


**UNESP**  **UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**  
**“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**  
**Faculdade de Ciências e Letras**  
**Campus de Araraquara - SP**

JOÃO VITOR BATISTUTE

**LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ**  
Tolkien e o surgimento do *roleplaying game*



ARARAQUARA – SP

2024

JOÃO VITOR BATISTUTE

# LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ

Tolkien e o surgimento do *roleplaying game*

Dissertação de mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCLAr) como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

**Linha de pesquisa:** Teorias e Críticas da Narrativa

**Orientador:** Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi

ARARAQUARA – S.P.  
2024

B333e	<p>Batistute, João Vitor</p> <p>Lá e de Volta outra Vez : Tolkien e o surgimento do roleplaying game / João Vitor Batistute. -- Araraquara, 2024</p> <p>150 p. : fotos, mapas</p> <p>Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara</p> <p>Orientador: Aparecido Donizete Rossi</p> <p>1. Estudos Literários. 2. O Senhor do Anéis. 3. RPG. 4. J. R. R. Tolkien. 5. Dungeons &amp; Dragons. I. Título.</p>
-------	---

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

JOÃO VITOR BATISTUTE

## LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ

Tolkien e o surgimento do *roleplaying game*

Dissertação de mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCLAr) como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

**Linha de pesquisa:** Teorias e Críticas da Narrativa

**Orientador:** Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi

Data da Defesa: 23/05/2024

### MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

---

**Presidente e Orientador:**

Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi (UNESP-FCL-Ar)

---

**Membro Titular:**

Profa. Dra. Fernanda Aquino Sylvestre (UFU/ILEEL)

---

**Membro Titular:**

Prof. Dr. Stéfano Stainle (Pesquisador Independente)

**Local:** Universidade Estadual Paulista  
Faculdade de Ciências e Letras  
**UNESP – Campus de Araraquara**

*O RPG se constitui, assim, uma resposta a um contexto social que nega cada vez mais os ritos de passagem, a fantasia e a participação. O jogo constitui, por isso mesmo, uma iniciação, com nova roupagem, à contação de histórias e ao faz-de-conta.*

Sônia Rodrigues (2004)

## RESUMO

O presente trabalho se propõe a estudar a influência das obras literárias de John Ronald Reuel Tolkien na origem do *roleplaying game* (doravante, RPG), a partir do sistema de RPG pioneiro *Dungeons & Dragons* (D&D), dos autores Gary Gygax e Dave Arneson. Em D&D, há significativas referências e inferências do universo da Terra-Média, que se manifestam desde questões estéticas, até criaturas e características das personagens às localidades existentes nesse Mundo Secundário. Durante o percurso, é notada a estruturação de um gênero literário: a *High Fantasy* que é consolidado pela obra *O Senhor dos Anéis* e, posteriormente, pela obra póstuma *O Silmarillion* do autor J. R. R. Tolkien. Para sua análise, a pesquisa valer-se-á de teóricos como Tzvetan Todorov, Filipe Furtado, Tolkien e Umberto Eco para o entendimento das características do gênero relacionando diretamente a forma e conteúdo da imersão, da *suspensão da descrença*, da construção de verossimilhança e da jornada heroica do gênero da *High Fantasy* aos livros de RPG de *Dungeons & Dragons*. Para o entendimento do RPG enquanto jogo, fez-se uso do arcabouço teórico de Johan Huizinga, compreendendo os elementos primordiais de interpretação, do contar histórias coletivamente e interpretação de personagens do RPG, ligando-as à construção estética e narrativa de *O Senhor dos Anéis*. Culminar-se-á no ponto fulcral de conexão entre os elementos estéticos-narrativos da obra tolkieniana e de *Dungeons & Dragons* que estabelecerão um padrão de influência de referências e inferências em obras de fantasia posteriores, tanto de RPG quanto de literatura.

**Palavras-chave:** *Dungeons & Dragons*; Fantasia; Gary Gygax; *High-Fantasy*; *Hobbit*; J. R. R. Tolkien; *Ranger*; *Roleplaying games*; *Senhor dos Anéis*.

## ABSTRACT

The present work aims to study the influence of John Ronald Reuel Tolkien's literary works on the origin of the roleplaying game (RPG), based on the pioneering RPG system Dungeons & Dragons (D&D), by authors Gary Gygax and Dave Arneson. In D&D there are significant references and inferences from the Middle-Earth universe, which manifest themselves from aesthetic issues, to creatures, characteristics of the characters to the locations existing in this Secondary World. During the journey, the structuring of a literary genre is noted: High Fantasy, which is consolidated by the work *The Lord of the Rings* and, later, by the posthumous work *The Silmarillion* by author J. R. R. Tolkien, using theorists such as Tzvetan Todorov, Filipe Furtado, Tolkien and Umberto Eco to understand the characteristics of the genre and, subsequently, directly relate the form and content of immersion, suspension of disbelief, construction of verisimilitude and the heroic journey of the genre from High Fantasy to Dungeons & Dragons RPG books. To understand RPG as a game, Johan Huizinga's theoretical framework was used, comprising the primary elements of interpretation, collective storytelling and interpretation of RPG characters, linking them to the aesthetic and narrative construction of *The Lord of the Rings*. It culminates in the central point of connection between the aesthetic-narrative elements of Tolkien's work and Dungeons & Dragons, which will establish a pattern of influence of references and inferences in later fantasy works, both RPG and literature.

**Keywords:** Dungeons & Dragons; Fantasy; Gary Gygax; High-Fantasy; Hobbit; J. R. R. Tolkien; Ranger; Roleplaying games; Lord of the Rings.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa da Terra-Média	45
Figura 2 – Capas da edição original	59
Figura 3 – Capas de AD&D Primeira Edição	59
Figura 4 – Capas de AD&D Segunda Edição	60
Figura 5 – Capas de D&D Terceira Edição	60
Figura 6 – Capas de D&D 3.5	61
Figura 7 – Capas de D&D Quarta Edição	61
Figura 8 – Capas de D&D Quinta Edição	61
Figura 9 – Ficha de Personagem: informações gerais	76
Figura 10 – Livro do Jogador: raças	77
Figura 11 – Ficha de personagem: habilidades	82
Figura 12 – Livro do Jogador: Tabela 3-11 da classe Guerreiro	84
Figura 13 – Ficha do Jogador: lista de perícias	85
Figura 14 – Dados de RPG – <i>Dungeons &amp; Dragons</i>	86
Figura 15 – Livro dos Monstros: sumário	89
Figura 16 – Mapa da Terra-Média	107
Figura 17 – Mapa de <i>Forgotten Realms</i>	107

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2. LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ .....</b>	<b>13</b>
2.1 Uma Breve Jornada pela Terra-Média.....	14
2.2 A Guerra do Anel.....	35
2.3 High Fantasy: Tolkien e a Alta Fantasia.....	43
<b>3. CAVERNAS E DRAGÕES: NASCIMENTO DO <i>ROLEPLAYING GAME</i> .....</b>	<b>54</b>
3.1 O que é Roleplaying Game? .....	63
3.2 Os Livros de Dungeons & Dragons .....	74
3.3 Os diferentes dados, suas especificidades e valores .....	90
<b>4. DA TERRA-MÉDIA PARA OS VINTE LADOS DE UM DADO .....</b>	<b>98</b>
4.1 O Narrador e o Mestre .....	98
4.2 Construindo Mundos.....	105
4.3 Monstros e Criaturas .....	116
4.4 Povos e Raças .....	121
4.5 Ocupações e Classes .....	130
4.6 Da Terra-média para <i>Dungeons &amp; Dragons</i> .....	137
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>142</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>145</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende investigar as influências das obras do autor John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) na origem do jogo de mesa denominado *roleplaying game* (RPG) por meio da primeira publicação do primeiro jogo dessa modalidade intitulado *Dungeons & Dragons* (1974), popularmente denominado por suas siglas D&D, adentrando nas diversas conexões e paralelos entre o universo ficcional da Terra-média, seus cenários e habitantes e os conteúdos presentes nos livros das diversas publicações ao longo dos anos de D&D.

O ponto de formulação da ideia temática da presente pesquisa advém de longos anos, com os primeiros rastreios de memória através de perguntas feitas de um sobrinho quando teve seu primeiro contato com o RPG no apogeu de sua infância para o seu tio que era entusiasta e jogador desse tipo de jogos. Eram tardes mágicas na antiga residência de sua avó observando um grupo de adultos em torno de uma mesa, munidos de canetas, papéis, dados e livros, contando histórias fabulosas em outras realidades, enfrentando dragões, encontrando magos lendários e salvando reinos de sua provável derrocada. A pergunta que lhe marcou era sobre a origem do RPG, como e por que aquele jogo havia sido criado, e a resposta o perseguiria por um bom trajeto de sua vida: os autores de *Dungeons & Dragons* possuíam tanta vontade de viver as aventuras da Comitiva do Anel em *O Senhor dos Anéis (The Fellowship of the Ring, 1954)* que desenvolveram esse tipo de jogo para conseguir de alguma forma viver aventuras tão épicas quanto aquela de Frodo em busca da destruição do Um Anel. Foram longos os anos que essa afirmação retornava em seus pensamentos até culminar ao ponto de encontro entre um futuro pesquisador e um orientador. Após longas discussões de prováveis projetos de pesquisa, essa afirmação foi retomada, mas desta vez se tornava uma pergunta: *O Senhor dos Anéis* realmente influenciou na criação de *Dungeons & Dragons*, publicação pioneira do RPG? E, então, formulou-se o projeto que veio a se tornar uma dissertação de mestrado.

Todo e qualquer indivíduo que venha a ter contato com a obra de J. R. R. Tolkien e fizer o movimento da busca por outras obras parecidas e próximas, encontrar-se-á diante de um eterno ciclo de resgate ao imaginário estético fantástico tolkieniano, assim

Sempre que se pensa em fantasia, RPG (Role-Playing Game — jogo de interpretação de papéis ou jogo de representação), maravilhoso, viagem no tempo, quest fantasy, comitivas de aventura, etc., a pessoa que vem à mente é sempre J. R. R. Tolkien e sua obra; ele contribuiu para a abertura das portas

do imaginário no século XX, as crianças herdaram uma grande quantidade dos aspectos de sua obra através de jogos de tabuleiro e desenhos animados, bandas baseadas em suas temáticas, jogos de computador, vídeo games, *card games* e uma literatura de fantasia renovada (Stainle, 2016, p. 13).

O primeiro passo a ser dado foi a busca de possíveis pesquisas prévias publicadas – artigos, dissertações, teses ou livros nacionais e internacionais – que tenham se preocupado com a mesma pergunta, chegando-se à conclusão de que várias publicações tocaram nessa questão sem se aprofundar nessas influências detalhadamente. À vista disso, tratando-se tal qual o pioneirismo de *Dungeons & Dragons* a presente pesquisa é a primeira que trabalha extensivamente sobre essas questões, abrindo portas para outros futuros trabalhos diferentes ou similares ao mesmo eixo temático tendo o RPG como objeto artístico midiático principal, denotando seu infinito potencial de questões para possíveis pesquisas.

Após o primeiro procedimento, ao longo das leituras e busca de uma consolidação de aporte teórico acadêmico para uma resposta concreta, chegou-se à composição de três capítulos principais. O primeiro capítulo, intitulado “Lá e de volta outra vez”, discorre por um longo e detalhado resumo da narrativa de *O Silmarillion* (*The Silmarillion*, 1977), *O Hobbit* (*The Hobbit*, 1937) e *O Senhor dos Anéis* para uma ampla exposição dos conteúdos presentes das obras e, assim, nos posteriores capítulos resultando em uma melhor contextualização das relações referenciais entre as respectivas obras e os conteúdos presentes nos livros de *Dungeons & Dragons*. Por fim, há uma possível definição conceitual do subgênero *High Fantasy*, termo alcunhado pelo autor de ficção Lloyd Alexander (1924-2007), sendo o elo principal de conexão teórico dos procedimentos formais conteudísticos de ambos os objetos pesquisados na presente pesquisa, sendo que, para o entendimento do conceito da *High Fantasy*, partiu-se dos escritos de Tzvetan Todorov (1939-2017) sobre a definição do conceito chamado *maravilhoso* até se chegar ao subgênero da fantasia denominado *High Fantasy* que expressa especificidades: construção de *verossimilhança*; imersão em ficcional mundo secundário a parte da realidade empírica sensível; jornada clássica do herói; luta pela restauração do equilíbrio; o rastro histórico remetente ao *épico*; vasta presença do sobrenatural e a ambientação que utiliza dos referenciais imaginários que remetem à estética do Medievalismo Romântico.

Vale ressaltar que, na obra tolkieniana, “o equilíbrio de tensões e o hibridismo narrativo do autor serviram como base para a criação de um gênero de difícil delimitação, algo flutuante que tangencia o romance, a novela, a epopeia, o mito, e cria um novo tipo de narrativa” (Stainle, 2016, p. 13-14).

Os escritos de J. R. R. Tolkien em *Sobre Histórias de Fadas* (1964), livro transcrito das conferências de Umberto Eco em Harvard, *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção* (1994) são pilares centrais teóricos para a auxílio na definição desse conceito de fantasia, permitindo um melhor entendimento das funcionalidades desse tipo específico de ficção não somente nas obras literárias textuais, mas do gênero enquanto manifestação em diversos tipos artísticos que se utilizarão de outras ferramentas midiáticas que vão para além do texto em si, tornando-se suportes teóricos para as análises da pesquisa ao longo de todo seu corpo textual.

No segundo capítulo, intitulado “Cavernas e Dragões: nascimento do *roleplaying game*”, foi-se utilizada uma estratégia similar ao primeiro capítulo, tomando pela opção primeiramente de uma exposição detalhada da trajetória histórica de *Dungeons & Dragons* desde os primeiros protótipos de jogo do que viria a ser o RPG que levariam à publicação pioneira original da obra e suas posteriores atualizações, possuindo na atualidade cinco edições com diversificados livros temáticos para cada respectiva edição dos três livros básicos presentes desde a primeira edição – *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros*. Seguidamente, é exposta uma explicação conceitual do que é um *roleplaying game*, utilizando-se dos aportes teóricos essenciais do livro *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (1872-1945), auxiliando na formação conceitual da ideia de funcionalidade do jogo de RPG enquanto participante da tradição do ato de jogar, adentrando características que permitiram compreender as motivações, funções, manifestações dos indivíduos e da própria ritualística do ato de jogar em si no RPG. O livro da pesquisadora Sônia Rodrigues, *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil* (2004) é o trabalho de pesquisa pioneiro sobre RPG no Brasil, originalmente tese de doutorado em literatura defendida em 1997 na PUC-Rio, também é de essencial suporte analítico para a compreensão detalhada sobre o que é RPG, os primeiros livros de RPG publicados e amplamente populares no Brasil – *Dungeons & Dragons*, GURPS (1986); *Vampiro: A Máscara* (1991) –, seus respectivos conteúdos, da questão coletiva de contar histórias oralmente, promovendo a reflexão do RPG resgatando a tradição da oralidade, e, por fim, deixando pistas ao longo de seu texto que agregaram no estabelecimento da conexão referencial das obras de Tolkien com D&D.

Após da formulação do conceito do RPG enquanto jogo, explorou-se amplamente os conteúdos dos três livros básicos da terceira edição revisada (D&D 3.5) pela familiaridade com o conteúdo e sua popularidade entre as edições de D&D, seguindo a respectiva ordem: *Livro do Jogador* – em que seu conteúdo foi escolhido para ser exposto primeiro por conter todos os conteúdos básicos introdutórios e detalhados da funcionalidade de D&D e as especificidades de suas regras, explicitando mecânicas – interpretação, atributos, níveis, classes, raças,

combate, magias, conteúdos básicos do universo ficcional autoral de D&D - de jogo, terminologias próprias ao seu sistema, tanto quanto as opções conteudísticas disponíveis para a escolha dos jogadores ao criarem suas personagens. Essas exposições e explicações se intercalam, também, com a descrição detalhada dos elementos formais-conteudísticos presentes na Ficha do Jogador, papel (digital ou virtual) que contém as informações qualitativas e quantitativas das personagens e suas funções no decorrer de um jogo de D&D. *Livro do Mestre* – e todo o conteúdo a respeito do papel exercido pelo mestre no jogo, as dicas para a criação de uma história, o procedimento inicial, intermediário e avançado de dicas para estabelecer uma narrativa e as ferramentas para a elaboração, manutenção e seguimento de uma campanha, tanto quanto as diferentes funções exercidas pelo mestre que não são exclusivamente narrar a partida de RPG. *Livro dos Monstros* – explicações sobre a sua funcionalidade para o jogo de RPG e como as criaturas das mais diversas naturezas e origens são classificadas e organizadas. Adicionalmente aos livros básicos, também se exigiu uma explicação sobre os outros livros de D&D – livros-cenário, livros de expansão sobre as classes, livros de campanha pronta, livros sobre os dragões, grimórios de magias etc. – e até mesmo sobre os livros de literatura publicados que anteriormente eram campanhas de RPG. Os dados que são jogados ao longo do jogo e suas diferentes formas e bases unitárias quantitativas também necessitaram de explicação para melhor compreensão da sua utilidade, especificidade e em quais questões situacionais os jogadores irão jogá-los.

Por fim, o terceiro capítulo, intitulado “Da Terra-média para os vinte lados de um dado” é traçada uma análise crítica entre os paralelos e conexões referenciais formais-conteudísticas entre a obra ficcional tolkieniana e D&D, comparando: protocolos ficcionais aplicados tanto pelo *narrador* tolkieniano e o *mestre* de RPG; a construção e detalhamentos presentes do *cenário* em sua estrutura geográfica (física e humana), social, política e cultural da Terra-média e as estratégias da construção de *verossimilhança* indicadas nos livros de D&D para composição de um Mundo Secundário; estéticas conteudísticas entre a Terra-média e o livro cenário *Forgotten Realms* de D&D realçando os protocolos do subgênero da *High Fantasy* partilhadas por ambas as obras; as *criaturas* da Terra-média e de D&D, realçando as referências tolkienianas presentes no bestiário do *Livro dos Monstros* desde a sua primeira edição; os *povos* da Terra-média e as *raças* do *Livro do Jogador* e, por fim, as *ocupações* (funções) das personagens de *O Senhor dos Anéis* e as *classes* básicas disponíveis no *Livro do Jogador*.

Toda a base conceitual teórica e crítica necessária para a formulação breve de determinadas características da ficção tolkieniana que viria a permitir essas comparações se devem ao corpo de diversos pesquisadores anteriores que se debruçaram exclusivamente sobre

as obras de J. R. R. Tolkien. Assim, a dissertação de mestrado *Gandalf: a linha na agulha de Tolkien* (2016), a tese de doutorado *Um hobbit a menos, um hobbit a mais, será que tanto faz?* (2021) do pesquisador Stéfano Stainle, a dissertação de mestrado *O Vicejar dos Astros: a individuação da personagem Frodo em O Senhor dos Anéis* (2017) e a tese de doutorado *Lógos e Eä: a individuação junguiana na obra de J.R.R. Tolkien* (2022) do pesquisador Sérgio Ricardo Perassoli Junior exerceram papel principal de auxílio das muitas afirmações e conclusões ao longo do corpo textual da presente pesquisa.

A busca, então, pela resposta da pergunta que levou a formação, estruturação e execução da presente pesquisa está organizada, visando possivelmente entender inicialmente um âmbito geral, posteriormente específico e detalhado a relação da obra ficcional tolkieniana e D&D para uma compreensão da origem do RPG em si, motivada por muitos dos presentes protocolos ficcionais executados por J. R. R. Tolkien. Com esse objetivo, se define em conjunto uma possibilidade a ser explorada do que viria a ser o subgênero da *High Fantasy* enquanto novo modelo contemporâneo de manifestação da fantasia, abrindo portas para uma compreensão da vasta possibilidade de novos possíveis tópicos temáticos, analíticos e críticos do RPG enquanto tradição contemporânea literária, teatral e, principalmente, da narrativa *oral*.

## 2. LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ

É quase inacreditável o poder que vive dentre as palavras de John Ronald Reuel Tolkien [1892-1973] ao dar forma e conteúdo para seu corpo de lendas denominado como *Legendarium*, ou mais especificadamente ao seu Mundo Secundário intitulado pelo nome de Terra-Média. A riqueza de detalhes que continua conquistando entusiastas pelo mundo inteiro, fazendo de nós, leitores, amantes quem se dedicam a explorar cada novo recanto descoberto nas eternas releituras que ocorrem pela vida. Tolkien não só revive o amor pela fantasia, como consolida um gênero-modo, a *High Fantasy*, influenciando no surgimento de novos autores e em novos modos do fazer ficcional. Pode-se dizer que há um mundo antes de Tolkien e outro pós-Tolkien, já que suas raízes se estenderam desde a publicação do seu primeiro livro *O Hobbit (The Hobbit, 1937)*, gerando sementes que somente o futuro pode nos dizer até onde chegarão, contando que a jornada nunca verdadeiramente acabará.

Entender as pilastras que permeiam a maneira de J. R. R. Tolkien fazer ficção, o que é o gênero que ele consolida, se torna um ponto essencial para investigar sua influência direta para o surgimento de outro modo de fazer ficcional que se torna cada vez mais popular, promovendo outras portas para entrada de novos entusiastas do gênero *High Fantasy*, Fantasia e seus variados subgêneros (*Dark Fantasy, Low Fantasy* etc.). O *roleplaying game*, popularmente chamado de RPG, é uma das ferramentas que propicia uma experiência – no mínimo curiosa – para aqueles que buscam a vontade de participar, de se aproximar ao máximo de estar em uma realidade paralela, ficcional, onde possam vivenciar suas aventuras, conflitos, tensões e vitórias. *Dungeons & Dragons (1974)*, ou melhor, D&D, é pioneiro na invenção dessa ferramenta jogo-narrativa interativa de grupo, sendo um sistema marcante que influencia inúmeras mídias, principalmente na indústria dos jogos de videogame.

Há um mundo antes do RPG e outro pós RPG, de vastas possibilidades e infinito potencial de criação, tornando-se um novo modo de fazer a própria literatura. É um “jogo que amplia a imaginação e acrescenta a interpretação de personagens e a interação com outros jogadores ao cenário de cavernas, [dragões] e aventuras” (Rodrigues, 2004, p. 69). A essência de D&D advém de muitas das formas e conteúdos que J. R. R. Tolkien estabelece em seu universo ficcional, chegando-se a um ponto na contemporaneidade em que é impossível dissociar um do outro, tendo em vista as intertextualidades em *Dungeons & Dragons* desde a sua criação. Para entender mais precisamente os intercâmbios, empréstimos e influências que a composição desse novo modo de fazer ficcional possui tanto com o *Legendarium*, quanto com

o guarda-chuva que cobre ambas as obras que é a *High Fantasy*, é de suma importância seguir primeiro por:

## 2.1 Uma Breve Jornada pela Terra-Média

Antes de tudo, “havia Eru, o Único, que em Arda é chamado de Ilúvatar” (Tolkien, 2011, p. 3) responsável pela criação dos primeiros deuses, também nomeados como “os Ainur, os Sagrados” (Tolkien, 2011, p. 3). Ilúvatar os gerou pelo pensamento, e quando lhes dirigiu a palavra, propôs temas musicais. Logo, “aconteceu de Ilúvatar reunir todos os Ainur e lhes indicar um tema poderoso” (Tolkien, 2011, p. 3), que gerou imagens gloriosas e esplêndidas, tocando com tamanha força os Ainur que ficaram emudecidos com o começo, meio e fim da música. Então, expôs seu desejo: “agora que criem juntos, em harmonia, uma Música Magnífica” (Tolkien, 2011, p. 3), permitindo aos Ainur ornamentar esse tema por meio de seus poderes, com seus pensamentos e recursos. Formou-se uma orquestra, na qual as vozes desses deuses tomaram formas “semelhantes a harpas e alaúdes, a flautas e trombetas, e violas e órgãos, e inúmeros coros cantando com palavras, começaram a dar forma ao tema de Ilúvatar” (Tolkien, 2011, p. 4).

Porém, dentre esses filhos, durante a harmoniosa melodia que se seguia, Melkor desenvolvia seu próprio tema, seguindo “o impulso de entremear motivos de sua própria imaginação que não estavam em harmonia com o tema de Ilúvatar”, pois visava poder e glória para si. Para Melkor, “havia sido concedidos os maiores dons de poder e conhecimento, e ele ainda tinha um quinhão de todos os dons de seus irmãos” (Tolkien, 2011, p. 4). Assim, Melkor possuía o desejo de dar Existência às coisas por conta própria, afinal, Ilúvatar não dava a atenção suficiente para o Vazio. Explorou o Vazio em busca do Fogo Imperecível, um dos muitos mistérios do *Legendarium*, porém “este está com Ilúvatar” (Tolkien, 2011, p. 4). A partir desses pensamentos, entrelaçara a música, causando dissonância ao seu redor. Alguns que cantavam perderam o ânimo, pois o pensamento fora perturbado e, assim, hesitaram. Outros afinavam seus tons aos de Melkor, afastando-se da fidelidade de seus pensamentos iniciais. Notara-se, então, que “[se] espalhou [...] cada vez mais a dissonância de Melkor, e as melodias que haviam sido ouvidas antes soçobraram num mar de sons turbulentos” (Tolkien, 2011, p. 5).

Seguiram-se disputas pela ordem do tema, e Melkor acabou crescendo em “tumulto e enfrentou” (Tolkien, 2011, p. 5) o novo tema estabelecido por Ilúvatar. Foram três temas, variando entre sons suaves e melodias delicadas, porém ao mesmo tempo as melodias se tornavam cada vez mais complexas e díspares. O sorriso de Ilúvatar ao primeiro confronto

tornou-se uma expressão “terrível de ver” (Tolkien, 2011, p. 5). Levantou suas duas mãos, e num “acorde, mais profundo que o Abismo, mais alto que o Firmamento, penetrante como a luz do olho de Ilúvatar, a Música cessou” (Tolkien, 2011, p. 6). Ilúvatar se dirigiu aos Ainur, proferindo que

Poderosos são os Ainur, e o mais poderoso dentre eles é Melkor; mas, para que ele saiba, e saibam todos os Ainur, que eu sou Ilúvatar, essas melodias que vocês entoaram, irei mostrá-las para que vejam o que fizeram. E tu, Melkor, verás que nenhum tema pode ser tocado sem ter em mim sua fonte mais remota, nem ninguém pode alterar a música contra minha vontade. E aquele que tentar, provará não ser senão meu instrumento na invenção de coisas ainda mais fantásticas, que ele próprio nunca imaginou (Tolkien, 2011, p. 6).

Melkor ficara envergonhado pelo evento, gerando uma raiva secreta em seu coração. Ilúvatar fez os deuses contemplarem a Música que cantaram. Tiveram uma visão, uma imagem que antes só existia em som e meio ao Vazio, formara-se um globo, um novo Mundo, onde viram “o desenrolar [de] sua história, e a eles parecia que o Mundo tinha vida e crescia” (Tolkien, 2011, p. 6). Os deuses, “em virtude da lembrança de suas palavras e do conhecimento que cada um tinha da música que ele próprio criara” (Tolkien, 2011, p. 6) sabem muito do que já foi, daquilo que é e ainda do que virá a ser e ainda deixam de ver algumas poucas coisas.

Observaram, então, o decorrer das diferentes Eras desse novo Mundo. Coisas que somente Ilúvatar havia imaginado: surgiram novidades, elementos que não haviam sido previstos, pois não se relacionavam ao passado. Acompanharam a chegada dos Filhos de Ilúvatar, tanto os Elfos quanto os homens, respectivamente os Primogênitos e os Sucessores. Ao contemplar essa visão, Melkor “desejava submeter à sua vontade tanto elfos quanto homens, por invejar-lhes os dons que Ilúvatar prometera conceder-lhes; e Melkor desejava ter seus próprios súditos e criados, ser chamado de Senhor” (Tolkien, 2011, p. 8). Em meio a toda magnitude gloriosa da visão, da indescritível beleza e fascínio por aquela criação, os deuses não perceberam o surgimento das trevas, que eram conhecidas somente em pensamento. Assim, os deuses não viam o Domínio dos Homens e do desaparecimento dos Primogênitos, não acessaram as Eras Posteriores ou, o próprio final do Mundo. Ilúvatar, enfim, cessou a visão antes dos seus desfechos finais:

Conheço o desejo em suas mentes de que aquilo que viram venha na verdade a ser, não apenas no pensamento, mas como vocês são e, no entanto, diferente. Logo, eu digo: Eä! Que essas coisas Existam! E mandarei para o meio do Vazio a Chama Imperecível; e ela estará no coração do Mundo, e o Mundo Existirá; e aqueles de vocês que quiserem, poderão descer e entrar nele [...] os Ainur viram ao longe uma luz, como se fosse uma nuvem com um coração vivo de chamas, e souberam que não era apenas uma visão, mas que Ilúvatar havia criado algo novo: Eä, o Mundo que É (Tolkien, 2011, p. 9).

Aos Ainur que adentraram o novo Mundo, deveriam permanecer nele para sempre, até que seu ciclo se completasse, para “que eles fossem a vida do mundo; e o mundo, a deles. E por esse motivo foram chamados “Valar, os Poderes do Mundo” (Tolkien, 2011, p. 10).

Esse trecho resumido é o *Ainulindalë*, conto de abertura da obra póstuma de Tolkien, intitulada *O Silmarillion (The Silmarillion, 1977)* na qual narra como se deu a criação dos deuses, da Terra-Média e a chegada dos Ainur, que se tornam os Valar, para assim iniciar e dar forma à visão que lhes foi mostrada após comporem a melodia junto às dissonâncias de Melkor. Os Valar assumiram formas masculinas e femininas, adotadas ao estilo da Visão de Ilúvatar, atraindo companheiros, entidades menores, semideuses, que foram conhecidos como os Maiar. Outros Ainur ficaram junto da morada de Ilúvatar, enquanto Melkor adentrou o novo Mundo para buscar meios de consolidar os anseios de seus pensamentos.

A partir desse ponto, inicia-se a Primeira Era, narrada no *Valaquenta*, na qual a Terra-Média passará pelas mais diversas transformações, acontecimentos, catástrofes e mudanças. É estabelecido o panteão divino, os mitos formadores da história deste universo, narrando a ascensão e a queda do Senhor das Sombras, Melkor, que será chamado pelos povos livres da Terra-Média de Morgoth. Ele criará as trevas e suas vis criaturas, corrompidas por anos de aprisionamento nas profundezas do mundo, acompanhando dos Maiar que se alinharam à sua melodia. Surgirão em suas hostes infernais orcs<sup>1</sup>, dragões e balrogs<sup>2</sup>, e seu lugar-tenente, Sauron, herdará toda a sua malignidade e vontade de sobrepujar a criação de Ilúvatar e se tornará, depois da queda de Morgoth, o segundo Senhor do Escuro que ameaçará todos os

---

<sup>1</sup> Os orcs são elfos que caíram na armadilha de Melkor quando houve o despertar dos Primogênitos. Aprisionou esses capturados nas profundezas de sua fortaleza, e “por lentas artes da crueldade, [foram] corrompidos e escravizados; e assim Melkor gerou a horrenda raça dos orcs, por inveja dos elfos e em imitação a eles, de quem mais tarde e tornaram os piores inimigos (Tolkien, 2011, p. 49). Sofrem tamanha alteração visual, que a única coisa que eles mantêm em sua aparência que lembra os elfos, são suas orelhas pontiagudas.

<sup>2</sup> Entre os Maiar houve aqueles que seguiram pelo caminho das trevas juntos de seu líder, esses espíritos “eram os valaraukar, os flagelos de fogo que na Terra-Média eram chamados balrogs, demônios do terror (Tolkien, 2010, p. 23).

habitantes desse novo Mundo. Mas, a Terra-Média não é um mundo feito somente de elementos trágicos, os Primogênitos, os elfos, acordarão com toda a sua beleza transcendental, dotados de várias habilidades de invenção e conhecimento, e haverá os anões, que:

Foram feitos por Aulë na escuridão da Terra-Média. Pois, tão grande era o desejo de Aulë pela vinda dos Filhos, para ter aprendizes a quem ensinar suas habilidades e seus conhecimentos, que não se dispôs a aguardar a realização dos desígnios de Ilúvatar (Tolkien, 2011, p. 39).

Surgirão os filhos de Yavanna, deusa dos bosques e florestas, nomeados como ents, árvores conscientes, pastores da natureza, e, por fim, os Sucessores, os homens, com a sua mortalidade incompreendida por si mesmos e pelos Primogênitos, junto de todas as outras manifestações compostas na grande melodia por cada Valar que veio ao mundo ornamentar e completar a criação do deus dos deuses. A terra onde os deuses estabelecerão sua morada que será chamada Valinor, cuja capital será chamada de Valmar, e lá

Enquanto [os deuses] olhavam, sobre a colina surgiram dois brotos esguios; e o silêncio envolveu todo o mundo naquela hora, nem havia nenhum outro som que não o canto de Yavanna. Em obediência a seu canto, as árvores jovens cresceram e ganharam beleza e altura; e vieram a florir; e assim, surgiram no mundo as Duas Árvores de Validor [Telperion e Laurelin]. De tudo o que Yavanna criou, são as mais célebres, e em torno de seu destino são tecidas todas as histórias dos Dias Antigos (Tolkien, 2011, p. 31).

Telperion e Laurelin iluminavam o mundo com uma luz prateada e com um amarelo flamejante dourado. Possuíam um papel equivalente à Lua e ao Sol, criações posteriores dos Valar para substituir o trágico destino das árvores diante das forças de Melkor e Ungoliant, a Mãe de Todas as Aranhas, o que será contado aqui, dado ao seu papel essencial no destino dos povos livres da Terra-Média.

Ao norte do mundo, na fortaleza subterrânea chamada Utumno, “Melkor aumentava suas forças e não dormia, mas vigiava e trabalhava. Os seres nefastos que ele havia pervertido andavam à solta, e os bosques escuros e sonolentos eram assombrados por monstros e formas pavorosas” (Tolkien, 2011, p. 45) e mais ao sul acontecia o despertar dos elfos, os “Primogênitos de Ilúvatar eram mais fortes e imponentes do que se tornaram desde então” (Tolkien, 2011, p. 48). Os Valar, para proteger os primeiros filhos de Ilúvatar da influência

maligna de Melkor, em cólera investiram contra a fortaleza do primeiro Senhor do Escuro, e, assim, “Melkor [derrotado] foi acorrentado com Angainor, a corrente que Aulë havia feito e levado prisioneiro; e o mundo teve paz por uma longa era” (Tolkien, 2011, p. 51). Os Valar se reuniram em conselho para debater sobre os Primogênitos, na qual “ao final, [...] convocaram os [elfos] a vir a Valinor, para ali se reunirem aos pés dos Poderes à luz das Árvores, para sempre: e Mandos rompeu seu silêncio [Deus do Destino], dizendo: - E assim está determinado – dessa convocação, decorreram muitas desgraças” (Tolkien, 2011, p. 52). Há um cisma entre o povo élfico, entre os que seguem a marcha para o Oeste que foi “longa e vagarosa [...] pois as léguas da Terra-Média eram incontáveis” (Tolkien, 2011, p. 53), e os que decidiram se manter nas terras originárias, sem contar os que se perderam ou mudaram de caminho durante esse período.

Dentre os variados clãs élficos que se formaram nessa época e que chegaram às terras iluminadas de Valinor, os Noldor são os protagonistas dos eventos que decidiriam o futuro de Eä. Possuíam “um nome de sabedoria, o povo de Finwë. São os elfos-profundos, amigos de Aulë” (Tolkien, 2011, p. 53). Dentre os filhos de Finwë, seu primogênito se destacou: “Curunfinwë era seu nome, mas por sua mãe ele foi chamado de Feänor, Espírito de Fogo; e assim é lembrado em todas as histórias dos noldor” (Tolkien, 2011, p. 67).

Feänor crescia rapidamente, como se houvesse dentro dele um fogo secreto aceso. Era alto, belo de rosto e dominador; seus olhos tinham um brilho penetrante, e seus cabelos eram negros e lustrosos. Para atingir seus objetivos, era ávido e obstinado. Poucos chegaram a conseguir mudar sua atitude por meio de conselhos, ninguém pela força. De todos os noldor, daquela época ou de épocas posteriores, tornou-se ele o de raciocínio mais sutil e de mãos mais habilidosas [...]. Foi ele o primeiro dos noldor a descobrir como fazer, com técnica, pedras preciosas maiores e mais brilhantes do que as da Terra (Tolkien, 2011, p. 68-69).

Melkor conseguiu o perdão dos Valar, pois “humilhou-se aos pés de Manwë [líder do panteão] e suplicou seu perdão, jurando que, se pudesse ser equiparado mesmo ao mais ínfimo dos seres livres de Valinor, ajudaria os Valar em todas as suas obras” (Tolkien, 2011, p. 70). No entanto, em seu coração, Melkor

Odiava acima de tudo os eldar, tanto por serem belos e alegres quanto por ver neles a razão para o ataque dos Valar e sua própria derrocada. Por esse motivo,

mais ainda simulava amor por eles, procurando sua amizade e lhes oferecendo seu conhecimento e seus serviços em qualquer grande obra que quisessem empreender [...]. Os noldor se encantavam com o conhecimento oculto que lhes poderia revelar. E alguns deram ouvidos a palavras que teria sido melhor nunca terem escutado. Melkor de fato declarou mais tarde que Feänor havia aprendido grandes artes com ele em segredo, e que havia sido instruído por ele em suas maiores obras; mas Melkor mentia, em sua cobiça e inveja, pois nenhum dos [elfos] jamais odiou Melkor mais do que Feänor, filho de Finwë, que primeiro lhe deu o nome de Morgoth (Tolkien, 2011, p. 71).

Feänor em sua busca incessante por conhecimento, movido pela chama interior, atingia o máximo de seu poder, por meio de uma pergunta: “como a luz das Árvores, a glória do Reino Abençoado, poderia manter-se imperecível [?]” (Tolkien, 2011, p. 73) – seria movido a realizar “um trabalho longo e secreto, para o qual recorreu a todo o seu conhecimento, seu poder [...]” “[...] e sua habilidade sutil [criou] ao final de tudo, as Silmarils” (Tolkien, 2011, p. 73). As criações mais belas feita pelas mãos de um elfo, de tamanha magnitude que eram feitas “aparentemente do cristal dos diamantes e, no entanto, mais duras do que ele, de tal modo que nenhuma violência pudesse danificá-las ou quebrá-las” (Tolkien, 2011, p. 73), foram as Silmarils. Sobre sua luz, é dito que

Esse cristal estava para as Silmarils como o corpo para os Filhos de Ilúvatar: a morada do fogo interior, que se encontra dentro dele e, ainda assim, em todas as suas partes; e que é sua vida. E o fogo interior das Silmarils, Feänor criou a partir da fusão da luz das Árvores de Valinor [...]. Portando, mesmo na escuridão do cofre mais profundo, as Silmarils brilhavam com luz própria, como as estrelas de Varda; e, no entanto, como se de fato fossem seres vivos, elas se deleitavam na luz e a recebiam e refletiam em matizes mais maravilhosas do que antes (Tolkien, 2011, p. 73-74).

Todos ficaram maravilhados com a beleza das pedras, e, em sua consagração, foi declarado que “nenhuma carne mortal, nem mãos impuras, nada de mau, pudesse tocá-las, que não se queimasse e murchasse” (Tolkien, 2011, p. 74). Melkor as cobiçou acima de tudo e nelas viu um meio de provocar uma ruptura entre os deuses e os elfos. Por meio de mentiras, o Vala “sempre encontrava ouvidos que lhe dessem atenção, e algumas línguas que aumentassem o que haviam escutado; e suas mentiras passaram de amigo a amigo, como segredos” (Tolkien,

2011, p. 74). Os deuses não perceberiam que um veneno corroía a paz de seu reino, adentrando e penetrando em resmungos e reclamações que envolviam a vinda dos Sucessores, que os “homens pudessem chegar e suplantá-los nos territórios da Terra-Média, pois os Valar consideravam que poderiam influenciar com maior facilidade essa raça mais fraca e de vida curta, privando os elfos da herança de Ilúvatar” (Tolkien, 2011, p. 75). Feänor, ardendo em seu anseio por liberdade, por novas fronteiras a explorar, ficara impaciente e “começara a amar as Silmarils com um amor ganancioso, ressentindo-se de que qualquer um as visse, à exceção do pai e seus sete filhos. Agora raramente se lembrava de que a luz das pedras não era propriedade sua” (Tolkien, 2011, p. 75).

Feänor, crente nas mentiras que chegam aos seus ouvidos, desrespeitou os Valar e suas leis, puxando a espada em desafio ao seu meio-irmão Fingolfin, momento em que também é desnudada a trama de Melkor que, “sabendo que seus expedientes haviam sido revelados, escondeu-se, passando de um lugar a outro como uma nuvem nas colinas” (Tolkien, 2011, p. 79). Feänor foi exilado por doze anos, junto de seus herdeiros, para refletir sobre os atos e sua própria existência naquele mundo. Melkor foi até as portas do palácio de Feänor, buscando ali implantar mais mentiras e semear uma falsa amizade. Seu objetivo, entretanto, não é alcançado, tendo antes despertado o ódio no coração do elfo, que percebera o desejo do falso amigo pelas pedras, na qual o amaldiçoa. Dessa maneira, “Melkor partiu de Valinor e, durante algum tempo, as Duas Árvores voltaram a brilhar sem sombras; e a terra esteve cheia de luz” (Tolkien, 2011, p. 80).

Melkor, em sua trajetória, enganou os deuses, não retornando às terras de sua fortaleza original, mas sim encontrando uma aliada vinda das sombras antes da criação, Ungoliant, a Senhora das Aranhas, que caiu nas mentiras de Melkor e aceitou as ordens do mentiroso. Tecendo um manto de trevas, ambos penetraram nos reinos dos Valar, onde todos os clãs élficos e os deuses se reuniam em comemoração à criação da Terra-Média, quando Feänor e Fingolfin reatavam os laços, na qual Fingolfin nomeou Feänor como líder dos noldor, abandonando os ressentimentos. Nesse instante, “quando as duas Árvores brilharam, e a cidade silenciosa de Valmar se encheu de um brilho de ouro e prata [...] Melkor com sua lança negra, atingiu cada árvore até o cerne, ferindo todas profundamente” (Tolkien, 2011, p. 85).

A seiva jorrou como se fosse seu sangue e se derramou pelo chão. Contudo, Ungoliant tudo sugou; e, indo de uma Árvore a outra, grudou seu bico negro nos ferimentos até que se esgotou. E o veneno da Morte que ela continha penetrou em seus tecidos e as fez murchar, na raiz, no galho, na folha. E elas

morreram. E, ainda assim, Ungoliant sentiu sede. Foi até os Poços de Varda, e também os secou; mas Ungoliant arrotava vapores negros enquanto bebia; e inchou tanto, e de forma tão horrenda, que Melkor sentiu medo (Tolkien, 2011, p. 85).

Melkor havia fugido junto de Ungoliant, sem nenhum dos Valar conseguir alcançá-los. Levou junto de si as Silmarils, roubando-as da fortaleza de Feänor, estabelecendo para sempre o destino trágico do clã élfico. Quando Feänor ouviu sobre tais ocorridos, “erguendo a mão diante de Manwë, amaldiçoou Melkor, chamando-o de Morgoth, o Sinistro Inimigo do Mundo; e somente por esse nome passou ele a ser conhecido entre os eldar para sempre” (Tolkien, 2011, p. 89). Irado Feänor, culpando também os demais Valar pelo ocorrido, e tendo seu pai sido morto por Morgoth no momento do roubo, convocou os noldor em sua fortaleza:

- Ó povo dos noldor, por que deveríamos continuar a servir os invejosos dos Valar, que não conseguem proteger nem a nós nem a seu próprio reino, do Inimigo? E, embora ele agora seja seu adversário, não é verdade que Morgoth e eles são da mesma linhagem? A vingança exige que eu parta; mas, mesmo que não fosse assim, eu não moraria mais na mesma terra que a família do assassino de meu pai e ladrão de meu tesouro. Não sou, porém, o único valente neste povo destemido. E vocês todos não perderam seu Rei? E o que mais vocês não perderam, encurralados aqui numa terra estreita, entre as montanhas e o mar?

- Aqui, outrora, houve luz, que os Valar não concediam à Terra-Média, mas agora as trevas deixam todos em condições iguais. Vamos nos lamentar aqui, passivos, para todo o sempre; um povo-fantasma, que corre atrás de névoas, derramando lágrimas vãs sobre os mares ingratos? Ou vamos voltar para a terra natal? (Tolkien, 2011, p. 93).

Feänor, em busca de vingança, pôs seu povo em marcha junto de si, como rei dos noldor, liderando-os para longe de Valinor e os deuses, buscando, por meio do sofrimento, encontrar alegrias, ou pelo menos a liberdade. Dentre os membros do clã dos noldor, não só Feänor liderou os elfos, mas “Fingolfin e seus filhos, e por Finrod e *Galadriel*” (Tolkien, 2011, p. 103, grifo nosso). Galadriel, que se tornará a Senhora de Lothloriën, é aqui pela primeira vez mencionada e acompanhará toda a trajetória da Terra-Média em suas diferentes eras. Ressalta-se que essa

não foi uma marcha sem o derramamento de sangue ou a perda de próximos, e, com ela, surge o início da chamada Profecia do Norte, e a Condenação dos Noldor

- Vocês verterão lágrimas sem conta; e os Valar cercarão Valinor para impedi-los de entrar. Ficarão de tal modo isolados, que nem mesmo o eco de suas lamentações atravessará as montanhas. Sobre a Casa de Feänor, a ira dos Valar se abate, desde o oeste até o extremo leste, e sobre todos aqueles que dispuserem a acompanhá-los. O Juramento que fizeram os motivará, e ao mesmo tempo os trairá, arrancando de suas mãos os próprios tesouros que juraram procurar. Um final funesto terão todas as coisas que eles iniciarem com êxito; e isso se dará pela traição de irmão por irmão, e pelo medo da traição. Para sempre serão eles Os Espoliados (Tolkien, 2011, p. 100).

Deste ponto em diante, acompanha-se a criação do Sol e da Lua, a formação dos diversos reinos dos noldor, por Beleriand, as terras mais ao norte da Terra-Média, onde consolidaram-se os altos elfos, junto da vinda dos Sucessores – os homens – havendo também o despertar dos anões, e a formação dos reinos dos Sindar, os elfos que nunca foram para Valinor. É aqui que grande parte da narrativa de *O Silmarillion* se passa, a qual compõe os eventos denominados como a Primeira Era, na qual residem as histórias icônicas não só para os leitores, quanto para a própria trajetória dos povos livres da Terra-Média. Acompanharemos a jornada de Eärendil Meio-Elfo, que nasceu “quinhentos e três anos depois da chegada dos noldor à Terra-Média” (Tolkien, 2011, p. 307), pois, além de ser pai de outra figura icônica do *Legendarium*, é responsável pelo desencadeamento dos eventos finais da Primeira Era que serão contados a seguir.

Eärendil tomou o rumo dos mares à procura de Valinor, junto de sua esposa Elwing e em posse da última Silmaril não desaparecida, atada em sua testa, buscando o perdão e compaixão pelos que estavam na Terra-Média. As Fozes do Sirion onde liderava seu povo eram o último bastião de Beleriand ainda não tomado pelas forças sombrias de Morgoth. Os descendentes de Feänor estavam destruídos e a esperança minguava conforme a sombra crescia.

Dizem os sábios que foi graças ao poder dessa pedra sagrada que, com o tempo, eles chegaram às águas que nenhuma embarcação [da Terra-Média] havia conhecido. Chegaram às Ilhas Encantadas, e escaparam de seu encantamento; entraram pelos Mares Sombrios e superaram suas sombras; e avistaram Tol Eressëa, a Ilha Solitária, mas ali não se detiveram. E afinal

lançaram âncora na Baía de Eldamar. Então Eärendil, como primeiro entre os homens vivos, desembarcou nas praias imortais

- Salve, Eärendil, dos marinheiros o mais famoso, o esperado que chega sem ser percebido, o desejado que chega depois da última esperança! Salve, Eärendil, portador da luz anterior ao Sol e à Lua! Esplendor dos Filhos da Terra, estrela nas trevas, joia no pôr do sol, radiante na manhã!

Essa era a voz de Eönwe, arauto de Manwë [Líder do Panteão]. E ele vinha de Valimar e convocara Eärendil a se apresentar diante dos Poderes de Arda. E Eärendil entrou em Valinor, foi aos palácios de Valimar e nunca mais pôs os pés nas terras dos homens. Então os Valar se reuniram em conselho e convocaram Ulmo, das profundezas do mar. E Eärendil se apresentou diante deles e cumpriu sua missão em nome das Duas Famílias. Perdão pediu ele para os noldor e compaixão por seu enorme sofrimento; pediu também piedade para homens e elfos, e auxílio em sua necessidade. E sua súplica foi concedida (Tolkien, 2011, p. 315-317).

Manwë concede a Eärendil a decisão de que nunca mais retornariam às Terras de Fora. Já sobre seus filhos “terão a permissão cada um de escolher livremente a que família seus destinos serão vinculados, e de acordo com que família serão julgados” (Tolkien, 2011, p. 317). Os Valar, então, seguem mais uma vez para a Terra-Média em busca do Inimigo do Mundo, Morgoth.

O confronto dos exércitos do oeste e do norte é chamado de Grande Batalha e de Guerra da Ira. Para ela, reuniu-se todo o poder do Trono de Morgoth, e ele assumiu dimensões tão extraordinárias, que não houve espaço em Anfauglith para contê-lo; e todo o norte se inflamou com a guerra.

De nada lhe adiantou, porém. Os balrogs foram destruídos, a não ser por uns poucos que fugiram e se esconderam em cavernas inacessíveis, enraizadas na terra; e as inúmeras legiões de orcs pereceram como palha num grande incêndio ou foram varridas como folhas murchas diante de um vento causticante. Poucos sobraram para perturbar o mundo por muitos anos. E aqueles poucos que restaram das três Casas de amigos dos elfos, Ancestrais dos homens, lutaram do lado dos Valar. E nesses dias vingaram Baragund e Barahir, Galdor e Gundor, Huor e Húrin e muitos outros de seus senhores.

Morgoth [...] fugiu para as mais profundas de suas minas e implorou paz e perdão; mas seus pés foram decepados e ele foi jogado de bruços no chão. Foi então amarrado com a corrente de Angainor que usara no passado; e sua coroa

de ferro foi batida para servir-lhe de coleira; e dobraram sua cabeça sobre os joelhos. E as duas Silmarils que restavam a Morgoth foram retiradas de sua coroa; e brilharam imaculadas a céu aberto.

Assim teve fim o poder de Angbang no norte, e o reino do mal foi aniquilado. E das prisões profundas uma multidão de escravos, já sem nenhuma esperança, saiu para a luz do dia; e encontrou um mundo que estava mudado. Pois tamanha foi a fúria daqueles adversários, que as regiões setentrionais do mundo ocidental se partiram, e o mar invadiu com estrondos muitos abismos, e houve confusão e enorme barulho. E rios pereceram ou descobriram novos leitos, e os vales foram elevados, e as colinas, arrasadas; e o Sirion deixou de existir (Tolkien, 2011, p. 320-321).

Assim, com o perdão dado por Manwë, os elfos de Beleriand, com seus barcos, receberam a permissão de retornar para as terras de Valinor. A maldição jogada sobre os exilados é retirada, e o destino de Morgoth acabou sendo “pela Porta da Noite, para além das Muralhas do Mundo, para o Eterno Vazio. E uma guarda está instalada para sempre nessas muralhas” (Tolkien, 2011, p. 324). Não são todos os que viajaram para as terras do oeste, mesmo com todos os sofrimentos e tempo vivido pelos Primogênitos. Entre os que permaneceram, estão “Círdan, o Armador, e Celeborn de Doriath, com Galadriel, sua esposa, a única remanescente daqueles que conduziram os noldor para o exílio em Beleriand” (Tolkien, 2011, p. 324). Dos filhos de Eärendil, “Elrond, Meio-elfo, escolheu, como lhes foi permitido, ser incluído entre os eldar” (Tolkien, 2011, 324) mantendo-se nas terras de cá. Já

Elros, seu irmão, preferiu ficar com os homens. E somente por meio desses irmãos passou para os homens o sangue dos Primogênitos e um traço dos espíritos divinos que existiam antes de Arda; pois eles eram os filhos de Elwing, filha de Dior, filho de Lúthien, filha de Thingol e Melian; e Eärendil, seu pai, era filho de Idril Celebrindal, filha de Turgon de Gondolin (Tolkien, 2011, p. 324).

Assim, encerra-se a Primeira Era da Terra-Média: com a vitória sobre Melkor, que cobiçou conquistar a criação de Ilúvatar. Todavia, “o Poder do Terror e do Ódio, nos corações de elfos e homens, são uma semente que não morre e não pode ser destruída” (Tolkien, 2011, p. 324-325).

Seguindo a linha do tempo, inicia-se a Segunda Era, narrada no Akallabêth, na qual nos é contada a Queda de Númenor, reino de Elros filho de Eärendil e irmão de Elrond. É o período

histórico da Terra-Média sobre a qual se tem a menor quantidade de registros, pois suas histórias são bastante sintetizadas tanto em *O Silmarillion*, quanto nos apêndices do terceiro livro de *O Senhor dos Anéis*. O Reino de Númenor é a versão tolkieniana do mito da Atlântida, e é composto por uma ilha mística localizada entre as terras de Valinor e a Terra-Média, onde vivem os homens de vida longa, uma raça que descende daquele que escolheram seguir o caminho dos mortais, diferente do irmão Elrond, “aos ancestrais dos Homens, das três Casas fiéis, também foi dada uma rica recompensa [dos Valar]. Eönwe [Maia de Manwë] viveu entre eles e transmitiu conhecimentos. E a eles foram concedidos sabedoria, poder e vida mais longa do que quaisquer outros de raça mortal” (Tolkien, 2011, p. 331). Os Valar criaram essa ilha para esses homens de vida longeva, que “partiram a navegar nas águas profundas, seguindo a Estrela. E os Valar deixaram o mar em calma por muitos dias, mandaram Sol e um vento propício” (Tolkien, 2011, p. 331). Tal ilha seria nomeada de Andor, a Terra da Dádiva, onde os homens “chamaram essa terra de Elenna, que significa Na Direção da Estrela, mas também de Andûnê, que significa Ponente, Númenorê no idioma alto-eldarin” (Tolkien, 2011, p. 331).

Há um longo período de paz e prosperidade na ilha de Númenor, que os homens respeitam os ritos e regras impostas pelos deuses, agraciados pela dádiva da vida longa. Enquanto isso, na Terra-Média havia o grande reino élfico de Gil-Galad, o último do alto rei dos noldor e, também, a expansão do reino de Eregion, reinado élfico de Celebrimbor, que teve relações próximas com o reino anão de Khazad-dûm. Sauron vivia distante, consumido pelo seu ódio vingativo, porém esquecido, deixado de lado, não visto como uma ameaça efetiva contra o magnífico poder numenorianos e élfico ainda presentes em Númenor e na Terra-Média. Contudo, Sauron “era astucioso, bem treinado para conquistar o que quisesse pela sutileza quando a força pudesse não lhe ser útil” (Tolkien, 2011, p. 344-345). Aproximou-se dos dúnedain, visitando o reino de Númenor, e lá “humilhou-se, portanto, diante de Ar-Pharazôn [rei de númenor na época] e controlou sua língua ferina. E os homens ficaram admirados, pois tudo o que ele disse parecia justo e prudente” (Tolkien, 2011, p. 345). E na terra de Númenor, “contemplou a terra [...] e a cidade [...] nos seus dias de glória, e ficou estarrecido. Mas no fundo de seu coração, encheu-se ainda mais de inveja e ódio” (Tolkien, 2011, p. 345).

De pouco em pouco, usou das suas melhores ferramentas,

tal era sua astúcia em raciocínio e palavras, e tal a força de sua determinação oculta, que, antes que se passassem três anos, ele já se tornara íntimo dos pensamentos do Rei. Pois elogios doces como o mel estavam sempre na ponta de sua língua, e Sauron conhecia muitos fatos ainda não revelados aos homens.

E, ao ver o privilégio de que ele gozava junto a seu senhor, todos os conselheiros começaram a adúlá-lo [...] então, lentamente, operou-se na terra uma transformação, e os corações dos amigos-dos-elfos se perturbaram profundamente, e muitos se afastaram cheios de medo (Tolkien, 2011, p. 345).

Assim, Sauron “tendo acesso aos ouvidos dos homens [...] com muitos argumentos negava tudo o que os Valar haviam ensinado. E disse aos homens que pensassem que no mundo, no leste e mesmo no oeste, havia muitos mares e muitas terras a serem conquistadas” (Tolkien, p. 345). Não eram todos os homens dúnedain que concordavam com as ideias nefastas de Sauron. Havia os que se mantiveram fiéis aos ensinamentos dos Valar, com seus principais representante – agora chamados de rebeldes por aqueles que caíram na corrupção astuciosa do mais fiel seguidor de Morgoth – sendo Armandil, pai de Elendil que é pai de Isildur, esse sendo outra figura icônica no *Legendarium*. Durante esse processo de corrupção desenvolvido por Sauron, parecia “aos numenorianos que eles prosperavam; e, se sua felicidade não era maior, eles ainda assim estavam mais fortes; e seus rico, cada vez mais ricos” (Tolkien, 2011, p. 349).

Assim, o rei numenoriano Ar-Pharazôn, atingiu o ápice de seu poder, sendo considerado

o tirano mais poderoso que já havia existido no mundo desde o reino de Morgoth, embora de fato Sauron tudo governasse por trás do trono. Passaram, porém, os anos, e o Rei sentiu a aproximação da sombra da morte, à medida que sua idade avançava. Foi dominado então pelo medo e pela cólera. Era agora chegada a hora que Sauron prepara e pela qual vinha esperando havia muito tempo. E Sauron falou com o rei, dizendo que sua força agora era tamanha, que ele poderia pensar em fazer valer sua vontade em todos os aspectos sem se sujeitar a nenhuma ordem ou interdição (Tolkien, 2011, p. 349).

Os rebeldes, consternados pela vontade do rei numenoriano de guerrear contra os Valar, se prepararam para trair seu reinado, sabendo de que não haveria vitória caso sua decisão fosse declarar guerra ao Valar. Amandil, então, planejou uma viagem secreta à Terra-Média, onde seus filhos e netos escapariam, restando-lhes o dever de observar o possível futuro catastrófico de um reinado que já havia sido glorioso. Na marcha marítima contra os Valar, a “frota dos numenorianos escurecia o mar a oeste da Terra e se assemelhava a um arquipélago de mil ilhas” (Tolkien, 2011, p. 353). Assim se

mobilizou contra a ameaça do oeste. E havia pouco vento, mas eles dispunham de muitos remos e de muitos escravos fortes para remar debaixo dos açoites. O sol se pôs, e sobreveio um enorme silêncio. Caiu a escuridão sobre a Terra, e o mar estava calmo, enquanto o mundo esperava o que iria acontecer. Lentamente, as esquadras desapareceram da vista dos que olhavam nos portos, suas luzes foram se apagando, e a noite apoderou-se delas. E pela manhã, já não estavam mais lá. Pois surgia um vento leste que as soprou para longe. E elas desrespeitara a Interdição dos Valar, e entraram em águas proibidas, para guerrear contra os Imortais, a fim de roubar deles a via eterna dentro dos Círculos do Mundo (Tolkien, 2011, p. 354).

E assim se deu o desfecho de tal ataque dos homens aos deuses:

Manwë sobre a Montanha invocou Ilúvatar; e naquela época os Valar renunciaram a sua autoridade sobre Arda. Ilúvatar, porém, acionou o seu poder e mudou a aparência do mundo. Abriu-se então o mar um imenso precipício entre Númenor e as Terras Imortais; e as águas jorraram para dentro dele. E o estrondo e a espuma das cataratas subiram aos céus; e o mundo foi abalado. E toda a esquadra dos numenorianos foi arrastada para esse abismo, afundando e sendo engolida para sempre. Já Ar-Pharazôn, o Rei, e os guerreiros mortais que haviam posto os pés na terra de Aman foram soterrados por colinas que desmoronaram. Conta-se que ali eles jazem, presos, nas Grutas dos Esquecidos, até a Última Batalha e o Juízo Final.

Mas a terra de Aman e Eressëa dos eldar foram levadas, retiradas para sempre para fora do alcance dos homens. E Andor, a Terra da Dádiva, Númenor dos Reis, Elenya da Estrela de Eärendil, foi totalmente destruída. Pois estava perto do lado oriental da enorme fenda; e seus alicerces foram revirados, fazendo-a tomar e cair na escuridão; e ela não existe mais. E agora não resta sobre a Terra lugar algum em que esteja preservada a lembrança de um tempo sem maldade. Pois Ilúvatar fez recuarem os Grandes Mares a oeste da Terra-Média e também as Terras Vazias a leste; e nova terras e novos mares foram criados. E o mundo foi reduzido, já que Valinor e Eressëa foram transferidas para o reino das coisas ocultas (Tolkien, 2011, p. 355).

Os filhos de Amandil sobreviveram, protegidos pela benção dos Valar graças às súplicas dele para que chegassem à Terra-Média, então, “Elendil e seus filhos depois fundaram reinos

na Terra-Média; e, embora suas tradições e ofícios não passassem de uma sombra do que haviam sido antes que Sauron chegasse a Númenor” (Tolkien, 2011, p. 357). Aquele que seria o segundo Senhor do Escuro, não padece no grande desastre. Contudo, afunda junto do abismo que engole a ilha de Númenor, ali perdendo sua forma carnal,

destituído dessa forma na qual havia cometido tamanho mal, para nunca mais voltar a parecer simpático aos olhos dos homens, mesmo assim seu espírito se elevou das profundezas e passou como uma sombra e um vento escuro por cima do mar, voltando a Terra-Média e a Mordor, que era seu lar (Tolkien, 2011, p. 357).

Assumiria mais tarde uma nova forma física, uma “imagem de perversidade e ódio tornados visíveis; e poucos conseguiam encarar o Olho de Sauron, o Terrível” (Tolkien, 2011, p. 357).

Adentramos, assim, na história dos famosos anéis de poder.

Sauron “vendo a desolação do mundo, conclui em seu íntimo que os Valar, tendo destronado Morgoth, tinham mais uma vez se esquecido da Terra-Média” (Tolkien, 2011, p. 365). Por meio do ódio às criações de Ilúvatar, propôs-se a corromper os homens, pois “eram os mais fáceis de influenciar dentre todos os povos a Terra; mas por muito tempo procurou a convencer os elfos a lhe prestarem serviço, pois sabia que os Primogênitos tinham maior poder” (Tolkien, 2011, p. 365). Nessa época, Sauron ainda aparentava ser alguém belo, locomovendo-se livremente dentre os povos, com única exceção de Lindon, onde reinava Gil-galad, e tanto ele quanto Elrond duvidavam de sua aparência e palavras maliciosas. Mas houve um local onde suas tramas foram acolhidas, em “Eregion [...], pois naquela terra os noldor sempre desejaram aumentar a perícia e a sutileza de suas obras. Além do mais, eles não estavam em paz em seu íntimo, já que se haviam recusado de voltar para o oeste” (Tolkien, 2011, p. 366).

Ali “fizeram Anéis de Poder. Contudo, Sauron guiava seus esforços e estava a par de tudo o que faziam; pois seu desejo era impor uma obrigação aos elfos e mantê-los sob vigilância” (Tolkien, 2011, p. 366). Nos deparamos, então, com a origem do objeto mais marcante, a origem do “Senhor dos Anéis”, quando

em segredo, porém, Sauron fez Um Anel para governar todos os outros; e o poder dos outros estava vinculado ao dele, de modo a submeter-se totalmente a ele e a durar somente enquanto ele durasse. E grande parte da força e da vontade de Sauron foi transmitida àquele Um Anel. Pois o poder dos anéis élficos era enorme, e aquele que deveria governá-los deveria ser um objeto de

potência extraordinária. E Sauron o forjou na Montanha de Fogo na Terra da Sombra. E, enquanto usava o Um Anel, ele conseguia perceber tudo o que era feito pelos anéis subalternos, e ler e controlar até mesmo os pensamentos daqueles que os usavam (Tolkien, 2011, p. 366-367).

Entretanto, os elfos não eram facilmente corruptíveis, e assim que utilizaram os anéis forjados e manipulados por Sauron perceberam suas intenções de submissão, conquista e destruição. Não conseguiu enganá-los, e os elfos fugiram, com a guerra sendo declarada a partir deste momento. Os Primogênitos salvaram três anéis mágicos, pois “havia sido feitos por último e que possuíam poderes maiores. Narya, Nenyá e Vilya eram chamados: os Anéis do Fogo, da Água e do Ar, engastados com rubi, diamante e safira” (Tolkien, 2011, p. 367). Sauron nunca os tocou, e eles se tornaram os objetos de maior desejo do segundo Senhor do Escuro em razão da quantidade de poder que possuíam. Seguiram “imaculados, pois foram forjados somente por Celebrimbor, e a mão de Sauron nunca o tocou. Contudo, eles também estavam sujeitos ao Um” (Tolkien, 2011, p. 367). E mais tragédias ocorreram após estes eventos:

a guerra nunca mais cessou entre Sauron e os elfos. E Eregion foi devastada; Celebrimbor, assassinado; e as portas de Moria [Khazad-dûm] fechadas. Nesse período, a fortaleza e o refúgio de Imladris, que os homens chamam de Valfenda, foi fundada por Elrond meio-elfo. E resistiu por muito tempo. Sauron, entretanto, acumulou nas mãos todos os Anéis de Poder que restavam. E os distribuiu a outros povos da Terra-Média, esperando assim atrair para sua influência todos os que desejassem um poder secreto maior do que o atribuído à sua espécie. Sete anéis deu ele aos anões; mas aos homens deu nove, pois os homens se revelaram, nesse aspecto como e outros, os mais propensos a se submeter à sua vontade. E todos esses anéis que ele controlava, ele perverteu, ainda com maior facilidade por ter participado de sua confecção; e eles eram amaldiçoados e acabavam por trair todos os que os usavam. Os anões de fato se provaram resistentes e duros de domar. É que eles não suportam o domínio de outros; e é difícil de descobrir o que passa em seus corações [...] revelou-se mais fácil atrair os homens para a armadilha. Os que usaram os Nove Anéis tornaram-se poderosos no seu tempo, reis, feiticeiros e guerreiros do passado remoto. Conquistaram glória e enorme fortuna, mas elas acabaram sendo sua desgraça. Ao que parecia eles tinham vida eterna, mas a vida se tornou insuportável para eles. Podiam caminhar, se quisessem, sem serem vistos por nenhum olhar neste mundo sob o sol; e podiam enxergar coisas em mundos

invisíveis para os mortais. Mas com enorme frequência viam apenas os espectros e as ilusões de Sauron. E um a um, mais cedo ou mais tarde, de acordo com sua força inata e a bondade ou a maldade de suas vontades no início, eles caíam sob a escravidão do anel que portavam e sob domínio o Um, que era o de Sauron. E se tornavam invisíveis para sempre, menos para ele, que usava o Anel Governante, e passavam para o reino das sombras. Os nazgûl eram eles, os Espectros do Anel, os mais terríveis servos do Inimigo (Tolkien, 2011, p. 368).

Nessa época, dois grandes reinos dos homens foram fundados pelos numenorianos sobreviventes da catástrofe ocorrida na Segunda Era. Os filhos de Elendil, “Isildur e Anárion estabeleceram um reino [...] que passa a [...] chamar Gondor, enquanto o Reino Setentrional foi chamado de Arnor” (Tolkien, 2011, p. 370-371). O inimigo preparava sua investida contra os edain e os homens do Ponente, visando acabar com os povos livres da Terra-Média. Na Terra de Mordor, “os fogos da Montanha foram mais uma vez atizados. Motivo pelo qual, ao ver a fumaça de Orodruin ao longe e perceber que Sauron retornara, os numenorianos renomearam aquela montanha como Amon Amarth, o que significa Montanha da Perdição” (Tolkien, 2011, p. 373). Ocorre, então, o embate travado entre a Última Aliança entre elfos e homens e Sauron, agora o Senhor do Escuro.

Ora, Elendil e Gil-galad examinaram juntos a questão, pois percebera que Sauron se fortaleceria demais e derrotaria todos os inimigos, um a um, se eles não se unissem para enfrentá-lo. Criaram, portanto, aquela liga que é chamada de Última Aliança, e marcharam para o leste, para o interior da Terra-Média, reunindo um imenso exército de elfos e homens. E pararam algum tempo em Imladris. Diz-se que as hostes ali reunidas eram mais belas e esplêndidas em armas do que qualquer outra que tenha sido vista desde então na Terra-Média; e nenhum contingente mais numeroso foi formado desde que o exército dos Valar atacou as Thangorodrim.

De Imladris, eles atravessaram as Montanhas Nevoenta por muitos desfiladeiros e marcharam ao longo do Rio Anduin, chegando, afinal, a deparar com o exército de Sauron em Dagorlad, a Planície da Batalha, que se estende diante dos portões da Terra Negra. Naquele dia, todos os seres vivos estavam divididos; e alguns de cada espécie, mesmo entre os animais selvagens e as aves, eram encontrados dos dois lados, à única exceção dos elfos. Somente eles não se dividiram e seguiram a liderança de Gil-galad. Dos

anões, poucos lutaram, fosse de um lado, fosse do outro. Mas a linhagem de Durin de Moria combateu Sauron.

O exército de Gil-galad e de Elendil obteve a vitória, pois o poder dos elfos ainda era tremendo naquele tempo, e os numenorianos eram altos e fortes, e terríveis em sua fúria. A Aeglos, a lança de Gil-galad, ninguém conseguia resistir; e a espada de Elendil enchia os orcs e os homens de medo, pois ela refulgia com a luz do Sol e da Lua, e se chamava Narsil.

Então Gil-galad e Elendil entraram em Mordor e cercaram o reduto de Sauron. Sitiaram a fortaleza por sete anos e sofreram graves perdas pelo fogo, por lanças e setas do Inimigo, e Sauron fez muitas investidas contra eles. Ali, no vale de Gorgoroth, Anárion, filho de Elendil, foi morto, além de muitos outros. No final, porém o cerco era tão rigoroso, que o próprio Sauron se apresentou; e lutou com Gil-galad e Elendil, matando os dois; e a espada de Elendil quebrou quando ele tombou. Mas Sauron também foi derrubado; e, com o toco de Narsil, Isildur arrancou o Anel Governante da mão de Sauron e ficou com ele para si. Então Sauron foi derrotado por algum tempo e abandonou seu corpo. Seu espírito fugiu para longe e se ocultou em local ermo. E por muitos anos ele não voltou a assumir forma visível (Tolkien, 2011, p. 374-375).

Encerram-se assim os eventos históricos da Segunda Era e tem-se, a seguir, o início da “Terceira Era do Mundo, depois dos Dias Antigos e dos Anos Escuros. E naquela época ainda havia esperança e lembrança da alegria” (Tolkien, 2011, p. 375). Logo após a grande batalha contra Sauron e suas hostes, a “Torre Escura caiu ao chão, arrasada, mas seus alicerces permaneceram, e ela não foi esquecida. Os numenorianos montaram guarda sobre a terra de Mordor, mas ninguém ousava morar lá, pelo terror da lembrança de Sauron e pela Montanha e Fogo, que ficava ali, ao lado de Bara-dûr” (Tolkien, 2011, p. 375).

E o Anel Governante? “Desapareceu até mesmo do conhecimento dos Sábios, nessa época. No entanto, não foi desmanchado” (Tolkien, 2011, p. 375). Elrond e Círdan aconselharam Isildur a destruí-lo na Montanha da Perdição, onde havia sido forjado, que obliteraria eternamente o poder de Sauron, o qual continuaria pela eternidade como um espectro, como uma sombra vagante no mundo. Isildur não seguiu tais conselhos, seduzido pelo poder do Anel, que carregava as vontades de seu único e verdadeiro Senhor, pois “parecia ter aparência belíssima; e ele não quis permitir que fosse destruído” (Tolkien, 2011, p. 376). Isildur se encarregou de assumir o trono de seu pai Elendil, o trono do reino de Arnor, deixando o trono de Gondor para o filho de seu irmão Meneldil. Assim, “renunciava ao Reino do Sul [partindo

para viver] longe da sombra da Terra Negra” (Tolkien, 2011, p. 376). Durante uma viagem, Isildur com sua comitiva foi atacado por orcs, sofrendo uma emboscada na região das Montanhas Nevoentas, mas

escapou graças ao Anel; pois, quando o usava, tornava-se invisível a todos os olhos. Os orcs, porém, o perseguiram pelo faro e pelas pegadas, até ele chegar ao Rio e nele mergulhar. Ali o Anel o traiu e vingou a morte de seu criador, pois escorregou de seu dedo quando ele nadava e se perdeu nas águas. Os orcs então o viram nadando na correnteza, atiraram muitas flechas e esse foi o seu fim (Tolkien, 2011, p. 376).

Assim, neste ataque, a linhagem de Isildur pereceu, com exceção de um único filho, Valandil, que deixara vivendo em Valfenda antes de partir para a grande batalha contra Sauron. Este assumiria o trono do reino de Arnor, na região de Eriador, mas os numenorianos haviam diminuído, enfraquecido em seu poder, e quando veio a falecer o sétimo rei que sucederia a Valandil, o reino se dividiu em reinos e feudos, e “seus inimigos devoraram um a um” (Tolkien, 2011, p. 377). O que restaria dos dúnedain? “Deles nada restou a não ser um povo estranho a perambular em segredo no mato, e outros homens não conheciam seus lares nem o objetivo e suas viagens”. (Tolkien, 2011, p. 377).

O reino de Gondor continuaria resistindo pelos próximos anos, reconquistando seu esplendor dos dias gloriosos dos numenorianos, inclusive com a muda da Árvore Branca crescendo, muda que foi trazida por Isildur da ilha que afundara, que “antes dela tinha vindo de Avallónë; e, antes dessa, de Valinor, no Dia antes dos dias, quando mundo era jovem” (Tolkien, 2011, p. 377). Mas, pouco a pouco, a decadência também viria a atingir o reino dos homens do Sul, pois “o sangue dos numenorianos se tornou muito misturado com o de outros homens; seu poder e sua sabedoria foram reduzidos, seus anos de vida, encurtados, e a vigilância sobre Mordor, negligenciada” (Tolkien, 2011, p. 377-378). Seguiram-se os dias, com os Espectros do Anel finalmente se revelando, abrindo caminho para seu Senhor ressurgir novamente. Findaram-se as forças dos homens até a morte de seu último rei, Eärnur, que desafiou o líder dos nazgûl nos portões de Mordor, onde foi traído pelas suas promessas vãs, capturado e nunca mais visto sob os olhos dos povos livres da Terra-Média. Não havia herdeiros ao trono de Gondor, e assim a linhagem real foi interrompida, sendo substituída pelos Regentes da Casa. Havia, no entanto, um ponto seguro na Terra-Média, onde era preservado a “memória de tudo o que havia sido belo” (Tolkien, 2011, p. 379), Valfenda, morada de Elrond meio-elfo.

Desse ponto em diante, para além de *O Silmarillion*, finalmente entrando em contato com a primeira obra publicada de J. R. R. Tolkien, *O Hobbit*, na qual acompanha-se os eventos em torno do protagonista que pertence à raça de pequenas pessoas de pés peludos que dá o título à referida obra, Bilbo Bolseiro em sua aventura com a comitiva de treze anões – Thorin, Balin, Dwalin, Fili, Kili, Dori, Nori, Ori, Óin, Glóin, Bifur, Bofur e Bombur - e o velho mago Gandalf, o Cinzento, para reconquistar a fortaleza do reino perdido de Thorin na Montanha Solitária, contra o dragão Smaug que transformou o local em seu covil. Há, dessa maneira, dois pontos importantes de toda a narrativa de *O Hobbit*, e o primeiro ocorre sob o ponto de vista de Bilbo.

Durante a aventura do pequeno hobbit, em uma luta dentro das Montanhas Nevoentas, este se perde da comitiva de anões e se depara, sozinho, com as profundezas do mundo. Lá, encontra uma das personagens mais famosas de todo o universo narrativo de Tolkien: “ali no fundo, na beira da água escura, vivia o velho Gollum, uma pequena criatura viscosa. Não sei de onde veio, nem quem ou o que ele era. Era um Gollum – escuro como a escuridão, exceto por dois grandes olhos redondos e pálidos no rosto magro” (Tolkien, 1998, p. 72). Gollum vivia solitário, alimentando-se de presas fáceis, tendo como companhia um objeto mágico, que amava chamar de “meu preciosso!” (Tolkien, 1998, p. 73). Bilbo sobrevive à presença da criatura graças à sua espada élfica, de nome “Ferroada” e ter vencido um jogo de adivinhas no escuro. Que objeto é esse pelo qual a criatura possui tanto afeto? Era o próprio Anel Governante, o Um Anel. Bilbo, acidentalmente, pegou o artefato da criatura e, para sua “esperança e surpresa. Pelo jeito, o anel que tinha era mágico: tornava a pessoa invisível! Bilbo já ouvira falar sobre tais coisas, é claro, em histórias muito antigas; mas era difícil acreditar que tivesse realmente achado um por acidente” (Tolkien, 1998, p. 85).

Vale ressaltar não há pistas na narrativa de *O Hobbit* que apontem que esse é o anel de Sauron. Tal informação nos é revelada muito à frente nessa jornada. A jornada de Bilbo segue, porém focaremos em outro evento, que acontece por trás da trama, nas ausências específicas de uma personagem que acompanha o hobbit e a comitiva de anões. Gandalf, o Cinzento, em determinados momentos da narrativa, segue outros caminhos, surgindo em outros momentos, e suas ausências parecem demasiadamente convencionais para não suspeitarmos. Um momento de suma importância se dá quando Gandalf se despede no instante em que os anões e Bilbo estão para adentrar a Floresta das Trevas.

Tenho, como já lhes disse, alguns negócios urgentes no sul, e já estou atrasado de tanto me ocupar com vocês. Podemos nos encontrar de novo antes que tudo esteja terminado, e também podemos não nos encontrar. Isso depende de sua

sorte, coragem e bom senso, e estou mandando o Sr. Bolseiro com vocês (Tolkien, 1998, p. 134).

Mas, o que Gandalf irá fazer ao sul do mundo? Qual é essa urgência? A resposta está em uma de suas falas a Bilbo:

Antes que pudessem contorná-la ao sul, entraria nas terras do Necromante, e nem você, Bilbo, vai precisar que lhe conte histórias daquele feiticeiro negro. Não os aconselho a se aproximarem de nenhum lugar que seja vigiado por sua torre escura! (Tolkien, 1998, p. 136).

Quem é esse Necromante de quem ele fala? Torre Escura? São denominações que parecem familiar. E o que se desenrola por trás da narrativa? Mithrandir (nome élfico de Gandalf<sup>3</sup>) estava

cada vez mais alerta [...], questionou a escuridão na Floresta das Trevas; pois, embora muitos considerassem que ela era criada pelos Espectros do Anel, ele temia que de fato ela fosse a primeira sombra do retorno de Sauron. Foi então até Dol Guldur, e o Feiticeiro fugiu dele; e por muito tempo houve uma paz vigilante. Mas, por fim, a Sombra voltou, e com o poder aumentado (Tolkien, 2011, p. 382).

Formou-se o Conselho Branco nesta época, dele participando Elrond, Galadriel, além de outros senhores dos eldar, e lá também estavam Gandalf e Saruman, o Branco (Curunír em élfico<sup>4</sup>). O poder da Sombra se expandia, anuviando os corações daqueles que vigiavam pela paz e liberdade dos povos da Terra-Média. Assim,

Mithrandir, correndo enorme perigo, voltou a Dol Guldur e às minas o Feiticeiro, descobriu a veracidade de seus temores e escapou.

- Infelizmente, nossa suposição é verdadeira – disse ele, ao voltar a Elrond – Não se trata de um dos úlairi (Nazgûl), como muitos há muito imaginam. É o próprio Sauron que voltou a assumir uma forma e agora cresce rapidamente.

---

<sup>3</sup> Mithrandir, mais especificamente é derivado do *sindarin* que é uma das manifestações variantes da língua geral denominada como élfico. Significa, em uma possível tradução: “Peregrino Cinzento”.

<sup>4</sup> Na mesma lógica que Mithrandir, Curunír é o nome original de Saruman derivando do *sindarin* que é uma das manifestações variantes da língua geral denominada como élfico. Significa, em uma possível tradução “Homem de Habilidade”.

E ele está recolhendo de novo todo os Anéis em suas mãos. E está sempre à procura de notícias do Um, e dos herdeiros de Isildur, se ainda sobrevivem na terra (Tolkien, 2011, p. 383).

Sauron viria ser expulso de Dol Guldur, refugiando-se em sua velha fortaleza de Barad-dûr, na terra de Mordor. Sabe-se que ele busca encontrar o Anel, na qual reside grande parte de sua força. Muitos davam o objeto como eternamente perdido, jogado nas profundezas dos oceanos para que nunca mais fosse encontrado. Elrond, no entanto, pressentia que não, que o Anel seria encontrado e que a próxima guerra seria para encerrar os tempos da Terceira Era.

Bilbo completou sua aventura, auxiliou os anões na recuperação de seu reinado, e partiu de volta para o seu lar, o Condado, com riquezas e histórias que seu povo nunca viria a acreditar por completo. E claro com seu anel mágico. Essa trama narrativa de Gandalf e a investigação pela verdadeira identidade do necromante de Dol Guldur é contada em *O Silmarillion*, que repassa os eventos que não temos acesso em *O Hobbit*, por conta da narrativa ser fechada em torno do ponto de vista de Bilbo Bolseiro, e é daqui, destes dois pontos em comum, encerrando tanto o primeiro quanto o segundo livros respectivamente citados, que a trama se articulada no *Legendarium* partirá para os eventos épicos da trilogia de livros *O Senhor dos Anéis: a Sociedade do Anel* [*Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 1954], *As Duas Torres* [*The Two Towers*, 1954] e *O Retorno do Rei* [*The Return of the King*, 1955].

## 2.2 A Guerra do Anel

Nada sintetiza melhor a força de vontade corruptora, maligna e vil que habita o Anel Governante, o Um Anel, do que o verso presente na abertura antes do índice de capítulos de *O Senhor dos Anéis*.

Três Anéis para os Reis-Élfos sob este céu.  
 Sete para os Senhores-Anões em seus rochosos corredores, Nove para  
 Homens Mortais, fadados ao eterno sono.  
 Um para o Senhor do Escuro em seu escuro trono.  
 Na Terra de Mordor onde as Sombras se deitam.  
 Um Anel para todos governar. Um Anel para encontrá-los,  
 Um Anel para a todos trazer e na escuridão aprisioná-los  
 Na Terra de Mordor onde as sombras se deitam (Tolkien, 2000, p. vii).

Terra-Média. Terceira Era. Condado. Terra dos vales, florestas e lares da maior parte dos hobbits. É de suma importância lembrar que “em grande parte, este livro trata de hobbits, e através de suas páginas o leitor pode descobrir muito da personalidade e um pouco de suas histórias” (Tolkien, 2000, p. 1). O destino do mundo, dos povos livres da Terra-Média estará nas mãos desta raça. E

Os hobbits são um povo discreto mas muito antigo, mais numeroso outrora do que é hoje em dia. Amam a paz e a tranquilidade e uma boa terra lavrada: uma região campestre bem organizada e bem cultivada era seu refúgio favorito. Hoje, como no passado, não conseguem entender ou gostar de máquinas mais complicadas que um fole de forja, um moinho de água ou um tear manual, embora sejam habilidosos com ferramentas [...]. Quanto aos hobbits do Condado, enfocados nesses contos, nos tempos de paz e prosperidade era um povo alegre. Vestiam-se com cores vivas, gostando notadamente de verde e amarelo, mas raramente usavam sapatos, uma vez que seus pés tinham solas grossas como couro e eram cobertos por pelos grossos e encaracolados, muito parecidos com os que tinha na cabeça, que eram geralmente castanhos. Dessa forma, o único ofício pouco praticado entre eles era a manufatura de sapatos, mas tinham dedos longos e habilidosos e podiam fazer muitas outras coisas úteis e graciosas (Tolkien, 2000, p. 1-2).

Aqui, nesta localidade, somos apresentados à personagem de Frodo, hobbit adotado por Bilbo e herdeiro de Bolsão (propriedade de Bilbo) que, igual a

Bilbo em *O Hobbit* [...] não tem nenhuma pretensão de participar de nada que esteja fora dos limites do Condado. Gandalf é quem aparece nos dois casos com propostas que fazem os dois hobbits abandonarem o conforto de suas casas e partirem em busca do inexplorado. De forma um pouco mais particular, no caso de Frodo, Gandalf conta-lhe sobre o enorme poder de destruição do Um anel e consegue convencê-lo de que ele mesmo, enquanto herdeiro de Bilbo e dono do anel, é quem deve levá-lo para fora do Condado (Stainle, 2016, p. 31-32).

Frodo herdou o anel de Bilbo, tanto quanto herdara o peso das ações de Bilbo, que lhe deixou o objeto mágico após desaparecer do Condado na data de seu centésimo décimo primeiro aniversário, e, com as investigações de Gandalf, também herdara o peso de carregar o Um Anel,

com consciência, diferente de Bilbo, do poder que estaria levando consigo. Não será uma viagem fácil, porém, não será solitária tanto quanto se poderia imaginar. Assim, ao cruzar o limiar, Frodo tomou o rumo para a vastidão misteriosa da Terra-Média, afastando-se das terras confortáveis do Condado, após seu chamado para a aventura. Frodo, olhando-se pela perspectiva do *Herói de Mil Faces*, a partir do ponto em que põe os pés na estrada, torna-se o

Herói [que] caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas [onde] é auxiliado, de forma encoberta [ou bem aberta], pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado [ou não] antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (Campbell, 2013, p. 102).

Frodo, inicialmente, em sua jornada, tem o objetivo de chegar até a estalagem do Pônei Saltitante, no vilarejo de Bri. Lá deverá encontrar Gandalf, que não o acompanhara no momento por ter ido notificar a Saruman que o Um Anel foi encontrado e receber conselhos do líder da ordem dos magos. Formou-se, aqui, a primeira parte do grupo de aventureiros que ousariam enfrentar os perigos da Terra-Média. Três outros hobbits seguirão junto de Frodo. Samwise Gamgi, Meriadoc Brandebuque e Peregrin Tûk, ou apenas: Sam, Merry e Pippin. De pronto, o pequeno grupo já começa a enfrentar perigos: além de estarem sendo perseguidos pelos nazgûl disfarçados de cavaleiros negros, cruzam a Floresta Velha e seus mistérios, onde são auxiliados por Tom Bombadil, outro dos muitos mistérios do *Legendarium*, a se livrarem dos perigos desse local, cruzaram a Colina dos Túmulos, onde mais uma vez os quatro hobbits foram auxiliados por Tom Bombadil para escaparem com vida das criaturas mortas-vivas que ali habitavam. Chegam a Bri, vão até a estalagem, mas não encontram Gandalf. Resolveram esperar, aguardar e ver se ele chegava. Nesse local, uma outra personagem se reunirá ao grupo de hobbits, mas desta vez será alguém das pessoas grandes. Dentre as várias raças que frequentam o Pônei Saltitante,

Frodo percebeu que um homem de aparência estranha e marcada pelos anos, sentado num canto escuro, também estava escutando a conversa dos hobbits com muita atenção. Tinha uma caneca alta à sua frente, e fumava um cachimbo de haste longa, talhado de forma curiosa. As pernas estavam esticadas, mostrando botas altas de couro macio que lhe serviam bem, mas já bastante

surradas e agora cobertas de lama. Uma capa cheia de marcas de viagem, feita de tecido verde-escuro, o cobria quase por completo, e apesar do calor da sala, ele usava um capuz que lhe ocultava o rosto em sombras; mas podia-se ver o brilho em seus olhos enquanto observava os hobbits (Tolkien, 2000, p. 164).

O homem é identificado pelos locais como Passolargo, e chamou Frodo para conversar, informando dos perigos ali presentes, do descuido tomado no lugar em relação à discrição dos pequeninos, e também expressando a vontade de auxiliá-los em sua missão. Frodo, assim, recebera uma carta escrita por Gandalf e entregue pelo dono da estalagem informando sobre o surgimento de imprevistos que necessitavam de sua presença, na qual as mesmas palavras do velho mago confirmavam a confiança em Passolargo, e que seu verdadeiro nome é Aragorn. Este homem é descendente dos dúnedain, uma raça de homens de sangue antigo, que hoje viajavam nas terras ermas, denominavam-se como guardiões, com talentos para caça, rastreamento e, muito provavelmente, habilidades não só com arcos e flechas, mas também com as espadas. Ainda sobre o conteúdo da carta, Gandalf indicava o próximo passo da viagem: eles deveriam ir à Valfenda, lar dos elfos e de Elrond. Aragorn sugere uma rota para os Hobbits, para caso Gandalf, que estava atrasado, tentasse alcançá-los nas trilhas ermas. Seria aquele caminho que o velho mago viria a utilizar para chegar ao lar dos elfos.

Nessa viagem, haverá um embate entre os quatro hobbits, Aragorn e os nazgûl no Topo do Vento, ruína de um antigo posto de vigia do reino élfico de Gil-Galad. Durante o encontro, Frodo “sentiu uma dor, como se um dardo envenenado tivesse penetrado seu ombro esquerdo” (Tolkien, 2000, p. 208). Uma fuga para Valfenda se inicia, fugindo dos nazgûl espantados por Aragorn. O ferimento de Frodo fora provocado por uma lâmina de Morgul, que viria a transformá-lo em um Espectro do Anel se não fosse encontrado alguém com um “poder de cura capaz de fazer frente a armas tão malignas” (Tolkien, 2000, p. 210). Forma-se, então, uma corrida contra o tempo, exaustiva e perigosa. Glorfindel, um dos senhores élficos residentes em Valfenda surgirá em auxílio da pequena comitiva, salvando Frodo em seus últimos momentos antes de ser tomado por completo pela escuridão.

Os hobbits chegarão à Valfenda e lá reencontrarão muitos conhecidos e conhecerão muitos outros desconhecidos. Gandalf enfim apareceu, e aqui é descoberto sobre seu embate com Saruman, o Branco, que traía a sua ordem em prol de sua própria ascensão, cobiçoso por poder e conhecimento, aliando-se à Sauron e suas hostes. Bilbo também estava por aqui, seu último destino da viagem que empreendeu desde que saíra do Condado no dia de seu aniversário. Elrond estava aqui, figura histórica, testemunha ocular dos Dias Antigos, com toda

sua sabedoria. Dentre tantos encontros, sorrisos e jantares, descobre-se que, no outro dia, “haverá um Conselho” (Tolkien, 2000, p. 251). É chegada a hora de debater, de entender, de tomar decisões sobre o futuro da própria Terra-Média.

No conselho, após notícias do mundo, com anões, elfos e homens presentes, Elrond “falava de Sauron e dos Anéis de Poder, e de sua forjadura na Segunda Era do mundo, há muito tempo” (Tolkien, 2000, p. 256). Retomou feitos e histórias até onde sua memória permitia, revelando a muitos sua longa jornada na Terra-Média, rememorando eventos que datavam dos Dias Antigos, da Última Aliança e do desfecho do próprio Isildur após a vitória contra o Senhor do Escuro. É revelado também por Elrond que Passolargo é “Aragorn, filho de Arathorn [...], e descende, através de muitas gerações, de Isildur, filho de Elendil, de Minas Ithil. É o chefe dos dúnedain no Norte; e poucos restam agora desse povo” (Tolkien, 2000, p. 261). Aragorn é o herdeiro do trono vazio de Gondor, que nos dias do Conselho é governado pela Casa dos Regentes. Dentre tantos debates, histórias, reflexões e tensões envolvendo qual seria a melhor decisão, Frodo toma uma iniciativa

O sino do meio-dia tocou. Mesmo assim, ninguém falava nada. Frodo olhou para todos os rostos, mas eles não estavam voltados para ele. Todo o Conselho se sentava com os olhos para baixo, pensando profundamente. Um grande pavor o dominou, como se estivesse aguardando o pronunciamento de alguma sentença que ele tinha previsto havia muito tempo, e esperando em vão que afinal de contas nunca fosse pronunciada. Um desejo incontrolável de descansar e permanecer em paz ao lado de Bilbo em Valfenda encheu-lhe o coração. Finalmente, com um esforço, falou, e ficou surpreso ao ouvir as próprias palavras, como se alguma outra vontade estivesse usando sua pequena voz.

- Levarei o Anel – disse ele. – Embora não conheça o caminho (Tolkien, 2000, p. 286).

Elrond confirmou o pronunciamento de Frodo, apontando então como o Portador do Anel, cujo objetivo de era levar o objeto até a terra de Mordor, para dentro da Montanha da Perdição, destruí-lo e acabar de uma vez com o poder de Sauron. Será um caminho que Frodo irá se “deparar com muitos inimigos, alguns declarados, alguns disfarçados; e poderá encontrar amigos em seu caminho, quando menos esperar” (Tolkien, 2000, p. 292). Será formado, enfim, a Sociedade do Anel, um grupo que se proporá livremente a acompanhar, proteger, auxiliar e

aconselhar Frodo em sua jornada. Serão nove membros, que representavam os povos livres do Mundo:

Com você e seu fiel servidor (Samwise Gamgi), Gandalf deve partir, pois está será sua maior tarefa, e talvez o fim de seus trabalhos. [...]

[...] Legolas irá representando os elfos, e Gimli, filho de Glóin, representará os anões. Estão dispostos a ir no mínimo até as passagens das Montanhas, e talvez mais além. Representando os homens, você terá Aragorn, filho de Arathorn, pois o Anel de Isildur é de grande interesse para ele.

- Passolargo! – disse Frodo.

- Sim – disse ele com um sorriso – Peço novamente permissão para ser seu companheiro, Frodo.

- Eu teria implorado que viesse comigo – disse Frodo -, mas pensei que você iria para Mina Ithil com Boromir.

- E irei – disse Aragorn – e a Espada-que-foi-Quebrada deverá ser reforjada antes que eu parta para a guerra. Mas sua estrada e a nossa serão a mesma por muitas centenas de milhas. Portanto, Boromir também estará na Comitiva. É um homem valoroso.

- Restam mais dois – disse Elrond – Nesses ainda vou pensar. Em minha própria casa poderei encontrar alguém que me agrade.

- Mas assim não restará lugar para nós – gritou Pippin desanimado. – Não queremos ficar para trás. Queremos ir com Frodo.

- Isso porque vocês não entendem e não imagina o que os espera pela frente – Disse Elrond

- Nem Frodo – Disse Gandalf, inesperadamente apoiando Pippin – Nem qualquer um de nós pode enxergar claramente. É verdade que se esses hobbits entendessem o perigo não ousariam ir. Mas ainda assim desejariam ir, ou desejariam ousar, ficando envergonhados e infelizes. Eu acho, Elrond, que nessa questão seria bom confiar mais na grande amizade deles do que na grande sabedoria. Mesmo que escolha para nós um senhor élfico, como Glorfindel, ele não poderia abalar a Torre Escura, nem abrir a estrada que conduz ao Fogo, por meio dos poderes que tem.

- Você fala sério – disse Elrond – mas estou em dúvida. O Condado, pelo que pressinto, não está livre de perigo; e pensei em mandar estes dois de volta como mensageiros, para fazer o que pudessem, de acordo com as maneiras de sua terra, para advertir as pessoas sobre o perigo que correm. De qualquer modo, julgo que o mais jovem dos dois, Peregrin Tûk, deve permanecer. Meu coração é contra sua partida.

- Então, Mestre Elrond, o senhor terá de me acorrentar numa prisão, ou me mandar para casa amarrado num saco – disse Pippin. – Pois, de outro modo, seguirei a Comitiva.

- Então, que seja assim. Você irá – disse Elrond, e suspirou – Agora a conta dos Nove está completa. Em sete dia, a Comitiva deve partir (Tolkien, 2000, p. 293-294).

Então, a jornada da Sociedade do Anel e seus nove membros se inicia. A comitiva e sua viagem, com seus imensos desafios, superações, perdas, vitórias, regozijos, tristezas, tensões, desesperos e, claro, sem nunca desaparecer completamente do horizonte: esperança. Outros inúmeros personagens aparecerão ao longo dos próximos arcos narrativos, inúmeras paisagens que adentram em nosso imaginário sem nunca abandonar toda a história cosmogônica anteriormente narrada. A cada novo passo dado, mais “suspendemos nossa descrença em relação a algumas coisas” (ECO, 2019, p. 83), imersos no arco de cada personagem que fora citada, a qual possui seu próprio ciclo, seu próprio momento de desafio, aceitação, superação e conquista. Cada um, à sua maneira passará por “alguns lugares, aonde [os] Mentores não podem ir e onde [se está] por [conta própria] (VOGLER, 2015, p. 213), enfrentando sozinhos cada sombra que o persegue tanto em caráter intrapessoal, quanto extrapessoal. Vale ressaltar que, além das personagens diretamente citadas, a maioria das personagens que surgem no decorrer da trama, além da própria Terra-Média, possuem uma relação conectiva, de ápices e quedas, seja sendo um herói, seja um vilão, com a jornada tradicional do herói (Campbell, 2013). Ela manifesta-se até nas personagens que vivem uma ambiguidade, na linha indefinida de moralidade, por exemplo: Gollum que retornará para auxiliar Frodo, exercendo um papel essencial para a protagonista, que nunca chegaria ou completaria sua missão sem o auxílio da criatura. Gollum, também, é o próprio reflexo da protagonista Frodo, um duplo, que terá a própria jornada também, tanto de ascensão quanto da sua queda final. Como diz sabiamente Gandalf após contar a história da criatura Gollum para Frodo:

- Mas isso é terrível – gritou Frodo. – Muito pior do que o pior que eu havia imaginado a partir de suas insinuações e advertências. Ó Gandalf, meu melhor amigo, que devo fazer? Pois agora estou realmente com medo, que devo fazer? É uma pena que Bilbo não tenha apunhalado aquela criatura vil, quando teve a chance!

- Pena? Foi justamente Pena que ele teve. Pena e Misericórdia: não atacar sem necessidade. E foi bem recompensado, Frodo. Tenha certeza de que ele foi tão

pouco molestado pelo mal, e no final escapou, porque começou a possuir o Anel desse modo. Com Pena.

- Sinto muito – disse Frodo – Mas estou com medo; e não sinto nenhuma pena de Gollum.

- Você não o viu – Gandalf interrompeu.

- Não vi e não quero ver – Disse Frodo. – Não consigo entender você. Quer dizer que você e os elfos deixaram-no viver depois de todas as coisas horríveis que fez? Agora, de qualquer modo, ele é tão mau quanto um orc, e um inimigo. Merece a morte.

- Merece! Ouso dizer que sim. Muitos que vivem merecem a morte. E alguns que morrem merecem viver. Você pode dar-lhes vida? *Então não seja tão ávido para julgar e condenar alguém à morte. Pois mesmo os muito sábios não conseguem ver os dois lados. Não tenho muita esperança de que Gollum possa se curar antes de morrer, mas existe uma chance. E ele está ligado ao destino do Anel. Meu coração me diz que ele tem ainda algum tipo de função a desempenhar, para o bem ou para o mal, antes do fim;* e quando a hora chegar, a pena de Bilbo pode governar o destino de muitos – e o seu também (Tolkien, 2000, p. 61).

É de suma relevância citar essa característica presente no eixo temático-narrativo da obra de Tolkien, afinal, não há *High Fantasy* sem a *quest*, sem a demanda ou a missão que cada um exercerá ao longo da trama. Esse é um dos diversos exemplos que a obra expõe das várias faces, dos rumos variados que tomará. Adentramos a este mundo por uma breve jornada pela Terra-Média, deparando-nos com uma riqueza de culturas, línguas, personagens, localidades e histórias. Nessa última etapa, acompanhamos o início da viagem de Frodo e a formação da Sociedade do Anel, do grupo de aventureiros que ousarão desafiar o Senhor do Escuro, para que a ordem, o equilíbrio, a liberdade dos povos livres e a beleza da Terra-Média continuem, por mais que possa doer e por mais difícil que o caminho se torne para eles. Dessa maneira, a partir da abertura das páginas, seja de qual livro for que envolva o universo tolkieniano, mas principalmente na trilogia de Senhor dos Anéis, é dada a “a oportunidade de viajar a bordo das comitivas presentes nas narrativas [possibilitando] ao leitor vivenciar e se constituir como herói concomitantemente com os próprios heróis da narrativa” (Stainle, 2019, p. 256). Nessa breve jornada, com tantas possíveis questões e leituras/interpretações, surge a encruzilhada que parece voltar ao ponto inicial de onde se partiu, *lá e de volta outra vez*. Essa obra tolkieniana vasta e riquíssima de conteúdos que foram expostos ao longo de toda sua trajetória narrativa possui

uma “estranheza cativante” (Tolkien, 2010, p. 55), há algo diferente de outras fantasias aqui, há algo que Tolkien consolidou neste imenso, rico, detalhado e vasto universo da Terra-Média, algo que faz desse “as vezes chamado de romance heroico” (Joseph, 2004, p. 2) uma manifestação específica da ficção de fantasia. É aquilo que pode ser chamado de

### **2.3 High Fantasy: Tolkien e a Alta Fantasia**

A *High Fantasy* é um desdobramento do gênero literário maravilhoso, pois este “maravilhoso” “Não tem limites claros” (Todorov, 2019, p. 60), no qual os “elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito” (Todorov, 2019, p. 60). Então, os elementos sobrenaturais – animais falantes, dragões, fantasmas, vampiros, magia, fadas e barcos voadores – fazem parte da normalidade da realidade narrada, em que permeiam regras diferentes do mundo empírico dos leitores, da “realidade”; quando “se decide que se devem admitir novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero maravilhoso” (Todorov, 2019, p. 48) compondo parte da natureza dos mundos ficcionais maravilhosos. É o infinito potencial da sua composição temático-estrutural. Não há filtros da realidade, como os outros meios formais-conteudísticos da literatura: realismo, naturalismo, parnasianismo, ficção modernista etc. Há uma intersecção, paralelos, então, quase tornando-se sinônimos, entre maravilhoso e imaginário, mas com uma ressalva: o maravilhoso ainda mantém, intencionalmente ou não, vínculos com o referencial de realidade, com o mundo empírico dos leitores. O imaginário, ou a imaginação, diverge, distanciando-se, é o avesso da concretude materialista, sendo “o poder vivo e principal Agente de toda percepção humana, e como uma repetição na mente finita do eterno ato de criação no infinito” (Coleridge, 2014, p. 205, *tradução nossa*). Apartados da realidade, o leitor se encontra em um Mundo Secundário, em outra realidade e universo, onde as regras não funcionam iguais ao seu finito, terreno e muitas vezes, tedioso planeta Terra.

Tais elementos formais-conteudísticos quando transpostos para a realidade da ficção, resultam na *High Fantasy*, afastados de qualquer conexão com a História cronológica humana. É o que Tolkien faz com seus leitores, transportando-os para a Terra-Média, convidando-os para uma jornada épica e recheada de aventuras. Aliás, mesmo com a presença de seres humanos, homens e mulheres, sendo um possível ponto de identificação da realidade empírica, são seres aperfeiçoados, seres heroicos, versões melhoradas daqueles que habitam o mundo empírico.

Surge, então, diante do que foi exposto, a primeira caracterização da *High Fantasy*, que expressa especificidades. Um dos elementos que predominam no gênero é a existência de um assim chamado “Mundo Secundário”, apartado completamente da realidade humana. Não existem guarda-roupas com portais, não há visitantes noturnos que nos levem para a Terra do Nunca, não são os livros mágicos que quando lidos nos transportam para dentro de sua história. Não são os portais. Já se está neste mundo, este outro mundo, que, aqui, no caso, é a Terra-Média. É uma realidade na qual as “imagens de coisas que não somente ‘não estão presentes de fato’, mas que na verdade nem pode ser encontradas em nosso mundo primário, ou que geralmente se crê que não possam ser encontradas ali” (Tolkien, 2010, p. 55). E neste Mundo Secundário, há a construção de uma realidade verossimilhante em si própria. Não é porque árvores andam, magos fazem magia e deuses malignos corrompem o mundo, que não existem regras e leis estabelecidas – e muitas vezes inventadas – pelo autor/criador daquele ou este universo. Por exemplo, os ents são árvores pastoras que andam e falam com outros seres da Terra-Média, logo, é estabelecido, por meio da exposição do narrador, que os ents são pastores das florestas, as protegem e as cultivam. Há uma lógica – mesmo que de uma criatura ficcional – na qual é imbuída a característica dessas criaturas e o papel que exercem nesse universo ficcional: árvores que andam e falam, responsáveis pela proteção das florestas. Espera-se, então, que o leitor, quando, imerso naquele universo, durante sua leitura, vier a se deparar com outra floresta ao longo da narrativa, saiba da possibilidade de ali haver ents e de que essas criaturas são protetoras da floresta. Essa verossimilhança, então, é estabelecida pela lógica do próprio Mundo Secundário, sendo ela cósmica, natural ou artificial pertencente ao universo ficcional – variando, subvertendo e se alterando conforme a criatividade e propostas do autor das obras pertencentes ao gênero da *High Fantasy*. Apartada das regras empíricas do mundo dos leitores, criar-se-á suas regras próprias, ressaltando que

Fazer um Mundo Secundário dentro do qual o sol verde seja verossímil, impondo a Crença Secundária, provavelmente exigirá trabalho e reflexão, e certamente demandará uma habilidade especial, uma espécie de destreza élfica. Poucos se arriscam a uma tarefa tão difícil. Mas, quando elas são tentadas e executadas em algum grau, então temos uma rara realização da Arte: na verdade, a arte narrativa, a criação de histórias em seu modo primário e mais potente (Tolkien, 2010, p. 56).



E é por meio da descrição, “precisamente o colorido, a atmosfera, os inclassificáveis detalhes individuais de uma história e, acima de tudo, o teor geral que dotam de vida” (Tolkien, 2010, p. 25) esse Mundo Secundário. É assim que

Esses dispositivos também atuam como auxílio aos leitores, permitindo uma imersão mais completa nos mundos imaginários e nas geografias da fantasia: mapas, por exemplo, podem tornar mais fácil seguir uma jornada descrita. Além disso, a cooptação dos dispositivos simbólicos (glossários e genealogias) e das técnicas narrativas do discurso histórico factual pode conferir a essas ficções um ar de ‘verdade’ ou credibilidade. O impacto de Tolkien no gênero é, neste aspecto, inegável: muito do forte apelo da Terra-Média reside na sua verossimilhança percebida. O mundo meticulosamente criado por Tolkien, completo com histórias, linguagem e fases da lua, aspirava ser o mais real e convincente possível (Selling, 2008, p. 42, *tradução nossa*)<sup>5</sup>.

Com essa hábil construção de verossimilhança da Terra-Média, Tolkien faz um convite de imersão, um convite muito bem apreendido nas palavras de Lloyd Alexander, primeiro pensador a conceituar a *High Fantasy*:

de fato, a High Fantasy acelera o coração e atinge níveis de emoção, áreas de sentimento nas quais nenhuma outra forma toca da mesma maneira. Alguns livros podem entreter, outros admirar, e outros se fazer amar. Entre os que podem fazer amar quando somos crianças, os que melhor lembramos enquanto adultos são os de fantasia (Alexander, 1971, *tradução nossa*)<sup>6</sup>.

Essa emoção, essa sensação que movimenta, parte da outra característica do gênero, que é sua narrativa voltada ao épico. O destino do mundo, dos povos, o próprio equilíbrio da Criação está em jogo, como ficou bem claro pela jornada histórica cronológica da Terra-Média trazida

---

<sup>5</sup> “These devices also act as aids to readers, allowing a fuller immersion into the imaginary worlds and geographies of fantasy; maps for example can make a described journey easier to follow. Furthermore, co-opting the symbolic devices (glossaries and genealogies) and narrative techniques of factual historical discourse can lend these fictions an air of ‘truth’ or credibility. Tolkien’s impact on the genre is in this regard undeniable: much of the strong appeal of Middle-earth lies in its perceived verisimilitude. Tolkien’s meticulously created world, complete with histories, languages, and phases of the moon, aspired to be as real and convincing as a possible.” (Selling, 2008, p. 42).

<sup>6</sup> “High fantasy indeed quickens the heart and reaches levels of emotion, areas of feeling that no other form touches in quite the same way. Some books we can enjoy, some we can admire, and some we can love. And among those books that we love as children, that we remember best as adults, fantasy is by no means least.” (Alexander, 1971, online).

alhures. Os sujeitos que habitam esse mundo, deparam-se com uma aventura, com a famosa *quest*, que entrará diretamente em conflito com as forças usurpadoras, malignas e vis que coexistem neste Mundo Secundário. O conflito entre duas visões, dois pontos de vistas claramente polarizados e opostos, uma boa e uma má, onde invariavelmente a vitoriosa será a boa. Essa *quest* lida com as “hierarquias sociais, tabus, criaturas sobrenaturais, magia, altos padrões morais, missões e vilões [que] operam em um mundo em que o caos é finalmente dissipado e a virtude recompensada (Joseph, 2004, p. 1, *tradução nossa*). As personagens das obras de *High Fantasy* que vivenciam esses tempos caóticos da narrativa serão convocadas a lutar pela salvação não só de si próprias, mas também de toda a existência e equilíbrio de seu Mundo Secundário. Eis, então, que essas personagens dificilmente terão sua moralidade questionada pelo leitor, pois, estabelecendo-se quem são os heróis, e esses seres são superiores, são os responsáveis por guiar o destino do mundo, imbuídos de um grande propósito, contra as forças malignas que, também, são declaradamente malignas, subversoras das forças cosmogônicas criadoras do Mundo Secundário. Não existe tanto espaço para os tons de cinza, mesmo que determinadas personagens possam incorporar essa ambiguidade, em seus conflitos internos ou externos, haverá uma resolução final para seu arco narrativo. O melhor exemplo desta ilusória ambiguidade moral na obra tolkieniana, seria a personagem Gollum.

A jornada de Gollum pela narrativa de *O Senhor dos Anéis* é inteiramente focada em seu amor pelo anel, que o destruiu fisicamente e psicologicamente, gerando conflitos internos com a manifestação até mesmo de uma segunda personalidade. Sua jornada se iniciou como um perseguidor da Sociedade do Anel, passando para o papel de guia na jornada de Frodo e Sam até Mordor após a comitiva do anel se separar, e, por fim, tornando-se um perigo iminente que quase ceifa a vida do Portador do Anel se não fosse pela proteção e determinação de Sam, até a conclusão da narrativa, em que, no clímax da trilogia na Montanha da Perdição, Gollum falece junto da destruição do Anel que tanto amava, após serem arremessados na lava. Seu conflito incorpora muitos reflexos dos conflitos internos que outros heróis, principalmente de Frodo, enfrentarão ao longo de toda a trajetória narrativa. É um conflito interno, porém manifestado por forças sombrias externas, forças corruptoras manifestadas pela vontade maligna e todo o poder acumulado no próprio Anel, que carrega uma grande parcela da força vital do Senhor do Escuro, Sauron. Entende-se, então, que mesmo sendo uma personagem de características ambíguas, portando em sua jornada tanto as moralidades do bem quanto as do mal, Gollum foi influenciado pela presença de um objeto externo a si. É um reflexo do conflito que a protagonista Frodo carrega e, ademais, o que Frodo e o próprio Bilbo Bolseiro poderiam vir a se tornar caso passassem a mesma quantidade de tempo junto do objeto maligno.

Existem outras personagens que oscilam em sua esperança, outras que já se entregaram à total descrença de que haja outro caminho a não ser a total e completa derrota. Mas, aqueles que compõem o epicentro da narrativa, responsáveis por fazê-la caminhar, oscilam, porém nunca são verdadeiramente derrotadas. Esse eixo temático da *High-Fantasy*, que além da *quest* pelo destino do mundo, permeada pelos sacrifícios, da luta liberdade e busca por manter ou restaurar o equilíbrio, incorporada pelo grupo de aventureiros – ou heróis – da narrativa, demonstra que a *High Fantasy*, trata “de coisas simples e fundamentais, [tornando-se] luminosas pelo seu ambiente [Fantástico]” (Tolkien, 2010, p. 67), pois

É o Consolo do Final Feliz. Eu quase me arriscaria a afirmar que todas as histórias de fadas completas precisam tê-lo. No mínimo diria que a Tragédia é a verdadeira forma do Drama, sua função mais elevada, mas o contrário vale para [*High Fantasy*]. Já que não parecemos possuir uma palavra que expressa esse contrário, vou chamá-lo de *Eucatóstrofe*. O conto eucatastrófico é a forma verdadeira [...] e sua função mais elevada.

[...] A alegria do final feliz, ou mais corretamente da boa catástrofe, da repentina ‘virada’ jubilosa [...], essa alegria, que é uma das coisas que as histórias de [*High Fantasy*] conseguem produzir supremamente bem, não é essencialmente ‘escapista’ nem ‘fugitiva’. Em seu ambiente – ou de outro mundo – ela é uma graça repentina e milagrosa: nunca se pode confiar que ocorra outra vez. Ela não nega a existência da discatóstrofe, do pesar e do fracasso: a possibilidade destes é necessária à alegria da libertação. Ela nega (em face de muitas evidências, por assim dizer) a derrota final universal, e nessa medida é evangelium, dando um vislumbre fugaz da Alegria, alegria além das muralhas do mundo, pungente como o pesar.

O sinal de uma boa história de [*High Fantasy*], do tipo mais elevado ou completo, é que, não importa quão desvairados sejam seus eventos, quão fantásticas ou terríveis as aventuras, ela pode proporcionar à criança ou ao adulto que a escuta, quando chega a ‘virada’, uma suspensão de fôlego, um batimento e ânimo no coração, próximos às lágrimas (ou de fato acompanhados por elas), tão penetrantes como aqueles dados por qualquer forma de arte literária, e com uma qualidade peculiar (Tolkien, 2010, p. 76-77).

Todos esses elementos formais-conteudísticos elaborados até aqui apontam para outro aspecto importante da *High Fantasy*. A construção verossimilhante do Mundo Secundário, a

construção do passado antigo, o uso da cartografia, esse embate pelo equilíbrio do mundo, a busca e luta pelo final feliz, as forças do bem contra as forças do mal, essa Batalha de Luz e Sombras, com os arcos narrativos e superações dos heróis, culminam nesse sentimento que guia os leitores, que imerge os leitores na narrativa, no universo, convidando-os a fazer parte da história, a se sentir dentro da realidade narrada. Sela-se o pacto ficcional, “aquela suspensão voluntária da incredulidade” (Coleridge, 1995, p. 151). Graças a esse efeito narrativo, determinante para o ritmo da narrativa – seja mais rápida ou mais lenta – obtendo a participação, fazendo o leitor se sentir parte do enredo, parte do grupo de aventureiros, membros da comitiva, carregando o peso do Anel junto com as personagens daquela realidade ficcional. O leitor respira, encanta e transpira as localidades, paisagens, eventos, sequências e situações articuladas na narrativa. Aceitamos o convite de explorar os bosques ficcionais da *High Fantasy*, incorporando aquela pergunta: por que lemos romances? “Porque nos dão a confortável sensação de viver em mundos nos quais a noção de verdade é indiscutível, enquanto o mundo real parece um lugar mais traiçoeiro” (Eco, 2019, p. 97). É na suspensão da descrença, nesse selar do pacto ficcional, que a *High Fantasy* “proporciona a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e reconstituir o passado” (Eco, 2019, p. 137).

É na suspensão da descrença que imerge o leitor no enredo, o que faz com que este se depare com outro pilar do gênero da *High Fantasy*, pois

Quando entramos no bosque da ficção, temos de assinar um acordo ficcional com o autor e estar dispostos a aceitar, por exemplo, que lobo fala; mas, quando o lobo come Chapeuzinho Vermelho, pensamos que ela morreu (e essa convicção é vital para o extraordinário prazer que o leitor experimenta com sua ressurreição) [...]. A obra de ficção nos encerra nas fronteiras de seu mundo e, de uma forma ou de outra, nos faz levá-la a sério (Eco, 2019, p. 83-84).

Na *High Fantasy*, há uma vasta e vulgar exposição do sobrenatural, e, diga-se vulgar, não no sentido pejorativo, mas no sentido do quão normalizada ela é, para aqueles que habitam suas terras ficcionais, esse Mundo Secundário. O sobrenatural nesse gênero-modo é um estrutural da narrativa. Surge, então, a pergunta primária: o que é o sobrenatural? É o Belo Reino<sup>7</sup>, e nele

---

<sup>7</sup> Nomenclatura utilizada por Tolkien para se referenciar ao sobrenatural que se manifesta nos contos de fadas.

[existem] muitas coisas além de elfos, fadas, anões, bruxas, trolls, gigantes ou dragões. Contém os oceanos, o Sol, a Lua, o firmamento da terra, e de todas as coisas que há nela: árvore e pássaro, água e pedra, vinho e pão, e nós, os homens mortais, quando estamos encantados (Tolkien, 2010, p. 15).

Esse Belo Reino, esse sobrenatural *per se* pode ser também nomeado como magia (Tolkien, 2010, p. 16). É sobre a natureza que habita nesse sobrenatural, havendo a clara dificuldade de defini-lo em palavras, pois “uma de suas qualidades é ser indescritível, porém não imperceptível” (Tolkien, 2010, p. 16). Essa chamada “natureza” manifesta-se em diversas maneiras em seu grande amalgama de criaturas, localidades, magias e objetos. Está longe daquela magia de laboratório, que cairia na ficção científica, havendo dela uma característica peculiar, em que ela “precisa ser levada a sério, não deve ser motivo de riso nem de muita explicações” (Tolkien, 2010, p. 16), pois “é essencial que à história de fadas genuína, diferentemente do uso dessa forma para fins menores ou aviltados, que ela seja apresentada como ‘verdadeira’” (Tolkien, 2010, p. 20) mesmo que mantendo seu mistério, mantendo para longe qualquer típica racionalidade empírica sobre como e por que existe e funciona, pois, a partir do momento narrativo em que essa magia, Belo Reino ou sobrenatural é racionalizada pelos meios da realidade empírica do leitor, e perde o status de sobrenatural, quebrando a *suspensão da descrença* para questionamentos da funcionalidade segundo os parâmetros empíricos do mundo dos leitores, quebrando o encantamento sobre esses elementos. É uma

fenomenologia assim referida [que] está para além do que é verificável ou cognoscível a partir da experiência, tanto por intermédio dos sentidos ou das potencialidades cognitivas da mente humana, como através de quaisquer aparelhos que auxiliem, desenvolvam ou supram essas faculdades (Furtado, 1980, p. 20).

Nota-se que a magia do Belo Reino, leva pelo encantamento a uma “virtude [da] satisfação de certos desejos humanos primordiais. Um desses desejos é inspecionar as profundezas do espaço e do tempo. Outro [...] é entrar em comunhão com outros seres vivos” (Tolkien, 2010, p. 19).

O sobrenatural, então, é tudo aquilo que não existe na realidade empírica e dado como verdade para tanto aqueles habitam e vivem nos Mundos Secundários, quanto para os leitores

que exploram as histórias desse Belo Reino. Assim, nesse Mundo Secundário: as árvores falam e os animais também, tapetes voam, castelos flutuam, magia existe e é manipulada, elfos constroem seus reinos e orcs proliferam nas fortalezas subterrâneas de um deus maligno. É “precisamente o colorido, a atmosfera, os inclassificáveis detalhes individuais de uma história e, acima de tudo, o teor geral que dotam de vida” (Tolkien, 2010, p. 25) esse sobrenatural, o Belo Reino, a magia, são essas características que “realmente fazem a diferença” (Tolkien, 2010, p. 25).

Não existe, então, hesitação ou descrença, daqueles que convivem e vivem nesses universos ficcionais, combatendo e coexistindo com as mais variadas manifestações culturais, históricas e mitológicas que habitam o vasto e infinito leque cósmico do sobrenatural. Dragões, vampiros, árvores falantes, deuses, anjos, demônios, ogros, trolls, goblins, fadas, elfos, castelos flutuantes, desertos amaldiçoados, itens mágicos, pedras preciosas, anéis poderosos e tapetes voadores existem em larga escala, variando conforme a proposta de cada universo ficcional. O fruidor do texto, que sela o pacto ficcional, reforça o dever em “aceitar todos os fenômenos [...] surgidos de forma apriorística, como dados irrecusáveis e, portanto, não passíveis de debate sobre a sua natureza e causas” (Furtado, 1980, p. 35).

E ainda, na *High Fantasy*, há uma certa recorrência estética e referências da Idade Média, período histórico europeu ocorrido entre os séculos Séc. IV e Sec. XV. No contexto desse gênero-modo, o sobrenatural recorre às convenções desse momento sócio-histórico, tendo a narrativa, para mais ou para menos, referências estéticas formais-conteudísticas das lendas, mitos, folclores, histórias, fábulas que rondavam a Europa medieval. Por essa razão,

a forma atualmente dominante de fantasia de gênero comercial não apenas segue o modelo de romance heroico estabelecido por J. R. R. Tolkien, mas também é um legado do renascimento romântico das literaturas vernáculas medievais, que fez parte de uma busca por alternativas à cosmovisão do neoclassicismo iluminista. Os contos de fadas literários, contos góticos e romances que hoje reconhecemos como precursores ou influências no gênero moderno de fantasia, surgiram no final do século XVIII e XIX e foram especificamente associados aos discursos românticos do sublime e da imaginação (Selling, 2008, p. 89, *tradução nossa*)<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> “Romantic Medievalism argues that the currently dominant form of commercial genre fantasy not only follows the model of heroic romance established by J. R. R. Tolkien, but is also a legacy of the Romantic revival of medieval vernacular literatures, which formed part of a quest for alternatives to the worldview of Enlightenment neo-classicism. Literary fairytales, Gothic tales and romances that we now recognize as precursors to or influences

E é Tolkien quem irá retomar e consolidar essa estética, pois sua obra

tem múltiplas e variadas facetas que o atrelam a narrativas e manifestações culturais como os contos de fadas, os versos épicos, a novela de cavalaria, entre outras. Não se trata aqui de gêneros literários e, sim, de laços com grandes épocas ou períodos da história da literatura universal (Volobuef, 2021, p. 77).

E, na Terra-Média, o que não falta são exemplos: os reinados e seus respectivos reis, os deuses, elfos, anões, ents, orcs, trolls, goblins, magos, magia, itens mágicos, mas também as localidades: como castelos, fortalezas, cavernas, florestas sombrias, minas de escavação, ruínas, cidadelas e montanhas, tudo remetendo a esse passado medieval, evidentemente reimaginado com uma soma de referências e reinterpretações de um acervo vasto de textos e histórias antigas, já que

seu conhecimento e familiaridade com essa literatura era, assim, especializado, alcançando muito além de um mero contato superficial com figuras e questões temáticas: Tolkien tinha mergulhado a fundo no estudo do estilo, visão de mundo e modo de representação medievais. Podemos então ver em *O Senhor dos Anéis* uma obra que se insere na tradição tanto antiga como medieval (Volobuef, 2021, p. 77).

A *High Fantasy* se estabelece, enquanto gênero, pelas mãos e palavras de Tolkien ao compor e dar vida ao seu universo, seu Mundo Secundário, encadeando todas essas formas e conteúdos em sua jornada de histórias e narrativas testemunhadas por fruidores do mundo todo, conforme o lançamento e popularidade de suas obras aumentava cada vez mais ao longo dos anos. Essas convenções, ferramentas e táticas desse fazer literário mostram que, “por trás da fantasia [há] vontades e poderes reais, independentes da mente e dos propósitos dos homens” (Tolkien, 2010, p. 20), movimentando leitores pelo anseio e desejo de participar, de vivenciar o ato de ser outro membro da Sociedade do Anel para auxiliar Frodo em sua *quest* para destruir o Um Anel e, por consequência, Sauron, o Senhor do Escuro.

---

on modern genre fantasy, appeared in the late eighteenth and nineteenth centuries, and were specifically associated with Romantic discourses of the sublime and the imagination.” (Selling, 2008, p. 89).

Todavia, o ato da leitura é individual, sendo um momento próprio e exclusivo do sujeito leitor/fruidor. É de tamanha força esse convite, que muitos se sentem movidos a querer participar, seja de uma forma ou de outra, desse universo, em um período do renascimento da fantasia e da *High Fantasy*, que são as décadas de 70 e 80 do Séc. XX. Assim, por influência dessa força chamada Terra-Média, que um novo meio de fazer ficcional surgirá, tornando-se uma das possíveis portas de entrada para a vivência e experiência dentro desses Mundos Secundários, e é por essa ferramenta que a próxima viagem pelos bosques da ficção tomará rumo. Um novo destino, uma nova caminhada, onde se encontrará

### 3. CAVERNAS E DRAGÕES: NASCIMENTO DO *ROLEPLAYING GAME*

Gary Gygax (1938-2008) desde pequeno passava bastante tempo envolvido com jogos de tabuleiro, principalmente xadrez, crescendo em um ambiente recheado de imaginação, tendo acesso desde cedo às famosas revistas *Weird Tales* (1923), nas quais continham histórias famosas, como *Conan, O Bárbaro*, de Robert E. Howard (1906-1936), *Tarzan e John Carter*, de Edgar Rice Burroughs (1875-1950), *Élric de Melniboné*, de Michael Moorcock, além das que ouvia dos próprios familiares, em especial seu pai. Uma infância e adolescência com as tradicionais belezas e traumas que todos passam, em que grande parte de seu referencial criativo para inspirações futuras seria construído. O ponto de virada em sua vida, por mais que ainda não soubesse, foi em torno do ano de 1958, quando a companhia Avalon Hill lançou um jogo de tabuleiro tático de guerra chamado *Tactics II* edição revisada de uma primeira versão criada pelo Exército estadunidense para o estudo de estratégias de combate militares. Dessa versão, derivou uma outra, com base histórica, chamada *Gettysburg*, que recriava batalhas da Guerra Civil. Não demoraria para “Gary estar jogando pelo menos uma vez por semana, em sessões que podiam demorar de duas horas até maratonas que viravam as noites” (Witwer, 2016, p. 67) e acompanhado de um grupo de amigos tão entusiasta quanto ele.

Os *wargames*, jogos que Gygax jogava em sua juventude e ao longo do restante de sua vida, são simuladores de batalhas entre exércitos, com diversas ambientações e cenários históricos ou não, sendo livros cheios de regras e tabelas de movimentação, acertos e erros, valores de soma ou subtração conforme as condições do combate. Os jogadores controlam pelotões ou exércitos inteiros de miniaturas, batalhando uns contra os outros para ver quais dos exércitos sai vitorioso no final da sessão. O entusiasmo de Gygax cresceria tanto que anos depois organizaria a primeira *Lake Geneva Wargames Convention*, em sua cidade de nascimento e moradia, no ano de 1968, também chamada de Gen Con. A partir desse momento, por meio dessa intensa relação com os jogos de tabuleiro e os *wargames* conheceria Dave Arneson (1947-2009), outro entusiasta dos jogos.

Nesse encontro do destino, em uma das convenções organizadas por Gygax, as duas figuras conversariam sobre

Um novo jogo [...] chamado *Braunstein*, onde cada jogador assumia uma identidade em uma cidade ficcional e tentava concluir certos objetivos usando diplomacia, astúcia e outros meios. O jogo durara pouco, pois não tinha parâmetros nem estrutura de regras suficientes para lidar com as infinitas

possibilidades e alcances das ações que podiam ser declaradas pelos jogadores. Apesar de Braunstein ter terminado quase mesmo antes de começar, o conceito impressionou e intrigou [aqueles que jogaram] (Witwer, 2016, p. 92).

E, deste encontro, desse diálogo em que se encontraram e debateram as problemáticas das regras, as possíveis soluções para introduzir esse novo sistema nos *wargames*, foi onde “Gary sentiu que havia encontrado seu parceiro. E Arneson achou o mesmo” (Witwer, 2016, p. 93). Não demoraria para Gygax começar a desenvolver seus próprios jogos de *wargames*, entusiasmando-se em publicar em revistas e meios alternativos suas próprias modalidades e regras. Em 1971, entrou na companhia de jogos *Guidon Games* pela qual publicou o icônico *Chainmail*, que

dava todos os tipos de detalhes de combate e mudava os papéis de algumas das peças, que passaram de representações coletivas para perfis individuais – os heróis. Nesse aspecto, o jogo era inovador, pois a maioria dos jogos do tipo reconhecia as peças somente como grupos ou batalhões, raramente como indivíduos. Isso, aliado a regras específicas que davam a opção para usar uma variedade de armas e armaduras diferentes, tornava o jogo único e lhe dava um nível de individualidade e personalização jamais visto. Era uma grande inovação nas regras de recriação de batalhas históricas medievais. Mas foi a última parte do folheto que chamou a atenção de muitos de seus primeiros leitores e usuários (Witwer, 2016, p. 103-104).

Nessa última página, havia um suplemento, um convite escrito por Gary Gygax, que incitava os jogadores a reviver os cenários épicos criados por J. R. R. Tolkien, de Robert E. Howard e outros autores de fantasia famosos na época. Era um “suporte bem amplo para introduzir magia e criaturas tolkienianas nas estruturas de regras de *Chainmail*” (Witwer, 2016, p. 104). Gygax também auxiliou no sistema de combate de outro jogo, chamado *Tratics*, que era baseado em um gerador de números aleatórios de base vinte, que na época era “uma lata de café com vinte ficha de pôquer numeradas dentro” (Witwer, 2016, p. 105). Gygax encontrou a solução para melhorar esse sistema em um catálogo de material escolar, na qual aprendera a fazer dados poliédricos, incluindo os de vinte lados, que fundamentaria a mecânica não só de sua futura obra, mas de todo o sistema d20, que se tornaria a base da maioria dos sistemas de RPG no futuro.

A colaboração entre Gary Gygax e Dave Arneson ocorreu por cartas durante todo esse período, em que cada um contribuiu à sua maneira em um projeto coletivo. Dave Arneson entregava pilhas de papéis de regras e ideias desorganizadas e confusas, e Gary Gygax as filtrava, organizava, reescrevia. Dali nascia algo muito além de *Chainmail*, pois havia um “importante componente adicional – um elemento de narrativa em primeira pessoa colaborativa que nenhum outro jogo já publicado oferecia” (Witwer, 2016, p. 116). E, em 1973, buscando e lutando à procura de um título que contemplasse de maneira efetiva o todo dessa nova obra, por sugestão de sua filha Cindy, de apenas seis anos, que falou que a opção de sua escolha era *Dungeons & Dragons*, o título definitivo finalmente foi escolhido, o qual também fundaria a companhia de jogos *Tactical Studies Rules* (TSR). Nasce, assim, a primeira edição de *D&D Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargame Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*. Em suas palavras iniciais lê-se:

ERA UMA VEZ, há muito, muito tempo, um pequeno grupo conhecido como Sociedade do Castelo e da Cruzada. Suas regras de fantasia foram publicadas e, até onde este escritor sabe, despertaram grande parte do interesse atual em jogos de guerra de fantasia. Por um tempo o grupo cresceu e prosperou, e Dave Arneson decidiu começar um jogo de campanha de fantasia medieval para seu ativo clube Twin Cities. Do mapa da “terra” do “Grande Reino” e arredores - o território do C&C Sociedade - Dave localizou um belo pântano onde aninhar o estranho enclave de “Blackmoor”, um local entre o “Grande Reino” e o temível “Ovo de Galeirão”. Das regras de fantasia CHAINMAIL® ele tirou ideias para um jogo muito mais complexo e jogo emocionante, e assim começou uma campanha que ainda prospera até o momento em que este livro foi escrito! No devido tempo, a notícia chegou aos meus ouvidos, e o resultado é o que você tem em suas mãos neste momento. Embora a Sociedade C&C não exista mais, seu espírito continua vivo e acreditamos que todos os jogadores de guerra interessados no período medieval, não apenas fãs de fantasia, vão adorar jogar DUNGEONS & DRAGONS®. Suas possibilidades vão muito além de qualquer oferta anterior em qualquer lugar!

Embora seja possível jogar um único jogo, não relacionado a quaisquer outros eventos do jogo passado ou futuro, é para a campanha que estas regras foram concebidas. É relativamente simples montar uma campanha de fantasia e, melhor ainda, não custará quase nada. Na verdade, você nem precisará de figuras em miniatura, embora seu emprego ocasional é recomendado para um verdadeiro espetáculo quando as batalhas são travadas. Uma rápida olhada na

seção de equipamentos deste livreto revelará quão pouco é necessário. O requisito mais extenso é o tempo. O árbitro da campanha deverá ter tempo suficiente para atender às demandas de seus jogadores, ele terá que dedicar algumas horas para colocar os mapas de suas “masmorras” e terrenos superiores antes que o caso comece. O terceiro livreto deste conjunto será de grande ajuda nesse sentido, pois uma série de sugestões úteis sobre como realizar tudo isso foram fornecidas para ajudá-lo realizar a tarefa com um mínimo de tempo e esforço. Não deveria haver falta de jogadores, pois há inquestionavelmente um fascínio neste jogo de fantasia – evidenciado mesmo por aqueles que não poderiam, por nenhum esforço de imaginação, ser chamados de ardentes jogadores de guerra. A longevidade das campanhas existentes (nomeadamente “Blackmoor” no Twin Cities e “Greyhawk” em Lake Geneva) e a demanda por essas regras por parte das pessoas fora destas campanhas apontam para um futuro fantástico. A Tactical Studies Rules acredita que, de todas as formas de jogos de guerra, a fantasia logo se tornará o principal concorrente para o primeiro lugar. A seção deste livreto intitulada Escopo fornecerá uma ideia de apenas quantas possibilidades são inerentes a DUNGEONS & DRAGONS.

Essas regras são estritamente fantasiosas. Aqueles *wargamers* que não têm imaginação, aqueles que não se importam com as aventuras marcianas de Burroughs, onde John Carter está tateando através de buracos negros, que não sentem nenhuma emoção ao ler a saga Conan de Howard, que não desfrutam das fantasias de Camp & Pratt ou de Fafhrd and the Gray Mouser de Fritz Leiber colocando suas espadas contra feitiçarias malignas provavelmente não encontrarão DUNGEONS & DRAGONS ao seu gosto. Mas aqueles cuja imaginação não conhece limites encontrarão que essas regras são a resposta às suas orações. Com este último conselho, convidamos você continue lendo e desfrute de um “mundo” onde o fantástico é fato e a magia realmente funciona! (Gygax; Arneson, 1974, p. 3, *tradução nossa*)<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> “ONCE UPON A TIME, long, long ago there was a little group known as the Castle and Crusade Society. Their fantasy rules were published, and to this writer’s knowledge, brought about much of the current interest in fantasy wargaming. For a time the group grew and prospered, and Dave Arneson decided to begin a medieval fantasy campaign game for his active Twin Cities club. From the map of the “land” of the “Great Kingdom” and environs — the territory of the C & C Society — Dave located a nice bog wherein to nest the weird enclave of “Blackmoor,” a spot between the “Great Kingdom” and the fearsome “Egg of Coot.” From the CHAINMAIL® fantasy rules he drew ideas for a far more complex and exciting game, and thus began a campaign which still thrives as of this writing! In due course the news reached my ears, and the result is what you have in your hands at this moment. While the C & C Society is no longer, its spirit lives on, and we believe that all wargamers who are interested in the medieval period, not just fantasy buffs, will enjoy playing DUNGEONS & DRAGONS®. Its possibilities go far beyond any previous offerings anywhere!

É notável que a partir das duas mentes criativas, Gary Gygax e Dave Arneson, as histórias e a mecânica de D&D conquistariam o mundo com a mesma força que a obra de Tolkien fez, deixando seus nomes gravados na história da ficção, da fantasia e da Arte, tornando-se o primeiro RPG, sistema pioneiro nessa nova modalidade de jogo, com seus altos e baixos ao longo das décadas, incluindo processos de direitos autorais em torno de questões de licenciamento. Os herdeiros de Edgar Rice Burroughs processariam a TSR e os “herdeiros de Tolkien [também] por causa de seus jogos de guerra com temática na Terra-Média e pelo uso de referências na obra de D&D” (Witwer, 2016, p. 146), que resulta na alteração de diversos nomes nas revisões de edições posteriores, como por exemplo: os *hobbits* pelo nome *halflings* e *barolg* pelo nome *balor* e com algumas alterações nas características em texto nas descrições de tais criaturas. Houve vários conflitos dentro da própria companhia, em que os autores originais foram afastados do projeto e até os direitos de D&D, que eram da TSR, foram vendidos à outra empresa, a *Wizards of the Coast*.

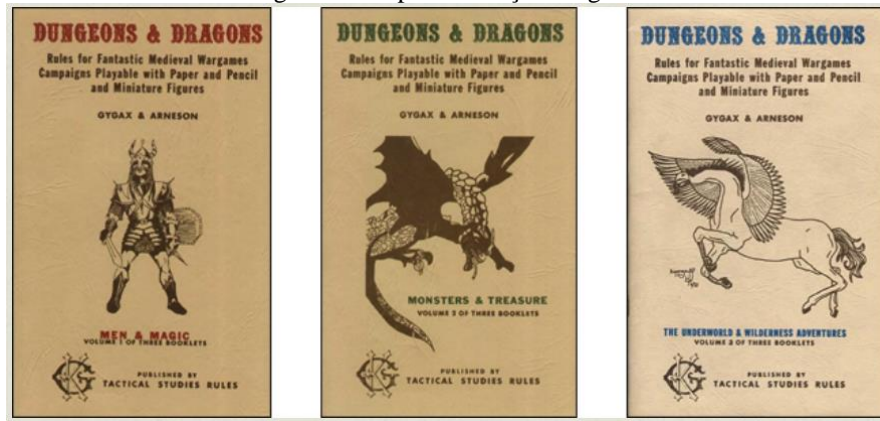
Os livros de regras de D&D passariam por várias revisões e atualizações até os dias atuais, com vários outros livros suplementares ao seu conteúdo, com as mais variadas propostas de complementação aos livros básicos: desde propostas de cenários e universos, de Mundos Secundários prontos para aos jogadores, aos bestiários de criaturas, livros de magias, equipamentos e armaduras, até de opções adicionais para criação das personagens. A quantidade de conteúdo é avassaladora. Sendo assim, após essa breve linha do tempo biográfica da criação do primeiro RPG, segue-se por uma exposição das respectivas datas e publicações dos livros básicos para se jogar *Dungeons & Dragons*, criado por Gary Gygax e Dave Arneson

---

While it is possible to play a single game, unrelated to any other game events past or future, it is the campaign for which these rules are designed. It is relatively simple to set up a fantasy campaign, and better still, it will cost almost nothing. In fact you will not even need miniature figures, although their occasional employment is recommended for real spectacle when battles are fought. A quick glance at the Equipment section of this booklet will reveal just how little is required. The most extensive requirement is time. The campaign referee will have to have sufficient time to meet the demands of his players, he will have to devote a number of hours to laying out the maps of his “dungeons” and upper terrain before the affair begins. The third booklet of this set will be of great help in this respect, for a number of helpful suggestions regarding how to accomplish it all have been given in order to help you accomplish the task with a minimum of time and effort. There should be no want of players, for there is unquestionably a fascination in this fantasy game — evidenced even by those who could not by any stretch of the imagination be termed ardent wargamers. The longevity of existing campaigns (notably “Blackmoor” in the Twin Cities and “Greyhawk” in Lake Geneva) and the demand for these rules from people outside these campaigns point towards a fantastic future. Tactical Studies Rules believes that of all forms of wargaming, fantasy will soon become the major contender for first place. The section of this booklet entitled Scope will provide an idea of just how many possibilities are inherent in DUNGEONS & DRAGONS. These rules are strictly fantasy. Those wargamers who lack imagination, those who don’t care for Burroughs’ Martian adventures where John Carter is groping through black pits, who feel no thrill upon reading Howard’s Conan saga, who do not enjoy the de Camp & Pratt fantasies or Fritz Leiber’s Fafhrd and the Gray Mouser pitting their swords against evil sorceries will not be likely to find DUNGEONS & DRAGONS to their taste. But those whose imaginations know no bounds will find that these rules are the answer to their prayers. With this last bit of advice we invite you to read on and enjoy a “world” where the fantastic is fact and magic really works!” (Gygax; Arneson, 1974, p. 3).

- 1974 – Dungeons & Dragons (D&D) – Edição original.

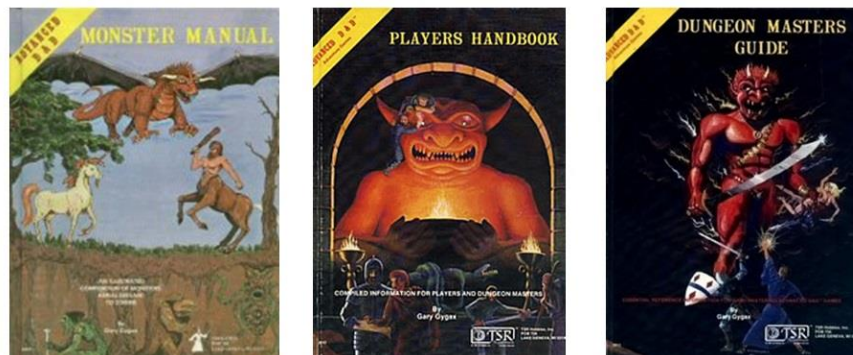
Figura 2 – Capas da Edição Original.



Fonte: Jeremy Norman's. HistoryofInformation.com. Disponível em: [https://historyofinformation.com/images/Screen\\_Shot\\_2019-07-24\\_at\\_9.23.42\\_AM.png](https://historyofinformation.com/images/Screen_Shot_2019-07-24_at_9.23.42_AM.png). Acesso em 21 abr. 2024.

- 1977 – Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) – Primeira edição.

Figura 3 – Capas de AD&D Primeira Edição.



Fonte: Rede RPG. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/wp/wp-content/uploads/2014/02/ADD1.jpg>. Acesso em 21 abr. 2024.

- 1989 – Advanced Dungeons & Dragons 2nd – Segunda edição.

Figura 4 – Capas de AD&D Segunda Edição.



Fonte: Rede RPG. <https://www.rederpg.com.br/wp/wp-content/uploads/2014/02/ADD3.jpg>\_Acesso em 21 abr. 2024.

- 1995 – Advanced Dungeons & Dragons 2nd Revised – Segunda edição revisada

Não foram encontrados respectivos exemplos virtuais das capas da segunda edição revisada.

- 2000 – Dungeons & Dragons 3rd – Terceira edição

Figura 5 – Capas de D&D Terceira Edição.



Fonte: Rede RPG. <https://www.rederpg.com.br/wp/wp-content/uploads/2014/02/dd3a.jpg>\_Acesso em 21 abr. 2024.

- 2003 – Dungeons & Dragons 3rd Revised (v. 3.5) – Terceira edição revisada

Figura 6 – Capas de D&amp;D 3.5.



Fonte: Epic Kingdom. Disponível em: <https://epickingdom.files.wordpress.com/2010/04/3e-core-books1.jpg>. Acesso em 21 abr. 2024.

- 2008 – Dungeons & Dragons 4th – Quarta edição.

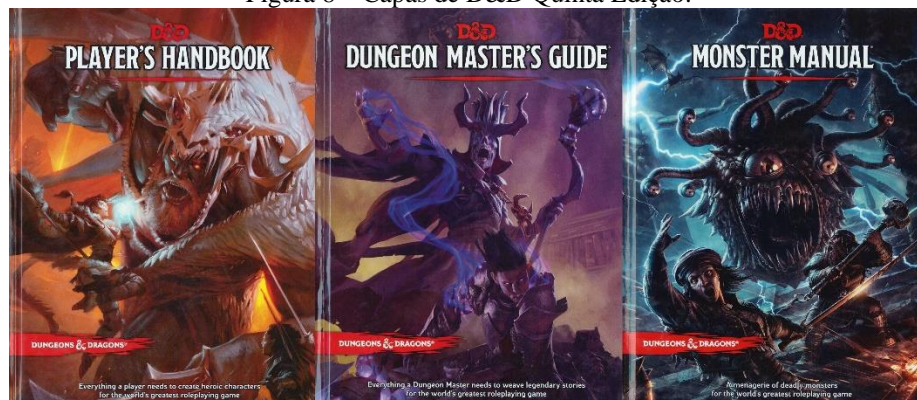
Figura 7 – Capas de D&amp;D Quarta Edição.



Fonte: Quinta capa. [https://i0.wp.com/quintacapa.com.br/wp-content/uploads/2018/04/alumni\\_20140822\\_5.png?resize=750%2C300&ssl=1](https://i0.wp.com/quintacapa.com.br/wp-content/uploads/2018/04/alumni_20140822_5.png?resize=750%2C300&ssl=1). Acesso em 21 abr. 2024.

- 2014 – Dungeons & Dragons 5th – Quinta edição.

Figura 8 – Capas de D&amp;D Quinta Edição.



Fonte: Geek Dad. <https://149455152.v2.pressablecdn.com/wp-content/uploads/2015/07/DNDtriumvirate.jpg>. Acesso em 21 abr. 2024.

Gygax, em sua trajetória de vida, declarou não ser um entusiasta das histórias da Terra-Média de Tolkien, preferindo o estilo de fantasia publicados na *Weird Tales*, mas não pode evitar a inclusão de diversos elementos do *Legendarium* em sua obra, pois tamanha foi a influência e fama que a obra tolkieniana ganhou a partir da segunda metade da década de 1960, por conta da absorção dos ideais naturalistas de Tolkien pelo movimento hippie.

Havia provavelmente meia dúzia de Merrys e Pippins marchando pelo bairro da fazenda de Max Yasgur durante o Grande Festival de Música de Woodstock, o dobro disso em número de Frodos, e Gandalfs *hippies* sem conta. *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, era tremendamente popular naquele tempo e, embora eu nunca tenha passado por Woodstock (certo, é uma pena), acho que fui no mínimo um meio-hippie. O suficiente, sem dúvida, para ter lido a coleção e me apaixonar por ela (King, 2004, p. 9).

Somadas, então, a influência de Tolkien na fantasia e a criação de Gygax do RPG, a popularidade do gênero fantástico somente cresceu. D&D, por consequência outros jogos de RPG's passam por uma crise no início da década de oitenta, onde o jovem Irving Pulling comete suicídio. A mãe do garoto, buscando explicações para o advento trágico, anos após o ocorrido, descobriu que o filho jogava D&D. Fez campanhas publicitárias e publicou livros contra o jogo, inclusive fundando um grupo chamado *Bothered About Dungeons & Dragons* (BADD) e, com o apoio de grupos pró-censura, fundamentalistas religiosos somados a todo o sensacionalismo midiático, movimentou mais ainda a procura pelo seu livro *The Devil's Web: Who is Stalking Your Children for Satan?* (1989), em que acusa o RPG e, por consequência, D&D, de práticas satanistas corruptoras da juventude, levando as gerações novas ao consumo de bebidas alcoólicas, abuso de substâncias ilícitas e violência. Assim, nos Estados Unidos “os esforços críticos e dos censores hipócritas também ganhavam força. Mães preocupadas surgiam do nada, aflitas com o pânico em torno do D&D” (Witwer, 2016, p. 168). Até hoje, essa associação entre D&D e Satanismo perdura, mesmo que posteriormente os criadores dos jogos tenham comprovado a falha da pesquisa, minando a credibilidade da autora dos estudos. Essa é uma cicatriz nunca superada a qual foi representada na quarta temporada da série de TV *Stranger Things* (2022), que é inspirada em D&D.

Nomes famosos passaram por essa plataforma ficcional, na qual exploraram as infinitas possibilidades que o RPG de mesa vem a proporcionar, como Vin Diesel, Tim Duncan, Anderson Cooper, Robin Williams e George R. R. Martin. D&D, assim, construiu raízes que

aclamaram a famosa cultura *geek*, mas, acima de tudo, a *High Fantasy* enquanto gênero e expressão artística, ressaltando que

a fantasia criativa, por estar principalmente tentando fazer outra coisa (fazer algo novo), pode abrir nosso tesouro e deixar voar como pássaros engaiolados todas as coisas trancadas. Todas as joias se transformam em flores ou chamas, e seremos alertados de que tudo o que tínhamos (ou conhecíamos) era perigoso e poderoso, não realmente acorrentado com eficácia, livre ou selvagem, tão pouco nosso quanto éramos nós (Tolkien, 2010, p. 67).

É difícil calcular a extensão que D&D impactou o público no contexto da atualidade contemporânea, impactando a ficção, o fantástico, o terror, a ficção científica e, sobretudo, a fantasia. Atualmente, com a ascensão dos meios de comunicação e divulgação digitais, o RPG ganhou novos patamares de acesso. Canais sobre RPG no YouTube, jogos transmitidos ao vivo, séries de televisão, inúmeros livros derivados de histórias jogadas, filmes e jogos de videogame. São os “anos dourados” para aqueles que amam esse fazer ficcional. É inegável que junto, dessa trajetória, um dos agentes importantes por divulgar, ampliar e servir de porta de entrada ao imaginário que é o RPG, pois as

contribuições de Gary para o mundo que conhecemos só podem ser descritas como extraordinárias. Fiel a sua natureza humilde, ele provavelmente ficaria bastante surpreso com isso. Afinal, seu foco não tinha sido riqueza, poder ou sucesso. Ele só queria jogar. Só queria que outros amassem e jogassem, como ele fazia (Witwer, 2016, p. 258).

Surge, então, a pergunta que centraliza esses intercâmbios do fazer ficcional, suas formas e conteúdos, tanto quanto a própria definição do que é jogo:

### **3.1 O que é Roleplaying Game?**

O RPG é um jogo colaborativo em grupo, sendo uma boa parcela interpretativo e imaginário, utilizando principalmente da tradição da oralidade, do “contar histórias” coletivamente promovendo interação entre os participantes que incorporam as personagens que guiam a narrativa. Os recursos físicos são, em sua grande parte, opcionais. Hoje, grande parte dos recursos físicos já está em plataformas digitais, sendo uma possibilidade de substituição para o clássico papel e caneta. Os únicos recursos físicos ou digitais obrigatórios são as fichas

de personagens, que é geralmente uma folha de papel física ou digital, onde cada jogador (com exceção do mestre) a preenche com estatísticas e características específicas de sua personagem para armazenamento, consulta e auxílio nos desafios narrativos que serão propostos ao longo do jogo. Por fim, os vários dados de formas diferentes para rolagem dos valores e superação dos desafios. Os opcionais podem ser desde miniaturas que representam os personagens e adversários, cenários modelados em 3D ou desenhos para posicionamento das miniaturas, auxílio de reprodutores de músicas, velas, vestimentas, maquiagens etc. Os jogos de RPG, também, possuem diferentes tempos de duração: quando se joga uma história que tem seu início e fim no mesmo dia, é chamada de *One-Shot* ou sessão única, em que o tempo narrativo do jogo tem o compromisso de poucas ou muitas horas de duração. Uma história que se alonga ao decorrer de semanas, meses e até mesmo anos é composta de diversas sessões sequenciais, com a duração da história variando conforme a disponibilidade, planejamento e proposta do mestre e dos jogadores, sendo nomeado de campanha ou aventura o coletivo de sessões dentro de uma mesma história. Uma campanha pode possuir o mesmo arco ou vários arcos narrativos ao longo de sua duração.

Uma aventura de *Dungeons & Dragons* é composta de ação, combates espetaculares, monstros aterrorizantes, desafios épicos e vários tipos de mistérios a serem desvendados. O que existe no coração daquela masmorra? O que estará espreitando no próximo túnel ou atrás daquela porta de ferro? Interpretando os seus personagens, você e os seus amigos enfrentarão esses perigos e explorarão um mundo inteiro de fantasia medieval.

Algumas aventuras podem ser concluídas durante uma única sessão de jogo, enquanto outras se estendem por muitas delas. Uma sessão dura quanto tempo você e seus amigos quiserem jogar, que pode compreender um período curto (como duas horas) ou se estender durante uma tarde inteira. É possível interromper o jogo a qualquer momento e continuar a partir do mesmo ponto quando todos estiverem reunidos de novo.

Cada aventura é diferente da outra. Cada missão é única. Seu personagem pode explorar ruínas antigas, protegidas por armadilhas letais, ou investigar a tumba de um mago antigo, esquecido pelo tempo. Ele poderia se esgueirar até um castelo para espionar o inimigo ou enfrentar o toque dilacerador de almas de um morto-vivo terrível. Tudo é possível num jogo de *Dungeons & Dragons* e o seu personagem pode fazer qualquer coisa que você imaginar (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 4).

E para que aconteça o jogo de RPG são necessários dois tipos de jogadores: o mestre, que, nos livros de D&D, é chamado de *Dungeon Master* (DM), e os personagens, que são interpretados pelo restante do grupo de participantes. O mestre possui funções de fulcral relevância para a ocorrência do jogo e seu desenrolar, afinal “envolve escrever, ensinar, [narrar], interpretar, estabelecer regras, resolver disputas e facilitar a interação” (Cook; Tweet; Williams, 2004b, p. 5). Definido em uma descrição geral, é de suma importância compreender cada uma dessas funções e suas diversas características.

Escrever tem vários protocolos-ficcionais. O primeiro é a elaboração da proposta da narrativa que será narrada. É uma apresentação do cenário, do mundo, das localidades e suas características sociais, políticas e geográficas onde a narrativa se localiza com detalhes para auxiliar os jogadores na contextualização e histórias de suas personagens, estabelecendo, dessa maneira, a verossimilhança do universo narrado com suas regras, morais e funcionamentos. O segundo é a sessão, que contém informações do início e do fim da narrativa do dia, com descrições de cenário, ambiente, localidades, natureza, personagens que irão interagir com os jogadores, tanto quanto os desafios, as estatísticas dos inimigos que deverão ser superados. Estabelecem-se, aqui, os gatilhos para ação, as possibilidades de escolha e ramificações da narrativa, tanto quanto a anotação das consequências posteriores aos eventos percorridos pela ação dos jogadores. Os textos variam conforme a preferência pessoal criativa do mestre.

Ensinar é desde como funciona o RPG em uma definição mais geral para novatos, até a instrução e elucidação das regras, ao interpretar e aos funcionamentos específicos que o mestre carrega consigo. Afinal, o jogo parte da sua iniciativa de dar vida a uma ideia criativa, compartilhar com os jogadores e explorar o potencial da aventura em grupo. O mestre é quem, teoricamente e sem via de regra, possui mais conhecimento de como todos os protocolos-ficcionais do RPG funcionam e se organizam individualmente e coletivamente, promovendo uma organicidade entre teoria e prática do jogo, principalmente para iniciantes que estão buscando se inserir nesse contexto.

Narrar e interpretar são características que se mesclam, uma não funciona sem a outra. O mestre tem o papel de dar vida para aquilo que imaginou, planejou e escreveu. É uma porta para a imaginação dos jogadores, que irão se situar conforme o que é narrado pelo mestre. Sua narrativa é responsável por desencadear a ação, ritmo e os momentos da aventura. Para dar vida ao seu mundo, o mestre trabalha com as descrições daquilo que imagina, narrando o mundo, clima, ambiente, natureza que rodeia as personagens dos jogadores, abrindo portas para enxergarem junto dele aquele mundo que é construído coletivamente, pelo ponto de partida criativo do mestre. É interessante ressaltar que, no ato de narrar, o mestre manifesta as variadas

e complexas ferramentas dos protocolos ficcionais da literatura, intercambiando diferentes estratégias tal qual o amálgama grandioso de renomados autores literários espalhados pelo mundo. Independente do gênero, cenário e proposta, quanto melhor executada a construção de sua narrativa, mais imersiva ela se apresentará, e, por consequência, mais vívida e verossimilhante a aventura se construirá. É claro que “o domínio do código narrativo, quando acontece, provoca o aparecimento do contador de histórias para os outros, que pode ser contador de “causos”, o poeta, o dramaturgo, o escritor, o publicitário” (Rodrigues, 2004, p. 46).

Além do próprio mundo em que eles se encontram, o mestre descreve as outras personagens que não são os jogadores, nomeados assim NPC's (*Non-Player Characters*), suas vestimentas, trejeitos e equipamentos. O interpretar surge através desses NPC's, que os jogadores interagem, criando relações, afetos, dramas e conflitos através de suas próprias personagens. O mestre, interpretando, toma ações, tal qual os próprios jogadores, porém muito além de uma única personagem como eles, vive e respira o restante do mundo ficcional estabelecido pelo RPG como um todo. Suas habilidades de atuação, quanto mais apuradas e desenvolvidas, mais vivas serão as NPC's, afinal, cada uma possui uma voz, um jeito de agir e comportamento. O mestre, então, não só narra, como incorpora diferentes personagens que coexistem e interagem durante a aventura dos jogadores.

Estabelecer regras e resolver disputas é a análise, execução e regras do sistema de livros de RPG. O D&D possui manuais extensos que contêm os mais diversificados valores qualitativos e quantitativos para o maior guarda-chuva possível de situações, desafios e impasses. O mestre deve saber fazer a manutenção dessas situações, favorecendo acertos e corrigindo os erros dos jogadores. Ele é o guia referencial para saber o que está correto ou não – esse trecho em específico é válido, principalmente na questão situacional de um grupo de jogadores iniciados ao RPG por um mestre, ao desenrolar da experiência dos jogadores com as regras de D&D, esse papel quase de um “professor” exercido pelo mestre se torna desnecessário. Grande parte das situações e desafios estão em torno das rolagens de dados, em sua grande maioria utilizando o dado de vinte lados poliédrico. Para melhor compreensão da aplicação de valores e alterações conforme o que é descrito pelo mestre e os jogadores, é necessária a simulação de uma suposta situação de um jogo de RPG descrita textualmente ao seguir:

*Os jogadores, com suas personagens, foram enviados durante a aventura a uma missão para adentrar um esconderijo de cultistas, em que os boatos dizem estar um carregamento de joias*

*mágicas, que, caso caiam na mão do vilanesco líder necromante, seria um desastre para o reino onde vivem.*

*Mestre: vocês estão diante da casa. Fica no subúrbio do reino, onde só vivem maltrapilhos, ladrões e prostitutas. Um lugar abandonado pelos deuses. A residência, de fato, parece abandonada. Tomada pela umidade, exala o odor de fungos e musgo, tomada pelo bolor, a porta de entrada é feita de madeira, toda carcomida pela ação do tempo e das chuvas, a maçaneta parece tão frágil quanto quebrar um graveto.*

*Fernando, ou melhor, Dumak, o Bárbaro, sem dar espaço de interpretação para os outros jogadores toma a frente e descreve sua ação de derrubar a porta com o chute brutal direto na maçaneta. Fernando todo empolgado pega um dado de vinte lados e faz uma rolagem de força para ver o sucesso da ação que tomou com Dumak. Olha para sua ficha e confere que tem o valor de (18) em seu atributo de Força, o que lhe dá um modificador de (+4) na somatória do valor de rolagem de seu dado. Joga o dado sem muita apreensão, vê que sai o valor de (12), somando seus (+4), totalizando (16).*

*Mestre: Dumák com sua fúria e instinto, ignora os debates infinitos do restante do grupo, tomando a frente e desferindo com seu pé direito um chute na maçaneta da porta velha! O som parece uma explosão de tamanha pancada! Lá dentro se ouvem gritos de alerta e susto. A entrada estava aberta para o ninho dos cultistas...*

A estipulação do valor de dificuldade para o desafio vem de tabelas com valores estatísticos dos livros de D&D, com descrições generalizadas e valores de base para auxiliar o mestre no estabelecimento do nível de desafio do teste (ND). Com a seguinte descrição do mestre na simulação, os jogadores têm noção de que não é uma ND de alto valor, ainda mais se tratando de uma personagem que utiliza de força, os valores poderiam variar entre (6), (8) ou (10). Caso a descrição do mestre fosse outra, e trabalhasse com a situação de uma fortaleza imbuída de proteções mágicas e seus portões fossem feitos de aço mágico, o nível de dificuldade poderia muito bem subir para mais de (20) graças a todas as descrições que realçam a dificuldade de sucesso na decisão do bárbaro em arrombar essa porta com a mesma descrição de chutar a porta. Essas regras permeiam desde desafios de ação social, que envolvam a capacidade de blefar, persuadir, atuar etc. até aos desafios de ação de combate, para definir acertos e erros de ataque, defesa e execução de magias. O aprofundamento dessas regras e valores, até ao detalhamento do conteúdo da ficha dos jogadores para melhor entendimento estão presentes no próximo subcapítulo. É importante para evitar uma caracterização limitadora do papel do mestre que esses valores sofrem alterações e mudanças não só por meio do que é

descrito e narrado pelo mestre, mas pelas descrições, ações e preparações dos jogadores. Essa simulação é um exemplo para entendimento da aplicação das regras e atribuições de valores para os testes com as rolagens de dados, possuindo claras fronteiras e limites estabelecidos pela ordem prática do texto: em um jogo real, tudo é extremamente variável por depender das ações de ambas as partes, tanto do mestre quanto do jogador.

Para não ter o caráter limitador, o livro deixa claro para jogadores e mestre que

não precisa decorar [os] livro[s] inteiro para começar a jogar. Depois do compreender o básico, comece uma aventura! Use [os] livro[s] como referência durante o jogo. Quando estiver em dúvida, consulte as regras mais simples, continue jogando e divirta-se (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 4).

A resolução das disputas se dá por meio dessas regras, da superação ou fracasso na rolagem de seus dados, segundo as descrições e consequências estabelecidas pelo mestre diante da aventura e da narrativa dos consecutivos momentos ao longo do jogo. Não se deve esquecer que “o respeito às regras é condição essencial para a manutenção do jogo num mundo próprio e à parte da vida real. Desobedecê-las significa destruir o mundo mágico em que o jogo se encerra” (Rodrigues, 2004, p. 44).

Por último, o mestre deve facilitar a interação. Essa função final do mestre é resultado da somatória de todas as anteriores. Quando bem trabalho e executado os protocolos ficcionais do RPG, culmina-se no ponto de imersão dos jogadores na aventura. O mestre é um facilitador, uma porta de abertura para acontecer o jogo de RPG, portanto, seu papel de jogador é narrar enquanto administra todas essas ferramentas, o mestre joga sendo uma incorporação do mundo ficcional com todas as suas características e habitantes ficcionais, para, assim, estabelecer essa realidade paralela que é o jogo de RPG, uma vez que “o jogo é uma atividade voluntária [...]. Não é tarefa e não é necessidade física, não é dever. O jogo também não é a vida ‘real’. É a evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. O jogo ocupa um lugar e um tempo específico” (Rodrigues, 2004, p. 43).

E os outros jogadores? Suas personagens são os protagonistas que ditarão o ritmo narrativo, os inícios e desfechos da narrativa em todo seu espectro situacional que pode tomar enquanto desenrola o jogo de RPG.

Os personagens dos jogadores são as estrelas das aventuras de *Dungeons & Dragons*, da mesma forma que os heróis dos livros e filmes. O seu personagem pode ser um bárbaro selvagem das vastidões geladas ou um ladino perspicaz

e de raciocínio rápido, munido de uma lâmina ainda mais veloz. Você poderá representar um arqueiro mortífero, treinado em técnicas de sobrevivência nas regiões selvagens, ou um mago que dominou as artes arcanas. Conforme o seu personagem participa de mais aventuras, ele adquire experiência e se torna mais poderoso (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 4).

O ponto inicial de partida é a elaboração das personagens a partir da proposta de aventura/sessão do mestre. É elencado uma série de escolhas para essa construção da personagem, que definirá suas características físicas: altura, cor dos cabelos, cor dos olhos, idade, nome. Serão definidas sua origem de nascimento, atribuindo a que tipo de povo, etnia ou raça é pertencente e, após isso, sua profissão. Valores sorteados ou pré-montados serão distribuídos em sua ficha de personagem, na qual serão condizentes com aquilo que imaginou e da melhor forma a otimizar o desempenho de seu personagem com sua origem de nascimento e profissão. Com esses valores, tem-se uma compreensão de seu desempenho em diferentes atributos físicos ou sociais, suas perícias e conhecimentos, até a escolha de seus equipamentos que carrega consigo, escolha de magias (se sua profissão for usuária de magia) e, por conseguinte, seus alinhamentos morais e éticos, seus comportamentos, trejeitos, gostos e desgostos. Por último, escreve sua história, um arco narrativo inicial que dê profundidade para o mestre trabalhar em cima da narrativa de cada indivíduo que joga, o que é chamado de *background*, ou o passado, uma pré-história narrativa que dê gatilhos para serem desenvolvidos em jogo. Definida a personagem, é chegada a hora de jogar.

O papel dos jogadores não é somente a de reação conforme o que é narrado pelos mestres, eles são o fio condutor da narrativa e da aventura. É criado um grupo de personagens, assim é um “jogo que leva à formação de grupos que tendem a se separar dos outros e, no caso do *roleplaying game*, como nos jogos de máscaras, os jogadores não são apenas uma comunidade dentro de outra, real e cotidiana, são também personagens da fantasia” (Rodrigues, 2004, p. 44). Para que essa experiência aconteça, é necessária uma condição externa a narrativa, na qual o jogador empresta seu corpo à personagem, tornando-se um avatar para dar vida aquele ser ficcional que está a vivenciar a aventura. A personagem ganha vida na realidade empírica, manifesta-se na mesa diante do restante do grupo que também cede espaço aos seus personagens. Para diferenciar as descrições dos jogadores e as interações entre personagens, há uma terminologia específica do RPG que é o “*on*” e “*off*”. Isso se dá pela necessidade de saber quando é o jogador ou a personagem que está comunicando suas descrições e ações. *On* é quando os personagens estão comunicando, quando a avatar está “ligada” e incorporada,

manifestando-se pela realidade empírica através do jogador. *Off* é quando o jogador está se comunicando, debatendo e descrevendo suas ações com o restante do grupo. O nome dessa dinâmica de “*on*” e “*off*” é *game* e *metagame*, a qual *game* está em torno da situação narrativa em si, pelas as ações e reações dos jogadores incorporados em seus avatares, nas personagens, interagindo, dialogando e interpretando-as, promovendo o desenrolar a partir do que está sendo narrado; enquanto *metagame* são as interações dos jogadores em si enquanto os indivíduos que se dispuseram a jogar, debatendo estratégias de combate, soluções para os desafios propostos pelo mestre, abandonando seus avatares e discutindo sobre as questões situacionais narrativas fora dela, estabelecendo uma dinâmica que irá refletir nas próximas ações ao retornar para interações no *game*. Essa dinâmica interpretativa/descritiva dá vida ao RPG, consolidando-o enquanto jogo, utilizando das ferramentas de interpretação e atuação, para aqueles que participam das aventuras. Se a própria individualidade para dar espaço a manifestação da fantasia é uma atividade que os jogadores não são leitores de uma narrativa aventureira, eles, “ao mesmo tempo que interpretam as personagens, são receptores da narrativa que está se desenrolando naquele momento, de forma improvisada até para o mestre” (Rodrigues, 2004, p. 58). É quando se percebe a “natureza ‘extraordinária’ do jogo” (Huizinga, 2019, p. 15) de RPG que enlaça com perfeição o indivíduo que “disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfuziante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo” (Huizinga, 2019, p. 15) de “faz-de-conta”. É um jogo constante dos jogadores com o fazer ficcional, extrapolando até mesmo os planejamentos do mestre mais minucioso na elaboração de sua aventura. Há um fator imprevisível: será que os jogadores irão até o castelo do necromante ou resolverão visitar a fortaleza anã que o mestre só descreveu por enriquecimento de cenário? É interessante, pois

Para jogar com a ficção – e jogar é uma atividade mais ativa do que refestelar-se numa poltrona diante da TV – é necessário um aperfeiçoamento constante em relação às regras. É como qualquer outro jogo. Este é o centro do problema porque quem é um receptor atento às regras do gênero pode transitar por qualquer universo ficcional. Estar atento pressupõe um mínimo de iniciação. Aí sim se pode extrair prazer e reflexão de qualquer leitura, nem que seja para usufruir dos clichês ou abominá-los (Rodrigues, 2004, p. 47).

O fator imprevisível sempre está presente no papel dos jogadores, que baseiam suas escolhas e ações conforme suas definições na ficha de personagem e seus arcos narrativos. Às vezes, o interesse do grupo caminha para outros rumos, fazendo aquela sessão de RPG ser única. Mesmo que narrada uma segunda vez pelo mestre, para outro grupo de jogadores, suas decisões e, conseqüentemente, as ações e desfechos serão divergentes da primeira experiência.

Essa imprevisibilidade é um fator que manifesta outra característica do RPG afora dos papéis exercidos pelo mestre e pelos jogadores. É o que pode ser nomeado de “pilhagem narrativa”, onde “temas, histórias, enredos, clichês, estratégias de livros, filmes, quadrinhos e ‘pirataria’ é livre para desenvolver narrativas no jogo” (Rodrigues, 2004, p. 55). O RPG enquanto fenômeno coletivo do fazer ficcional manifesta as referências e inferências pessoais de cada participante, seja mestre ou jogador. É uma “prática inevitável no RPG, jogo de massa, ficção produzida por não profissionais. Poder-se-ia até dizer que é um ‘carnaval narrativo’, colcha de retalhos advindos de várias mídias. Por que não tomar de empréstimo bons resultados alheios?” (Rodrigues, 2004, p. 55). É dado que não é um jogo que recorta diversas referências desse “carnaval narrativo”, agindo exclusivamente por referências não originais dos participantes, pois, tanto mestre quanto jogadores criam suas marcas na história, participando do movimento eterno da interpretação e reinterpretção do fazer artístico, agregando detalhes autorais em adição somente de um referencial imaginário ficcional individual. É válido ressaltar que essa característica leva a um fascínio por

observar como a partir de uma mesma origem, são gerados obras, trajetórias, produtos diferentes. Não é privilégio da narrativa e de seus sucedâneos, lógico, mas é apaixonante da mesma forma este dado incontrolável da evolução. Na ficção, como na vida (Rodrigues, 2004, p. 58).

O jogo de RPG, então, através de poucas ferramentas materiais necessárias e a colaboração coletiva do grupo de jogadores, utilizando principalmente da imaginação, interpretação e oralidade, define sua primeira característica, enquanto jogo que é o

fato dele ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (Huizinga, 2019, p. 10).

Todo jogo, com seus diferentes níveis de seriedade, estabelece essa esfera de “faz-de-conta” possuindo suas regras, protocolos e fazeres. O RPG necessita do compromisso de seus participantes, de sua “seriedade” para que se faça acontecer o “faz-de-conta” narrativo que o jogo propõe aqueles que ousam explorar seus livros. É importante, deste ponto de partida, ressaltar também que

todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. O contraste entre jogo e seriedade é sempre fluído. A inferioridade do jogo é sempre compensada pela correspondente superioridade de sua seriedade. O jogo se torna seriedade e a seriedade, jogo (Huizinga, 2019, p. 10).

Com todas as funções descritas e expostas *a priori*, essa absorção leva o grupo de jogadores de RPG a vivenciar a manifestação do imaginário, permitindo a incorporação das personagens que habitam aquele mundo ocupem seus corpos materiais, cedendo-lhes a própria individualidade em prol do “faz-de-conta”, pois o jogo “[se] distingue da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa” (Huizinga, 2019, p. 11), havendo seu protocolo que ocupa um “encaminhamento e um sentido próprios” (Huizinga, 2019, p. 11). Esse ritmo e sua cadência de eventos narrativos, com ação e reação dos jogadores com as interpretações e descrições do mestre, exaltam que, enquanto o jogo não encaminha para seu fim, é recheado de “momento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação” (Huizinga, 2019, p. 11), inter-relacionada não somente com toda a carga de funções em torno da figura do mestre, mas com toda relação de imprevisibilidade que centrifuga ao redor das ações e reações dos jogadores com suas personagens protagonistas da aventura de RPG. Esse grupo, essa comunidade que afirma o compromisso do jogar

tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo [...]. A sensação de estar “separadamente juntos”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo (Huizinga, 2019, p. 14).

No estabelecimento da comunidade, é testemunhada por muitos grupos que criam e desenvolvem o hábito ao longo de muitos anos, formando memórias na realidade empírica daquilo que é vivido na realidade meta-empírica por meio dos protocolos-ficcionais do RPG.

Tal qual a relação do leitor com a literatura, a afetividade que encanta tantos ao redor do mundo pelas palavras escritas de diversos autores, no RPG, o coletivo – no caso, o grupo de jogadores – é encantado por aquilo que constrói de maneira colaborativa oralmente. Essa realidade meta-empírica criada no jogo de RPG, é reforçada quando ela é algo que “ultrapassa a esfera da vida humana, [de modo que] é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade” (Huizinga, 2019, p. 4). É uma realidade meta-empírica cuja “existência [é] inegável” (Huizinga, 2019, p. 4), afinal é vivenciada pelo grupo com suas personagens nas aventuras elaboradas pelo mestre, formando memórias, desenrolando enredos e arcos das mais variadas possibilidades que o RPG vem a disponibilizar enquanto uma das plataformas contemporâneas do fazer ficcional.

O RPG e suas realidades meta-empíricas estruturadas no ato do “faz-de-conta” deixa claro que enquanto jogo “não se estabelece apenas ‘por’ alguma coisa, mas também ‘em’ e ‘com’ alguma coisa” (Huizinga, 2019, p. 66). O “por” terá seus variados motivos, conforme os anseios, vontades e desejos daqueles que jogam, que podem ir desde realizar sonhos infantis nessa realidade alternativa construída pelo jogo até visitar localidades ficcionais de forma colaborativa em vez de vivenciar uma experiência individual propiciada por outras plataformas ficcionais. É infinito o potencial do “por” caminhando junto dos anseios intrínsecos do indivíduo social contemporâneo. Já o “em” parte da imaginação, da narrativa, da prática oral, que em grupo se constrói e desenvolve esses mundos ficcionais que o RPG dá portas para serem explorados, assim, faz dos fruidores não só testemunhas, mas vivenciadores da experiência de explorar o “faz-de-conta”. O “com” é o grupo de jogadores – amigos, colegas, conhecidos – afinal, não há jogo de RPG individual, sendo necessário para que ocorra a experiência compartilhada por aqueles que aceitam fruir coletivamente. Os únicos fatores limitantes são “seu [do leitor ou jogador] tempo e imaginação são os únicos fatores limitantes, e o fato de você ter comprado essas regras tende a indicar que aqui não há falta de imaginação” (Gygax; Arneson, 1974, p. 4, *tradução nossa*)<sup>10</sup>.

O RPG instrui seus jogadores e mestres instituindo suas regras por meio daquilo que é chamado de sistema. Sistema é a estrutura de regras principal a qual as informações, estatísticas, descrições e regras são sujeitadas, o pilar central que dá sustentação para todo o restante do funcionamento referencial conteudístico e informativo dos livros. D&D usa do sistema D20, em que todas as disputas e desafios de seus jogos terão sua resolução em torno do dado de vinte lados (D20), sempre estipulando acertos e erros nessa base de (1) a (20) considerando as

---

<sup>10</sup> “our time and imagination are about the only limiting factors, and the fact that you have purchased these rules tends to indicate that there is no lack of imagination.” (Gygax; Arneson, 1974, p. 4).

somatórias das estatísticas das personagens. Além disso, o valor de número (1) é considerado uma falha crítica, que gera penalidades e consequências mais graves na falha em seu teste ou rolagem (solução da disputa/desafio durante a narrativa), já o valor (20) é considerado sucesso decisivo, promovendo um sucesso que extrapola a situação, gerando resultados positivos maiores fora do padrão – podendo vir a gerar bonificações que vão além da própria situação em que o teste fora executado, valendo a mesma descrição para o caso de falha crítica.

Logo, a maioria dos valores estatísticos – com suas poucas exceções – é baseada na margem de (1) a (20), tanto para definição dos níveis de dificuldade ou desafio (ND), quanto para as atribuições específicas das personagens e do mundo na qual o sistema transforma ou converte valores qualitativos em valores quantitativos. D&D cria a base do sistema D20 que é usado por vários outros sistemas de jogos de RPG que surgem ao longo das décadas, otimizando, alterando ou se afastando da base do sistema de D&D, havendo também outros sistemas, que têm suas diferentes estruturas, nomenclaturas, regras, funcionamentos e valores estatísticos.

O RPG estabelece essa nova porta de entrada para os mundos ficcionais, junto de todas as outras formas novas do contexto contemporâneo midiáticas. Para aqueles que jogam e narram, elabora coletivamente um Mundo Secundário, que utiliza das individualidades para a manifestação do jogo. É, então, que

a partir do momento que um jogo é um espetáculo belo, seu valor cultural torna-se evidente. Mas seu valor estético não é indispensável para a cultura: os valores físicos, intelectuais, morais ou espirituais também são capazes de elevar o jogo até o nível cultural. Quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização (Huizinga, 2019, p. 62).

D&D é o início, mas como todas as outras formas de manifestação artística, seu potencial se mostra infinito, com diferentes sistemas, cenários, livros e regras. Entendeu-se o funcionamento geral do RPG, o papel exercido pelo mestre e dos jogadores, seus conceitos que o estabelecem enquanto jogo, mas, aparece, como dito já anteriormente, a necessidade de aprofundar em entender, o conteúdo dos livros que estabelecem toda a operação para o jogo de RPG acontecer. Então, é chegada a hora de entender

### **3.2 Os Livros de Dungeons & Dragons**

Como já fora exposto previamente, o jogo de RPG *Dungeons & Dragons* possui três livros básicos desde a sua primeira publicação em 1974: *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*. Ao longo das décadas posteriores, constantes revisões, atualizações e novas edições foram feitas e lançadas, sendo a mais atual na época de publicação dessa dissertação, a edição conhecida como 5e (ou quinta edição) lançada no ano de 2014. As regras e conteúdos presentes na primeira edição sofreram radicais alterações a partir do que é chamado de AD&D (*Advanced Dungeons & Dragons*) da segunda edição. A estrutura de regras presentes na edição 3.0 otimizou acertos e corrigiu desequilíbrios das edições anteriores e sofreu poucas alterações nas edições posteriores, havendo um pilar central de conceitos que mantém a ordem de entendimento de veteranos e, também, gera mais acessibilidade para novatos que resolvam aprender como jogar D&D. Vale ressaltar que mesmo com drásticas alterações, a base dos conteúdos, principalmente qualitativos – raças, classes, magias, equipamentos - presentes na primeira publicação de D&D, se mantém nas edições posteriores. As alterações acontecem dentro das unidades quantitativas estatísticas – regras de acerto e erro, tal qual a influência estatística das características qualitativas nos momentos de rolagens de dados. Por questões de popularidade e familiaridade com o material, optou-se pela exposição do conteúdo presente na edição 3.5, que revisa e corrige desequilíbrios presentes na edição 3.0.

A explicação e diferença entre os três livros é:

O *Livro do Jogador* contém todas as regras que os jogadores precisam para criar personagens, escolher seus equipamentos e envolvê-los em combates, com uma extensa variedade de adversários sobrenaturais e míticos.

O *Livro do Mestre*, adquirido separadamente, oferece sugestões para os Mestres. Ele inclui diretrizes e tudo que um Mestre precisa para criar desafios, aventuras e campanhas inteiras de D&D, incluindo seções com classes de prestígio, itens mágicos e recompensas para os personagens.

O *Livro dos Monstros*, também adquirido separadamente, contém material destinado e utilizado por Mestres e jogadores. Ele apresenta centenas de criaturas que povoam todos os níveis de qualquer masmorra, além de regras para criação de novos monstros, informações sobre como jogar com personagens de raças incomuns, detalhes sobre as táticas dessas criaturas e versões mais poderosas dos monstros padrão.

Juntos, esses três volumes compreendem as regras básicas do RPG *Dungeons & Dragons* (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 4).

Seguido do texto de apresentação dos autores de D&D 3.5e, a nova etapa é pela apresentação dos conteúdos presentes no *Livro do Jogador*. Nele, está contido todas as informações e regras necessárias para elaboração da personagem, como também as regras básicas de combate e funcionamento da magia, como uma lista grandiosa de equipamentos, itens mágicos e afins. Para a criação de uma personagem jogável, é seguido uma linha processual lógica com diversas escolhas ao longo do caminho, instruídas pelo texto contido no livro, que, após escolhidas, serão anotadas naquilo que é chamado de Ficha do Jogador, que abarca as informações gerais e específicas da personagem.

Na parte superior da Ficha de Personagem, estão contidas as informações gerais. É onde os jogadores definem o nome de sua personagem, sua classe, nível – valor atribuído ao nível de força e evolução da personagem, quanto mais alto mais forte, especializado e desenvolvida sua personagem fica -, sua raça de origem, sua tendência (moral e ética estabelecidas pela personagem), se é devoto de alguma divindade e seu nome, como informações físicas dela.

Figura 9 – Ficha de Personagem: informações gerais

Aldebaram				João Vitor Batistute				 PLANILHA DE PERSONAGEM
NOME DO PERSONAGEM				JOGADOR				
Paladino		N. 5		Humano		N/B Kelemtvor		
CLASSE E NÍVEL				RAÇA TENDÊNCIA DIVINDADE				
G	40	M	1,98	90kg	Pratas	Preto	Morena	
TAMANHO	IDADE	SEXO	ALTURA	PESO	OLHOS	CABELOS	PELE	

Fonte: autoria própria.

Para uma elaboração coesa de personagem, geralmente se escolhe a raça e a classe, para assim dar continuidade no processo de criação. A raça é qual povo de origem a personagem é pertencente de nascimento, possuindo características específicas e com origens de criação de diferentes mitologias ou folclores ao redor do mundo. A fonte de inspiração de Gary Gygax e Dave Arneson e dos seguintes autores que contribuíram no desenvolvimento e evolução de D&D é vasta, cada um trazendo referências pessoais e populares que rodeiam a pós-modernidade contemporânea. D&D é uma miscelânea de referências culturais ficcionais que se manifestam ao longo de toda trajetória histórica cultural das variadas etnias que rodeiam o planeta terra. As raças básicas disponíveis para escolha no Livro do Jogador são:

Figura 10 – Livro do Jogador: raças



Fonte: D&D Livro do Jogador v. 3.5e

Com exceção dos humanos, todas as outras raças têm valores quantitativos específicos em suas habilidades raciais de nascimento. Logo, os humanos não possuem nenhuma qualidade específica, mas se beneficiam da hibridez de poderem se desenvolver dentro de qualquer classe, com o único benefício que é a escolha de um talento inicial. Agora, os elfos, por exemplo, possuem (+2) pontos de destreza inicial, no entanto (-2) pontos de constituição, o que os caracteriza como uma raça mais ágil, porém mais frágil simultaneamente em sua resistência física, seguida de diferentes outras bonificações e penalidades de outras categorias de pontos que serão distribuídas ao longo de sua criação.

É, desse modo, um sistema que se utiliza da ideia de que determinadas raças são mais bem alinhadas com determinadas classes em desfavorecimento de outras. Essas atribuições dos atributos e suas bonificações e penalidades das raças – e outras posteriores características qualitativas transformadas, também, em valores quantitativos das personagens – refletem características específicas das suas escolhas. Os elfos possuem essa bonificação em destreza (+2) e a penalidade em constituição (-2), porque em D&D os “elfos são graciosos, mas frágeis. A graciosidade da raça aprimora naturalmente sua furtividade e habilidade com arcos” (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 15). Já os anões, por exemplo, possuem uma bonificação de (+2) em constituição e uma penalidade de (-2) em carisma, afinal “são vigorosos e resistentes, mas costumam ser grosseiros e reservados” (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 14).

Existem exceções afora dessas raças básicas disponíveis no *Livro do Jogador*, havendo a possibilidade do mestre até mesmo criar suas próprias conforme as instruções presentes no *Livro do Mestre*, mas esse seria o *setup* básico para os iniciantes. Para cada raça, há um compilado de informações instrutoras aos jogadores iniciantes, descrevendo desde a cultura geral, vida em sociedade, tendências, profissões, história, terminando com uma sugestão de possíveis nomes de personagens pertencentes à origem racial de nascimento.

Posteriormente, é feita a escolha da classe, “indica sua [da personagem] profissão ou vocação. Ela determinará o que ele é capaz de fazer: sua eficiência em combate, habilidades mágicas, perícias e outros detalhes” (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 19). As classes disponíveis no *Livro do Jogador* são: Bárbaro, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge, Paladino e Ranger. Tal qual as raças, esse é um *setup* básico, havendo um amálgama grande e variado de classes para além das básicas no *Livro do Jogador* e, também há o que é denominado como “Multiclasse”. “Multiclasse’ é quando a personagem, ao subir de nível, opta por se manter fiel na sua profissão ou vocação inicial, mas também existe a opção de obter outra profissão, mesclando, assim, duas classes ou mais, por exemplo: um Clérigo/Monge ou Ranger/Guerreiro. As combinações são grandes e devem ser bem pensadas pelos jogadores. Para que a otimização do desempenho não seja afetada por atribuições de valores quantitativos em sua ficha, o jogador deve possuir um bom conhecimento das atribuições estatísticas quantitativas de cada classe para que a combinação faça sentido dentro das regras e sua personagem não se torne alguém com várias especializações, sendo o resultado especializado em um absoluto nada.

As classes possuem habilidades especiais específicas para cada uma, assim diferenciando-as uma das outras pelas suas especialidades, também, divididas entre classes mágicas ou não. Classes sem nenhum tipo de manifestação de poder mágico são denominadas como não conjuradoras (Guerreiro, Bárbaro ou Ladino). Existem aquelas que ficam em meio termo, possuindo habilidades físicas e capacidade de conjurar magia (Paladino, Ranger, Bardo ou Monge). Por último, estão aquelas que são conjuradoras de magia, porém com pouco ou nenhum benefício físico (Feiticeiro, Mago, Clérigo e Druida).

As classes – tal qual as raças – possuem descrições detalhadas para instruir os jogadores no momento de sua escolha, que vão desde os ambientes em que essas classes exercem sua profissão ou vocação, com tabelas especificando valores quantitativos que cada uma possui ao longo de seu desenvolvimento e evolução. Também auxiliam nos equipamentos iniciais básicos de cada classe, na distribuição de pontos mais eficaz ou condizente de habilidades conforme sua proposta de classe. Por exemplo, um ladino pode muito bem se tornar um especialista no

uso de adagas e infiltração, até um exímio atirador de elite especializado em dissuadir as pessoas que lhe rodeiam. Dessa maneira, cada classe pode ter diferentes caminhos de especialização e evolução, conforme a proposta do jogador para aquela personagem que imaginou jogando. É válido ressaltar que o sistema de atribuição de pontos de bonificação ou penalidade conforme raça e classe (nos atributos básicos e, posteriores categorias de valores que serão exploradas ao decorrer do texto) geram alinhamentos otimizados de escolhas, sugeridas pelo próprio *Livro do Jogador*. Logo, um anão tem como classe favorecida o guerreiro, com a própria classe descrevendo a melhor atribuição de pontos conforme os atributos. Sendo assim, para os guerreiros:

A Força é muito importante [...], porque aumenta sua capacidade de combate corporal e o dano de seus ataques. A Constituição também é essencial, pois fornece mais pontos de vida, necessários para suas diversas batalhas. A Destreza será bastante útil para os guerreiros que desejam ser arqueiros ou para selecionar talentos relacionados com essa habilidade, embora as armaduras pesadas normalmente utilizadas pelos guerreiros reduzam o benefício de uma Destreza elevada (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 36).

Essa afinidade entre a classe e seus atributos expostas na citação anterior gera a noção de que existem personagens mais otimizadas em relação às mecânicas e posteriores somatórias aos dados durante as rolagens (testes) do jogo em desafios e combates. No entanto, não devem ser atribuídas como via de regra, podendo o jogador, conforme sua escolha criativa, criar personagens completamente fora dos padrões pelo simples interesse narrativo pessoal, variando a partir das vontades e referências pessoais de cada indivíduo que se compromete a jogar D&D. É importante memorizar sempre que, tanto as exposições prévias quanto as posteriores sobre o conteúdo dos livros de D&D, são sugestões e não regras que deverão ser seguidas estritamente.

O nível na Ficha do Jogador computa a experiência do personagem, que inicia no nível (1) a qual o herói ou grupo de heróis é completamente desconhecido até ao nível (20), na qual a personagem atinge o nível épico, ganhando renome ao redor do mundo todo ficcional onde uma aventura se passa. A cada novo nível que a personagem passa com o acúmulo de experiência, novas habilidades, magias, equipamentos, perícias e talentos são liberadas para sua escolha e alocar de pontos. A experiência é ganha com a superação de combates e desafios, pela qualidade de interpretação dos jogadores, pois a recompensa é entregue pelo mestre com o equilíbrio de pontos de experiência relativo ao que ocorre durante a sessão de jogo. A

quantidade de experiência necessária para subir de nível aumenta conforme mais alto o nível em que a personagem se encontra. Do nível (1) para o nível (2), são necessários (1.000) pontos de experiência; já do nível (2) para o nível (3), são necessários (3.000) pontos de experiência, e assim adiante.

Quando, então, a personagem evolui de nível, serão aferidas pontuações somadas aos valores básicos iniciais dela – independentemente do nível inicial escolhido pelo mestre ao elaborar uma campanha ou sessão -, então sua pontuação de vida aumentará – o que permitirá à personagem tomar mais ataques e resistir mais tempo em um combate ou situação de risco –. A partir da escolha de sua classe e raça, novos pontos de perícias serão atribuídos conforme a escolha do jogador, seus valores básicos nos modificadores de fortitude, reflexos e vontade aumentarão. Novas habilidades ou talentos específicos podem ser adquiridos e, caso a personagem seja conjuradora de magias, serão disponibilizadas novas magias tanto dos níveis anteriores e do respectivo nível que a personagem evoluiu. Assim, por fim também a quantidade diária de usos de magia aumentará.

A tendência, tópico presente nas características gerais da personagem, é o alinhamento moral em que a personagem se encontra, além de que determinadas classes não podem ter determinado tipo de tendência. Ou seja, “em termos gerais, a moral e a atitude pessoal de uma criatura ou personagem estão representadas por sua tendência” (Cook; Tweet; Williams, 2004, p. 87). A escolha da tendência, então, se torna referencial a partir da escolha da raça e classe da personagem, que possuem indicações de preferências no texto e outras que censuram por completo determinada tendência conforme sua raça e classe. São guias de comportamento e interpretação para as personagens e, de forma alguma, são fixas, afinal, conforme o arco narrativo da personagem durante uma aventura, surgirão conflitos que desafiarão a tendência do jogador, independentemente de qual seja, sofrendo alterações e desenvolvimento. Existem cinco tendências base, que serão combinadas duplamente, a menos que sejam contraditórias em seu conceito. Elas são: Leal, Bom, Neutro, Caótico e Mau. Adicionalmente ao conteúdo base, existem nove combinações possíveis dessas tendências para formação da dupla conceitual da moral e atitude das personagens.

Leal e Bom (LB), “Cruzado”: Um personagem com essa tendência se comporta como todos esperam que uma pessoa boa o faça. Ele combina a vontade de combater o mal com a disciplina de lutar incessantemente.

Neutro e Bom (NB), “Benfeitor”: Um personagem Neutro e Bom o faz melhor que uma pessoa boa conseguiria. Ele é devotado a ajudar os outros e colabora com reis e magistrados, mesmo não se sentindo obrigado a fazê-lo.

Caótico e Bom (CB), “Rebelde”: Um personagem Caótico e Bom se comporta de acordo com a sua consciência, sem se preocupar com o que os outros esperam dele. Ele faz as coisas do seu jeito, mas é educado e benevolente.

Leal e Neutro (LN), “Juiz”: Um personagem Leal e Neutro se comporta de acordo com a lei e a tradição, ou é dirigido por um código de conduta pessoal. Para ele, a ordem e a organização são importantíssimas.

Neutro (N), “Indeciso”: Um personagem Neutro sempre faz o que lhe parece ser uma boa ideia. Ele não se sente inclinado fortemente por um lado ou pelo outro quando o assunto é lei contra caos ou o bem contra o mal. Na maioria das ocasiões, a neutralidade é, na verdade, mais uma falta de convicção do que um compromisso com a própria neutralidade.

Caótico e Neutro (CN), “Espírito Livre”: Um personagem Caótico e Neutro obedece apenas à sua vontade. Trata-se de uma pessoa individualista, que valoriza sua própria liberdade e não tenta proteger a liberdade dos demais.

Leal e Mau (LM), “Dominador”: Um vilão Leal e Mau usurpa o que deseja metodicamente, dentro dos limites de seu código de conduta, mas sem se preocupar com quem será prejudicado. Ele se preocupa com a tradição, a lealdade e a ordem, mas não se importa com a liberdade, a dignidade ou mesmo com a vida. Ele joga segundo as regras, mas sem mostrar piedade nem compaixão.

Neutro e Mau (NM), “Malfeitor”: Um vilão Neutro e Mau fará o possível para sair impune e se preocupa única e exclusivamente consigo. Ele não derrama lágrimas por suas vítimas, matando para obter vantagens, por esporte ou por conveniência.

Caótico e Mau (CM), “Destruidor”: Um personagem Caótico e Mau realiza o que sua ambição, ódio ou ânsia de destruição o inspiram a fazer. Ele tem um temperamento forte, traiçoeiro, é arbitrariamente violento, cruel e imprevisível. Ele simplesmente usurpa o que deseja, é brutal e não sente piedade ou remorso (Cook; Tweet; Willians, 2004a, p. 88-89).

Já o tópico divindade é relacionado a que deus dos vários presentes nos diversos Mundos Secundários existentes nos jogos de D&D a personagem é devota, sendo opcional ou não, conforme a proposta do mestre. Existem cultos específicos à divindade conforme a raça e classe

da personagem, desde deuses que representam elementos relacionados às tendências, com um panteão básico no *Livro do Jogador*, mas, novamente, conforme a criação e proposta do mestre, podem ser de autoria própria daquele que escreve uma aventura.

Por fim, os últimos tópicos são descrições gerais físicas da personagem na qual os jogadores utilizam para auxiliar na descrição de suas personagens para o restante do grupo. É estimulado o uso, além disso, de desenhos para complementação do imaginário descritivo da personagem. No contexto contemporâneo de acesso cada vez mais ágil e fácil na Internet, procura-se, também, pelo auxílio de recursos digitais de imagens para basear o visual físico das personagens, recorrendo, inclusive, ao uso de Inteligências Artificiais para uma maior precisão do que foi imaginado pelos jogadores no momento de imaginar e concretizar sua personagem no imaginário do restante do grupo que partilha da experiência.

Seguidamente na Ficha de Jogador, está a base de todo o sistema estatístico que atribui valores somatórios que influenciam diretamente na rolagem de dados, aumentando a probabilidade de acerto e superação dos desafios propostos pelo mestre. As habilidades ou atributos básicos são características básicas físicas ou sociais – qualitativas – que são convertidas em valores quantitativos, em que, quanto mais altos, melhor o desempenho da personagem naquele atributo ou habilidade.

Figura 11 – Ficha de personagem: habilidades

HABILIDADE	VALOR	MOD. DE HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO
<b>FOR</b> FORÇA	16	3		
<b>DES</b> DESTREZA	16	3		
<b>CON</b> CONSTITUIÇÃO	14	2		
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA	10	0		
<b>SAB</b> SABEDORIA	18	4		
<b>CAR</b> CARISMA	14	2		

Fonte: autoria própria

- Força: é a representação do físico e musculatura.
- Destreza: é a representação da coordenação motora, agilidade, reflexos e equilíbrio.
- Constituição: é a representação da saúde e resistência.
- Inteligência: é a representação da capacidade de raciocínio lógico e aprendizado.

- Sabedoria: é a representação da intuição, bom senso, percepção e força de vontade.
- Carisma: é a representação do caráter, da capacidade de influenciar, persuadir, liderar, manipular e blefar, tanto quanto da sua beleza física.

Os valores vão de (1) até superar a unidade de (20). A cada duas unidades, é atribuído o valor de um modificador, que será utilizado na somatória durante as rolagens do D20 (dado de vinte lados). Então, de (8) a (9), seu modificador será (-1). Já de (18) a (19), será (+4). Para atribuição desses valores nas personagens, os mestres possuem diferentes métodos, e variam conforme o nível inicial das personagens (que varia de acordo à proposta de aventura, se algo de nível mais baixo ou personagens que já sejam heróis épicos de alto nível). As atribuições podem acontecer desde valores já preestabelecidos, por exemplo: os jogadores devem distribuir entre as seis habilidades, uma no valor de (18), outra de (16), duas de (14), uma de (12) e, por fim, uma de (10). Pode-se estabelecer um valor de (8) básico para todos os atributos e os jogadores possuem uma quantidade específica de pontos que devem ser distribuídas à sua escolha entre as seis habilidades. Por fim, outro método, que conta muito mais com o fator sorte dos jogadores, é fazerem eles rolares 4D6 (quatro dados de seis lados), excluirmos o de menor valor, somarem os outros três e distribuírem segundo sua vontade entre as seis habilidades o resultado. As outras colunas, com os possíveis valores temporários que podem vir a somar nos modificadores, são variáveis, podendo ser originadas por magias ou itens mágicos que funcionarão por uma quantidade de tempo durante a narrativa de uma sessão em uma aventura de D&D.

Outros dois valores de suma importância a serem definidos na Ficha do Jogador são os Pontos de Vida (PV), que definem a quantidade de dano que uma personagem pode receber até vir o seu desmaio. Cada classe possui uma quantidade específica, o que define aqueles mais capacitados a receberem dano e as mais frágeis que devem evitar a todo custo recebê-lo conforme os desafios e combates durante uma aventura.

Um Bárbaro, por exemplo, possui uma grande quantidade de PV, enquanto o Mago, dentro das classes, é a mais frágil de todas. Caso os pontos de vida de uma personagem cheguem ao valor de (0), elas desmaiam e se tornam inativas no combate. Na situação hipotética onde nada interfira na situação de vida da personagem, ela irá diminuindo com o seguimento da situação, e, por fim, até chegar ao número de (-10), em que será considerada morta. Perder um personagem durante uma aventura não é definitivo (a menos que estabelecido na proposta de uma aventura pelo mestre), pois existem diversos recursos ficcionais que podem vir a fazer a personagem voltar à vida, com auxílios mágicos ou divinos.

O segundo valor é a Classe de Armadura (CA), que é definida pelos equipamentos de proteção que uma personagem carrega consigo, definindo um valor quantitativo – sendo 10 considerado baixo e acima dos 17 alta – que impede o acerto de alguma adversidade sobre a personagem que viria a causar ferimentos na personagem. Para considerar, então, um acerto tanto por parte dos jogadores contra as criaturas e vilões do mestre, quanto do mestre em seus jogadores, deve-se superar o valor de Classe de Armadura do alvo.

Posterior a essas definições na Ficha do Jogador, serão definidos outros valores extras que serão utilizados ao longo de uma aventura. Esses valores são o Bônus Base de Ataque (BBA) que são somados ao dado rolado de acerto quando um personagem desfere um golpe corpo a corpo ou à distância em um alvo e os valores que serão somados em seus testes de resistência, que possuem três categorias: Fortitude (para testes físicos), Reflexos (para testes de esquiva ou equilíbrio etc.) e Vontade (para testes mentais ou psicológicos etc.). Os valores definidos são preestabelecidos em tabelas pelo próprio livro do jogador, de acordo com a classe de escolha do jogador na hora de montar sua personagem.

Figura 12 – Livro do Jogador: Tabela 3-11 da classe Guerreiro

**TABELA 3-11: O GUERREIRO**

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1°	+1	+2	+0	+0	Talento Adicional
2°	+2	+3	+0	+0	Talento Adicional
3°	+3	+3	+1	+1	-
4°	+4	+4	+1	+1	Talento Adicional
5°	+5	+4	+1	+1	-
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Talento Adicional
7°	+7/+2	+5	+2	+2	-
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Talento Adicional
9°	+9/+4	+6	+3	+3	-
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Talento Adicional
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	-
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Talento Adicional
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	-
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Talento Adicional
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	-
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento Adicional
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	-
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Talento Adicional
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	-
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento Adicional

Fonte: Livro do Jogador v.3.5e

O restante do processo de finalização dos valores estatísticos da personagem, com o auxílio do *Livro do Jogador*, será a atribuição de pontos de suas Perícias que “representam uma imensa variedade de habilidades. Conforme avança de nível, ele se torna mais capacitado na utilização de algumas (ou todas) as suas perícias” (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 53). Essas perícias receberão pontos para serem atribuídas seguindo o mesmo padrão: a cada nível que a personagem atinge, mais pontos podem ser distribuídos. A lista delas é grande e variada:

Figura 13 – Ficha do Jogador: lista de perícias

<input type="checkbox"/>	ABRIR FECHADURAS	DES	3	=	3	+	+	+
<input type="checkbox"/>	ACROBACIA ■	DES*	5	=	3	+	2	+
<input type="checkbox"/>	ADESTRAR ANIMAIS	CAR	2	=	2	+	+	+
<input type="checkbox"/>	ARTE DA FUGA ■	DES*	3	=	3	+	+	+
<input type="checkbox"/>	ATUAÇÃO ( )	CAR	2	=	2	+	+	+
<input type="checkbox"/>	ATUAÇÃO ( )	CAR	2	=	2	+	+	+
<input type="checkbox"/>	ATUAÇÃO ( )	CAR	2	=	2	+	+	+
<input type="checkbox"/>	AVALIAÇÃO ■	INT	0	=	0	+	+	+
<input type="checkbox"/>	BLEFAR ■	CAR	2	=	2	+	+	+
<input type="checkbox"/>	CAVALGAR ■ ( )	DES	3	=	3	+	+	+
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAÇÃO ■	CON	4	=	2	+	2	+
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO ( )	INT	0	=	0	+	+	+
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO ( )	INT	0	=	0	+	+	+
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO ( )	INT	0	=	0	+	+	+
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO ( )	INT	0	=	0	+	+	+
<input type="checkbox"/>	CONHECIMENTO ( )	INT	0	=	0	+	+	+
<input type="checkbox"/>	CURA ■	SAB	4	=	4	+	+	+
<input type="checkbox"/>	DECIFRAR ESCRITA	INT	0	=	0	+	+	+
<input type="checkbox"/>	DIPLOMACIA ■	CAR	2	=	2	+	+	+
<input type="checkbox"/>	DISFARCE ■	CAR	2	=	2	+	+	+
<input checked="" type="checkbox"/>	EQUILÍBRIO ■	DES*	6	=	3	+	3	+
<input checked="" type="checkbox"/>	ESCALAR ■	FOR*	8	=	3	+	5	+
<input type="checkbox"/>	ESCONDER-SE ■	DES*	3	=	3	+	+	+
<input type="checkbox"/>	FALSIFICAÇÃO ■	INT	0	=	0	+	+	+
<input type="checkbox"/>	FURTIVIDADE ■	DES*	3	=	3	+	+	+
<input type="checkbox"/>	IDENTIFICAR MAGIA	INT	0	=	0	+	+	+
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR ■	CAR	2	=	2	+	+	+

Fonte: autoria própria

E, na finalização, serão escolhidos os equipamentos, talentos – mágicos ou não - e magias, caso a personagem seja de uma classe conjuradora. No *Livro do Jogador*, existem tabelas e textos descritivos para auxiliar na escolha e de como funcionam cada uma dessas características no decorrer de um jogo de D&D. Ao longo de uma aventura, o jogador também anota na Ficha de Personagem informações dos novos itens e equipamentos que carrega consigo, como também seu dinheiro, ou traços de personalidade e informações importantes da aventura.

No *Livro do Jogador*, ademais de todas essas instruções e informações para a elaboração de uma personagem, contêm as regras de combate. Afinal, mesmo com todas as tentativas, uma situação de combate ou de vários ao longo de uma aventura em D&D é inevitável. As regras de combate elucidam o número de ações que uma personagem e o adversário ou grupo de adversários têm durante uma fração de tempo – geralmente seis segundos – que é nomeada de turno. O turno de cada personagem e adversário é colocada pela ordem de iniciativa – onde um D20 é rolado e somada o valor base de iniciativa presente na Ficha do Jogador, somando sua destreza – definindo quem age primeiro e assim sequencialmente até o último a agir. Esse conjunto de turnos é chamado de rodada e, narrativamente, os turnos acontecem concomitantemente ao intervalo de tempo definido – seis segundos – e segue-se assim até a vitória ou derrota do grupo.

É usual o grupo de jogadores possuir aquilo que é chamado de *grid* ou campo de batalha, onde são posicionadas miniaturas que representam os jogadores e adversários. Esse *grid* pode

ser até de uma folha de sulfite branca desenhada com quadrados que representam determinadas distâncias, com desenhos ou não que representam parte do cenário narrado – árvores, pedras, corredores etc. – facilitando o entendimento das posições em que cada personagem se encontra narrativamente. Esse é um recurso físico facilitador, mas não obrigatório.

Nesse capítulo do *Livro do Jogador*, existem inúmeras tabelas e desenhos referenciais para entender as regras de posicionamento, ações, áreas das magias e conversões para o entendimento da aplicação de tais regras de distâncias e áreas em um *grid*. É no combate em D&D que aparece o uso dos outros dados além do D20. A utilidade dos outros dados é relacionada aos equipamentos e magias, variando de dado segundo o que está sendo utilizado ou conjurado pela personagem durante um combate.

Na sessão de equipamentos e magias no *Livro do Jogador*, é especificado seu uso, por exemplo: uma adaga, arma de porte pequeno, utiliza o D4 (dado de quatro lados), que, caso a personagem acerte seu alvo e transpasse sua CA (classe de armadura), rolará um (D4 + Destreza) e será o dano total desferido no adversário. Já uma magia de Bola de Fogo, é determinado o raio da magia e onde ela será conjurada no *grid*, sendo exigido de todos os alvos presentes no raio um teste de resistência de reflexos, com a dificuldade atribuída pelo nível de conjuração da magia + modificador base (INT, SAB ou CAR) + 10 (valor base atribuído para conjuração de qualquer magia). Caso passem no teste, receberão metade do valor total de dano da Bola de Fogo que é (8D6 – oito dados de seis lados). Os dados que são utilizados no total, na ordem sequencial da imagem da esquerda para direita: D20 (vinte lados); D12 (doze lados); D10 (dez lados representado dezenas); D10 (dez lados representado unidades); D8 (oito lados); D6 (seis lados) e D4 (quatro lados).

Figura 14 – Dados de RPG – *Dungeons & Dragons*



Fonte: autoria própria

O *Livro do Jogador* possui suas páginas toda à base do sistema de regras de D&D, instruindo na criação das personagens, organicidade e relação das regras com o ato de jogar,

tanto descrições e informações para auxílio de jogadores iniciantes, quanto todos os valores estatísticos que dão toda a base numérica para acertos e erros durante as frequentes rolagens de dados ao longo de uma aventura.

Seguindo a ordem dos módulos ou livros básicos para jogar D&D, o *Livro do Mestre* contém o “conhecimento sobre D&D. Se você [jogador] quer descobrir como elaborar uma aventura, uma campanha ou criar um mundo inteiro, este livro pode, e vai ajudá-lo” (Cook; Tweet; Williams, 2004b, p. 4). O Livro do Mestre auxilia na composição de uma aventura, no estabelecimento da verossimilhança no momento de elaboração e estruturação do Mundo Secundário em que a aventura se ambienta, tal qual o ritmo narrativo. Desse modo, seus capítulos “explicam como conduzir o jogo, arbitrar, escrever aventuras, montar campanhas, conceder experiência e encontrar ou criar os itens mágicos apropriados para suas masmorras” (Cook; Tweet; Williams, 2004b, p. 4). O conteúdo do livro, então, é focado na estruturação e instrução para o bom desempenho do mestre conforme todas as funções que lhe são atribuídas, desde a aplicação e manutenção das regras gerais, como estabelecer encontros de combate, imposição rítmica e dos mais diferentes valores estatísticos que permeiam como um todo o sistema de D&D.

É interessante, pois ao longo do processo de entendimento sobre os livros de D&D que

um “mestre” [de D&D] precisa ler [aproximadamente] novecentas e cinquenta e nove páginas dos três livros – Mestre, Jogador e Monstros – para cumprir sua função, fora os suplementos. A tarefa do jogador é mais modesta, pode limitar-se, de início, a trezentas e dezenove do seu livro básico (Rodrigues, 2004, p. 79).

O *Livro do Mestre* contém categorias de personagens (NPC's) que somente o Mestre tem acesso (caso assim deseje). Existem instruções de como elaborar raças, classes, equipamentos, itens mágicos e magias autorais, além das prontas no livro como sugestão. Existem sempre nos capítulos seguintes que permitem e dão horizontes ao mestre para modificar ao seu desejo tudo o que é preestabelecido no *Livro do Jogador*, conforme sua vontade e criatividade, desde que respeite os equilíbrios de valores quantitativos do jogo. Existem inúmeras tabelas com valores atribuídos a tudo, sempre se baseando no conceito de transformar conceitos qualitativos em conceitos quantitativos, resultando em uma quantidade de detalhes que pode vir a assustar alguém despreparado que queira se introduzir no mundo do RPG sem um pré-conhecimento com o universo e seus funcionamentos. Acolá das regras de

funcionamento de combate, desafios, habilidades e magias, o livro possui os capítulos dedicados exclusivamente à criação, administração e consequências da aventura em que se propõe narrar, seja ela *one shot* ou uma campanha. Na questão do conteúdo em torno da narrativa de uma aventura, o mestre possui três papéis: narrador, “dramaturgo e diretor” (Rodrigues, 2004, p. 81).

É um manual extenso e cheio de dicas sobre enredo, narrativa, ambientação, descrição, mistério, ritmo, nuance, verossimilhança etc. – que, longe dos autores do jogo serem acadêmicos com conhecimentos teóricos, utilizam seus conhecimentos práticos em relação ao meio formal-conteudístico do fazer ficcional – buscam formar narradores (mestres) competentes, tornando-se, através de suas palavras, conselheiros facilitadores em instruir por meio das várias e diversificadas ferramentas existentes. Por exemplo, o mestre deve prestar “atenção na passagem do tempo. Marque as passagens [o mestre] de cada estação para que seja possível descrever o clima. Preocupe-se com a passagem de feriados religiosos e outras datas” (Cook; Tweet; Williams, 2004b, p. 130).

Outra cadeia de importância é se lembrar dos eventos ao longo de uma campanha, afinal “a estagnação não é verossímil, ao passo que as mudanças provocam a sensação de realismo. As secas arruinam plantações, os reinos entram em guerra, a rainha dá a luz a uma filha, o preço do aço aumenta porque as minas de ferro são fechadas” (Cook; Tweet; Williams, 2004b, p. 130). Por isso, o mestre de RPG sempre precisará anotar as informações que ele próprio dá aos jogadores e as consequências que desenvolve em torno das ações deles. Esses dois exemplos citados realçam os tipos de instruções que se encontram no *Livro do Mestre* para auxiliá-lo na composição de sua narrativa, mas, para muito além, também entrega motivações que dão início a uma aventura, exemplos de encontros preestabelecidos. É claro que conta, também, com uma elaboração geográfica para melhor entendimento dos possíveis ambientes em que uma aventura pode se basear. Assim, existem instruções para o planejamento de um ambiente urbano ou rural, estabelecem-se regras para melhor entendimento de quais habitantes se localizam nesses ambientes, por exemplo: no deserto, existem criaturas como vermes da areia gigantes e dos visuais e descrições dos povos, tribos e cidades que ali estão.

Por último dos livros básicos, encontra-se o *Livro dos Monstros* “que contém informações sobre centenas de criaturas, tanto hostis quanto bondosas, para serem usadas em aventuras de *Dungeons & Dragons*” (Cook; Tweet; Williams, 2004c, p. 5).

Figura 15 – Livro dos Monstros: sumário

MONSTROS POR ORDEM ALFABÉTICA							
A	Bulette	39	Dinonico (Dinossauro)	73	Gárgula	131	
Asimar (Tocado pelos Planos)	240	C	Dinossauro	73	Gato	276	
Abelha Gigante	285	Caçador (Demônio)	53	Djinni (Gênio)	133	Gato infernal (Diabo — Bezekira)	70
Abocanhador Matraqueante	8	Caçador Invisível	39	Doppelganger	75	Gauth (Beholder)	33
Abolete	9	Cachalote (Baleia)	270	Dragão Azul	78	Gavião-Seta	132
Abolete Mago	16	Cachorro	271	Dragão Branco	80	Gelugon (Diabo do Gelo)	67
Abominação (Yuan-ti)	263	Cachorro de Montaria	271	Dragão de Bronze	87	Gênio	132
Achaierai	10	Camelo	271	Dragão de Cobre	89	Ghaele (Eladrin)	100
Águia	269	Cão de Guerra Nessian		Dragão de Latão	90	Gigante	136
Águia Gigante	11	(Cão Infernal)	40	Dragão de Ouro	92	Gigante das Colinas	139
Allip	11	Cão Infernal	40	Dragão de Prata	94	Gigante das Nuvens	137
Alto-Pequenino (Halfling)	158	Cão Teleportador	41	Dragão Negro	82	Gigante das Tempestades	141
Anão	12	Cão Yeti	41	Dragão Verdadeiro	76	Gigante de Pedra	140
Anão das Montanhas	14	Carcaju	272	Dragão Verde	83	Gigante do Fogo	137
Anão das Profundezas	13	Carcaju Atroz	14	Dragão Vermelho	85	Gigante do Gelo	139
Andarilho Noturno (Vulto)	256	Carniçal	42	Dragões Cromáticos	78	Gigante do Gelo Jarl	139
Andro-Esfinge	114	Cauchemar (Pesadelo)		Dragões Metálicos	87	Gino-Esfinge	115
Animal Atroz	14	Cavalo	272	Dragonado	96	Girallon	142
Antis (Bruxa)	35	Cavalo de Guerra Leve	273	Dretch (Demônio)	53	Githyanki	143
Anjo	18	Cavalo de Guerra Pesado	272	Dríade	97	Githzerai	144
Ankheg	21	Cavalo Leve	272	Druider	98	Glabrezu (Demônio)	54
Aparição	21	Centauro	43	Drow (Elfo)	108	Gnoll	145
Aparição Tórrida	22	Centopéia Monstruosa	287	Duerger (Anão)	14	Gnome	146
Aranea	23	Chiuul	44	E		Gnome da Floresta	148
Aranha Interplanar	23	Cobra	273	Efreet (Gênio)	134	Goblin	148
Aranha Monstruosa	285	Cocatriz	45	Eladrin	99	Golem	149
Arbusto Errante	24	Constritor	45	Elasmossauro (Dinossauro)	74	Golem de Barro	149
Arconte	25	Constritora (Cobra)	273	Elafante	275	Golem de Carne	150
Arconte Guardião	25	Constritora Gigante (Cobra)	273	Elemental	100	Golem de Ferro	151
Arconte Luminar	25	Corcel Celestial (Unicórnio)		Elemental da Água	105	Golem de Pedra	151
Arconte Mensageiro	27	Cornugon (Diabo de Chifres)	65	Elemental da Terra	106	Golem de Pedra Maior	152
Arminho	269	Coruja	274	Elemental do Ar	105	Golfinho	276
Arminho Atroz	14	Coruja Gigante	46	Elemental do Fogo	106	Gorgon	152
Arraia	269	Corvo	275	Elfo	107	Gorila	276
Athach	28	Gonati	47	Elfo Aquático	108	Gorila Atroz	15
Avoral (Guardinal)	156	Cria Vampírica	48	Elfo Cinzento	109	Gosma Ocre (Limo)	185
Azer	28	Criatura Abissal	49	Elfo das Florestas	109	Grick	153
B		Criatura Celestial	49	Elfo Selvagem	109	Grifo	153
Babau (Demônio)	50	Crio-Esfinge	115	Eme	110	Grig (Fada)	122

Fonte: Livro dos Monstros v.3.5e

As criaturas possuem textos descritivos, que classificam e categorizam detalhes da sua espécie: biomas nas quais as criaturas são encontradas, se vive em sociedade ou não, comportamento, tendência, idioma em que se comunica, táticas de combate e caça, seu tamanho, alcance, pelagem etc. que se possa imaginar sobre uma criatura fantástica. São classificadas e organizadas no sumário do livro em ordem alfabética. As criaturas controladas pelo mestre também possuem sua Ficha, onde estão computados seus valores estatísticos com a mesma padronização que a Ficha dos Jogadores. Elas têm habilidades, modificadores, classe de armadura, pontos de vida, perícias, equipamentos – a depender do tipo –, talentos e magias. Também há, no final do livro, instruções para a criação de criaturas autorais do mestre, auxiliando na distribuição de pontos para que sempre se mantenha um equilíbrio justo em relação aos personagens dos jogadores.

O *Livro dos Monstros* é o que pode ser chamado de maneira conveniente de Bestiário de Criaturas, contendo um número considerável de bestas, monstros, animais, espíritos, lendas, folclores do mundo todo como possíveis desafios a serem superados ou auxiliadoras – dependendo de sua tendência – durante a aventura das personagens.

Além dos livros básicos, há todo um universo de publicações extras que são denominadas como suplementos. Livros que expandem e agregam novas mecânicas de regras em D&D, outros que especificam e aprofundam no conhecimento, descrição e valores das classes básicas do livro, livros focados nos panteões presentes dos deuses e suas histórias, tanto

das raças quanto dos monstros famosos dentro de D&D. Existem livros de aventuras prontas com guias, mapas, desenhos e orientações para os mestres utilizarem. E, por fim, os livros de cenários prontos – com sugestões de aventuras – que estabelecem localidades, aventuras, mapas, geografia, criaturas, raças, classes e personagens heroicas dos próprios desenvolvedores de D&D. Esses livros de cenários preparados, como: *Forgotten Realms: Os Reinos Esquecidos* [*Dungeons & Dragons: Campaign Setting: Forgotten Realms*, 1987], possuem, além do livro de Campanha oficial, diversos suplementos que detalham localidades específicas do mundo de Faerûn, como romances publicados com personagens famosas dentro e fora do cenário, escritos por Ed Greenwood (autor do cenário) e Robert Anthony Salvatore com suas séries de romances sobre Drizzt Do'Urden (o elfo negro mais famoso do cenário), ou o cenário de *Dragonlance* e seu continente de Krynn, criado por Laura e Tracy Hickman, posteriormente ampliado também pelo trabalho de Margaret Weis, com diversos romances literários escritos no cenário em questão.

A quantidade de conteúdo publicado enquanto suplemento é vasta e, a cada nova atualização do sistema de D&D, ao longo da sua trajetória editorial, uma nova quantidade é lançada ao longo dos anos. Além do conteúdo oficial publicado pela *Wizards of the Coast* que detém os direitos de publicação dos materiais de D&D, existem os conteúdos informais, não-oficiais, os *homebrew's* feitos pelos jogadores, que agregam todo tipo de conteúdo extra para as comunidades, desde gratuitos até pagos. Desde miniaturas, dados, *grids* para combate, escudos do mestre até livros de adaptação de regras, sistema-cenários próprios ou inspirados em obras, jogos e filmes que recheiam lojas virtuais e fóruns de internet dedicados a esse tipo de publicação e conteúdo. É um universo em eterna expansão em sua quantidade de conteúdo, com todo tipo de inferência e referência se manifestando através daqueles que jogam e que são considerados criadores dessa identidade de D&D, reforçando, assim, a afinidade de criação coletiva que a comunidade dedicada ao RPG se expõe.

### **3.3 Os diferentes dados, suas especificidades e valores**

É, de igual relevância, compreender especificamente a atribuição de determinados valores, e, claro, o propósito e funcionalidade dos diferentes dados que são utilizados ao longo de um jogo de RPG, pois sua explicação previamente fora estabelecida para entendimento do conteúdo respectivo aos três livros básicos de D&D – *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros* – e a criação das personagens, da elaboração de uma campanha e a escolha dos monstros e criaturas que a compõe, afinal, não fora elucidada detalhadamente a que

situações os dados são utilizados e as atribuições diferentes de valores conforme o contexto de jogo.

Os dados estabelecem o fator caótico, o que delimita um certo grau de imprevisibilidade situacional na partida de RPG. Obter sucesso ou fracassar durante a rolagem dos dados altera a narrativa, imbuindo de uma determinada força entropica que rege a questão da probabilidade e do acerto, para quando essa rolagem atingir determinados valores o rito sagrado da imprevisibilidade seja manifestado, afinal, que os “dados sejam jogados” para decidir os destinos das personagens e do universo que as rodeia no RPG. Os jogadores, então, visam uma situação que ressalta a importância de

de ganhar, em si mesmo. Toda vitória representa, isto é, realiza para o vencedor o triunfo dos poderes benéficos sobre os maléficos e, ao mesmo tempo, a salvação do grupo que a obteve. A vitória não se limita a representar essa salvação, mas a torna algo de efetivo. De onde se segue que o resultado benéfico pode vir dos jogos de pura sorte como dos jogos cujo resultado seja decidido pela força, a habilidade ou a esperteza. A sorte pode ter um significado sagrado; os dados podem significar e determinar os desígnios divinos; é um meio tão eficaz de influenciar os deuses como qualquer outra forma de competição (Huizinga, 2019, p. 72).

Por tal motivação, para demonstrar além dos fatores qualitativos, somando as questões quantitativas e estatísticas em D&D, as personagens sobem de níveis aprimorando suas pontuações na Ficha do Jogador, alterando as probabilidades anteriormente mais desfavoráveis para resultados que atinjam com mais probabilidade resultados favoráveis e os levem a superar e atingir a vitória das situações desafiadoras. Não significa que uma personagem a longo prazo atingiria valores perfeitos, já que, durante a atribuição de novos pontos quantitativos, deverá escolher em quais valores qualitativos irá atribuí-los, especializando sua personagem em determinadas habilidades e funções em detrimento de outras que continuarão com valores básicos desfavoráveis durante a somatória das rolagens de dados em D&D. Essa noção da atribuição das pontuações na Ficha do Jogador realça a questão – não obrigatória – das personagens possuírem um leque bem diferente de especialidades iniciais e, ao longo de sua evolução conforme os níveis, para que o grupo de aventureiros consiga resolver as mais diversas situações, permitindo que cada personagem solucione os problemas que enfrentarão ao longo de um jogo de RPG com suas características específicas e únicas.

É interessante ressaltar que, apesar dos jogadores evoluírem suas personagens através do sistema de níveis, o elemento entrópico continua presente através do que foi explicitado previamente e sendo retomado aqui dada sua relevância: na terceira edição de D&D (principal publicação explorada na presente dissertação), o valor (1) é considerado uma falha crítica – que, por consequência, independentemente da somatória no valor será considerado um momento de falha para testes de qualquer natureza, acarretando consequências acima das já esperadas caso falhasse com outros valores durante um jogo de RPG. O (20) representaria um sucesso decisivo, que, partindo da mesma lógica, resultará no efeito oposto, a ação, dessa maneira, executada pelo jogador, resultará independentemente da ação um sucesso imediato com resultados positivos acima do que o jogador esperaria.

Assim, torna-se essencial explicitar o contexto situacional do uso de cada tipo de dado específico presente em um jogo de RPG no sistema de *Dungeons & Dragons*:

- **Dado de vinte lados (D20):** uso mais recorrente e frequente em D&D, utilizado principalmente para a resolução de situações testes – desafios que envolvam qualquer natureza situacional, variando desde definir a ordem de iniciativa dos participantes em um combate; a tentativa de acerto de um golpe à longa ou curta distância; a escalada de uma encosta íngreme; executar um laço bem feito em uma corda; traduzir um manuscrito escrito mágico; encontrar resquícius de magia e rastrear pegadas em meio a uma floresta. Esse dado não é utilizado para definir nenhum valor aferido na Ficha do Jogador, sempre associado ao contexto dos testes que gerarão resultados de sucesso ou falha após a obtenção do resultado e a somatória dos respectivos valores associados ao teste.
- **Dado de doze lados (D12):** é recorrente na definição dos pontos de vidas após o primeiro nível (afinal, no nível 1 é dado o valor máximo do dado + modificador de constituição, sistema utilizado como base para todas as outras classes e seus respectivos dados de vida) da classe do Bárbaro – classe específica para aguentar uma maior quantidade de danos recebidos. Desse modo, em situações posteriores, o dado de doze lados é associado ao uso de armas de maior tamanho (um machado grande, por exemplo) aferindo maior probabilidade de valores altos em seu dano, caso o acerto do ataque. Por fim, será utilizado caso alguma classe conjuradora utilize a mágica Controlar o Clima, que o fará rodar 4d12.
- **Dado de dez lados (D10):** é recorrente na definição de pontos de vida após o primeiro nível da classe do Guerreiro e Paladino. Será utilizado pela classe monge entre os níveis

(8) e (11) como dano base do ataque desarmado, e, ao atingir nível (20), rodará 2d10. Também é utilizado nos testes de dano de determinadas armas (besta grande, alabarda, clava grande etc.). Por fim, será utilizado na atribuição de resultados determinadas magias (Envenenamento, Vitalidade Ilusória, Pesadelo etc.). Outro contexto em que pode ser utilizado afora do aferimento de valores específicos anteriormente expostos, são em situações da obtenção de porcentagens. Então, um D10 de unidades e um D10 de dezenas estabelecerão valores de 1 a 100, não havendo exclusivamente a necessidade dos dois tipos, necessitando somente de uma diferença de cores e a seleção do jogador de cada qual representará unidade e dezena, caso não tenha os dois modelos diferentes.

- **Dado de oito lados (D8):** é recorrente na definição de pontos de vida após o primeiro nível da classe do Clérigo, Druida, Monge e *Ranger*. Será utilizado pela classe do monge ao longo do intervalo de níveis (4) a (7) como para testes de dano desarmado e posteriormente ao intervalo dos níveis (16) a (19) rodando 2d8. Também é utilizado nos testes de dano de determinadas armas (maça pesada, besta leve, espada longa, arco longo etc.), por fim, em determinadas magias (Curar Ferimentos Graves, Curar Ferimentos Críticos, Explosão Sonora etc.).
- **Dado de seis lados (D6):** é recorrente na definição de pontos de vida após o primeiro nível da classe do Bardo e Ladino. Dos respectivos dados, é o mais recorrente na atribuição de valores entre as armas e magias (o número de exemplos é demasiado grande), sendo um dos exemplos de utilização mais populares em D&D na magia Bola de Fogo, a qual as personagens que conjuram magia rodam 1d6 por nível de conjurador – sendo a respectiva magia de nível (6) para Feiticeiros e Magos, o mínimo que é rolado inicialmente de dados é de 6d6, aumentando a quantidade conforme o nível da personagem, atingindo o limite máximo de 10d6.
- **Dado de quatro lados (D4):** é recorrente na definição de pontos de vida após o primeiro nível da classe do Feiticeiro e Mago. Igualmente à explicação prévia do dado de seis lados (D6), seu uso é amplo e diversificado entre os armamentos e magias, também possuindo um exemplo popular, sendo desse respectivo dado (D4) a magia de nível (1) Mísseis Mágicos, a qual serão rodados 1d4+1 de dano, aumentando o número de mísseis a cada dois níveis posteriores ao nível (1).

A atribuição específica dos dados e seus valores, do menor (D4) ao (D12) é de acordo com o tamanho e potencial destrutivo dos armamentos, valendo-se da mesma lógica para as magias, conforme a sua complexidade, raio de efeito (área), potencial destrutivo e efeito final.

Assim, por exemplo, uma adaga de mão única possui um baixo potencial destrutivo e é pequena, sendo aferido o uso do (D4); já um machado grande de duas mãos se utiliza um (D12). A magia Mísseis Mágicos é considerada básica e inicial, aferindo-se então o uso do (D4), porém a magia Bola de Fogo, que possui um raio maior afetando uma área de seis metros, terá (6d6) como rodado pelo jogador, denotando a diferença do potencial destrutivo das magias.

Em relação ao uso desses mesmos respectivos dados para outras questões situacionais, em torno de tabelas para sorteios aleatórios, por exemplo: sistemas de atribuição aleatórios de características das personagens: para decidir altura, nomes, cores de olhos, cabelos, traços de personalidade e até mesmo motivações pessoais pré-criadas. Existem também as tabelas de itens mágicos – enquanto recompensas para as personagens após a superação de algum desafio ou a finalização de uma *quest* – onde o mestre e/ou jogadores rodam diferentes dados até chegarem na recompensa final. Dando um exemplo situacional através da descrição simulada entre um mestre e um jogador na respectiva situação:

*Mestre: Dúmak [em off, o jogador de Dúmak se chama Fernando]! Você conseguiu sobrepujar seus pesadelos e, após a sua vitória com seu grupo contra o terrível necromante e seu covil, vocês foram convocados ao Palácio Real para receberem as compensações por terem livrado o reino deste vil e corrupto ser!*

*O mestre faz descrições detalhadas das personagens sendo recepcionados como grandes heróis da região, com gritos de felicidade da população e o carinho da família real pela vitória daqueles que foram convocados em defesa do Reino. As personagens, após a cerimônia, são recepcionadas pelo conselheiro do rei acompanhado por dois guardas que carregavam um rechonchudo baú coberto de joias e detalhes dourados. O conselheiro ordena o posicionamento no baú em frente aos heróis e de lá dentro...*

*Mestre: [em off para os jogadores] você irá rodar um dado de porcentagem (de 1% a 100%) para decidir qual sua recompensa primeiro, Fernando!*

*Fernando: Tudo bem... – Fernando pega dois dados de dez lados, seleciona um para unidade e outro para dezena – vamos lá! – os dados são rolados e o resultado foi: 94.*

*Mestre: vamos, então, conferir qual tipo de item você irá ganhar – folheia o livro – são itens de ordem maravilhosa! Isso que eu chamo de sorte! – busca a próxima tabela para descobrirem quais valores Fernando deverá rolar para descobrir a especificidade do item – rode agora um (D20) Fernando para descobriremos o tipo de item!*

*Fernando: Ufa! Por favor que seja algo útil! – Toma o (D20) nas mãos e roda o dado, dando o resultado de (1) – Que azar!*

*Mestre: que nada! – conferindo no livro, o mestre encontra qual o respectivo item na tabela – é um amuleto! Vamos descobrir suas propriedades, rode agora, Fernando, um (D12) por favor!*

*Fernando: ok! – roda os dados e seu resultado foi (5) – Vai me diz que é algo útil para gente.*

*Mestre: [em on] Dúmak, filho das tribos bárbaras do norte, você será presenteado com o amuleto da visão interna! Imbuído dos feitiços dos grandes magos da nossa cidade, ele lhe dará a visão para descobrir se as pessoas nas quais lhe rodeiam estão com intenções benignas ou malignas em relação a você e a seus companheiros!*

A variabilidade das possibilidades para essa situação de recompensa aleatória do mestre conforme a narrativa para com as personagens dos jogadores é quase infinita e o *Livro do Mestre* possui mais de quarenta tabelas com diferentes itens possíveis e combinações para a sua criação. Tabelas que utilizam desde os dados de dez lados que decidem a categoria do item (armas, armaduras, escudos, espadas, bastões, cajados, varinhas, pergaminhos mágicos, amuletos, anéis, colares etc.) até tabelas que utilizam do dado de quatro lados decidindo o elemento mágico que será imbuído no respectivo item (fogo, ar, água ou vento).

Os dados em geral, também, podem ser utilizados para sorteios de qualquer natureza situacional narrativa ou não que vão para além das mecânicas e regras presentes em D&D, havendo outra questão de variabilidade infinita e conforme as *homebrew* (regras da casa) elaboradas coletivamente pelo grupo (tanto mestres quanto jogadores). Sistemas de sorteio para quem narra as consequências de uma cena, para quem tem a iniciativa em determinada situação, para definir reações dos NPC's conforme as interações das personagens, para definir as próprias ações, atitudes e julgamentos das personagens, havendo um potencial infinito e amplo, dependendo exclusivamente das escolhas e interpretações dos jogadores.

O interessante sobre os dados, afinal, é a seguinte afirmação presente no *Livro do Jogador*, pois “nem todas as ações exigem jogadas de dados. Elas são utilizadas principalmente em combate e outras situações dramáticas, quando o sucesso nunca é uma certeza” (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 5). Os dados não serão jogados o tempo inteiro, evitando-se fazer o jogo excessivamente mecânico e, principalmente, impedindo o fluxo narrativo. Então, por exemplo, as personagens não precisam jogar os dados para conseguirem se equilibrar e caminhar – a menos que seja uma situação excepcional na narrativa da qual as personagens estão com essa habilidade natural afetada -, valendo-se de todas as situações normais que as personagens fariam em sua rotina e cotidiano. A mesma questão é válida para situações que envolveriam desafios, mas as decisões e testes anteriores das personagens foram seguidamente sucessos, gerando, assim, uma situação em que a rolagem de dados pode vir a ser considerada

desnecessária. Por exemplo, o ladino do grupo, após sucessivos testes de furtividade, se infiltrou durante a madrugada perfeitamente no acampamento de *goblins*, adentrou em uma barraca e encontrou uma das pequenas criaturas dormindo – em uma situação normal seria solicitado pelo mestre uma rolagem de dados para aferir se a personagem transpassa a CA (Classe de Armadura) da criatura e posteriormente, caso ultrapasse o valor necessário, seria rolado o dado respectivo de dano conforme a arma utilizada pela personagem -, mas narrativamente a criatura é encontrada completamente exposta aos perigos de espões noturnos, adormecida e desprotegida. Um mestre sagaz recompensaria as ações com sucesso do jogador permitindo-o somente descrever como executaria silenciosamente a criatura adormecida, excluindo por completo a necessidade das diferentes rolagens de dado, acarretando uma excessiva mecanicidade.

Percebe-se, então, que, ao longo dessa trajetória sobre a origem de D&D, sobre o funcionamento do RPG enquanto jogo e os conteúdos e explicações sobre os livros básicos e suplementos extras de D&D, a relevância e especificidade do uso dos dados, culmina-se o ponto de fulcral importância, que se manifesta nas falas informais de muitos jogadores de RPG: “o RPG nasceu pela vontade dos criadores de adentrarem de alguma maneira mais a fundo no universo da Terra-Média”.

Existem tantas semelhanças, assim, entre os elementos formais-conteudísticos das obras de J. R. R. Tolkien e *Dungeons & Dragons*? A influência da obra tolkieniana na estética e conteúdo da fantasia literária ou não é irrevogável, havendo *um* antes de Tolkien e *um pós-Tolkien* na literatura do Século XX dado ao impacto e popularidade de *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* na literatura, estendendo raízes em toda manifestação artística do gênero, onde os autores posteriores ou buscam uma aproximação ou uma negação total de sua obra, agregando, em suas próprias palavras: é um eterno movimento de “deixar voar como pássaros engaiolados todas as coisas trancadas. Todas as joias se transformam em flores ou chamas” (Tolkien, 2019, p. 66) havendo um infinito ciclo de transformação e reinterpretação do fazer artístico e as referências culturais-sociais que a humanidade carrega consigo. É um

emaranhado de memória individual e memória coletiva [que] prolonga nossa vida, fazendo-a recuar no tempo, e nos parece uma promessa de imortalidade. Quando partilhamos dessa memória coletiva (através das histórias de nossos antepassados ou através dos livros), somos como Borges contemplado o mágico Aleph – o ponto que contém o universo inteiro (Eco, 2019, p. 137).

Tolkien é um dos autores do Século XX que agrega um ponto que sempre é retornado pela memória coletiva, dominando o imaginário coletivo do passado medieval europeu romantizado com suas personagens, criaturas, línguas, localidades e histórias. Assim, culmina-se na jornada

#### 4. DA TERRA-MÉDIA PARA OS VINTE LADOS DE UM DADO

Nesse jogo de “faz-de-conta” do RPG, há uma estrutura no planejamento de uma campanha em D&D que remete aos meios formais-conteudísticos de Tolkien ao elaborar, estruturar e escrever sobre a Terra-Média e suas personagens. Diversos são os rastros nos Livros de D&D para o estabelecimento dessa relação referencial e inferencial e, tais como um Guardião descendente dos numenorianos e suas habilidades em seguir sinais deixados na natureza por aquilo que procura, assim, serão seguidas essas pistas para compreender a fundo essa relação entre a Terra-Média e o vasto conteúdo de D&D.

As principais comparações e paralelos em D&D serão através tanto da primeira publicação do protótipo que viria a ser D&D: *Chainmail* [1972], posteriormente os trechos presentes na primeira publicação oficial de *Dungeons & Dragons* [1974], a terceira publicação revisada de *Dungeons & Dragons* [2004] quanto, por fim, do livro cenário de *Os Reinos Esquecidos* ou *Forgotten Realms* [2002]. Afinal, D&D estabelece um amálgama vasto de possibilidades para a elaboração de narrativas em um cenário medieval fantástico, utilizando do que é estabelecido por Tolkien e o transformando em uma ficha catalográfica recheada de descrições e detalhes que geram opções criativas para aqueles que anseiam por experimentar uma imersão nesses universos ficcionais fantásticos. Então, por meio de uma exposição planejada conforme as ferramentas de ensinamento do *Livro do Mestre*, com auxílios de toda a base lecionada indiretamente por J. R. R. Tolkien e os elementos da *High Fantasy*, a campanha será montada, o narrador e mestre posicionados, o cenário estabelecido, os monstros e as criaturas escolhidas e, por fim, as personagens criadas, com as portas abertas para ser dada iniciada a aventura.

##### 4.1 O Narrador e o Mestre

O narrador tolkieniano constrói um mundo, suas personagens e as relaciona tanto com os eventos do presente tempo narrativo da obra *O Senhor dos Anéis* quanto aos eventos dos Dias Antigos, estabelecendo conexões entre passado, presente e futuro. E daquele “desejo de um contador de histórias de tentar fazer uma história realmente longa, que prendesse a atenção dos leitores, que os divertisse, que os deliciasse e às vezes, quem sabe, os excitasse ou emocionasse profundamente” (Tolkien, 2001, p. XII), o narrador tomou a imaginação de gerações inteiras consolidando sua ficção na cultura popular, afinal

Tolkien constrói suas narrativas de tal forma que possam ser lidas em dois níveis, sob dois aspectos. O primeiro aspecto verifica-se na sua forma de narrar, que é típica das novelas de cavalaria e dos contos de fadas, ou seja, trata-se de uma narrativa que atribui certo privilégio à ação. As ações são interligadas no encadeamento textual de forma que uma sempre impulsiona a outra e assim sucessivamente, portanto, há uma sucessão – cronológica e progressiva, por certo – de ações, atitudes e eventos. Espera-se que uma narrativa que privilegie a ação mantenha um ritmo acelerado, como se observa no cinema, por exemplo. Todavia, a obra de Tolkien contradiz essa asserção ao estabelecer-se por meio de um estilo desacelerado (mas não disfórico), expresso por meio de uma narrativa descritiva e lenta das ações, a qual intenciona convidar o leitor a fruir esteticamente cada momento de sua constituição. O outro aspecto é o romance de aventura, que narra grandes feitos como a temática da guerra e de inimigos que precisam ser enfrentados. O alinhamento a essa herança aventureira do romance acaba, nas mãos de Tolkien, por apresentar ao leitor uma dificuldade elevada em função da quantidade de características e conexões possíveis entre os diversos elementos estruturais (personagens, por exemplo) e simbólicos da narrativa (Stainle, 2021, p. 14-15).

A articulação desse narrador sofisticado tolkieniano se dá através do organizador do todo dessa história: Gandalf. Em *O Hobbit*, no momento em que

Gandalf decide influenciar Bilbo a partir em busca do tesouro guardado por Smaug, ele está modificando profundamente todo o destino de todos os povos da Terra-Média. Se Bilbo não tivesse partido em busca do tesouro, o Um Anel talvez jamais tivesse sido reencontrado. Se o Anel não tivesse sido encontrado por Bilbo e passado a Frodo, as chances de Gandalf cumprir seu papel na Terra-Média seriam ainda menores, quiza inexistentes. Graças ao reencontro do Anel é que Gandalf pode planejar como o ataque a Sauron seria feito (Stainle, p. 93, 2016).

A presença de Gandalf é essencial para o desenrolar narrativo, porém, não é uma força onipotente, suas ausências e presenças têm pertinência para a jornada pessoal das outras personagens, mas, nem elas mesmo têm consciência do quanto suas ações foram influenciadas direta ou indiretamente.

Gandalf utiliza a palavra – o discurso – como meio de contribuir para o intento dos Povos Livres e do supremo criador (Eru), ou seja, para dar conforto e esperança aos povos de bem, impulsionar-lhes rumo à destruição de Sauron e à restauração do equilíbrio e da paz na Terra-Média. Saruman e Sauron utilizam-se dessa mesma habilidade somente para conseguir ajudar a si mesmos (Stainle, p. 99-100, 2016).

Gandalf é quem, dentre todas as personagens presentes, tem a noção do contexto todo na Terra-Média, sendo a força motriz das explicações para os outros dos eventos passados longínquos e suas conexões com o tempo presente, das relações sociais, políticas, culturais dos dias atuais e agente central para promover modificações no rumo da narrativa quando necessário e emergencial. Age por trás nas profundidades do texto (Stainle, 2016), denotando, então, a característica principal do narrador tolkieniano que é permeada por intrusões. Ele assim, faz suas “intromissões e generalizações autorais sobre a vida, os modos e as morais, que podem ou não estar explicitamente relacionadas com a estória à mão” (Friedman, 2002, p. 173). É, então, estabelecida que a personagem

Gandalf atua ao lado de Tolkien. Se Tolkien é o costureiro e se a trama é uma colcha de retalhos, então Gandalf é o responsável por emendar esses retalhos e dar continuidade ao trabalho de Tolkien. Ele é a personagem porta-voz do autor, é o catalisador e modificador de tudo o que ocorre na obra. Quanto mais a linha se estica com o balançar da trama, mais a agulha se torna certa, e quando a linha se rompe, nem tudo o que já foi pode ser desfeito. É por esse motivo que Gandalf está sempre num contínuo movimento de ir e vir, levando e trazendo consigo os motivos que impulsionam as demais personagens, tanto em sua presença quanto em sua ausência (Stainle, p. 111, 2016).

E os diferentes elementos que compõem essa narrativa em *O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel* são apresentados do Capítulo I: uma festa muito inesperada, até à segunda parte do livro, no Capítulo II: o conselho de Elrond. Estabelece-se o elenco de personagens principais que formam a Comitativa do Anel, suas motivações pessoais e a *quest* principal que é a destruição do Anel de Poder nas Fendas da Perdição. O capítulo do Conselho de Elrond não só o narrador nos apresenta o elenco de personagens que serão forças que movem a narrativa, como entrelaça as relações entre passado e presente, expondo o quadro problemático como um todo que a Terra-Média se depara no conflito das forças do bem e mal. Todo o destino dos

Povos Livres e do próprio mundo reside no sucesso da empreitada que será enfrentada pela Comitiva do Anel e, é claro, como tudo gira em torno do Anel de Poder. Esse único objeto carrega os fardos, anseios e medos da Terra-Média, sendo um foco de poder mágico que, além de corruptor daquele que o porta, caso retorne para as mãos de Sauron, a harmonia do mundo estará fadada à completa destruição.

Outro procedimento interessante é o estabelecimento das *quest's* secundárias, relacionadas aos conflitos pessoais das personagens, em que cada um presente na Comitiva do Anel, ao longo da jornada, direta ou indiretamente apresenta pendências que serão resolvidas ao longo da narrativa. Aragorn é descendente de Ilidur, herdeiro do trono de Gondor, não possui muita confiança pelo medo de carregar a mesma fraqueza daqueles da qual possui herança, porém, ao decorrer da trama, aceitará seu papel e ocupará o trono vazio. Samwise Gamgee nunca se viu como um guerreiro e, dado aos temores e receios, se prova corajoso e destemido. Peregrin Tûk, que nunca levou a si próprio muito a sério, quase um alívio cômico, mostra sua importância em diversos momentos da narrativa junto de Meriadoc Brandebuque. Frodo Bolseiro, de início, se vê jogado numa responsabilidade de portar o Anel de Poder, receia pela jornada que vê pela frente, oscilando em diversos momentos pelo medo e receio da falha. Principalmente após a queda de Gandalf, comprova sua força de vontade em deter a corrupção do Anel e enfrentar os perigos até as Fendas da Perdição. Legolas e Gimli têm conflitos herdados dos conflitos passados entre os elfos e anões, para, na conclusão, desfrutarem de uma amizade, admiração e lealdade que os levam a viajar pela Terra-Média contemplando as belezas culturais de ambos os povos. Esses são apenas alguns exemplos das diversas *quest's* secundárias – entretanto não menos importantes – que são apresentadas pelo narrador ao longo de *O Senhor dos Anéis*.

O narrador mostra sua plena “faculdade de intercambiar experiências” (Benjamin, 1987, p. 197), gerando uma complexa rede de interligações entre personagens, objetos, cenários e a trama que se desenrola ao longo da história que está sendo contada. Esse estilo sofisticado adotado pelo narrador tolkieniano é compreendida a partir da sua ocupação de

professor e pesquisador, [que] estudou por muito tempo os textos antigos, nos quais somente os elementos textuais se apresentavam como possíveis de serem entendidos e analisados de modo independente à biografia de seus autores. A atenção voltada a esses aspectos lhe deu o conhecimento sobre os diferentes gêneros e estilos literários e o embasamento de como utilizar as características

específicas de cada um deles na construção dos heróis e demais instâncias narrativas de sua obra (Stainle, 2021, p. 12).

Apresenta o mundo intercalando ação e descrição, movendo a narrativa por meio de revisitações a lugares já antes conhecidos: a jornada de Frodo Bolseiro até Valfenda é quase idêntica ao trajeto de Bilbo Bolseiro e os anões em *O Hobbit*, e, após esse momento, a narrativa é recheada de descobertas sobre novas localidades e seus habitantes, construindo o mundo através das descobertas dos Hobbits que acompanham os veteranos da Comitiva do Anel, os responsáveis por apresentar aos pequeninos, imergindo-os dentro das funcionalidades e regras desses ambientes desconhecidos.

Assim, as motivações pessoais e os conflitos dos heróis quanto às ações e reações dos agentes do Senhor do Escuro se apresentam em diferentes camadas envolventes que, pela jornada, e os longos caminhos que os membros da Comitiva do Anel veem a passar, fazem daquele que testemunha essa narrativa se sentir um membro que participa das vitórias, derrotas, dos altos e baixos da “viagem [a qual] fornece o ‘tema e o princípio de unidade, a matéria das peripécias, o ritmo; por ela se revelam ou se realizam as personagens (Bourneuf; Ouellet, 1976, p. 131)’ (Stainle, p. 99, 2016)”. Dessa maneira, a narrativa tolkieniana se desenrola a partir dos que desconhecem aquele mundo, e, no caso, os Hobbits vêm a acompanhar os outros membros da Comitiva que conhecem pelas histórias ou visitaram aqueles lugares – no caso, Gandalf sendo o mais importante de todos, pois “ele é conhecedor dos segredos e histórias das antigas tradições dos elfos, anões, homens, entes, troca-pele, cavalos, corvos, águias, orcs, wargs, trolls e diversos outros tipos de criaturas” (Stainle, p. 109, 2016) – gerando, desse modo, um mundo que é construído através da jornada e da exposição dos diálogos sobre cada novo cenário desanuviado para aqueles que saíram da terra isolada do Condado. O narrador tolkieniano, então, promove um impacto deixando claro que

uma das grandes inovações de Tolkien foi combinar o conteúdo do romance medieval tradicional com as técnicas de caracterização psicológica moderna; ele mistura livremente registro estilístico, personagem, ponto de vista e voz narrativa, envolvendo com simpatia as emoções do leitor moderno e tornando o mundo secundário mais “real” e credível (Selling, 2008, p. 36, *tradução nossa*)<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> “One of Tolkien’s great innovations was to combine the content of traditional medieval romance with the techniques of modern psychological characterization; he freely mixes stylistic register, character, point of view

Em D&D, o mestre já se articula a partir de três processos simultâneos: roteiro, modalizador e narrador personagem:

O poder de criar mundos, controlar divindades e dragões, e liderar nações inteiras está em suas mãos. Você é o Mestre do jogo — as regras, a ambientação, a ação e, principalmente, a diversão. Este é um grande poder, e deve ser usado com sabedoria (Cook; Tweet; Williams, 2004b, p. 4)

Assim, sua figura possui semelhanças com os procedimentos estruturais adotados pelo narrador tolkieniano, entretanto a manifestação da narrativa no RPG não acontece somente por conta do mestre, ela acontece a partir das ações de seus participantes principais, seus atuantes ou, melhor, denominados como *jogadores*:

Embora todos os jogadores sejam parcialmente responsáveis pelo desenvolvimento da partida, o fardo principal compete ao Mestre — ele deve manter o enredo em movimento e garantir o interesse e a diversão dos participantes. Lembre-se que manter o desenrolar dos eventos é mais importante que vasculhar os livros básicos para encontrar soluções aos dilemas de regras (Cook; Tweet; Williams, 2004b, p. 6).

Por meio dessas duas figuras é que se dá o procedimento de jogar e a transformação do roteiro em narrativa, afinal quem a move não é o mestre, mas as personagens protagonistas dos jogadores. Tal qual os procedimentos introdutórios de Tolkien no primeiro arco narrativo de *O Senhor dos Anéis* discutidos anteriormente, o mestre introduz o mundo em que a história ocorrerá, sua localidade inicial e, claro, a reunião do grupo de personagens ao redor de uma *quest* principal, junto das motivações e *quest's* secundárias de cada membro participante. O mestre modaliza esse mundo, participa e expõe sua unidade de tema e peripécias mediante várias personagens que interagem com o grupo, idêntico aos recursos do narrador tolkieniano que participa pelas das palavras e ações de Gandalf, porém o mestre faz com diferentes faces e características.

---

and narrative voice, sympathetically engaging the modern reader's emotions and rendering the secondary world more 'real' and believable." (Selling, 2008, p. 36).

Daí os narradores se encontrarem, com suas personagens, configurando essa estrutura que estabelece a importância da

escolha é extremamente relevante para narrativa de Tolkien já que cada um dos nove heróis, diante de impasses, é levado a trilhar um caminho que somente eles mesmos poderiam decidir. O livre-arbítrio configura-se como uma enorme responsabilidade a qual o herói do romance sofre por exercer. O fato de ter que decidir o que fazer e o que pensar já lhe configura como senhor de si mesmo e, sendo senhor de si, não haverá meios de responsabilizar ninguém por seus insucessos, o que leva a uma situação de sofrimento. As escolhas configuram, para o herói romanesco, sua única chance de acertar no intuito de realizar seu objetivo, quando o possui (Stainle, p. 86-87, 2016).

E a dinâmica principal do RPG, por meio dos jogadores, são as escolhas que, na incorporação da personagem, ao dialogar e interagir com o proposto pelo roteiro do mestre, fazem a narrativa se manifestar no jogo. Tal qual Tolkien, a campanha de RPG se desenrola com o uso das palavras, diálogo e atuação, uma vez que é um jogo cuja grande parcela ocorre na oralidade, pois “a experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos” (Benjamin, 1987, p. 198). Para estabelecer e construir um Mundo Secundário onde os heróis dos jogadores lidam com impasses, internos ou externos, movendo a história aos picos de vitória ou derrota, o narrador do RPG é modelado pelas ferramentas entregues por Tolkien e, no fim, a conexão se torna aparente por meio do elo mais significativo: a narrativa tolkieniana incorpora quem testemunha seu desenrolar como membro participante da Comitiva do Anel, afinal, o próprio narrador faz parte dela. Às vezes, onisciente construindo o todo por uma visão externa e, em outros momentos, rodeando pelos comentários e ações (intrusões) de suas personagens. Entretanto, a participação é limitante pelo texto e o imaginário daquele que o acessa, uma experiência individual e passiva – em D&D, essa sensação de participação narrativa é transformada em experiência coletiva e ativa, já que o procedimento narrativo acontece a partir das ações e reações dos jogadores nas suas interações em *off* e através da personificação, do empréstimo que é feito, pelas personagens em *on* ao longo de uma sessão ou de várias dentro de uma campanha, realçando a construção coletiva da narrativa. Isso porque é necessário um grupo de jogadores disposto a formar um grupo e explorar a história que lhes foi proposta ou que vieram

a propor para o mestre narrar. Há um grupo de heróis na Comitiva do Anel, cada um presente possuindo um papel a ser desenrolado ao longo da narrativa. Há um grupo de heróis no RPG disposto a enfrentar desafios, superar percas e restaurar o equilíbrio. A limitação, no RPG, então, se torna somente a imaginação daqueles que se voluntariam a jogar RPG. Daí que não bastava apenas o texto para aqueles que ansiavam por vivenciar de uma forma mais ativa, mais “vívuda” a narrativa de *High-Fantasy* do universo da Terra-Média: ao manifestar o RPG, os participantes se tornam as protagonistas do mundo ficcional. E sem as personagens, independentemente da mídia, não há narrativa, sendo livro ou RPG.

## 4.2 Construindo Mundos

Outro ponto de interconexão entre as obras é o quão recorrente os elementos estéticos de cenário em D&D referenciam ao imaginário ficcional estabelecido por J. R. R. Tolkien, posto que sua

obra [...] pode, em muitos aspectos, ser considerada como o “centro” ou o texto prototípico mais reconhecível da fantasia moderna, em grande parte devido à sua imensa popularidade; isto é, seu romance é a obra de fantasia mais conhecida, divulgada (e imitada) até hoje (Selling, 2008, p. 34, *tradução nossa*)<sup>12</sup>.

A contemporaneidade fantástica vive por meio da estética da Terra-Média: o imaginário medieval fantástico resgatado por Tolkien está consolidado na cultura popular, com inúmeras obras e autores, em diferentes tipos de arte e mídia, que declaram abertamente ou indiretamente sua influência. Seu mundo é recheado de histórias, localidades e habitações, como já foi demonstrado no primeiro capítulo, uma longa jornada através de Eras que alteram, modificam e desenvolvem a jornada narrativa da própria Terra-Média, realçando uma elaboração técnica onde a

a região, por esse viés, é de extrema relevância, pois, quando se separam determinados ambientes, especificam-se também os costumes e tradições. De acordo com o espaço habitado, os moradores-personagens terão

---

<sup>12</sup> “Tolkien’s work can in many ways be regarded as the ‘centre’ or most recognizable, prototypical text of modern fantasy, largely because of his immense popularity; that is, his novel is the most widely known, publicized (and imitated) work of fantasy to date.” (Selling, 2008, p. 34).

comportamentos congruentes (ou ao menos deveria ser naquelas obras que se mostram verossimilhantes) (Oliveira, 2023, p. 43).

O primeiro passo para a imersão das diferentes regiões da Terra-Média, seus biomas, relevos, redes fluviais e as estruturas rurais ou urbanas de seus habitantes é mediante elaboração do mapa. Não há um livro que seja do *Legendarium* que não contenha um mapa respectivo do período histórico em que a narrativa se passa ao longo da Terra-Média. É a ferramenta que permite uma visualização do todo daquele mundo e acompanhar a própria jornada dos personagens por ele, realçando que o papel da “geografia da Terra-Média deve ser lembrada como essencial” (Oliveira, 2023, p. 43). O mapa se torna, então, uma porta

em conjunto com as descrições do autor, [que permite] fazer conjecturas plausíveis a respeito dos locais. Coloca-se a si mesmo com as personagens, quase caminhando lado a lado, pois se consegue, também, percorrer o mesmo caminho, e perceber aquele mundo que está à sua volta. Criam-se expectativas, calculam-se trajetórias, comparam-se caminhos, somente ao ler a história e os mapas em paralelo (Oliveira, 2023, p. 46).

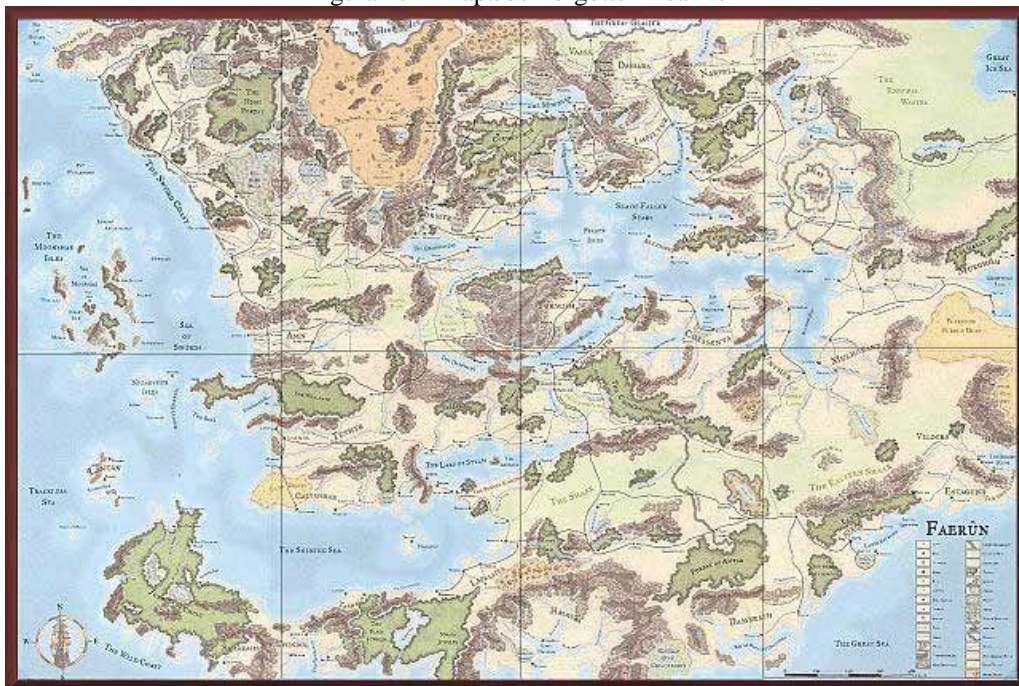
Em D&D, em seus livros oficiais de cenário publicados, é o primeiro elemento estético que recorrem para a construção dos mundos ficcionais. Por convenções de preferência e variabilidade de conteúdos, escolheu-se focar, principalmente, no universo ficcional de *Forgotten Realms* (Faerûn), ou, como foi publicado no Brasil, *Os Reinos Esquecidos*. Sendo um dos livros de cenário mais clássicos e antigos de D&D, contendo o maior número de exemplos e paralelos entre a obra tolkieniana e D&D, mas vale ressaltar: todo livro de cenário de D&D oficial, contém um mapa do respectivo mundo. O mapa em D&D é a porta de abertura para os visitantes de primeira viagem para esse mundo, deparando-se com infinitos potenciais narrativos, por conta das variabilidades regionais e suas características únicas – ambiente rural ou urbano – refletindo, assim, o espírito de coletividade criativa do RPG: diversos autores/jogadores por meio de suas criações pessoais agregaram detalhes criativos de diversas naturezas estéticas, que, quando reunidas em um único livro com as devidas adaptações e correções, formaram o universo de *Forgotten Realms*. Para exemplificar e permitir a comparação entre os mapas:

Figura 16 – Mapa da Terra-Média



Fonte: Mapa terra média Traduzido Eriador The Hobbit mapa. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/298293175328646322/>. Acesso em 21 abr. 2024.

Figura 17 – Mapa de Forgotten Realms



Fonte: Map of Faerun. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/583919907918096195/>. Acesso em Abr. 2024.

As semelhanças na escolha de design no mapa de Faerûn com o mapa da Terra-Média se tornam imensas, realçando florestas, cadeias de montanhas, redes fluviais, com a única diferença de que o mapa de Faerûn contém mais elementos infográficos, pois possui legenda e escala geográfica. No mapa da Terra-Média, Tolkien desenha os elementos informacionais: você vê pequenas cidades e grandes capitais minúsculas no mapa.

Esse elemento é essencial, porém, ao seguir pela exploração narrativa da obra tolkieniana, ressalta-se:

Além de caracterizar o espaço fictício da Terra-Média através de nomes bem específicos e regiões adequadas, Tolkien determinou lugares com formações geográficas diversas. De acordo com as descrições feitas por ele, pode-se perceber como os tipos de solo, vegetação, relevo e outros elementos constituintes das paisagens, se alteram e se diferenciam entre si. Encontram-se nos mapas e nas narrativas os rios, córregos, montanhas, picos, pântanos, grandes florestas (e pequenas matas), descampados, entre outros: nada será deixado sem conexão dentro de Arda (Oliveira, 2023, p. 45).

As descrições formam essa noção espacial da Terra-Média e suas características geográficas-sociais, as descrições tolkienianas vão além da formação natural, estruturando povos e suas habitações, focando nas diferentes e variadas culturas existentes na Terra-Média. Essa estruturação não é catalográfica, não é separada do elemento narrativo, que a constrói conforme o espaço visitado pelas personagens, por meio de diálogos expositivos das personagens ou pela onisciência da narrativa em que os vários elementos que compõem os cenários da Terra-Média são encontrados. Assim, permite-se diferenciar a estética e conteúdo da sociedade e habitação dos hobbits dos reinos subterrâneos dos anões, das belezas oníricas élficas dos cavaleiros de Rohan, das construções de mármore gondorianas das indústrias corruptas e vis dos orcs de Mordor. Cada povo da Terra-Média possui características específicas, possui habitações específicas em lugares que refletem o seu tipo de sociedade. Sabemos, dessa maneira, das extensões territoriais de cada povo, o tamanho das capitais e das cidades de menor porte, sua vida comercial e cultural, ademais da trajetória histórica de cada localidade. Quando Tolkien, na abertura de *O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel*, abre o texto comentando sobre os Hobbits, essa estratégia de construção de mundo já se torna visível:

Os hobbits são um povo discreto mas muito antigo, mais numeroso outrora do que é hoje em dia. Amam a paz e a tranquilidade e uma boa terra lavrada: uma região campestre bem-organizada e bem cultivada era seu refúgio favorito. Hoje, como no passado, não conseguem entender ou gostar de máquinas mais complicadas que um fole de forja, um moinho de água ou um tear manual, embora sejam habilidosos com ferramentas (Tolkien, 2001, p. 1).

O restante do prólogo aloca o leitor no Condado e toda sua extensão territorial, detalhando sobre hábitos culturais, marcos históricos desse povo e sua organização social. Assim, percebe-se que a altura dos hobbits é “variável, indo aos 60 centímetros a 1 metro e 20 centímetros na nossa medida. Raramente chegam a 1 metro e meio; mas eles diminuíram pelo que dizem, e em tempos antigos eram maiores” (Tolkien, 2001, p. 2). Também são divididos em clãs ou linhagens familiares diversas – Brandebuques, Bolseiros, Tûks etc. – que cultivam e adoram uma erva-de-fumo e uma boa bebedeira. A organização do Condado, que “se dividia em quatro partes as Quartas [...], Norte, Sul, Leste e Oeste, e essas por sua vez novamente se dividiam em vários povoados, que ainda levam os nomes de algumas famílias mais importantes” (Tolkien, 2001, p. 9). Tolkien vai pincelando a paisagem na qual os hobbits pertencem, construindo não só no tempo atual da narrativa, mas situando entre essas descrições uma trajetória histórica desta raça. A região do Condado, seu perímetro e seus habitantes, então, tornam-se muito além de cenário de fundo para o início da aventura de Frodo Bolseiro. Os próprios leitores tornam-se conhecedores e pertencentes dessa região junto da protagonista, familiarizado com todo seu espectro que fora construído antes da viagem. Esse modelo de construção de mundo permeia as técnicas do narrador pelo restante todo da narrativa de *O Senhor dos Anéis*, mantendo um mundo coeso e verossimilhante por si mesmo em cada nova etapa da história que é contada, construindo da mesma maneira os outros povos, localidades e reinados que Frodo e o outros personagens da comitiva do anel vem a conhecer diretamente, visitar ou pelas palavras de outros contando sobre os eventos e organizações das regiões mais distantes que não serão visitadas diretamente pelas personagens.

Em Faerûn, há a construção das suas regiões absorve das ferramentas entregues por Tolkien, porém não é um livro com estrutura narrativa, mas sim informacional. Não há uma intercalação de narrativa e descrições, mudanças estilísticas do narrador conforme a situação, tornando-se, então, uma ficha catalográfica de informações para auxiliar na ambientação do mestre e dos jogadores que optarem por uma das diversas regiões disponíveis para a estruturação de um jogo de RPG. Essa ficha catalográfica mantém a estrutura dada por Tolkien: informa sobre as características físicas, sociais e culturais do espaço ficcional dando dados equivalentes à leitura de um grande Atlas daquele mundo.

No início da descrição de cada reino ou sub-região desse capítulo, há um pequeno bloco de texto, que apresenta as seguintes informações.

Capital: indica a capital de um reino ou reinado, se houver. Em alguns casos, a cidade não é famosa por abrigar o trono, mas é claramente o centro de poder de um domínio. Esses locais também são relacionados como capitais.

População: a quantidade total de humanoides inteligentes considerados cidadãos desse território. As porcentagens indicam a distribuição conforme as raças. Mesmo que determinada raça não esteja presente nessa divisão, isso não indica a inexistência de seus representantes no reino em questão – eles são apenas raros demais e não totalizam sequer 1% da população. Portanto, a soma demográfica resulta em 99% não 100%, exatamente para considerar essa pequena quantidade de “outras raças”.

Os humanoides dos arredores não aparecem na referência da população, a menos que sejam residentes legítimos da nação. Por exemplo, os Picos da Tempestade e os Picos do Trovão de Cormyr abrigam milhares de orcs e goblins, mas essas criaturas não são habitantes desse reino e, logo, não são considerados na população total.

Governo: a forma de governo da região. Consulte as definições na página 156 do *Livro do Mestre*. Alguns reinos pequenos, comandados por nobres hereditários, não são importantes suficiente para serem considerados monarquias genuínas, portanto são chamados de domínios.

Religiões: as divindades cujos templos e adoradores são mais comuns na região. É possível que os deuses omitidos nessa referência tenham um pequeno grupo de seguidores na área, mas elas carecem de organização ou sanção do estado.

Importa: as mercadorias trazidas para essa terra por mercadores estrangeiros.

Exporta: as mercadorias ou produtos produzidos em abundância ou vendidos para outras regiões.

Tendência: a tendência geral das pessoas da região, a partir da mais comum.

Pelo menos um dos vilarejos ou cidades da região que atuam como poder central seguirão a tendência mais comum (Greenwood; Reynolds, Williams; Heinsoo, 2002, p. 98-99).

Por exemplo:

Cormyr

Capital: Suzail

População: 1.360.800 (humanos 85%, meio-elfos 10%, elfos 4%)

Governo: Monarquia.

Religiões: Chauntea, Deneir, Helm, Lathander, Lliira, Oghma, Malar, Milil, Selûne, Silvanus, Tempus, Tumora, Waukeen.

Importa: vidro, marfim, especiarias.

Exporta: armaduras, marfim trabalhado, tecido, carvão, comida, espadas, lenha.

Tendência: LB [Leal-Bom], LN [Leal-Neutro], NB [Neutro-Bom] (Greenwood; Reynolds, Williams; Heinsoo, 2002, p. 111).

Essas são informações gerais contidas sobre a região, o restante dos conteúdos sobre as localidades está dividido nos seguintes tópicos: descrição introdutória, vida e sociedade, principais características geográficas, locais importantes, história da região e intrigas e rumores. Cada tópico desse contém textos informativos que aprofundam sobre o eixo temático que o intitula, mantendo o exemplo na região de Cormyr, sobre a vida e sociedade:

Embora existam fortes razões para justificar o contrário, Cormyr é uma terra resistente e próspera. Apesar do seu passado violento, da constante vigilância armada contra as feras e os perigos fronteiraços, além das frequentes intrigas traiçoeiras, os cormyrianos permanecem cidadãos leais, felizes, prósperos e amantes da paz. Apesar dos sérios reveses sofridos nos últimos dois anos terem abalado o reino, a população acredita que dias melhores virão e está disposta a trabalhar por esse objetivo.

A família Obarskyr governa Cormyr, assistida pelos sábios Magos Reais. O longo reinado de Azoun IV, ajudado pelo antigo Mágico Real Vangerdahast, deu ao reino um legado de estabilidade e prosperidade que é invejado em toda Faerûn.

Abaixo da família real, há um grupo de famílias nobres, ricas, sofisticadas e muitas vezes divididas. Os Arcanos de Guerra – uma força de magos e feiticeiros de batalha sob o comando do sensato de magos como Caladnei – controlam os excessos reais e dos nobres. Como disse o sábio Bradaskras de Suzail, os Obarskyr, a nobreza e os Arcanos de Guerra “representam as três pernas de um banco utilizado pelas pessoas comuns”.

A maioria dos habitantes de Cormyr é composto de fazendeiros, rancheiros, criadores de cavalos, mateiros ou artesãos. O país também tem um exército razoável e capaz, os Dragões Púrpura – não confunda com Azoun IV, o rei que detinha esse título ou com o dragão púrpura Thauglor, o maior e mais

poderoso ancião da Orla do dragão (Greenwood; Reynolds, Williams; Heinsoo, 2002, p. 111).

Os outros tópicos seguem a mesma estrutura textual, intercalando descrições com exposições de narrativas passadas da determinada localidade. Enquanto em Tolkien há uma variação das estratégias do narrador para a exposição e construção da Terra-Média, em Faerûn se opta por um recurso catalográfico informativo, porém, mantendo as mesmas ferramentas para a solidez de sua verossimilhança ficcional desse Mundo Secundário. Outro paralelo que, deixa visível essa influência é a partir do momento em que Faerûn estabelece um momento histórico atual, mas, através de determinados seguimentos do livro, expõe toda uma linha histórica cosmogônica de fundação desse mundo e sua transformação ao longo das diferentes eras e marcos temporais:

Faerûn é o lar de centenas de criaturas inteligentes, desde os populosos reinos humanos até os isolados covis de espécies secretas, cuja quantidade total de indivíduos não atinge uma dezena. Semelhante aos seres humanos, essas espécies variam do grotesco ao belo, do sanguinário ao santificado.

De muitas maneiras, a grande história de Faerûn é a mesma da ascensão da humanidade e do desaparecimento dos impérios ancestrais que vieram antes disso. Durante milhares de anos, os seres humanos eliminaram as antigas tradições. As cidades élficas jazem em ruínas, abandonadas depois de invasões dos homens. As colinas e vales de outrora eram os lares e os campos de caça de goblins e gigantes, hoje estão cobertos por pastos e fazendas (Greenwood; Reynolds, Williams; Heinsoo, 2002, p. 5).

Afinal:

A história de Faerûn se inicia quando o Lorde Ao criou o universo que atualmente sustenta o mundo de Toril. Depois da criação, veio um período infindável de vazio, um império enevado de sombras que existiu antes da luz e da escuridão se tornarem coisas distintas. Com o tempo, a essência obscura se aglutinou para gerar duas belas deusas gêmeas, uma contrária à natureza da outra, uma escura e outra luminosa. A dupla criou os corpos celestes, dando vida a Chauntea, a personificação do planeta Toril. O mundo era iluminado pelo brilho frio de Selûne e escurecido pelo abraço amável da deusa Shar, mas

ainda não existia calor nesse local (Greenwood; Reynolds, Williams; Heinsoo, 2002, p. 260).

Segue a mesma estrutura narrativa que Tolkien em *O Silmarillion*, que teve grande parte de seu conteúdo explorado no primeiro capítulo dessa dissertação. O início do mito criador, daquilo que havia antes da própria existência até às primeiras formas que modelam o mundo. Na Terra-Média, Ilúvatar dá essa forma através da música; em Faerûn, Lorde Ao deu a sustentação do universo para a manifestação das deusas gêmeas, e, em ambas as obras, a partir desses pontos, seguiu-se uma longa trajetória de épicos eventos que transformaram esses universos de inúmeras maneiras.

Até mesmo o eixo temático clássico do conflito polarizado que caminha para eventos épicos é estabelecido: o eterno dualismo entre as forças que representam a luz e as sombras. Ambas utilizam desse recurso para a estruturação de uma base sólida histórica que permita rastreios anteriores à linha do tempo atual em que as narrativas se ambientam, porém, em D&D, diferente de Tolkien que tem sua narrativa já estabelecida, no jogo de RPG todos esses momentos diversos e linhas temporais antigas ou atuais, são portas criativas para inspirarem e auxiliarem mestres e jogadores na elaboração de suas campanhas ou sessões.

Adicionalmente à essas paridades estratégicas na construção da verossimilhança de ambos os mundos, apesar de suas particularidades em cada obra, existem as localidades em Faerûn com clara inspiração em localidades da Terra-Média. Para melhor compreensão, alguns exemplos são necessários:

Outrora, o Salão de Mitral foi a maior fortaleza dos anões do escudo do norte. Há cerca de 190 anos, ele caiu perante um dragão das sombras chamado “Trêmulo Obscuro”, libertado do Plano das Sombras sobre Faerûn quando os membros do Clã Martelo de Batalha cavaram fundo demais em busca de mitral (Greenwood; Reynolds, Williams; Heinsoo, 2002, p. 172).

O Salão de Mitral é uma das localidades icônicas de Faerûn, ficando ao norte na região nomeada como Vale do Vento Gélido. Observa-se agora a descrição de Tolkien sobre as Minas de Moria, em *O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel*:

A riqueza de Moria não estava no ouro ou nas pedras preciosas: estes eram brinquedos para os anões; nem no ferro, seu servo. Essas coisas se encontravam aqui, sem dúvida, especialmente o ferro; mas não precisavam

escavar para encontrá-las: todas as coisas que desejam podiam ser obtidas através do comércio. Pois aqui é o único lugar do mundo onde existia a prata de Moria, ou a prata verdadeira, como alguns a chamaram: mithril é o nome élfico. Os anões têm um nome que não revelam. O valor desse metal era dez vezes maior que o do ouro, e agora é incalculável: pois resta muito pouco mithril acima do solo, e nem mesmo os orcs ousam escavar aqui à procura dele. [...]. Os anões não dizem nada, mas do mesmo modo que o mithril foi a base de sua riqueza, também foi a sua destruição: escavaram com muita ganância, e muito fundo, e descobriram aquilo de que fugiam (Tolkien, 2001, p. 337).

O metal único e de alta durabilidade do mundo da Terra-Média nomeado como Mithril teve alterações em sua nomenclatura – provavelmente por questões de direitos autorais – no mundo de Faerûn para Mitral, porém, ambas localidades são: reinos dos anões que outrora foram riquíssimos e gloriosos caindo em decadência devida à cobiça dos anões de escavarem cada vez mais fundo em busca do minério. Em Minas de Moria, é encontrada e despertada uma criatura dos Dias Antigo, um balrog, um demônio de fogo que provavelmente escapou durante a derrocada de seu antigo senhor Morgoth. Em Faerûn, é alterada a criatura, substituindo-a por um dragão do plano das sombras. Outro exemplo é o local chamado Encontro Eterno:

Originalmente povoado por elfos do Sol, Encontro Eterno agora é o refúgio da Corte Élfica que se isolou de Faerûn. Os elfos da lua, do sol e alguns elfos das florestas seguiram a Rainha Amlaruil quando ela retirou o centro da vida élfica da antiquíssima floresta de Cormanthor. Encontro Eterno é uma localização protegida e afastada dos poderes humanos, como Cormyr e o Forte Zhentil.

O reino mágico dos élficos está situado no Mar sem Rastros, a quase 3000 km a oeste de Faerûn. A alta magia élfica, os elfos do mar, magos vigilantes e uma poderosa esquadra protegem a ilha. Poucos conseguem se aproximar sem serem convidados (Greenwood; Reynolds, Williams; Heinsoo, 2002, p. 147).

Os paralelos com a ilha de Valinor, que é separada da Terra-Média ao final da Segunda Era, – eventos tratados no primeiro capítulo – é mais do que visível. Uma ilha distante além-mar que, grande parte dos que chegam a ver suas costas, são convidados, localizada na direção oeste do mundo, recheada de proteções mágicas e não-mágicas para impedirem visitantes mal-

intencionados. Outro paralelo é a questão da Rainha élfica Amlaruil que abandona seu lar original na velha floresta de Cormanthor liderando seu povo para o além-mar, lembrando-nos dos eventos finais em *O Senhor dos Anéis* com as últimas embarcações para o oeste saindo dos Portos Cinzentos, levando Galadriel, a rainha élfica de Lothloriën, localizada também em uma antiga floresta da Terra-Média. A diferença é que, em Valinor, residem os Deuses e outras entidades de menor poder, o panteão da Terra-Média. Já em Eterno Encontro, não há nenhuma descrição que deixe a entender que existam deuses que residam além dos próprios elfos e outros visitantes que foram recebidos.

Esses dois exemplos são só alguns que podem ser extraídos do livro de Faerûn em relação ao seu conteúdo, que, com um olhar examinador, seriam encontrados muitos outros paralelos entre as criações de Tolkien e as criações dos autores de *Forgotten Realms*.

Por último, é válido ressaltar que as descrições estéticas de cenário, remontando para que ambos os mundos – Terra-Média e Faerûn – utilizam de referências estilísticas do Medievalismo Romântico, modelando em seus mundos um paralelo com o imaginário ficcional fantástico mitológico originário do período histórico europeu – Século IV ao Século XIV – que ganha popularidade com o resgate de muitos mitos clássicos reinterpretados por Tolkien em suas obras:

O medievalismo denota um conjunto de atitudes, percepções, interpretações, crenças e usos do passado medieval nos discursos acadêmicos e populares. O medievalismo é, em suma, “a sobrevivência, o renascimento ou a recriação da Idade Média”, especialmente porque se manifesta na recriação de aspectos do mundo medieval (Selling, 2008, p. 90, *tradução nossa*)<sup>13</sup>.

Graças à popularidade que a obra tolkieniana atinge, o imaginário dos leitores por meio tanto da sua literatura, quanto das suas posteriores adaptações cinematográficas, permeia e consolida questões estéticas medievais nos diferentes meios artísticos, pois

é verossimilhante devido ao sentido coerente do enredo, que obedece a certos princípios dentro de uma história específica. Por essa perspectiva, pode-se entender por que obras consideradas como fantasia chegam a parecer reais aos seus leitores, uma vez que a sua verossimilhança consegue convencer de tais

---

<sup>13</sup> “Medievalism denotes a set of attitudes, perceptions, interpretations, beliefs and uses of the medieval past in both academic and popular discourses. Medievalism is in short, ‘the survival, revival, or re-creation of the Middle Ages’ especially as it manifests itself in recreating aspects of the medieval world.” (Selling, 2008).

acontecimentos, tornando-os plausíveis em seu contexto ficcional (Oliveira, 2023, p. 43).

E os contextos ficcionais dos livros cenários de D&D, não só *Forgotten Realms*, utilizam de referências estéticas advindas da obra tolkieniana, denotando o principal paralelo entre as obras, exposta anteriormente no primeiro capítulo, tratando sobre a *High Fantasy*. A elaboração da verossimilhança para a construção de um Mundo Secundário tal qual Tolkien, em Faerûn fica esclarecido através dos exemplos: a vasta presença do sobrenatural.

É um mundo com todos os tipos imagináveis de reinos mágicos, humanos ou não, recheada das mais variadas possibilidades de criaturas que habitam os diversos biomas e localidades deste mundo, formulando uma realidade ficcional que normaliza dentro de sua verossimilhança à coexistência – pacífica e muitas outras vezes conflituosa – desses habitantes e, principalmente, a existência da magia. Na obra de Tolkien, a *High Fantasy* se consolida, em D&D é popularizada uma segunda vez, criando meios a partir do que Tolkien contribuiu e inovou para que outros tivessem mais portas para entrada e vivências através da personificação de seus avatares – personagens – esses Mundos Secundários, é a “imaginação [que] nos dá a capacidade de “formar imagens mentais de coisas que não estão realmente presentes” e é auxiliada na criação de fantasia pelo “fantástico dispositivo da linguagem humana” (Selling, 2008, p. 59, *tradução nossa*)<sup>14</sup>.

Essa imaginação que promove o movimento de intercalar, inter-relacionar e referenciar o senso estético dos mundos secundários de D&D com a Terra-Média. Essas referências e inferências das criações tolkienianas presentes em D&D não se limitam somente às características de narrador e da construção dos mundos, afinal, existem os

### 4.3 Monstros e Criaturas

Afinal, Tolkien foi extremamente criativo ao dar vida para aqueles que habitam sua Terra-Média – aranhas gigantes, balrogs, dragões, wargs, entes –, dotadas de inteligência ou não que aterrorizam os viajantes e as lendas contadas nas tavernas para aqueles que não ousam explorar os ermos perigosos entre um reino e outro. O referencial imaginário tanto estético quanto conteudístico, tornam-se mais visíveis e expostos. Por exemplo, durante a jornada da

---

<sup>14</sup> “The Imagination gives us the capability of ‘forming mental images of things not actually present’, and is aided in the creation of fantasy by ‘the fantastic device of human language.’” (Selling, 2008, p. 59).

Comitiva do Anel nas Minas de Moria, o grupo de protagonistas se depara com um grande desafio em sua frente:

- Um Balrog – murmurou Gandalf – Agora eu entendo – Perdeu o equilíbrio e se apoiou no cajado – Que má sorte! E eu já estou exausto!

A figura escura, envolvida em fogo, corria em direção a eles. [...] O inimigo parou outra vez, enfrentando-o, e a sombra à sua volta se espalhou como duas grandes asas. Levantou o chicote, e as correias zuniram e estralaram. Saía fogo de suas narinas. Mas Gandalf ficou firme.

- Você não pode passar – disse ele. Os orcs estavam quietos, e fez-se um silêncio mortal – Sou um servidor do Fogo Secreto, que controla a chama de Arnor. Você não pode passar. O fogo negro não vai lhe ajudar em nada, chama de Udûn. Volte para a Sombra! Você não pode passar.

O balrog não fez sinal de resposta. O fogo nele pareceu se extinguir, mas a escuridão aumentou. Avançou devagar para a ponte, e de repente saltou a uma enorme altura, e suas asas se abriram de parede a parede, mas ainda podia ver Gandalf, brilhando na escuridão; parecia pequeno, e totalmente sozinho: uma figura cinzenta e curvada, como uma árvore encolhida perante o início de uma tempestade.

Saindo da sombra, uma espada vermelha surgiu, em chamas (Tolkien, 2001, p. 350-351).

No primeiro protótipo do que viria a se tornar D&D, nomeado como *Chainmail*, se obtém a seguinte descrição:

Um Balrog é realmente um adversário terrível. Balrogs não podem ser mortos por disparo normal de mísseis ou em combate normal. Inflige baixas em combate normal como se fossem dois cavalos pesados. Além disso, o Balrog pode imolar qualquer figura que ele toca durante seu movimento ou corpo a corpo (Gygax, Perren, 1972, p. 34, *tradução nossa*)<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> “A Balrog is truly a terrible opponent. Balrogs cannot be killed by normal missile fire or in normal combat. It inflicts casualties in normal combat as if it were two Heavy Horse. In addition, the Balrog can immolate any normal figure it touches during its move or melee.” (Gygax, Perren, 1972, p. 34).

Nas edições posteriores de *Chainmail* e nas publicações de D&D, o nome da criatura seria alterado por conta de problemas em torno de direitos autorais. Na edição 3.5 do *Livro dos Monstros*, o nome dado é Balor, porém:

Uma aura negra de poder envolve este humanoide enorme, que tem imensas asas de morcego. Chamas violentas dançam sobre sua pele. Em uma das suas grandes mãos, dotadas de garras, a criatura empunha uma espada que parece ser afiada o bastante para cortar até mesmo o espírito. Na outra mão, traz um chicote ardendo em fogo (Cook; Tweet; Williams, 2004c, p. 51).

As únicas modificações encontradas são o próprio nome da criatura e sua conexão histórica narrativa. O Balor não possui a mesma trajetória que os Balrog da Terra-Média, muito menos relacionados a serem vassalos na alta hierarquia das hostes do Senhor do Escuro Morgoth. O Balor no *Livro dos Monstros* é um líder que vive no plano cósmico do Inferno, general de hostes infernais e de alta periculosidade.

Outra criatura de clara inspiração na criação tolkieniana é o Worg, que também sofre modificações por conta de direitos autorais, originalmente na obra de Tolkien nomeado como Warg. Veja a descrição de Tolkien sobre a criatura em *O Hobbit*:

Naquele exato momento os lobos invadiram a clareira uivando. De repente, havia centenas de olhos fixados sobre eles. [...] Mas nem mesmo os Wargs selvagens (pois esse era o nome dos lobos malignos que habitavam o Limiar do Ermo) conseguem subir em árvores. [...] Os Wargs e os orcs frequentemente se ajudavam uns aos outros. [...] Às vezes montavam nos lobos como os homens montam em cavalos (Tolkien, 1998, p. 101).

Agora, perceba a descrição presente no *Livro dos Monstros* do Worg:

Os worgs são lobos sinistros, dotados de alguma inteligência e uma enorme disposição para o mal. Muitas vezes se aliam a outras criaturas malignas, particularmente os goblins, a quem servem como montaria e guardiões. Em geral, os worgs vivem e caçam em matilhas e suas presas favoritas são herbívoros grandes. Embora geralmente espreitem e matem os filhotes e os animais doentes ou enfraquecidos, não hesitam em caçar humanos,

principalmente quando existe pouco alimento disponível (Cook; Tweet; Williams, 2004c, p. 259).

A única mudança é a escrita de uma letra: de Warg se tornou Worg, porém seu conceito e sua descrição, tal qual o Balrog e o Balor, são idênticos. Existe a alteração notável de que no trecho de Tolkien os que montam nos Wargs são os orcs e no texto do *Livro dos Monstros* são goblins, mas cumprem a mesma função e são aliados da mesma maneira.

Por último exemplo, na Terra-Média, outras criaturas de inteligência admirável são os entes, árvores pastoras protetoras dos bosques e grandes florestas, havendo sua primeira real aparição em *O Senhor dos Anéis: as duas torres*, quando Merry e Pippin fugiam dos seus sequestradores:

- Quase senti que gostava da Floresta! Isso é bom! Você foi de uma gentileza rara – disse uma voz estranha – Virem-se e deixem-me dar uma olhada em seus rostos. Quase senti que não gostava de vocês dois, mas não sejamos apressados. Virem-se! – Uma grande mão com saliências nodosas pousou nos ombros de cada um deles, e eles foram virados, suave mas irresistivelmente; depois dois grandes braços os ergueram.

Descobriram-se olhando para um rosto extraordinário. Pertencia a uma figura semelhante a um homem, quase semelhante a um troll, de pelo menos quatro metros e meio de altura, muito robusta, com uma cabeça alta e quase sem pescoço. Se estava coberta por alguma coisa semelhante a casca de árvore verde e cinzenta, ou se aquilo era seu couro, era difícil dizer. De qualquer forma, os braços, numa pequena distância do tronco, não eram enrugados, mas cobertos de uma pele lisa e castanha. Cada um dos pés tinha sete dedos. A parte inferior do rosto comprido estava coberta por uma vasta barba cinza, cerrada, quase dura como galhos na raiz, fina feito musgo nas pontas. [...]

Pippin, embora ainda pasmo, não sentia mais medo. Sob aqueles olhos sentia um curioso suspense, mas não medo – Por favor – disse ele –, quem é você? [...]

Um olhar estranho surgiu nos velhos olhos, um tipo de cautela, os poços fundos estavam cobertos – *Hrum*, agora – respondeu a voz -; bem, eu sou um ent, ou é assim que me chamam. Sim, ent é a palavra (Tolkien, 2001b, p. 59-60).

Vejamos a descrição presente, novamente, em *Chainmail* onde as referências a obra de Tolkien não sofreram alterações até a sua terceira edição:

ENTS: (Árvores): Os Ents não são apenas lutadores ferozes, mas também são capazes de chamar árvores para ajudá-los no combate. Se um Ent estiver a até 6" de uma árvore, ele pode se mover 3" por turno (meio movimento Ent) e ela luta como se fosse um Ent.

Ents podem mover duas árvores cada. Ents corpo a corpo como seis Pés Blindados em combate normal, e eles são imunes a disparos normais de mísseis e ataques corpo a corpo. Ents e suas árvores que acompanham estão mais sujeitas a chamas (Gygax, Perren, 1972, p. 35, *tradução nossa*)<sup>16</sup>.

No *Livro dos Monstros*:

Estas criaturas altas são quase indistinguíveis das árvores. Sua pele é grossa e marrom, com a textura de caules. Seus braços são retorcidos como galhos e seus pés se encolhem quando estão parados de modo a parecer com as raízes de uma árvore. Acima dos olhos e espalhados pela cabeça existem diversos galhos menores, onde florescem grandes folhas.

Os entes combinam características de árvores e seres humanos. Eles são pacíficos por natureza, mas mortíferos quando estão furiosos. Eles odeiam o mal e o uso irresponsável do fogo, considerando-se guardiões das árvores (Cook; Tweet; Williams, 2004c, p. 110).

As alterações são praticamente inexistentes, havendo um completo paralelo entre o Ent da Terra-Média e o Ente do *Livro dos Monstros* de D&D, notando-se diferenças somente na nomenclatura da criatura. Ressalta-se a importância de lembrar que não existem as conexões narrativas semelhantes, afinal, as criaturas tolkienianas possuem papéis específicos na Terra-Média. Em D&D, a conexão narrativa – ou motivações e origens – variam conforme a leitura dos livros cenários ou dos próprios mestres e jogadores quando utilizam dessas criaturas em seus universos ficcionais autorais.

---

<sup>16</sup> “ENTS: (also Trees): Not only are Ents fierce fighters, but they are able to call trees to aid them in combat. If an Ent is within 6" of a tree, he can cause it to move 3" per turn (one-half Ent movement) and fight as if it were an Ent. Ents can move two trees each. Ents melee as six Armored Foot in normal combat, and they are impervious to normal missile fire and melee hits. Ents and their accompanying trees are most subject to flame.” (Gygax, Perren, 1972, p. 35).

Esses são alguns exemplos de vários que podem ser obtidos ao longo das comparações entre as criaturas de Tolkien e o vasto bestiário presente no *Livro dos Monstros*, mas estabelecem as conexões referenciais da obra tolkieniana em D&D, denotando que Tolkien possui um vasto leque de monstros e criaturas no seu universo – autorais e reinterpretando criaturas clássicas, principalmente do imaginário mitológico medieval – que também estabelecem padrões estéticos para D&D. Os trolls e dragões fazem parte da Terra-Média, criaturas populares do imaginário mitológico e folclórico nórdico e finlandês medieval, que possuem características e papéis específicos na narrativa tolkieniana em suas obras. Entretanto, dada a popularidade atingida pelos livros de Tolkien, tornam-se referências no imaginário popular contemporâneo conforme a chegada de novos entusiastas da fantasia medieval ficcional, consolidando, assim, não só uma retomada dessas criaturas na cultura *pop*, como monstros e criaturas que muitas vezes serão associadas diretamente à versão de Tolkien.

Quando, então, adentra-se nesse universo ficcional da *High Fantasy*, seja tolkieniana ou de D&D, a presença dessas criaturas sobrenaturais coexistindo – em seus habitats e apavorando viajantes que cruzam seus caminhos – as associações e intercâmbios do primeiro RPG são indissociáveis do imaginário estabelecido por Tolkien, mas não são somente nos monstros e criaturas que as referências e conexões irão se manifestar, afinal, vale a pena caracterizar os

#### 4.4 Povos e Raças

Tudo se iniciou com a clássica abertura do primeiro capítulo de *O Hobbit* que conquistaria leitores ao redor do mundo todo, pois, “numa toca no chão vivia um hobbit. Não uma toca desagradável, suja e úmida, [...] tampouco uma toca seca, vazia e arenosa, sem nada em que sentar ou o que comer: era a toca de um hobbit, e isso quer dizer conforto” (Tolkien, 1998, p. 1). Os habitantes icônicos da Terra-Média que protagonizam e alteram o destino do restante dos povos livres em sua luta contra Sauron se inserem no imaginário cultural popular a ponto de se tornarem elementos folclóricos da Inglaterra e do medievalismo fantástico, pois “O Hobbit é considerado a grande porta de entrada para o universo ficcional de Tolkien, já que inúmeros leitores começaram sua jornada na Terra-Média através das aventuras de Bilbo Bolseiro” (Stainle, 2021, p. 23). Esse povo pequenino, habitante da região do Condado, é descrita da seguinte maneira no prólogo de *O Senhor dos Anéis*:

Têm ouvidos agudos e olhos perspicazes, e, embora tenham tendência a acumular gordura na barriga e não se apressar desnecessariamente, são

ligeiros e ágeis em seus movimentos. Possuem, desde o início, a arte de desaparecer rápida e silenciosamente, quando pessoas grandes que não desejam encontrar aparecem pelos caminhos aos trambolhões, e desenvolveram essa arte a tal ponto que para os homens ela pode parecer magia [...].

São um povo pequeno, menos que os anões: menos robustos e troncados, quer dizer, mesmo que na realidade não sejam muito mais baixos. Sua altura é variável, indo de 60 centímetros a 1 metro e 20 centímetros na nossa medida. Raramente chegam a 1 metro e meio; mas eles diminuíram, pelo que dizem, e em tempos antigos eram maiores (Tolkien, 2001, p. 1-2).

Além disso são um povo simples, do uso de ferramentas agrárias e que vivem de muita comida, bebida e erva-de-fumo que produzem. Novamente, na segunda edição do protótipo que viria a se tornar D&D, em *Chainmail* se depara com os hobbits da Terra-Média sendo diretamente referenciados: “Esses pequeninos têm um lugar pequeno no jogo de guerra, mas você pode quer eles para recriação de certas batalhas. Lembre-se de que eles são capazes de se misturar ao ambiente em e são excelentes batedores” (Gygax, Perren, 1972, p. 29, *tradução nossa*)<sup>17</sup>.

Por conta de questões de direitos autorais tal qual foi explicitado na sessão anterior dos monstros e criaturas, houve a alteração do nome hobbit para *halfling*, outra maneira que Tolkien utilizava para se referenciar aos hobbits, uma terminologia mais informal de se referenciar os pequeninos entre o núcleo de outras personagens ao longo da narrativa, que os autores de D&D oficializaram como a raça dos pequeninos em seu jogo de mesa. Veja a descrição presente no *Livro do Jogador sobre os halflings*:

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.

---

<sup>17</sup> “These little chaps have small place in the wargame, but you may want them for recreation of certain battles. Remember that they are able to blend into the background and so make excellent scouts.” (Gygax, Perren, 1972, p. 29).

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, Tweet, Willams, 2004a, p. 17-18).

De início, parecem que são bem diferentes dos hobbits da Terra-Média, já que os hobbits do Condado são uma comunidade sedentária, com tendências ao conforto e à festança, com raras situações que utilizam de suas habilidades físicas para além do manuseio dos instrumentos do campo e do lar. Os hobbits da Terra-Média também são divididos em famílias, que possuem características específicas, mas de longe vivem esse espírito aventureiro, considerando inclusive aqueles que ousaram vivenciar uma jornada – Bilbo, Frodo Bolseiro e seus amigos – indivíduos esquisitos e estranhos dentro de sua sociedade.

A descrição física e a questão de sua destreza para aparecer e desaparecer com exímio são os paralelos imediatos entre as obras. No entanto, ao notar o arco narrativo presente dos hobbits que ousaram quebrar a norma padrão comportamental de seu povo, que ousaram viajar e pôr os pés na estrada, essa questão aventureira das personagens é utilizada como modelo padrão para os *halflings* de D&D, tornando-se, assim, uma norma em D&D aquilo que é considerado exceção na Terra-Média. A questão de sua destreza, sua tendência para a ladroagem e o comportamento furtivo em D&D também é inspirada em diversas situações que os hobbits protagonistas da Terra-Média solucionaram os problemas que encontraram diante de si ao longo da narrativa. A divisão familiar do Condado se torna uma divisão de clãs em D&D. Então, os detalhes, que pareciam distanciar da referência original, na verdade aproximam-se daqueles personagens que protagonizam a aventura de *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, a tal ponto que alteram e influenciam em seu desfecho, havendo um papel essencial durante suas *quest's*. A maior diferença é o ambiente em que vivem, já que na Terra-Média os hobbits do Condado vivem em tocas subterrâneas confortáveis e aconchegantes, como é dito já em seu texto de apresentação no livro de *O Hobbit* - em D&D essa característica específica de suas habitações é inexistente.

Outros habitantes de destaque na Terra-Média são os elfos, que possuem um arco narrativo épico e longo que discorre pelas Três Eras estabelecidas como divisões de períodos temporais históricas e narrativas da Terra-Média – tratadas no primeiro capítulo em maior

detalhamento – com diversos nomes importantes e eventos que se eternizam na cultura não só de seu próprio povo, mas também inclusa na história dos outros povos. Diferente dos hobbits, criação de Tolkien – como fora comprovada essa questão da originalidade dos hobbits na tese de doutorado de título *Um Hobbit a menos um Hobbit a mais, será que tanto faz?* já citada anteriormente do pesquisador Stéfano Stainle defendida no ano de 2021 – os elfos possuem um rastreio mitológico tolkieniano com base nos estudos do autor que promovem o resgate dos mitos clássicos medievais e suas diversas criaturas e personagens – principalmente do material advindo da *Edda Poética* (mitologia nórdica e germânica) e do *Kalevala* (epopeia nacional finlandesa) – que dão a estrutura referencial para todo o trabalho de reinterpretação e alocação dos elfos com características autorais e funcionais tolkienianas, ressaltando a ideia do Caldeirão de Histórias mencionadas por Tolkien em *Sobre Histórias de Fadas*.

Antes da publicação da obra de Tolkien e, mesmo com a existência dessas obras clássicas mitológicas, a figura do elfo possuía muito mais uma associação imagética para um lado das pequenas fadas e longe das atuais formas humanoides que relembram seres humanos de beleza etérea e orelhas pontudas. Alguns resquícios de textos da Idade Média, principalmente das regiões de cultura escandinava e anglo-saxônica relatam a figura élfica como seres pequeninos, que promoviam ataques principalmente em plantações – esses textos que sobreviveram são maneiras de se proteger e de cura caso seu ferimento seja originado por um ataque dos elfos, de autoria de monges e membros do clero católico do respectivo período histórico:

Pensava-se que os elfos eram criaturas invisíveis ou difíceis de ver, que atiravam em suas vítimas algum tipo de flecha ou lança, infligindo assim um ferimento ou induzindo uma doença sem outra causa aparente (tiro de elfo). Eles parecem ser espíritos inferiores às divindades Æsir, mas com armamentos semelhantes em lanças e flechas. Este ataque dos elfos acabou por ser ligado às ideias cristãs de demónios penetrando ou possuindo animais e pessoas, que então necessitavam de exorcismo (Hall, 2007, p. 7, *tradução nossa*)<sup>18</sup>.

Outras duas obras clássicas popularizam em suas épocas e ao longo da história após suas publicações essa forma estética das fadas sobre a figura do elfo, sendo a peça teatral *Sonhos de*

---

<sup>18</sup> “elves were thought to be invisible or hard-to-see creatures who shot their victims with some kind of arrow or spear, thus inflicting a wound or inducing a disease with no other apparent cause (elfshot). They appear to be lesser spirits than the Æsir deities, but with similar armaments in spears and arrows. This attack by elves was eventually linked with Christian ideas of demons penetrating or possessing animals and people, who then needed exorcism.” (Hall, 2007, p. 7).

*uma Noite de Verão* [*A Midsummer Night's Dream*] de William Shakespeare [1564-1616] e o livro *Os Contos da Cantuária* [*The Canterbury Tales*] de Geoffrey Chaucer [1343-1400]. Tolkien se afastou do imaginário ficcional élfico das fadas, formulando outra figura humanoide: características etéreas em sua beleza, com orelhas pontudas, do mesmo porte médio de altura dos seres humanos e, por fim, dotadas da imortalidade, incapazes de sentir os impactos físicos da passagem do tempo, mas ainda sob risco de vida em relação a ataques físicos – somente, afinal, não são acarretados dos perigos de doenças e outros males da mesma natureza. Os elfos de Tolkien tiveram amplas descrições de seus arcos narrativos e as jornadas de suas diferentes linhagens e famílias ao longo do primeiro capítulo, porém é válido retomar as descrições dadas em *O Silmarillion* sobre os povos élficos da Terra-Média:

Os eldar preparam então uma enorme marcha partindo de sua primeira morada no leste; e se organizaram em três grandes grupos. O menor e primeiro a iniciar viagem era liderado por Ingwë, o senhor supremo de todos os elfos. Ele entrou em Valinor, e está sentado aos pés dos Poderes, e todos os elfos reverenciam seu nome. Jamais, porém, retornou nem voltou à lançar seu olhar sobre a Terra-Média. Os vanyar eram seu povo. São os belos-elfos, amados por Manwë e Varda, e entre os homens poucos falaram com eles.

Em seguida, vinham os noldor, um nome de sabedoria, o povo de Finwë. São os elfos-profundos, amigos de Aulë, e eles são celebrados em música por terem lutado e trabalhado penosamente e por muito tempo nas antigas terras do norte.

O grupo maior vinha no final, e eles são chamados de teleri, pois se demoraram no caminho e não estavam totalmente decididos a passar da penumbra para a luz de Valinor. Demonstravam enorme encantamento pela água, e aqueles que chegaram finalmente ao litoral do oeste ficaram apaixonados pelo mar. Passaram a ser, na terra de Aman, os elfos-do-mar, os falmari, pois criavam música ao lado das ondas da arrebentação. Dois senhores os tinham, pois eram muito numerosos: Elwë Singollo (que significa manto-cinzento) e Olwë, seu irmão.

Foram esses os três clãs do eldalië, que, tendo passado para o extremo oeste na época das Árvores, são chamados de calaquendi, elfos-da-luz. Mas houve outros eldar que de fato partiram na marcha para o Oeste mas se perderam no longo trajeto, se desviaram, ou ainda permaneceram nas costas da Terra-Média; e esses eram em sua maioria do clã dos teleri [...]. Eles moravam à beira-mar, ou perambulavam pelos bosques e montanhas do mundo, mas seus

corações estavam sempre voltados para o oeste. A esses elfos os calaquendi chamam de úmanyar, já que nunca chegaram à Terra de Aman e ao Reino Abençoado, mas também os úmanyar e os avari eles chamam de moriquendi, os elfos-das-trevas, pois jamais contemplaram a Luz que existia antes do Sol e da Lua (Tolkien, 2011, p. 52-53).

Ao longo, então, da trajetória histórica ficcional da Terra-Média, essas especificidades de cada povo élfico são intensificadas, possuindo claras tradições comuns a todos os elfos, mesmo indivíduos que tenham se distanciado ao extremo – até mesmo aqueles que tenham caído no discurso do Senhor do Escuro. Em D&D, no *Livro do Jogador*, os elfos são uma das raças básicas disponíveis, junto dos *halflings*, para a criação das personagens:

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. [...]

Os elfos são baixos e esbeltos. Sua altura varia entre 1,40 m e 1,70 m 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 pelos no corpo. Eles preferem usar roupas simples e confortáveis, especialmente em tonalidades pastéis azul e verde, e apreciam joias simples, mas elegantes. Os elfos possuem uma raça 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. [...] A maioria dos elfos vive nas florestas, em clãs com menos de duzentos integrantes. Suas vilas escondidas se mesclam às árvores, causando pouco dano ao ambiente. Eles caçam animais, colhem e plantam vegetais como alimento, valendo-se de suas habilidades mágicas para sobreviver sem a necessidade de desmatar e arar a terra. Seu contato com estrangeiros normalmente é limitado, embora alguns elfos sejam excelentes comerciantes, trocando as fabulosas roupas e artesanatos élficos pelos metais que eles não se interessam em extrair (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 14).

O contraste entre os elfos da Terra-Média e os elfos do *Livro do Jogador* é a questão da imortalidade, afinal, na Terra-Média – salvo suas exceções narrativas –, os elfos vivem eternamente. Em D&D, os elfos, apesar da longevidade de quase 700 anos, envelhecem e morrem. Os paralelos físicos e beleza etérea, das suas habitações e preferências pelas florestas são idênticos, apesar das poucas descrições físicas dos elfos, Tolkien sempre reforça ao longo de todos os livros do *Legendarium* sua beleza e suas moradias que são construídas harmoniosamente com as florestas e vales. Os elfos de D&D referenciam toda estética consolidada por Tolkien, afastando-se do referencial que remeteria ao senso estético das fadas. Isso fica mais claro quando, em *Forgotten Realms*, não existe uma raça única de elfos, havendo subdivisões raciais que remetem à divisão dos próprios elfos tolkienianos:

Faerûn abriga seis sub-raças principais de elfos; segundo alguns eruditos, elas foram trazidas para esse plano há muito tempo por seus deuses. Os elfos da lua, do sol e das florestas conservam um vínculo tênue, em fidelidade às tradições e autoridade representadas pela Corte Élfica (atualmente localizada na ilha de Encontro Eterno) e à Rainha Amlaruil. A maioria dos elfos *drow* [elfos da escuridão] trata os demais elfos como inimigos desprezíveis: os elfos selvagens tendem a ignorar os decretos dos seus irmãos civilizados de Encontro Eterno. Os elfos marinhos são um povo aquático que raramente interage com seus semelhantes na superfície. O nome racial dos elfos é Tel-quessir (“o povo”), mas cada sub-raça tem uma variação para descrever sua espécie em particular (Greenwood; Reynolds; Williams; Heinsoo, 2002, p. 14).

Outro traço do povo élfico é realçado ao longo de todos os livros, que envolve a pouca harmonia e a costumeira troca de agressões entre os elfos e os anões. Essa característica presente em ambos os povos é realçada por duas personagens de *O Senhor dos Anéis*, no caso membros da Comitativa do Anel: Legolas, o elfo da floresta e Gimli, anão do reino de Thórin. Ao longo da obra, é denotada as diferenças culturais desses povos, afinal os elfos valorizam as belezas naturais do mundo e os anões olham para os subterrâneos, dando muito mais valor para as rochas do que para as florestas. Isso não significa que simpatias e amizades não possam se manifestar entre membros dos diferentes povos, o próprio caso de Legolas e Gimli comprovam isso, pois, ao longo da narrativa de *O Senhor dos Anéis*, uma amizade belíssima é construída entre ambos. Os elfos pertencentes ao povo Noldor que amavam trabalhar com pedras preciosas

durante algum tempo da Segunda Era da Terra-Média tiveram frutíferas relações de trocas comerciais e de conhecimentos com os anões do reino de Khazad-dûm. Esse traço é referenciado em D&D no *Livro do Jogador*:

Para os elfos, os humanos são criaturas sem requinte, os *halflings* são muito acomodados, os gnomos são um pouco triviais e os anões nunca são divertidos. Eles encaram os meio-elfos com piedade e invariavelmente desconfiam dos meio-orcs. Embora sejam orgulhosos, seus preconceitos não são explícitos como as preferências dos *halflings* e dos anões (Greenwood; Reynolds; Williams; Heinsoo, 2002, p. 14).

Os anões se relacionam bem com os gnomos e razoavelmente com os humanos, meio-elfos e *halflings*. Eles costumam dizer: “a diferença entre um conhecido e um amigo equivale a cerca de cem anos”. Os humanos, com suas vidas curtas, encontram dificuldades em forjar vínculos mais profundos com os anões. As melhores relações entre as duas raças acontecem quando o anão gostava dos pais ou avós do humano. Os anões não conseguem apreciar a sutileza e a arte dos elfos, considerando-os imprevisíveis, inconstantes e excêntricos. Ainda assim, durante as eras, os elfos adquiriram o respeito dos anões quando combateram junto os orcs, os goblins e os gnolls (Greenwood; Reynolds; Williams; Heinsoo, 2002, p. 13)

É claro que, ao longo da passagem dos anos após sua primeira publicação, o referencial imaginário adotado por D&D para seus elfos não remeterá exclusivamente aos elfos tolkienianos, havendo inspirações de outros elfos de universos ficcionais amplamente conhecidos - principalmente dos contos publicados de Espada & Feitiçaria nas revistas *pulps* americanas das décadas 1940 adiante - como referencial dos autores de D&D. Porém, o imaginário estabelecido popularmente na estética humanoide e não da pequenina fada é creditada para Tolkien e a popularidade que suas obras ganham durante sua publicação e a jornada desses mesmos livros ao decorrer das décadas. Com o lançamento da adaptação cinematográfica de *O Senhor dos Anéis*, dirigida por Peter Jackson, esse referencial estético tolkieniano dos elfos é reforçado pela produção das personagens élficas para a trilogia de filmes: aquele que tem seu primeiro contato imagético com as figuras élficas que tramitam ao longo da narrativa cinematográfica, quando desperta seu interesse pelo conteúdo original – no caso os livros – e vem a ter a descoberta do RPG de Mesa e, por consequência, com *Dungeons & Dragons* seu referencial para imaginar remeterá – diretamente ou indiretamente – para aquilo

que testemunhou nas telas de televisão ou no próprio cinema. Os povos anões da Terra-Média previamente citados e a raça dos anões em D&D possuem as mesmas relações de construção estética tal qual os elfos, entretanto as proximidades entre ambos são mais declaradas a partir da análise da escolha de palavras: Tolkien escolheu inclusive alterar a palavra de uso recorrente atual pela antiga e original do inglês para se referenciar a esse povo, trocando *Dwarfes* por *Dwarves*, afinal a primeira palavra remeteria para associações em relação à doença do nanismo e aos anões presentes nos contos de fada – considerando a popularidade do lançamento da animação de A Branca de Neve e os Sete Anões [*Snow White and the Seven Dwarfs*], em 1937 pela Disney e a primeira publicação de *O Hobbit* também no mesmo ano. Tolkien visando, então, um afastamento desse imaginário estético, alterou a palavra e, interessantemente, no primeiro protótipo de D&D, *Chainmail* manteve o uso da palavra *Dwarves* que Tolkien optou, mantendo-se como via de regra nas edições posteriores de D&D o uso dessa palavra para se referenciar às personagens de nascimento desta raça, como pode ser lido no seguinte trecho não traduzido o uso recorrente da palavra:

DWARVES (and Gnomes): Because their natural habitat is deep under the ground, these stout folk operate equally well day or night. Although they are no threat to the larger creatures, Trolls, Ogres, and Giants find them hard to catch because of their small size, so count only one-half normal kills when Dwarves and Gnomes fight with them, for either attacks upon the Dwarves and Gnomes or returns should the Dwarves be the attacker. Goblins and Kobolds are their natural (and most hated) enemies, and Dwarves (Gnomes) will attack Goblins (Kobolds) before any other enemies in sight, regardless of orders to the contrary. However, Dwarves and Gnomes will not have to roll an "obedience die" (as do Knights) to follow orders, i.e., they will not automatically attack, but if ordered to attack, and Goblins (Kobolds) are within charging distance, they will attack the Goblin (Kobold) formation to the exclusion of orders to the contrary (Gygax, Perren, 1972, p. 29).

Todos esses diferentes povos da Terra-Média e as raças de D&D possuem paralelos que vão para além somente de suas características físicas, sociais e culturais de um grupo específico de origem, uma vez que os heróis que protagonizam as histórias possuem ocupações ou profissões, exercem um papel e têm habilidades específicas que treinaram ao longo dos anos. Uns utilizam de seus conhecimentos mágicos, outros são especialistas na luta com espada e escudo, outros mestres da arquearia formando um grupo – seja na Comitativa do Anel ou de RPG

durante uma sessão e/ou campanha. Por último, então, nessa jornada, os olhares se tornam para as conexões e paralelos entre

#### 4.5 Ocupações e Classes

As personagens de *O Senhor dos Anéis*, que são membros da Comitiva do Anel, possuem diferentes habilidades condizentes com as ocupações que obtiveram ao longo de prováveis treinamentos para desenvolvimento delas. Essas ocupações e habilidades, tal qual os povos vistos previamente, serão utilizadas como referência para a elaboração das classes que os jogadores podem vir a escolher no momento de criação das personagens no RPG. Uma das ocupações de maior destaque e com habilidades bem específicas é a da personagem Aragorn, que é denominado como um Guardião, ocupação exercida não só por ele, mas sendo líder representante desse grupo de guerreiros descendente dos numenorianos:

o povo de Bri os chamava de guardiões [*Rangers*], e nada se sabia de sua origem. Eram mais altos e tinham a pele mais escura que os homens de Bri; acreditava-se que possuíam estranhos poderes de audição e visão, e que entendiam a linguagem das aves e dos animais (Tolkien, 2001a, p. 156)<sup>19</sup>.

Ao longo da narrativa de *O Senhor dos Anéis*, suas habilidades se mostram em diversos momentos: para lutar com espadas, exímia destreza com o uso de arcos e flechas, excelentes caçadores e rastreadores, conhecedores das ervas e suas propriedades e, por fim, fluentes na língua das aves e dos animais. Um dos melhores exemplos é quando o grupo de Aragorn, Gimli e Legolas perseguiram o grupo de orcs que sequestrou Merry e Pippin, deparando-se com o acampamento deles destruídos por um ataque dos cavaleiros de Rohan:

Por algum tempo os companheiros se arrastaram, tateando o chão. A árvore se erguia lamentosa sobre eles, com suas folhas secas agora caídas, farfalhando ao frio Vento Leste. Aragorn se afastou lentamente. Chegou até as cinzas da fogueira dos cavaleiros, perto da margem do rio, e então começou a refazer o caminho de volta, na direção do montículo onde fora travada a

---

<sup>19</sup> “The Bree-folk called them Rangers, and knew nothing of their origin. They were taller and darker than the Men of Bree and were believed to have strange powers of sight and hearing, and to understand the languages of beasts and birds.” (Tolkien, 2005, p. 155).

batalha. De repente se agachou, baixando o rosto ao chão, quase até tocar a grama. Depois chamou os outros. Eles vieram correndo.

- Finalmente aqui encontramos notícias! – disse Aragorn. Ergueu uma folha quebrada para que os outros viessem, uma grande folha de tonalidade dourada, agora murchando e ficando marrom – Aqui está uma folha de mallorn de Lórien, e há pequenas migalhas nela, e mais algumas na grama. E vejam! Há alguns pedaços de corda cortada aqui perto!

- E aqui está a faca que a cortou – Disse Gimli. Abaixou-se e arrancou de uma touceira uma pequena lâmina dentada, que fora parar ali ao ser pesadamente pisada. O punho de onde tinha sido quebrada estava ao lado. – É uma arma de orc – disse ele, segurando-a com cuidado e olhando com nojo para o punho entalhado: fora moldado na forma de uma horrível cabeça, com olhos vesgos e boca torta.

- Bem, este é o enigma mais estranho que já encontramos – exclamou Legolas. – Um prisioneiro amarrado escapa tanto dos orcs como dos cavaleiros que estão em volta. Depois para, ainda no espaço descoberto, e corta suas amarras com uma faca de orc. Mas como e por quê? Pois, se as pernas estavam atadas, como conseguiu andar? Se os braços estavam amarrados, como cortou as cordas? E se nenhum dos dois estava amarrado por que então ele usou a faca? Satisfeito com a própria habilidade, sentou-se e comeu tranquilamente um pouco de pão-de-viagem! Isso pelo menos é suficiente para mostrar que ele era um hobbit, sem contar com a folha de mallorn. Depois disso, suponho, transformou seus braços em asas e fugiu voando por entre as árvores. Seria fácil encontrá-lo; só precisamos de asas para nós também!

- Com certeza houve feitiçaria aqui – disse Gimli – O que o velho estava fazendo? O que você tem a dizer, Aragorn, sobre a interpretação de Legolas? Pode melhorá-la?

- Talvez eu pudesse – disse Aragorn, sorrindo. – Há uns outros sinais por aqui que vocês não consideraram. Concordo que o prisioneiro era um hobbit e que devia estar ou com os pés ou com as mãos livres, antes de chegar. Acho que eram as mãos, porque o enigma fica então mais fácil e também porque, conforme estou interpretando os sinais, ele foi *carregado* até aqui por um orc. Correu sangue ali, a alguns passos adiante, sangue de orc. Há pegadas fundas de cascos rodeando todo este ponto, e sinais de que uma coisa pesada foi arrastada. O orc foi morto por cavaleiros, e depois seu corpo foi puxado até a fogueira. Mas o hobbit não foi visto: ele não estava no “espaço aberto” pois era noite e ele ainda tinha sua capa élfica. Estava exausto e faminto, e não é

de admirar que, quando cortou suas amarras com a faca do inimigo, tenha descansado e comido um pouco antes de se arrastar para longe. Mas é um consolo saber que ele tinha um pouco de *lembas* no bolso, mesmo que tenha fugido sem equipamentos ou mochilas, e isso talvez seja bem ao estilo dos hobbits. Digo *ele*, embora tenha esperanças e suponha que Merry e Pippin estiveram aqui juntos. Entretanto, não há nada que nos dê certeza disso (Tolkien, 2004b, p. 87).

As habilidades de cura dos *rangers* são visíveis quando Aragorn auxilia no atraso do envenenamento de Frodo quando o hobbit é ferido por uma lâmina de Morgul, que o transformaria em um Nazgûl (espectro do anel):

Sentou-se no chão, e tomando o cabo do punhal, colocou-o sobre os joelhos, e cantou uma canção lenta, numa língua estranha. Depois, pondo-o de lado, voltou-se para Frodo e, num tom suave, pronunciou palavras que os outros não conseguiram entender. Da bolsa acoplada ao seu cinto, retirou as folhas longas de uma planta.

- Essas folhas – disse ele -, caminhei muito para encontrá-las, pois esta planta não nasce nas colinas sem vegetação. Mas nas moitas que ficam lá adiante, ao sul da Estrada, consegui encontrá-la pelo cheiro das folhas. – Esmagou uma folha nos dedos, e ela emanou uma fragrância doce e pungente. – Foi sorte tê-la encontrado, pois está é uma planta medicinal que os homens do Oeste trouxeram para a Terra-Média. *Athelas* é o nome que lhe davam, e atualmente alguns pés crescem esparsos, perto dos lugares onde eles moraram ou acamparam antigamente. A planta não é conhecida no Norte, a não ser por alguns daqueles que vagam pelas Terras Ermas. Tem grandes poderes, mas sobre um ferimento como essa sua eficácia pode ser pequena (Tolkien, 2001a, p. 210-211).

A formação da identidade da ocupação denominada como *ranger* na Terra-Média, logo se afasta da visão tradicional do guerreiro portador de espada e escudo e se aproximando de um guardião das florestas, harmonioso e em equilíbrio com a vida que ronda os habitats naturais, vivendo afastado dos meios urbanizados. Veja os paralelos em D&D: o *Ranger* é uma das classes básicas disponíveis no *Livro do Jogador*:

As florestas e as colinas abrigam criaturas poderosas e astutas, como os sanguinários ursos-corujas e as maliciosas panteras deslocadoras. O *ranger* é ainda mais poderoso e perspicaz que essas criaturas e um caçador habilidoso. Ele conhece a floresta como se ela fosse sua casa (e na verdade ela é) e cada detalhe de sua presa.

Aventuras: Muitas vezes, os *rangers* aceitam o papel de protetores, ajudando todos que habitam ou viajam pelas florestas. Além disso, um *ranger* detesta algumas espécies de criaturas e não desperdiça oportunidades para encontrá-los e destruí-los. [...]

Características: Um *ranger* sabe usar diversas armas e é muito eficaz em combate. Suas perícias lhe permitem sobreviver na floresta, encontrar sua presa e evitar ser rastreado. Ele possui conhecimentos especiais sobre certos tipos de criaturas, tornando-o mais eficaz para encontrar e vencer esses inimigos. Finalmente, um *ranger* experiente desenvolve uma ligação com a natureza e se torna capaz de extrair o poder da terra e conjurar magias divinas, similar aos druidas (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 47).

Com a exceção de que os *rangers* em D&D possuem a capacidade de conjuração de magias, os paralelos com a personagem de Aragorn e os outros *rangers* que aparecem ao longo da narrativa se torna quase óbvia. Deve-se lembrar que as classes em D&D possuem afinidade com as raças, havendo escolhas mais harmoniosas do que outras – em questão das atribuições de pontos e perícias, explicadas no capítulo anterior. Legolas, o elfo da Comitiva do Anel também pode ser visto como um *ranger*, pois também é um exímio manuseador do arco e flecha, tem domínio dos conhecimentos para rastrear e das plantas medicinais. Com essas informações, quando se percebe a seguinte descrição no *Livro do Jogador* os paralelos são claros:

Raças: Com frequência, os elfos escolhem o caminho do *ranger*. Eles se sentem confortáveis nas florestas e possuem a graciosidade necessária para se mover furtivamente. [...] Os humanos se tornam excelentes *rangers*, pois são adaptáveis o suficiente para aprender os caminhos da floresta, ainda que não possuam um dom racial (Cook; Tweet; Williams, 2004a, p. 48).

Essas duas personagens – Aragorn e Legolas -, então, constroem e reforçam ao longo da narrativa a estrutura do que é um *ranger*, modelando suas habilidades e funções, formando todo um panorama de inspiração para a criação da respectiva classe em D&D.

Em *O Hobbit*, há outra personagem interessante para esse rastreio dos paralelos e referências tolkienianas nas classes de D&D. Em dado momento, Gandalf, Bilbo e a Comitiva dos Anões, após escaparem dos subterrâneos do mundo, se deparam com o auxílio de uma figura estranha e excêntrica, tal qual Gandalf o descreve:

- Claro que é! Não, não posso! E eu estava explicando com todo cuidado – respondeu o mago, zangado – Se querem saber mais, o nome dele é Beorn. É muito forte e é um troca-peles.

- O que? Um peleiro, um homem que chama coelhos de estolas, quando não transforma suas peles em casaco de esquilo? – perguntou Bilbo.

- Ai, céus, não, não, não, NÃO! – Disse Gandalf. – Não seja idiota, senhor Bolseiro, se puder evitar, e em nome do que há de mais sagrado, não volte a mencionar a palavra ‘peleiro’ enquanto estiver num raio de cem milhas da casa dele, nem tapete, pelerine, palatina, regalo, nem qualquer outra dessas palavras infelizes! Ele é um troca-peles. Ele troca de pele: algumas vezes é um enorme urso negro, outras vezes é um homem grande e forte, de cabelos negros, com enormes braços e barbas. Há um pouco mais do que eu possa dizer, mas isto deve ser suficiente. Alguns dizem que é um urso descendente dos grandes e antigos ursos das montanhas, que viveram lá antes da chegada dos gigantes. Outros dizem que é um homem descendente dos primeiros homens que viveram antes que Smaug ou os outros dragões viessem para esta parte do mundo, e antes que os orcs viessem do norte e invadissem as colinas. Não sei dizer, embora imagine que a última história seja verdadeira. Ele não é o tipo de pessoa a quem se fazem perguntas.

- De qualquer forma, ele não está sob nenhum encantamento, a não ser o seu próprio. Mora numa floresta de carvalhos e tem uma grande casa de madeira, e, como homem, tem gado e cavalos que são quase tão maravilhosos como ele. Trabalham para ele e conversam com ele. Ele não os come, nem caça ou come animais selvagens. Tem muitas colmeias de grandes abelhas e mel. Como urso, percorre um longo e vasto território (Tolkien, 1998. p. 114-115).

A figura do Druida é conhecida historicamente – os conselheiros religiosos do povo celta - e mitologicamente, principalmente advinda da personagem mitológica/folclórica de

Merlin, que possui muitas interpretações nas manifestações ficcionais, sendo uma destas Merlin um Druida que aconselha e acompanha o lendário Rei Artur. Provavelmente é uma das inspirações para a criação da personagem de Beorn em *O Hobbit*, apresentado na citação anterior. Esse personagem que é homem e/ou urso vivendo em harmonia com os animais e a própria floresta. Em D&D, o Druida igualmente ao *Ranger*, é uma das classes disponíveis para seleção dos jogadores na hora de criarem suas personagens no *Livro do Jogador*:

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 druída. Entretanto, ele não se considera um mestre da natureza. Segundo eles, essa afirmação não passa de uma simples bobagem dos habitantes das cidades. O druída 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. [...]

Características: Os druidas conjuram magias divinas, da mesma forma que os clérigos, embora retirem suas magias e habilidades do poder da natureza e muitos não veneram qualquer divindade. Suas magias estão relacionadas com a natureza e os animais. Além das magias, os druidas desenvolvem uma grande variedade de poderes mágicos conforme adquirem experiência (e níveis), entre elas a capacidade de assumir a forma de animais (Cook; Tweet; Williams, 2004, p. 29).

Pelas descrições anteriores, é válido ressaltar: apesar dos Druidas de D&D possuírem a forma animal de urso como uma das mais famosas, sua possibilidade de transformação não é exclusiva, podendo se transformar em animais que tenham testemunhado ao longo de sua vida – lobos, ursos, raposas, águias e até mesmo dragões – enquanto os Beornings – nome deste povo troca-pele que é alcunhado por conta da personagem Beorn – se transforma exclusivamente em ursos.

Porém, as influências e referências são claras, pois Beorn é uma personagem em harmonia com a natureza, vivendo junto dos outros habitantes das florestas, na forma humana ou na forma animal, respeitando os ciclos da natureza e não os predando – Tolkien quase deixa na conclusão de que sua dieta é vegetariana – e os Druidas em D&D também são forças em harmonia com a natureza, distanciando-se da figura dos caçadores e, levados pela dieta vegetariana e pela amizade com os animais e árvores do mundo natural. A partir do trecho que tanto Beorn quanto o Druída de D&D possuem a habilidade de se transformar em animais – no

caso da descrição de Beorn é ressaltada inclusive a possível confusão se é homem que se transforma urso ou o urso que se transforma em homem. A influência é visível, afinal uma das recorrentes transformações mais famosas do Druída é o urso. Na adaptação mais recente de D&D para os jogos eletrônicos de RPG com o título de *Baldur's Gate 3*<sup>20</sup> [2023], uma das personagens que formam o grupo de aventureiros é Halsin, um Druida que é resgatado de uma prisão, que, ao longo da narrativa do jogo eletrônico, uma das suas formas mais poderosas de transformação é a de urso<sup>21</sup>. Por meio dessas pistas entregues pelos textos, aquele que têm contato primeiramente com a personagem de Beorn e posteriormente com a classe do Druída em D&D ou, seguindo o caminho contrário, estabelece possíveis influências da personagem tolkieniana na elaboração da classe em *Dungeons & Dragons*, que segue como uma das classes básicas disponíveis desde a primeira edição publicada do RPG.

As outras ocupações para além do *ranger* e do Druida - presentes no elenco de protagonistas de *O Senhor dos Anéis* e no auxílio do grupo de heróis em *O Hobbit* - possuem traços referenciais tolkienianos para as classes de D&D. Entretanto, seus paralelos são mais ambíguos e amplos, remetendo às funções já existentes anteriores aos textos Tolkienianos, afinal, a figura do herói guerreiro, do mago conselheiro, do ladino perspicaz é tão antiga quanto a própria história imaginativa da humanidade. No entanto, dada a popularidade atingida pelas publicações de Tolkien e sua imensa contribuição para o imaginário ficcional contemporâneo, a estrutura presente na Comitiva do Anel com a formação de um grupo dividido entre personagens de diferentes origens e habilidades em nome de uma luta pela restauração do equilíbrio na Terra-Média é uma influência direta para o procedimento de formação de um grupo de personagens em um jogo de RPG de Mesa. Dessa forma, os paralelos entre as ocupações e classes em geral de D&D afora do *ranger* se tornam expostas.

Gandalf, ou Mago Cinzento, seria o capaz de manipular e conjurar magias como sua especialidade – somando-se sua sagacidade de raciocínio e o vasto conhecimento sobre o contexto todo da Terra-Média, então, Gandalf é o mago do grupo. Legolas e Aragorn, já explorados previamente, são os *rangers* do grupo, capacitados na habilidade do rastreo e das trilhas. Os hobbits – apesar dos diversos momentos de bravura tão grandiosos de Frodo, Sam, Merry e Pippin – são esguios e ligeiros, com tendências para superarem as situações com o uso

---

<sup>20</sup> Sua narrativa é ambientada no cenário da Costa da Espada, uma das regiões mais famosas entre os entusiastas de *Forgotten Realms*.

<sup>21</sup> Ao longo do jogo de *Baldur's Gate 3* é possível estabelecer relações de amizade que podem evoluir para relações amorosas através de interações com os NPC's e as escolhas do jogador durante seus diálogos. Halsin ficou famoso ainda mais pela sua forma de urso graças à uma escolha criativa do estúdio desenvolvedor (Larian Studios): é possível ter relações sexuais com Halsin em sua forma animal de urso, gerando diversas reações e comentários de toda natureza pela internet.

da furtividade, seriam os ladinos. Gimli e Boromir, são clássicas figuras heroicas do guerreiro, um portando um machado de dupla face e o segundo lutando com espada e escudo. Os grupos de RPG – salvos as raras exceções em que as personagens são todas pertencentes de uma mesma raça ou classe sendo essa possibilidade é existente – visando uma harmonia e um amplo leque de habilidades, para que cada personagem seja capacitada a resolver determinados problemas e desafios específicos em que sua classe tem maior facilidade, remete à estrutura variada das habilidades e ocupações das personagens de *O Senhor dos Anéis*, sendo as próprias personagens de Tolkien fonte de inspiração junto a todas as outras existentes nas histórias literárias ou não para a catalogação dessas possíveis escolhas de ocupação para as personagens dos jogadores em D&D. Logo, compreende-se que

#### **4.6 Da Terra-Média para *Dungeons & Dragons***

Tolkien contribuiu de diversas maneiras através de seus procedimentos enquanto referências para a origem do primeiro RPG de Mesa, denotando na elaboração de figuras arquetípicas, que, segundo o psicanalista Carl Jung, os seres humanos possuem a “aptidão para reproduzir constantemente as mesmas ideias míticas; se não as mesmas, pelo menos parecidas” (Jung, 2012, p. 81). Dada toda popularidade das obras fantasiosas tolkienianas, fica estabelecido um protocolo imaginário ficcional da fantasia aonde na literatura fantástica “as formas arquetípicas geradas pela fantasia se reproduzem espontaneamente sempre e por toda parte” (Jung, 2012, p. 57). Assim, mediante essa tipificação psíquica natural aos seres humanos, forma-se um ciclo de repetição de diversas formas na fantasia e a clara interpretação e reinterpretação ao longo da trajetória histórica da humanidade, logo, o imaginário ficcional tolkieniano reinterpretou vários dos mitos e folclores antigos – *Ilíada* e *Odisseia*, de Homero, *Beowulf*, de autoria anônima, *O Anel dos Nibelungos* e todo o imaginário ficcional romântico medieval, principalmente fantástico, sobrevivente através das tradições orais e do resgate literário que vem a registra-las em suas variadas versões – são todas referências para Tolkien, assim, a própria obra de Tolkien após sua publicação e popularidade literária se torna um referencial para as posteriores obras de *High Fantasy*, sejam obras que visem uma aproximação ou uma negação dos procedimentos executados por Tolkien ao momento da criação de suas obras. É de importância fulcral lembrar que D&D fará o procedimento de catalogação, da transformação de ferramentas narrativas e descritivas presentes no corpus técnico literário como um todo em opções arquetípicas de escolha no RPG durante a criação das personagens, não se fechando exclusivamente em referências estéticas, conteudísticas ou protocolos narrativos

literários de Tolkien. O próprio tópico da *tendência* é um exemplo que realça o quanto vários elementos formais-conteudísticos foram compilados nos livros de D&D, sendo esse em específico sobre a questão arquetípica das personalidades e comportamentos generalizados das personagens, uma ampla generalização combinatória de *tendências*, limitando-as somente naquelas que são contraditórias entre si. Um herói arturiano que sacrificaria a própria vida, poderia muito bem ser uma personagem Legal e Boa em D&D, já a personagem heroica de Robin Hood é um personagem Neutro e Bom, estabelecendo um código de justiça próprio, um vilão clássico seria Caótico e Mal, e assim por diante, denotando esse aspecto da ficha catalográfica de arquétipos disponíveis das mais variadas possibilidades presentes ao longo dos livros publicados de *Dungeons & Dragons*.

Tal qual Tolkien, a criação da primeira edição de *Dungeons & Dragons* e suas posteriores publicações e revisões estabelecem paralelos entre ambas as obras, que ao longo deste capítulo foram expostas: do *narrador* Tolkieniano para o *mestre* de RPG, das estratégias para a elaboração e estruturação do *Mundo Secundário* da Terra-Média para as diversas sugestões e informações contidas nos livros de D&D, principalmente dos *livros cenários*, realçando um resgate da estilística referente ao Medievalismo Romântico em ambas as obras. Esses Mundos Secundários, seja da Terra-Média ou de D&D, são habitadas por *criaturas* que possuem traços específicos similares umas às outras, e os próprios habitantes desses mundos, sejam os *Povos* e as *Raças*, ou as *Ocupações* e *Classes* que intercambiam várias características qualitativas em comum. A transformação das origens ou funções exercidas pelas personagens que são membros da Comitiva do Anel em Classes de D&D – a presença dos guerreiros, dos *rangers*, dos ladinos e do mago – denota a natureza catalográfica presente no *Livro do Jogador* de D&D em disponibilizar para os jogadores no momento de criação de suas personagens essas figuras arquetípicas, gerando um amálgama vasto de diferentes combinações dessas origens e funções - um *halfling* mago, um anão *ranger*, um elfo *ladino* e etc - reafirmando que

De modo análogo ao processo mimético, que também é criativo, o arquétipo envolve um conteúdo inconsciente pintado com o colorido da consciência, a instância psíquica que está diretamente envolvida na criação de uma obra poética. Portanto, uma imagem arquetípica imita a ação da psique ao mesmo tempo que se forma a partir da criatividade do autor, que muitas vezes utiliza a tradição literária de maneira consciente (Perassoli, 2022, p. 29).

Da mesma forma que a relação dessa transformação das personagens tolkienianas em formas arquetípicas disponíveis para a escolha dos jogadores no RPG, é visível que J. R. R. Tolkien e os autores na criação do jogo de RPG (*Dungeons & Dragons* especificamente) compartilham dos protocolos ficcionais do subgênero da *High Fantasy* – previamente aprofundado ao longo do final do primeiro capítulo –, assim, compartilhando de um mesmo *modus operandi* específico da fantasia, com D&D se utilizando do que Tolkien veio a popularizar e, principalmente consolidar. No momento em que os heróis em *O Senhor dos Anéis* recebem a *quest* de auxiliar na jornada de Frodo para a destruição do Um Anel, a jornada pelo épico é estabelecida, afinal, não se trata de uma pequena ação de consequências regionais, é a luta pelo retorno harmonioso da existência, ameaçado pelas forças do Senhor do Escuro que buscam a destruição da Terra-Média. Os heróis da Comitiva do Anel formam um grupo e as personagens heroicas de um jogo de RPG também, no momento narrativo em que se unirem após receberem a *quest* inicial que os motivará e os desafiará ao longo das várias sessões de uma campanha de D&D. Todo o eixo temático em torno dos protocolos narrativos pelo sentimento heroico, ou nomeado por Tolkien como *eucatástrofe*, culminando na “alegria do final feliz” que é resultante pela construção da *verossimilhança*, a ideia da construção de um Mundo Secundário que funciona pelas próprias regras, afastado e apartado da realidade empírica e concreta da humanidade, imbuída de sua própria trajetória histórica e regras físicas naturais e sobrenaturais (mágicas). Esses Mundos são amplamente habitados pela presença do sobrenatural, a ponto da sua naturalidade no cotidiano, na rotina das personagens. Logo, povos de outras espécies ou *raças*, magos, itens mágicos, dragões, vampiros, lobisomens, ilhas flutuantes, reinos subterrâneos, vermes do deserto, existem nesse Mundo Secundário e, são naturais ao mesmo. A estética do mundo da Terra-Média e dos Mundos Secundários de D&D, e das próprias criaturas, dos povos e das várias possibilidades existentes em ambas as obras remontam ao Medievalismo Romântico, à essa idealização imaginária que remonta aos tempos da Idade Média, porém, não através da ótica realista histórica e sim, através dos mitos, lendas e folclores do imaginário ficcional da respectiva época, reinterpretados ao longo do processo histórico criativo literário, com novos detalhes, versões e alterações que transpõe limites fronteiriços para delimitar com precisão até onde se estendem as possibilidades desses mundos e ambientes esteticamente medievais fantásticos.

Todos esses procedimentos anteriores, geram o resultado quando somadas e executadas com eficiência: o selar do pacto ficcional e a imersão daqueles que testemunham sua narrativa. Os leitores se tornam participantes da Comitiva do Anel, imersos na realidade da Terra-Média, vivenciando através das palavras do narrador tolkieniano – e suas várias faces e protocolos

complexos – os anseios, desesperos, necessidades, glórias e vitórias de cada personagem, agonizando aos momentos da quase total falta de esperança e regozijando cada pequena parcela de superação até o clímax da *quest* pela destruição do Um Anel e a restauração da ordem benigna. O RPG permite um passo além das palavras, pois, através da personificação dos avatares, da persona incorporada pelos jogadores que, em dados momentos, abandonam a própria individualidade para dar vida através da interpretação suas personagens, vivenciam à aventura e guiando-a enquanto protagonistas da *quest* proposta junto da figura do narrador (mestre) responsável por abandonar sua própria individualidade para personificar todos os outros seres que habitam aquele mundo, modelando o cenário, seus ambientes e todas as complexidades naturais, sociais, religiosas, políticas e culturais. O RPG supera a única limitação presente na literatura que é a sua principal fonte para a imaginação: as palavras escritas, o texto em si, a figura limitadora do narrador que, independentemente da intenção e interpretação do leitor, está preso ao arco narrativo planejado e, outras muitas vezes improvisado do autor que imaginou e construiu a história que o leitor testemunha. O RPG além de ser um jogo coletivo, é em sua essência, colaborativo. Não há jogo de RPG sem um grupo. Não existe mestre sem jogadores. Não existe narrativa no RPG sem os jogadores para incorporarem suas personagens e através das descrições das ações e reações físicas, psicológicas ou expressas verbalmente das mesmas, assim, remontando o ato do “fazer-de-contas” coletivo, resgatando a tradição da literatura oral, tão imprevisível e sujeita as reinterpretações dos indivíduos que as contam de sua maneira específica, para assim, cada vez que a mesma história é compartilhada, novos detalhes são agregados e alterações em sua narrativa se manifestam. Assim, Tolkien e os autores de D&D exaltam o potencial do Imaginário, realçando o principal e primeiro propósito básico da *High Fantasy* enquanto fazer criativo artístico da fantasia: contar uma história e vivenciá-la vividamente enquanto a história não chega ao seu fim. Cada qual da sua maneira e com seus protocolos próprios, porém, intercambiando e compartilhando diversas características formais-conteudísticas.

É dessa maneira que, no movimento simplista da afirmação de muitos jogadores e entusiastas de RPG, ao afirmar a famosa fala: “O RPG de Mesa surgiu do tanto que o pessoal gostaria de viver uma aventura da Terra-Média” torna-se, não somente uma possibilidade através da criação desse modo de jogo coletivo, mas denota à influência tolkieniana na composição de *Dungeons & Dragons*, por meio de todas as pistas e rastros previamente enunciadas, notando-se os paralelos entre as obras ficcionais de J. R. R. Tolkien e D&D. Por fim, tal qual os *rangers* capturando sinais nas florestas para perseguirem seus alvos, através das várias pistas das referências, conexões e paralelos entre as obras tolkienianas e D&D, foi-se

montada a campanha, o cenário delimitado: Terra-Média, a *quest* é informada por Elrond durante o Conselho em Valfenda - é necessária a destruição do Anel de Poder nas Montanhas da Perdição - o grupo de heróis se manifesta; Gandalf, Aragorn, Legolas, Boromir, Gimli, Merry, Pippin e Sam seguirão unidos para tentar auxiliar o portador do anel Frodo nesta jornada e aventura, cada um com suas funções/ocupações contribuindo ao longo dos diversos desafios, dilemas e criaturas malignas adiante do caminho da Comitiva do Anel, com as personagens progredindo e evoluindo em suas caminhadas pessoais e coletivas, em prol de superar as forças de Sauron, o Senhor do Escuro e restabelecer a harmonia na Terra-Média, e no fim, dando início a Era dos Homens. O mestre [narrador] através das palavras guia seus destinos, impõe suas dificuldades e recompensando suas superações. Assim, com as palavras do narrador [mestre] e todas as pistas e rastros interpretados, enfim, os dados de vinte lados serão rodados e as próximas sessões dirão o sucesso dessa empreitada.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o levantamento de dados, do suporte sistemático das teorias para as aproximações entre textos teóricos, críticos e literários, possivelmente a pergunta de que “*O Senhor dos Anéis* realmente influenciou na criação de *Dungeons & Dragons*, publicação pioneira do RPG?” obteve uma resposta satisfatória. Não fora visionado enquanto propósito algo completamente fechado, afinal, através da busca pela resposta, outras questões surgem, sendo a pesquisa uma tentativa de iluminar os caminhos para se entender o RPG enquanto novo modo de manifestação artístico do fim Século XX e início do Século XXI. A presença das referências tolkienianas em *Dungeons & Dragons* são diversas, os protocolos ficcionais da obra de Tolkien complexos e difíceis de capturar em um sentido único e unânime. Dessa forma, para atingir o ponto comparativo desses intercâmbios referenciais, foi-se brevemente resumida toda a narrativa épica antiga da Terra-Média, desde sua fundação com Eru mostrando as melodias para os Ainur antes do mundo ser mundo, à chegada dos Valar e seu papel em dar estrutura para aquilo que testemunharam em música. O despertar dos primogênitos e a corrupção vil de Morgoth que coexistiu durante muito tempo com os Povos Livres até sua definitiva queda e a redenção dos elfos pelas atitudes de Eärendil. A origem do povo númeriano e sua queda pela busca da imortalidade injetada por Sauron, sucessor das vontades de Morgoth. Testemunhou-se, também, a criação dos Anéis de Poder até a chegada do Um Anel às mãos de Frodo, um hobbit habitante do Condado que, por meio de suas ações, alteraria por completo o destino da própria Terra-Média.

Para entender os protocolos ficcionais da obra tolkieniana, foi necessário conceituar o que é a *High Fantasy*, guarda-chuva conceitual de um *modus operandi* da fantasia contemporânea que Tolkien auxiliou a dar forma e popularidade, contendo em sua obra os elementos necessários para se entender esse subgênero do *maravilhoso*. Através da criação de um Mundo Secundário (Terra-Média), os procedimentos para estabelecer a *verossimilhança* com muitas características do *épico* formam um mundo paralelo vivo, apartado da realidade empírica, funcional que existe na imaginação dos leitores com suas próprias regras e funcionalidades de natureza física e social, imergindo a tal ponto os leitores neste Mundo Secundário medieval fantástico que se sentem participantes da narrativa. Sem entender a *High Fantasy*, não seria provavelmente possível entender os paralelos entre as questões formais-conteudísticas de Tolkien e *Dungeons & Dragons*.

Mas o que é o *roleplaying game*? A trajetória histórica da criação de Gary Gygax e Dave Arneson foi proveitosa para compreender a origem dessa modalidade de jogo, permeando os

aspectos referenciais de Gary Gygax, sendo assim, suas motivações e, principalmente, inspirações que se tornaram fulcrais para o entendimento dessa questão em específico. *Dungeons & Dragons* se torna uma febre e com o sucesso da publicação desse jogo pioneiro que abriria portas para outros tipos de RPG's serem publicados, viria a ter novas edições com atualizações de suas regras, funcionamentos e convenções próprias a sua ritualística quase sagrada que é o jogar. *Homo Ludens* de Huizinga e a tese de doutorado de Sônia Rodrigues, pesquisa pioneira no Brasil sobre o RPG, permitiram uma elucidação dos protocolos que fazem do RPG um jogo, entendendo-se as questões da motivação dos jogadores em criar e desenvolver uma partida de RPG, ou melhor, *sessão*, de quais ferramentas o RPG se utiliza para acontecer o jogo. A partir delas, sua principal a imaginação e oralidade dos jogadores, pois o RPG, enquanto jogo de “faz-de-conta”, se utiliza da comunicação física e verbal dos jogadores que abandonam a própria individualidade para dar vida às personagens que criaram, portanto, não há jogo de RPG sem um grupo. É, afinal, um jogo coletivo e colaborativo de contar histórias.

*Dungeons & Dragons* possui uma estrutura de publicação sempre com três livros básicos: *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livros dos Monstros*, com outras publicações extras que visam expandir os conteúdos com eixos temáticos específicos. Aproveitando-se dessa estrutura, conciliou-se a explicitação de seus conteúdos com as formalidades de regras, conceitos e terminologias – Ficha de Jogador e a criação das personagens, aferimento dos valores de testes e desafios, o papel exercido pelo mestre, jogadores, criaturas e o uso situacional dos diferentes dados - de *Dungeons & Dragons*. Essa apreciação visou à inclusão de indivíduos que desconhecem ou pouco sabem como funciona D&D, buscando detalhar da melhor maneira possível todas as características que rodeiam esse novo fazer artístico tão complexo, para quem sabe, por mais distante em que o indivíduo se encontre desse contexto, despertar o interesse de o explorar com seus próximos – amigos e/ou familiares.

Por meio do estabelecimento das formas e referências tolkienianas e, a possível satisfatória explicação do RPG e, especificamente de *Dungeons & Dragons*, permitiu-se através desse quadro amplo intercambiar as relações da obra tolkieniana com os conteúdos presentes em D&D. Pela comparação das figuras dos narradores, cenários, criaturas, povos e raças, funções e classes, é notável o quanto o Imaginário ficcional de Tolkien se manifesta como referencial em *Dungeons & Dragons* na sua primeira edição até a mais recente. O RPG, então, *Dungeons & Dragons* se mostra um jogo genérico e, ao mesmo tempo, distinto pelas suas escolhas estéticas de conteúdo, para a elaboração e execução de contar uma história, auxiliando em uma sistematização das ferramentas utilizadas por autores de literatura ao longo da jornada da humanidade enquanto seres que, através da criatividade imaginam e contam suas histórias

de um para o outro, seja através da *oralidade* ou *texto*. D&D se origina com diversas referências tolkienianas e seus protocolos ficcionais, mas, é visível que a pesquisa se propôs um recorte justo e particular sobre essa relação paralelística com a obra de Tolkien. *Dungeons & Dragons* não foi criado exclusivamente por Gary Gygax e, suas posteriores edições possuem diversos outros autores em sua composição, o que permite a afirmação de que a obra ficcional de Tolkien não é o único e exclusivo referencial ficcional imaginário que se manifestará em D&D, havendo um amálgama ramificado, variado, diverso e, por muitas vezes complexo, de outras referências ficcionais fantásticas ou não. Porém, através desse recorte temático da presente pesquisa se nota que a *High Fantasy* está relacionada à ambas as obras para além somente de uma troca referencial imaginária. J. R. R. Tolkien influenciou quase toda a ficção de fantasia posterior à publicação de suas obras, agregando para muito além do que somente um tempero ao Caldeirão de Histórias, tornando-se sim, um ingrediente principal que irá fixar sabores nas mentes dos leitores que à consomem e, inspirar para que outros temperos ou ingredientes sejam agregados nesse Caldeirão. O RPG é um desses novos ingredientes principais que, abre portas para a retomada da oralidade enquanto tradição narrativa e, a inserção de uma nova modalidade ficcional compartilhada, que caminha acima do texto em si e, semeando frutos para o surgimento de novos autores de ficção. É, afinal, inimaginável a quantidade de poder, que uma página em branco e a escrita de uma única singela palavra: hobbit acarretaria para todos aqueles que amam e se dedicam aos mistérios e feitiços da fantasia – é cíclico a jornada ao familiar e desconhecido, indo Lá e de Volta Outra Vez.

## REFERÊNCIAS

- ABRAHAMSON, Megan B. J.R.R Tolkien, Fanfiction, and “The Freedom of the Reader”. **Mythlore**, v. 32, n. 1 (123) 2013, p. 53-72. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/26815846>>. Acesso em: 05 Fev. 2020.
- ALEXANDER, Lloyd. High Fantasy and Heroic Romance. **Horn Book**, 1971. Disponível em: <<https://www.hbook.com/?detailStory=high-fantasy-and-heroic-romance>>. Acesso em: 23 mar. 2021.
- ÁVILA, Daniel Martínez; SMIRAGLIA, Richard; LEE, Hur-Li; FOX, Melodie. What is an author now? Discourse analysis applied to the idea of an author. **Journal of Documentation**, v. 71, n. 5, 2015, p. 1094-1114. Disponível em: <[www.emeraldinsight.com/0022-0418.htm](http://www.emeraldinsight.com/0022-0418.htm)>. Acesso em: 15 mar. 2020
- BARTHES, Roland. Da Obra ao Texto. In: \_\_\_\_\_. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 65-75.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: editora brasiliense s.a., 1985
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2013.
- CARVALHO, Larissa Camacho. **Jovens leitores d’o Senhor dos Anéis: produções culturais, saberes e sociabilidades**. 2007, Dissertação (Mestrado em Educação), Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, RS. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/11098/000605697.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 22 ago. 2020.
- CESARANI, Remo. **O Fantástico**. Curitiba: Ed. UFPR, 2006.
- COLERIDGE, Samuel Taylor. Do capítulo XIV [de *Biografia literária*]. In: \_\_\_\_\_. **Poemas e excertos da Biografia Literária**. Trad., sel. e notas de Paulo Vizioli. São Paulo: Nova Alexandria, 1995, p. 150-159.
- COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons and Dragons: livro do jogador: livro de regras básicas V.3.5**. São Paulo: Devir, 2004a.
- COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons and Dragons: livro do mestre: livro de regras básicas V.3.5**. São Paulo: Devir, 2004b.
- COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons and Dragons: livro dos monstros: livro de regras básicas V.3.5**. São Paulo: Devir, 2004c.
- CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. 2008. Dissertação (Mestrado em Letras). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFCLH), Universidade de São Paulo (USP) São Paulo, SP. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-13022009-122722/pt-br.php>>. Acesso em: 18 fev. 2020
- EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 2019.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- FURTADO, Filipe. **A construção do fantástico na narrativa**. São Paulo: livros horizonte, 1980.

- FREDERICKS, S. C. Problems of Fantasy. **Science Fiction Studies**, v. 5, n. 1, p. 33-44, mar. 1978.
- FRIEDMAN, Norman. O Ponto de Vista na Ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico. **REVISTA USP**, São Paulo, n 53, p. 166-182, março/maio 2002.
- GOLUMBIA, David. Games without play. **New Literary History**, v. 40, n. 1, (2009), p. 179-204. Disponível em: < <https://www.jstor.org/stable/20533140>>. Acesso em: 16 mar. 2020
- GREENWOOD, Ed; REYNOLDS, Sean. K; WILLIAMS, Skip; HEINSOO, Rob. **Dungeons and Dragons: Forgotten Realms: os reinos esquecidos**. São Paulo: Devir, 2002.
- GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons and Dragons: players handbook**. Lake Geneva: TSR Games, 1978.
- GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable With Paper and Pencil and Miniature Figures**. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974.
- GYGAX, Gary; PERREN, Jeff. **Chainmail: rules for medieval miniatures**. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1975.
- HALL, Alaric. **Elves in Anglo-Saxon England: matters of belief, health, gender and identity**. Suffolk: The Boydell Press, 2007.
- HALL, Michael. A. **The Influence of J.R.R Tolkien on Popular Culture**. Honor Theses, 2005, p. 287. Disponível em: <[https://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1328&context=uhp\\_theses](https://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1328&context=uhp_theses)> Acesso em: 02 jan. 2020
- HUIZINGA, Johan. **HOMO LUDENS**. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- JOSEPH, Michael. Fantasy Genre Lecture. **Material for Young Adults**, 7 Oct, 2004.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012
- KING, Stephen. **A Torre Negra: o pistoleiro**. São Paulo: Rocco, 2009.
- NIKOLAJEVA, Maria. Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern. **Marvels & Tales: Journal of Fairy-Tale Studies**, v. 17, n. 1 (2003), p. 138-156. Disponível em: <<http://www.jstor.com/stable/41389904>>. Acesso em: 25 mar. 2020
- MENDLESOHN, Farah. **Rhetorics of Fantasy**. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- OLIVEIRA, Amanda Laís Jacobsen de. Do Mapa ao Mito: a espacialidade como estratégia narrativa em uma poética tipofílica na criação da terra-média. **IPOTESI, JUIZ DE FORA**, v. 27, n. 1, p. 41-64, jan./jun. 2023 - ISSN 1982-0836. Disponível em <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/issue/view/1753>>. Acesso em: 16 dez. 2023
- PAVÃO, Andréa. **A Aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying games (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.
- PERASSOLI JUNIOR, Sérgio Ricardo. **O Vicejar dos Astros: a individuação da personagem Frodo em O Senhor dos Anéis**. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários). Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCL-CAR), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Araraquara, SP. Disponível em: < [https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/estudos\\_literarios/4273.pdf](https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/estudos_literarios/4273.pdf)> Acesso em: 22 de ago. 2022

- PERASSOLI JUNIOR, Sérgio Ricardo. **Lógos e Eä: a individuação junguiana na obra de J. R. R. Tolkien**. 2022. Tese (Doutorado em Estudos Literários). Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR), campus São Carlos, São Carlos, SP. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/16085/S%C3%A9rgio%20Ricardo%20Perassoli%20J%C3%BAnior%20-%20L%C3%B3gos%20e%20E%C3%A4%20-%20a%20individua%C3%A7%C3%A3o%20janguiana%20na%20obra%20de%20Tolkien.pdf?sequence=3>>. Acesso em: 22 dez. 2022
- PEREIRA, Farley Eduardo Lamines. **No Limite da ficção: comparações entre literatura e RPG – roleplaying games**. 2007, Dissertação (Mestrado em Estudos Literários), Faculdade de Letras (FALE), Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, MG. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/ECAP-72BKDN>>. Acesso em: 22 ago. 2020
- PRIETTO, Thiago Goulart. **RPG e Literatura: mídia e contatos intertextuais**. Dissertação (Mestrado em Literatura Comparada), Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, RS. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/130791>>. Acesso em: 17 ago. 2020
- ROAS, David. **A Ameaça do Fantástico: aproximações teóricas**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.
- RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SELLING, Kim. **Why are Critics Afraid of Dragons? Understanding Genre Fantasy**. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008.
- SENIOR, W.A. **Medieval Literatura and Modern Fantasy: Toward a Common Metaphysic**. Journal of the Fantastic in the Arts, 1994, Vol. 3, No. 3/4 (11/12), The Lost Issues (1994), pp. 32-49.
- STAINLE, Stéfano. Tolkien, D&D e a construção do narrador. In: VIEIRA, Brunno Vinicius Gonçalves; PEREIRA, Maria Júlia; ANDRADE, Rangel; SANTOS, Jonatan de Souza (orgs.). **Trabalhos completos do XX Seminário de Pesquisa do PPG em Estudos Literários / V Seminário Internacional de Estudos Literários / Seminários de Literatura Negra / III Jornada do GEN**, Programa de Pós-graduação em Estudos Literários, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, período 15 a 17 de outubro de 2019. Araraquara, SP: FCL-UNESP, 2019, p. 256-262. Disponível em: <[https://www.fclar.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/StrictoSensu/EstudosLiterarios/tccomisbn\\_compressed.pdf](https://www.fclar.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/StrictoSensu/EstudosLiterarios/tccomisbn_compressed.pdf)>. Acesso em: 01 jun. 2021.
- STAINLE, Stéfano. **Gandalf: a linha na agulha de Tolkien**. 2016. 135f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários). Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCL-CAR), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Araraquara, SP. Disponível em: <[https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/141473/stainle\\_e\\_me\\_arafcl.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/141473/stainle_e_me_arafcl.pdf?sequence=3&isAllowed=y)>. Acesso em: 18 ago. 2021.
- STAINLE, Stéfano. **Um hobbit a menos um hobbit a mais, será que tanto faz?** 2021. Tese (Doutorado em Estudos Literários). Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCL-CAR), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Araraquara, SP. Disponível em: <[https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/estudos\\_literarios/5635.pdf](https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/estudos_literarios/5635.pdf)>. Acesso em: 22 ago. 2022

- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2017.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Hobbit**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. **The Lord of the Rings**. 4. Ed. London: HarperCollinsPublishers, 2005
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. **Sobre Histórias de Fadas**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Senhor dos Anéis: as duas torres**. São Paulo: Martins Fontes: 2001b.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Senhor dos Anéis: o retorno do rei**. São Paulo: Martins Fontes, 2003c.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Silmarillion**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- VOGLER, Cristopher. **A Jornada do Escritor: estrutura mítica para escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.
- VOLOBUEF, Karin. Tolkien e a Tradição Literária. In: ROSSI Cido; STAINLE, Stefano (orgs). **Folhas da Árvore: a ficção de Tolkien**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2021. p. 74-86.
- VECKO, Matic. William Morris and The Critical Utopia of High Fantasy. **Acta Neophilologica** v. 42, n. 1-2 (2009), p. 45-55. Disponível em: <<https://revije.ff.uni-lj.si/ActaNeophilologica/article/download/5998/5726/>>. Acesso em: 10 fev. 2020
- VINGE, Vernor. What Future for Fantasy? **Journal of the Fantastic in the Arts**, 2008, v. 19, n. 2 (73), p. 175-177.
- WITWER, Michael. **Dungeons And Dragons: o império da imaginação: a história de gary gygax, o criador do rpg mais famoso do mundo**. São Paulo: LeYa, 2016.
- WOOD, James. **Como Funciona a Ficção**. São Paulo: SESI-SP Editora, 2017.