

DAVID M. EWALT

DADOS & HOMENS

Tradução de
RODRIGO SALEM

1ª edição



EDITORA RECORD
RIO DE JANEIRO • SÃO PAULO

2016

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

Ewalt, David M.

E94d Dados e homens: a história de Dungeons&Dragons e de seus jogadores / David M. Ewalt; tradução de Rodrigo Salem. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Record, 2016.

Tradução de: Of dice and men
Inclui bibliografia e índice
ISBN 978-85-01-10747-3

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. Dungeons&Dragons.
I. Título.

16-29891

CDD: 793.93

CDU: 793.7

Copyright © David M. Ewalt, 2013

Título original em inglês: Of dice and men

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução, armazenamento ou transmissão de partes deste livro, através de quaisquer meios, sem prévia autorização por escrito.

Texto revisado segundo o novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Direitos exclusivos de publicação em língua portuguesa para o Brasil adquiridos pela EDITORA RECORD LTDA.

Rua Argentina, 171 – 20921-380 – Rio de Janeiro, RJ – Tel.: (21) 2585-2000, que se reserva a propriedade literária desta tradução.

Impresso no Brasil

ISBN 978-85-01-10747-3

Seja um leitor preferencial Record.
Cadastre-se e receba informações sobre nossos lançamentos e nossas promoções.

Atendimento e venda direta ao leitor:
mdireto@record.com.br ou (21) 2585-2002.



SUMÁRIO

<i>Eu não sou um mago</i>	9
1. Vocês estão em uma taverna	11
2. Pequenas guerras	43
3. Grognards	55
4. Druidas com <i>phasers</i>	69
5. Firmeza de caráter	89
6. O Templo do Sapo	109
7. O rompimento da sociedade	123
8. Por que jogamos?	135
9. Arneson vs. Gygax	155
10. O pânico satânico	179
11. Morte ou glória	195
12. Ressurreição	207
13. A estalagem no fim do mundo	217
14. D&D Next	237
15. A balada de Marv & Harry	257
16. Peregrinação	271
<i>Bibliografia e notas</i>	295
<i>Agradecimentos</i>	303
<i>Índice</i>	305

EU NÃO SOU UM MAGO

Antes de começarmos, gostaria de um momento para me dirigir aos fãs hardcore de role-playing games. Se você alguma vez já pintou uma miniatura de chumbo, tentou usar a Cabeça de Vecna ou sabe o que acontece quando se vira um flumph de costas, por favor, permaneça aqui. Senão, pule diretamente para o primeiro capítulo.

Ok. Agora que nos livramos dos trouxas, há uns assuntos que eu gostaria de esclarecer.

Primeiramente, em diversas partes deste tomo, cito elementos específicos das regras de Dungeons & Dragons, incluindo a mecânica do jogo, efeitos de encantamentos e descrições de monstros. Essas citações, a menos que eu especifique, se referem à versão 3.5 das regras de D&D. Recorro a esses livros porque são os que uso com meus amigos. E gosto deles. Leitores que porventura desejem argumentar sobre a superioridade de sua edição preferida são aconselhados a escrever uma carta detalhando suas razões, colocá-la em um envelope e, então, enfiá-la onde a magia Explosão Solar* não brilha.

* “Explosão Solar cega todos que estejam a menos de 3 metros, causa 6d6 de dano.” *Livro do jogador*, p. 184. Viram como sei fazer isso?

DADOS E HOMENS

Em segundo lugar, nas descrições de uma ação, você notará que quebro a ordem das iniciativas ou pulo a vez de um jogador. É uma decisão consciente feita para enfatizar o drama em um encontro e não ficar perdido nos detalhes insuportáveis. Pode ficar tranquilo: tudo descrito na ação realmente aconteceu em uma partida. Se deixei de fora a vez em que Bob, o Halfling, atirou com sua besta e errou o alvo, é porque ninguém dá a mínima.

Finalmente, enquanto acredito que até o mais grisalho dos grognards* possa aprender algo com este livro, é bom ter em mente que minha intenção é explicar o fenômeno de D&D para um público mais amplo. Se sua busca é por uma história detalhada ou feitiços obscuros, você acabou de falhar na sua perícia Obter Informações. Felizmente, existe uma vasta gama de estudos sobre o assunto disponível e você encontrará uma lista das melhores fontes no fim do livro.

Em resumo: Leia como se você estivesse jogando em uma campanha amistosa. Não seja o chato das regras e não discuta com o Mestre.

* Gíria que se refere a pessoas que preferem jogos antigos de RPG ou de tabuleiro. (N. do T.)

VOCÊS ESTÃO EM UMA TAVERNA

*N*o dia em que encontrei Abel, Jhaden e Ganubi, fomos presos por brigar em um bar.

Em nossa defesa, devo dizer que brigávamos por uma causa justa. Um dos frequentadores estava umas seis cervejas além do nível da bebedeira quando abriu a matraca e começou a pronunciar os piores tipos de tiradas políticas reacionárias. Eu e Abel achamos aquilo ofensivo e mandamos o sujeito calar a boca. Como Jhaden não é de falar muito, atacou o cara com o banquinho. Retórica virou física e nós quatro entramos no mesmo lado da disputa.

Os policiais deviam estar por perto, porque, quando me dei conta, fomos jogados dentro do camburão. Mofamos em uma cela por uma noite até Jhaden conseguir um contato na sua família para nos libertar. Não sei o que aconteceu com o bêbado.

Uma experiência dessa natureza rapidamente cria um laço de amizade entre homens jovens, e logo estávamos passando a maior parte do tempo juntos — dividindo quarto em uma república barata, trabalhando juntos nos empregos que conseguíamos arrumar. Os trabalhos nem sempre eram registrados, mas sentíamos que estávamos fazendo bem as tarefas.

DADOS E HOMENS

Jhaden era forte feito um touro, Ganubi possuía um charme natural e Abel era educado e inteligente. Tivemos nossa parcela de desentendimento, mas, como trabalhei em um hospital, quando alguém se machucava eu fazia o melhor para remendá-lo.

Gostaria de pensar que também fiz minha parte nos combates — lançando raios de luz incandescente, atordoando inimigos com rajadas de energia sônica. Algumas vezes invoquei um texugo gigante dos planos celestiais e o fiz obedecer às minhas ordens. Poucas coisas terminam uma briga tão rapidamente quanto uma doninha mágica mastigando as pernas de seu oponente.

Eu não sou um mago, mas interpreto um nas noites de terça-feira. Sendo muito nerd — confie em mim, não existe outra maneira de dizer isso —, sou um clérigo Leal e Neutro que conjura feitiços divinos de nível 12. No mundo de Dungeons & Dragons isso me torna um sujeito bem durão.

Dungeons & Dragons — D&D para os iniciados — é um jogo armado em uma mesa, geralmente com meia dúzia de participantes. É vendido em lojas e tem regras específicas, como Banco Imobiliário ou Scrabble, mas é radicalmente diferente. D&D é um role-playing game, um jogo onde os participantes controlam personagens em um mundo que basicamente só existe em sua imaginação coletiva.

Mesmo que nunca tenha jogado D&D, você provavelmente já ouviu falar nele, e quando admiti que era um jogador, seu inconsciente provavelmente me arquivou na pasta “Nerd, Perdido para Humanidade” — a menos que você seja um de nós. Role-playing games não possuem uma boa reputação. Nos filmes e nas séries de TV, D&D serve para exemplificar o status de um renegado. É como você reconhece alguém como geek: um livro de regras e um bocado de dados de formatos estranhos estão para os nerds assim como o chapéu preto está para o bandido de um filme de banguê-banguê.

VOCÊS ESTÃO EM UMA TAVERNA

A maioria das pessoas conhece D&D apenas como uma coisa estranha que os meninos do clube de matemática faziam no canto da lanchonete da escola. Ou como o passatempo do menino gótico da rua. Pode ser ainda pior: elas têm uma vaga ideia de que é algo depravado ou satânico — os jogadores de D&D não correm pelas florestas e veneram demônios ou se suicidam quando perdem uma partida?

Admitir que você joga Dungeons & Dragons é apenas um pouco menos estigmatizado que confessar crueldade contra animais ou que ainda faz xixi na cama. Não deve ser feito na companhia de qualquer pessoa.

Mas sou imune a todo esse desprezo. Eu conheço magia.

Jhaden, Abel, Ganubi e eu somos combatentes da liberdade. A política em comum que nos juntou naquele bar é mais profunda que a liberal ou a conservadora; somos todos “imediatos”, proponentes de uma abordagem proativa aos problemas da humanidade. Queremos organizar os trabalhadores do mundo e lutar contra aqueles que nos manteriam em grilhões.

Em contraste, nossos oponentes temem a mudança. Eles não querem perturbar suas vidas burguesas confortáveis ou arriscar algo que possa revirar a ordem política. O tempo está do nosso lado, dizem — o progresso real acontece vagarosamente, durante gerações. Eles acham que deveríamos aguardar porque as coisas se resolvem naturalmente.

Mas é algo covarde e estúpido. Você não pode aguardar por vampiros.

Vamos começar com um breve resumo para os não iniciados: Dungeons & Dragons se passa em um mundo de fantasia inventado por seus jogadores, mas inspirado por séculos de narrativas e literatura. Livros como *O senhor dos anéis*, de J. R. R. Tolkien, ajudaram a moldar

o tom: cavaleiros heroicos e velhos magos sábios combatendo as forças do mal. Uma sessão típica de D&D seria composta por um grupo de aventureiros em busca de tesouros em um complexo de cavernas ou lutando contra monstros gosmentos à espreita nas trevas.

Mas D&D não é um jogo de tabuleiro com um mapa impresso e jogadas aleatórias (jogue um dado, mova quatro quadrados para perto do tesouro, pegue um cartão: “Você se assustou com um duende! Volte dois quadrados”). Em vez disso, cada partida é concebida antecipadamente por um dos participantes e, então, explorada de forma ativa pelos jogadores.

A pessoa que faz toda a preparação é chamada de Mestre. É tarefa dele imaginar um cenário, algo como “Arqueólogos descobriram a tumba de um faraó no deserto e os jogadores são ladrões de túmulos que precisam entrar no local para roubar o tesouro escondido”. Ele também precisa organizar os detalhes, como desenhar um mapa e decidir onde há armadilhas, qual a localização do tesouro e que tipo de monstros o guarda.

Esse ato de criação entrega aos jogadores um mundo desconhecido para explorar e mantém cada partida diferente da anterior. É como sentar para jogar Banco Imobiliário sem saber os nomes ou os valores das propriedades até cair nelas.

Um Mestre experiente leva o projeto do jogo mais além. Ele pode decidir que os jogadores deveriam começar a partida em um acampamento beduíno perto da tumba e negociar com o xeque a compra de um par de camelos. Pode planejar uma emboscada de invasores do deserto no caminho para a tumba. E, uma vez que encontrem o tesouro do faraó, ele pode lançar uma escolha moral para os jogadores: o tesouro carrega uma maldição e, caso seja removido, a região vai sofrer com uma década de fome. Os jogadores terão de decidir entre ficar ricos e deixar milhares morrerem ou sair de mãos vazias e proteger os inocentes.

VOCÊS ESTÃO EM UMA TAVERNA

Nesse ponto, criar um role-playing game passa a ser mais ou menos parecido a escrever um roteiro ou um livro. Assim como uma ficção fantasiosa pode incluir todos os tipos diferentes de tramas ou ambientes, um role-playing game de fantasia não precisa necessariamente se passar em um cenário medieval.

Vampiros sempre caçaram humanos, mas nem sempre estavam em nosso encalço. Por milênios, esconderam-se nas sombras, mantendo-se em número reduzido e alimentando-se apenas de quem ninguém sentiria falta. As poucas histórias que ousaram revelar a existência deles foram encaradas como lendas urbanas ou ficção barata.

Mas, no início do século XXI, algo mudou. Os vampiros se cansaram do anonimato e dos humanos fracos destruindo o planeta. Então eles se uniram e se organizaram. E, em uma noite escura, atacaram.

A maioria dos humanos morreu sem saber quem eram seus inimigos. Os vampiros, por meio de uma dominação mágica, fizeram nossos líderes obedecerem às suas ordens e, ao seu comando, os exércitos de todo o mundo se viraram uns contra os outros. Aqueles que sobreviveram ao primeiro ataque não tinham onde se esconder: um retrovírus forjado magicamente transformou animais e plantas comuns em monstros que tomaram as cidades arruinadas e os campos envenenados.

Os poucos sinais de humanidade que restaram foram facilmente cercados, levados para áreas urbanas controladas por vampiros e trancafiados em currais como gado. Nossa espécie sobreviveu, porém somente como fonte alimentícia para os novos mestres da Terra.

A era em que os vampiros dominaram o mundo nós chamamos de Anoitecer. A Alvorada foi quando os humanos reagiram.

A maior parte das pessoas que joga Dungeons & Dragons não participa apenas de uma sessão única, como em um jogo de tabuleiro. Elas entram em uma “campanha”, um grupo que se encontra

regularmente e usa os mesmos personagens em um mesmo mundo, evoluindo com base em ações passadas. Em dada semana, os jogadores invadem a tumba do faraó. Na seguinte, precisam começar de onde pararam, encarando as consequências de suas decisões.

À medida que as campanhas se estendem por semanas, meses e até anos, o sucesso e o fracasso das sessões anteriores providenciam tramas e contexto, sugerindo novos desafios. Se os jogadores roubaram o tesouro do faraó e amaldiçoaram a terra com escassez de alimentos, o Mestre pode criar uma sessão futura na qual eles são caçados por fazendeiros em busca de vingança.

Os jogadores são tanto espectadores quanto autores em D&D; eles consomem a ficção do Mestre, mas reescrevem a história com suas ações. Como autores, são livres para tomar as próprias resoluções. Se um troll está tentando engolir você, é possível golpeá-lo com a espada, atirar uma flecha ou implorar por misericórdia — a decisão é sua. Você pode até cantar uma música para ele, recrutá-lo para a cientologia ou tirar um cochilo. Sua escolha pode ser idiota, mas ela é unicamente sua.

Diferentemente dos jogos de tabuleiro, que limitam o participante a uma pequena variedade de ações, ou dos videogames, que oferecem uma larga, porém finita gama de possibilidades, os role-playing games dão ao jogador o livre-arbítrio. Contanto que as regras do universo ficcional não sejam quebradas — proclamando que a parte de cima é a de baixo ou repentinamente transmogrificando-se em Abraham Lincoln —, você pode fazer o que quiser.

O sistema das partidas é bem diferente de outros passatempos. Em uma sessão de Detetive, você precisa resolver um assassinato misterioso, mas deve fazer isso movendo seu peão por um tabuleiro e lendo cartões do jogo. Se Detetive fosse jogado como D&D, você poderia pegar o cano de chumbo, arrancar uma confissão do coronel Mostarda e fazer sexo com a senhorita Rosa na mesa do conservatório.

VOCÊS ESTÃO EM UMA TAVERNA

Claro que há regras. Livros e livros de regras que informam as decisões do jogador e determinam seu sucesso. Atacando alguém com um cano de chumbo? Isso é combate armado com arma improvisada e a página 113 do *Livro do jogador* explica se você conseguiu acertar o alvo e quanto você o machucou. Seduzir outra personagem exige a perícia de Diplomacia (p. 74), um teste de Iniciativa (p. 136) e talvez um Sentir Motivação contra sua perícia de Blefar (p. 64). Não é romântico, mas funciona.

Toda essa liberdade pode causar um caos na história contínua do jogo. Um Mestre pode passar semanas arquitetando uma cadeia complexa de cavernas para a exploração, repleta de armadilhas e novos monstros. Mas se os jogadores pararem na entrada da caverna e decidirem que preferem ir à cidade encher a cara, eles têm toda liberdade para isso — e deixarão a trama fora do eixo no processo.

Ao jogar um conflito primário na história, um bom Mestre deve prevenir que a liberdade das ações possa transformar o jogo em uma bagunça completa. Isso geralmente assume a forma de uma missão heroica tradicional: um erro para corrigir, um inimigo para destruir ou um mundo para salvar.

Um século depois de tomarem o poder, os vampiros aprisionaram e se alimentaram do que restou da humanidade. Presos em cercados e sem acesso à tecnologia moderna, os humanos viveram com medo, sem saber quando seus mestres desceriam de suas cidades para se alimentar.

Contudo, os mortos-vivos eram arrogantes e os humanos logo se adaptaram. Observaram os vampiros lançarem feitiços e copiaram suas ações, desenvolvendo um conhecimento próprio de magia. Tais segredos foram compartilhados e usados como comunicação entre os cercados. A humanidade, unida, planejou sua fuga.

DADOS E HOMENS

E, certo dia, enquanto o amanhecer banhava o globo, as pessoas dos currais se rebelaram e lutaram. Os vampiros foram pegos de surpresa, mas ainda eram poderosos. Vários humanos foram recapturados e outros tantos morreram. Mas alguns escaparam e retornaram às suas cidades abandonadas, construindo defesas para manter os vampiros longe.

Desde a ascensão da Alvorada, humanos e vampiros se restabeleceram. Controlamos um punhado de cidades, mas eles também. E milhares de nós ainda estão presos nos cercados. Além das cidades muradas, há as terras selvagens, repletas de monstros.

Mas não estamos nos escondendo. E não descansamos. Aprendemos, e preparamos, e planejamos o dia em que tomaremos nosso planeta de volta.

Frodo Bolseiro precisou da ajuda de três hobbits, dois homens, um elfo, um anão e um velho e sábio mago para salvar o mundo. Então ninguém espera que um nerd vá jogar sozinho. Original entre os jogos de tabuleiro — e especialmente único entre atividades praticadas por garotos adolescentes —, Dungeons & Dragons é cooperativo, não competitivo. Os jogadores precisam trabalhar em conjunto para avançar na trama e resolver problemas, não bater uns nos outros até a linha de chegada.

Isso significa que nunca há um “vencedor” de verdade em um jogo de D&D; nenhum jogador termina em primeiro. Na verdade, ganhar é um conceito meio alienígena — a maioria das campanhas nunca dura o bastante para alcançar uma conclusão dramática. O jogo tem mais a ver com a jornada do que com o destino, para citar um velho clichê; é mais sobre desenvolver seu papel na história.

Um jogador em uma partida de D&D não empurra por um tabuleiro uma peça de plástico pré-moldada. Em vez disso, ele cria um Personagem ou PC [Sigla em inglês que popularizou o termo], uma personalidade única para ser habitada como um ator, imbuindo-a de

motivação, desejos e ação. É como *Avatar*, mas trocando as criaturas felinas azuis por cavaleiros.

Mas D&D não é um exercício de atuação. No nível mais fundamental, um personagem é definido por um monte de números escritos em um pedaço de papel — o DNA da pessoa imaginária. (Não surpreende que muitos jogadores também são bons em matemática e ciência.)

No início de uma nova partida, os jogadores lançam um punhado de dados para determinar os atributos básicos de seus PJs, seguindo as orientações de um livro de regras. Alguns desses atributos definem o personagem fisicamente: quão forte, habilidoso ou destemido ele será. Outros medem os traços de personalidade — se são perspicazes ou esquecidos, obstinados ou desistentes. Cada contagem é anotada pelo jogador e mantida para futura referência.

Ao longo da sessão, o jogador irá continuamente se basear em tais atributos para medir seu sucesso em determinadas ações. Deseja levantar uma pedra pesada e jogá-la nos bárbaros que estão invadindo seu castelo? Isso exigirá um número alto de força. Quer mergulhar por baixo do portão de ferro antes que ele feche? Desculpe, mas sua destreza é muito baixa.

Em seguida, o jogador precisa selecionar uma entre doze classes de personagens. É como escolher uma profissão, e tem um impacto profundo no papel que o PC irá desempenhar na partida. Classes são mais bem explicadas dentro do contexto de *O senhor dos anéis* — como é um exemplo famoso de fantasia, referências à obra de Tolkien aparecem o tempo todo em *Dungeons & Dragons*.

Aragorn, o herói relutante que vem a ser o herdeiro do reino dos homens, seria um “ranger” em uma campanha de D&D — acostumado com a natureza, um rastreador experiente e igualmente habilidoso com um arco ou uma lâmina. Legolas, o elfo, também seria um ranger. Boromir e Gimli, o anão, provavelmente seriam

“guerreiros” — mestres da força bruta em combate, priorizando mais o poder do que a agilidade de um ranger. Gandalf? Eles o chamam de mago, mas os “magos” de D&D precisam estudar muito, escrever seus encantamentos em um livro e usar ingredientes mágicos para fazer algo legal acontecer. Gandalf é mais um “feiticeiro” — alguém que nasceu com habilidades especiais e não precisa aprendê-las. Os diminutos hobbits são provavelmente “ladinos” — furtivos, ágeis e astutos. Como são bons em ficar se esgueirando pelos locais, de vez em quando os ladinos são vistos como ladrões. Mas nossos bondosos hobbits não precisam bater carteiras para fazer jus à classe.*

Há muitas outras classes no jogo que não estão representadas na Terra-Média. “Clérigos” são padres guerreiros. Eles podem conjurar feitiços, mas fazem isso frequentemente para ajudar outros jogadores que precisam ter os ferimentos curados. “Paladinos” são cavaleiros puros que combatem o mal e seguem um modo de conduta restrito. E “bárbaros” são lutadores mal-educados, propensos a se deixar levar por uma fúria homicida. Eles são os usuários de esteroides anabolizantes do mundo D&D.

Uma vez que se alinham a uma classe, os personagens recebem habilidades específicas retiradas das listas do livro de regras. Eles só podem aprender um número bem limitado de perícias, então elas devem ser escolhidas sabiamente: se um jogador quer que seu ladino seja um ladrão discreto, ele precisa se concentrar em perícias como “Abrir Fechaduras” e “Prestidigitação”. Todas as vezes em que um PC tentar realizar uma ação no jogo, seu sucesso dependerá dessas perícias.

* Esse som que você está ouvindo agora é o de milhares de amantes de fantasia gritando de revolta. O debate sobre qual seria a classe de D&D de personagens ficcionais ou de pessoas reais é um esporte polêmico na sociedade nerd. Certa vez, passei horas no trabalho discutindo com um colega sobre a fauna de nosso escritório. No fim do dia, concordamos que o chefe era um anão ladino.

VOCÊS ESTÃO EM UMA TAVERNA

Personagens geralmente também precisam de uma história pessoal, algo que os coloque dentro do contexto de uma campanha maior de D&D. É quando o processo se torna mais arte que ciência; cada PC é uma obra de ficção original.

Um bom pano de fundo pode salvar ou estragar um jogo. Ele empresta profundidade ao mundo ficcional, enche o jogador de motivações para futuras decisões e dá vida a uma coleção de números e regras.

Eu sou Weslocke, um clérigo. Nasci em Kyoto, uma das poucas cidades reocupadas depois da Alvorada e que nunca descansará até a humanidade se libertar.

Gerações de minha família dedicaram suas vidas a essa causa. Minha tataravó, uma médica, praticava sua arte em segredo depois que os vampiros a jogaram no cercado. Seus filhos aprenderam e fizeram o mesmo, esperando pelo dia em que os humanos se tornariam fortes o suficiente para lutar. Quando esse dia veio, meus pais ajudaram na batalha com sua mágica curandeira, feitiços que fechavam ferimentos e consertavam ossos quebrados.

Depois de Kyoto se tranquilizar, meus pais pediram para continuar a guerra e destruir os vampiros de vez. Poucas pessoas teriam ouvido. Mas eles nunca desistiram e me criaram com a esperança de que eu pudesse terminar o que iniciaram. Aprendi a brigar e a curar — e aprendi a odiar vampiros. Não queria nada além de sua aniquilação total.

Quando meus pais morreram, jurei manter seu legado. Fiz planos para deixar a cidade, desenvolver habilidades necessárias para combater os mortos-vivos e encontrar outras pessoas com esses objetivos em comum. Então, certo dia, fui preso por brigar em um bar.

O Mundo Vampírico é uma criação de Morgan Harris-Warrick, um executivo de 33 anos que trabalha em uma agência de publicida-

de voltada para a família. Durante o dia, ele organiza grupos de pesquisa, analisando como crianças reagem a novas campanhas de marketing. Quando chega a noite, ele é um Mestre, inventor do Anoitecer e da Alvorada.

Em qualquer partida de Dungeons & Dragons, o Mestre tem a função de agir como autor, diretor e árbitro. Um bom Mestre deve ser criativo, criando um mundo quase do zero para ser jogado dentro de uma narrativa. Mas ele também precisa ter uma mente lógica e organizada, capaz de memorizar e entender centenas de páginas de regras.

É um papel que cai bem em Morgan. Alto e esguio, com um cabelo preto desarrumado, veste-se como um artista nerd: calças cáqui-escuras e uma camisa de tecido Oxford, ambas embaladas por um sobretudo e, na cabeça, um chapéu fedora de feltro. Ele é técnico (certa vez, criou e programou o próprio gravador de vídeo, em vez de comprar um), mas não um ignorante em termos criativos: escreveu dois roteiros nunca produzidos, inclusive uma reimaginação alternativa de *Peter Pan* em que Sininho morre depois que uma plateia cínica se recusa a aplaudir.

Morgan começou a jogar D&D quando estava na quinta série. “Eu era um CDF socialmente inapto quando criança”, diz. “D&D foi uma maneira de socializar e de me manter nerd.” Aos sábados, caminhava até a casa de um amigo e passava a tarde jogando com um pequeno grupo de pessoas parecidas com ele.

“Não era uma campanha recorrente como a que estou fazendo no momento”, explica. “Tínhamos personagens fixos, e quem desejasse criar uma aventura só precisava escrever uma história para jogá-la dentro da narrativa. Não havia campanhas grandiosas. Não havia um mundo.”

Os garotos se revezavam no controle das partidas; Morgan só virou um Mestre depois de alguns anos. “No ensino médio, havia

um clube de D&D nosso, onde nos encontrávamos uma vez por semana em alguma sala vazia”, recorda-se. “Para a ocasião, separei uma campanha baseada na série de livros *Xanth*, de Piers Anthony.”

Na universidade, com o surgimento de várias outras atividades, Morgan parou de jogar. Quando se mudou para Nova York, dois anos depois da formatura, ele começou a pensar em RPG novamente. “É uma boa maneira de encontrar pessoas com gostos parecidos com os meus”, justifica. “Eu havia descoberto as maravilhas do Craigslist* e como achar pessoas com interesses em comum, então pensei: ‘Por que não tento achar um grupo de D&D?’”

Ele já sabia que estilo de campanha gostaria de jogar. “Tenho uma queda por temas pós-apocalípticos... Algo que reconheço, mas com algumas alterações”, conta. “Assisti a um anime chamado *Vampire Hunter D*. Era sobre um mundo dominado por vampiros, mas que se passava depois de os humanos terem reagido e vencido a guerra. Eu estava assistindo e pensando: ‘Sabe, o desenho é divertido, mas não mostra a parte mais interessante, quando os humanos passam a se rebelar contra os vampiros. Vamos voltar no tempo e preencher essa lacuna.’”

Hoje nossa jornada foi interrompida. Garantimos uma passagem a bordo de um navio para São Francisco. Após dois dias de viagem, no entanto, as velas pararam de se mover e nossa embarcação foi envolta por uma névoa sombria. Antes de conseguirmos nos preparar, fomos cercados por criaturas sobrenaturais — corpos humanoides, mas com pele escamosa, mãos com membranas, olhos grandes e bocas de peixe.

Pegos de surpresa, fomos capturados pelas criaturas — piratas comuns, apesar de sua aparência — e aprisionados na ala interna de nosso navio.

* Rede de comunidades on-line com classificados. (N. do T.)

DADOS E HOMENS

Eles deveriam ter matado todos nós. Dentro de uma hora, Ganubi conseguiu livrar suas mãos das amarras e nos libertou. Recuperamos nosso equipamento e corremos para o convés. Agora estamos escondidos atrás da cabine do leme enquanto Ganubi está à espreita e analisa o cenário.

“Você enxerga quatro dos homens-peixe de pé, próximos ao mastro, mais ou menos a 9 metros de distância”, descreve Morgan em uma de suas sessões semanais de jogatina. “Eles carregam lanças com pontas dentadas e parecem conversar, apesar de você não entender a língua, que lembra um ralo borbulhando e entupido.”

Ganubi para e sinaliza com a cabeça em nossa direção. Eu conheço aquele olhar. E isso me preocupa.

“Fiquem aqui”, diz ele. “Tive uma ideia.”

Ganubi é um “bardo”, uma das classes de personagens mais obscuras em Dungeons & Dragons. Bardos expressam poderes mágicos com o uso de música ou dança, mais ou menos como o Flautista de Hamelin. Muitos jogadores evitam essa classe — preferem interpretar algo mais tradicional, como guerreiros ou ladrões. Mas não há nada tradicional em Phil.

Philip Gerba, 31, é um palhaço profissional. Ele é bacharel em dramaturgia teatral pela Northern Arizona University e estudou por um ano no Clown Conservatory, em São Francisco. Depois de se formar, trabalhou em um cruzeiro da Royal Caribbean como malabarista e em uma grande loja da Disney, em Manhattan. Ele usava um chapéu do Pateta e se jogava de bunda no chão para divertir a meninada.

Neste momento Phil está desenvolvendo o próprio espetáculo, *Onomatopeia*. É um conceito de vaudeville ambicioso: cada cena ex-

plora uma ideia, mas as únicas palavras no roteiro são onomatopeias. É repleto de Puf! Tóim! Pff!

Phil começou a jogar D&D quando criança. “Eu queria interpretar um homem-lagarto porque gostava dos bichos”, diz ele. “E, ao crescer, desejava ser herpetólogo.” Ele terminou se dedicando ao teatro — e agora o jogo é mais um lugar para sua atuação.

Jogadores de D&D controlam seus personagens usando uma combinação de narrativa em primeira pessoa e dramaturgia. Essa é a parte do jogo que confunde aqueles que nunca participaram de uma partida de RPG. Na prática, é bem simples.

Imagine que você é um personagem trancado em uma cela. O Mestre descreve o local baseado nas anotações dele: “Você está no canto de uma sala escura e fria, de mais ou menos 1 metro quadrado. As paredes, feitas de pedra, são interrompidas por uma pequena porta de madeira. Ela está fechada e a única fonte de luz do local é uma abertura, do tamanho de um punho, quase no teto.”

Como um jogador, é preciso escolher uma ação e descrevê-la. Você poderia falar: “Eu tento forçar a abertura da porta.”

Depois disso, o Mestre procura regras de arrombamento de porta,* consulta a planilha de personagens para medir sua força e joga um par de dados. Se você tiver sorte, ele dirá algo como: “Você usa toda sua força contra a porta e uma dobradiça se quebra. A porta cai com um estrondo no corredor.”

Essa técnica de narrativa é útil na maioria das situações. E se você não fosse suficientemente forte para quebrar a porta? Poderia tentar convencer um guarda a libertá-lo — e seu Mestre pediria para você interpretar o ato no papel do personagem, enquanto ele assumiria os diálogos do guarda. Se a sua atuação fosse convincente, ele abriria a porta.

* Tabela 3-17: Tipos aleatórios de Portas, *Livro do mestre*, p. 78.

Essa é a melhor parte do jogo para pessoas como Phil. Ele ganha vida quando nossos personagens pechincham com mercadores, negociam com patrões ou, com um bom papo, tentam evitar uma briga.

Os planos de Ganubi são sempre dramáticos, pena que nem sempre bem-sucedidos — então tenho minhas dúvidas. Mas ele já saiu do seu canto e revelou uma bugiganga que pegamos em Tôquio: um chapéu de disfarce, um item mágico que permite ao usuário mudar de aparência conforme desejar.

Ele coloca o chapéu na cabeça e seu corpo se deforma e se retorce. Sua pele se torna escamosa e sua face fica achatada. Em segundos, ele se transforma em um dos piratas.

— Ok, você parece um peixe — diz Morgan.

Phil deixa um largo sorriso escapar.

— Vou me aproximar dos piratas e ver o que fazem.

Morgan joga um dado sobre a capa de seu caderno.

— Eles se viram e notam sua presença, mas não fazem nada. Você ainda está a uns 9 metros de distância.

— Certo. — Phil faz uma pausa. — Quando eu chegar a 5 metros, vou fingir surpresa, apontar para trás deles e gritar para dar um alarme.

— Você não fala a língua deles.

— Eu sei — diz Phil. — Faça um barulho como um peixe em pânico.

Morgan sorri e, então, faz uma careta.

— Tudo bem — fala. — Lance os dados contra sua perícia de atuação.

Phil pega um d20 — um dado de 20 faces azul-brilhante — e joga em cima da mesa. Quando para de rolar, o dado mostra o número 7.

VOCÊS ESTÃO EM UMA TAVERNA

Morgan checa suas anotações.

— Os piratas ficam confusos — diz ele. — Eles estão apenas encarando você.

— Certo — prossegue Phil. — Qual deles parece ser o mais ingênuo?

Alex resmunga, revoltado.

— Que se dane tudo isso! — grita. — Eu desembainho minha espada.

Jhaden é o gorila de 300 quilos em nosso grupo de aventureiros, um ranger que luta com uma espada em cada mão e sempre na linha de frente da batalha. Ele causa a maior parte dos danos nos inimigos e é uma espécie de “escudo de carne” para os personagens menos durões.

Quem o comanda é Alex Agius, 33 anos, um designer gráfico que trabalha como freelancer desde que foi demitido de um emprego fixo na revista *Penthouse*. Seu trabalho consistia em preparar fotos, retirar manchas de modelos nuas e selecionar a fonte adequada para cada legenda obscena. Agora ele dedica parte de seu tempo a uma revista sobre investimentos financeiros.

Alex foi exposto pela primeira vez ao D&D quando tinha 6 anos — seu primo apareceu com o jogo em uma festa de família. “Eu adorava os gibis do Conan, então a primeira coisa que me atraiu no D&D era que poderia viver um bárbaro”, recorda-se. “Mas então notei que poderia interpretar um personagem totalmente novo e criado por mim, em vez de um pré-concebido como Conan... Isso era muito legal.”

Depois que seu primo foi embora para casa, Alex desenhou a caverna que seu personagem explorara. Quando sua mãe viu a arte, ela achou que aquilo “era realmente muito bom” e comprou os manuais de D&D para ele.

Ao contrário de Phil, Alex tende a ficar meio inquieto quando tem muita interpretação em um jogo. Ele se sente mais confortável quando a aventura tende para o lado da ação.

O combate em D&D é organizado como uma sequência de ações narrativas e muitos lançamentos de dados. Se um jogador decide atacar com a espada, ele pode anunciar o movimento, mas é o Mestre quem calculará se a investida será bem-sucedida. Na prática, isso leva a uma equação matemática, algo como: (força do lutador + perícia do lutador) — (agilidade do alvo + armadura usada pelo alvo) + um elemento aleatório determinado pelo dado = o ataque funciona ou não.

Toda criatura no jogo — controlada pelo jogador ou pelo Mestre — tem um número específico de “pontos de vida” representando sua saúde. Quando um lutador atinge o alvo, ele joga os dados para ver quanto dano causa. O Mestre subtrai esse número dos pontos da vida do monstro. Cada jogador que ataca o monstro repete o processo até a criatura zerar seus pontos de vida e morrer.

Essas regras para combates ficam incrivelmente complexas. Há regras específicas para lutas às cegas, embaixo d’água ou em cima de um cavalo. Há regras que descrevem como tirar uma espada da mão do oponente ou esmagar alguém com um escudo. Existe até mesmo um livro inteiro, *Weapons of Legacy*, que lista centenas de armamentos diferentes e descreve o efeito que cada um tem no jogo.

A espada de Jhaden, Bloodlust, é uma arma inesquecível, encantada para causar mais danos contra vampiros e outros mortos-vivos. Ele a empunha com a mão direita, deixando a esquerda com um punhal mais longo e sobrenaturalmente afiado. Se ele caminhar em sua direção com ambas, você se machucará.

— Estou atacando — avisa Alex — aquele sujeito. — Ele aponta para uma das figurinhas de plástico na mesa que representa um

dos peixes. Morgan as colocou em cima de uma matriz de combate, um pedaço de vinil do tamanho de uma mesa impresso com uma grade de 20 por 20 quadrados de 2,5 centímetros. Cada quadrado corresponde a 1,5 metro no mundo do jogo e cada participante na batalha é representado por uma miniatura ou “mini”. Não a usamos o tempo todo nas partidas, mas elas são úteis na hora do combate, porque nos permitem seguir a localização e o movimento de cada um dos personagens.

— Os guardas o viram e agora é hora de um teste de Iniciativa — diz Morgan. Todas as vezes que entram em combate, eles precisam jogar um dado para determinar a ordem dos turnos na batalha. Desta vez, Alex vem primeiro.

— Certo, eu ataco em investida com a Bloodlust — diz. Ele move sua mini (uma figura curvada em um manto marrom, que segura duas espadas) pela matriz, pega um d20 e lança para determinar o sucesso do ataque. Sai o número 12. — Eu recebo +2 pela investida e +8 pelo meu bônus de ataque com armas brancas, então meu ataque soma 22.

Jhaden corre para a frente e a Bloodlust rasga as escamas do pirata, penetrando profundamente em seu peito. Enquanto retira a espada da vítima, Jhaden olha para nós e grita: “Hoje à noite comeremos sushi!”

Uma campanha de Dungeons & Dragons quase sempre inclui um mago. Abel foi nosso primeiro. Era um “conjurador”, uma especialização em encantos que criam algo do nada — como bolas de fogo e raios. Mas ele foi morto há algumas semanas, quando sua consciência foi fundida à de um antigo dragão.* Como magos são

* É uma longa história. Basta dizer que se um dia conseguirmos livrar a Terra dos vampiros, a próxima ameaça global que precisaremos enfrentar será uma serpente voadora furiosa com um terrível caso de múltipla personalidade.

fundamentais para o sucesso de um grupo, nós rapidamente recrutamos um novo, Babeal.

Os dois personagens são responsabilidade de Brandon Bryant. Seria fácil estereotipar Brandon como um jogador de D&D — ele é um sujeito grande com um cabelo bagunçado que trabalha como gerente de Tecnologia da Informação. Mas os clichês param por aqui. Aos 34 anos, está em seu segundo casamento, agora com uma aluna de Artes. Faz caratê desde pequeno e participava regularmente de competições no nordeste dos Estados Unidos. Também é um especialista na “dança do fogo” — em noites de calor no Brooklyn, você de vez em quando consegue encontrá-lo, na cobertura do seu prédio, jogando e pegando bastões em chamas.

Brandon fica feliz em traçar uma linha entre sua dança flamejante e suas invocações. “Gosto da ideia de ter controle sobre uma força elemental”, confessa. “Aqui está essa coisa primitiva e eu consigo moldá-la ao meu desejo... É mágico, mas mundano, como tomar um chá com um deus.”

— O pirata foi severamente ferido pelo ataque de Jhaden, mas ainda está de pé — relata Morgan. — É a vez de Babeal.

A mini representando Babeal está no fim da matriz de combate, onde Morgan desenhou uma caixa usando uma caneta marca-texto com tinta marrom, simulando as paredes da cabine do leme. É a figura de um homem em um robe verde-musgo, segurando um longo cajado e um elmo em forma de balde, com dois chifres de cada lado. Essa miniatura sempre me lembra o líder de “Os Cavaleiros que Dizem ‘Ni’”, do filme *Monty Python e o cálice sagrado*, mas nunca falei isso em voz alta. Fazer uma referência a Python em uma sala repleta de fanáticos por D&D é como levar brownies para um encontro de Vigilantes do Peso. Levaria horas para a ordem ser restaurada.

Jhaden está do outro lado da matriz, em um quadrado próximo ao pirata ferido. Os outros três homens-peixe estão a poucos quadrados de distância.

— Chupem isso, sardinhas! — grita Brandon. — Bola de Fogo!

Morgan balança a cabeça afirmativamente. Bola de Fogo é uma magia de alcance médio, então Babeal pode evocá-la a distância. E como ela tem um efeito único — um círculo com 12 metros de diâmetro, ou 8 quadrados na matriz —, Babeal pode mirar para atingir os piratas, mas não seus aliados.

Morgan desenha um círculo vermelho no mapa. “Você evoca e o convés explode em chamas, cobrindo os piratas. Lance o dado para os danos.”

Uma magia de fogo desse tipo faz um verdadeiro estrago, então Babeal precisa jogar 10 dados de 6 faces (na linguagem nerd: “10d6”) para saber quantos pontos de vida cada pirata perde.

Ele não tem muitos dados, então pega 5d6 da mesa — três seus e dois de Alex — e os joga no tabuleiro, reagrupando-os e lançando novamente. Cada inimigo recebe 32 pontos de dano.

As esferas de fogo de Brandon causam 10d6 de danos agora, mas, quando começamos a jogar, ele sequer podia evocar a magia. Isso mudou por causa de um elemento-chave das regras de D&D: os personagens não apenas passam de sessão em sessão, eles também aprendem com suas experiências.

Quem jogou um pouco de videogame nos últimos vinte anos não vai achar isso uma surpresa. Mas D&D foi o pioneiro na ideia de personagens que ficam mais poderosos com o passar do tempo; antes de seu surgimento, os jogos eram quase todos estáticos. As regras do Banco Imobiliário nunca mudam, não importa quantas vezes você dê voltas no tabuleiro.

Como os personagens de D&D evoluem como pessoas de verdade, participar do jogo torna-se uma experiência visceral única. Os participantes têm mais vontade de ganhar, pois as vitórias são cumulativas. Eles experimentam uma alegria maior com o sucesso de cada missão, pois há um investimento emocional na campanha. E sentem a emoção do perigo real, já que ninguém quer perder um personagem que demandou anos de construção.

Em resumo, os jogadores de D&D projetam suas vidas por meio de seus personagens, da mesma maneira que há pais que desejam recriar seus sonhos nas vidas dos filhos — não que um jogador minimamente sensato leve o relacionamento tão a sério. Mas falaremos sobre isso mais tarde.

Naturalmente, a evolução é medida usando progressão matemática. Em vários momentos da aventura, geralmente durante intervalos da narrativa, um Mestre revisa as conquistas dos jogadores e os recompensa com “pontos de experiência”. Eles ganham pontos para cada monstro derrotado, com base no grau de ameaça; matar um rato pode render 100 pontos de experiência, enquanto eliminar um dragão ancião pode valer 100 mil. Os participantes também recebem por conquistas abstratas, como a solução de uma charada ou quando interpretam algo tão bem que conseguem sair de uma confusão sem precisar lutar. Quando um personagem acumula experiência suficiente, ele avança um nível, ganha acesso a novas habilidades e fica mais poderoso.

Os personagens não são os únicos que mudam com o passar do tempo. Como as campanhas de D&D podem durar meses, anos ou até mesmo décadas, os jogadores vêm e vão de acordo com a quantidade de tempo livre em suas vidas.

O Mundo Vampírico testemunhou sua parcela de mudanças. Nick, companheiro de apartamento de Brandon, interpretou o

bárbaro Taluug até se mudar. Um outro Alex (o chamávamos de “Segundo”) teve vários personagens, inclusive um druida, um praticante de magia que extrai seus poderes da natureza. Segundo estava na universidade e precisou sair do grupo por causa das obrigações estudantis.

Ryan Robbins entrou na turma bem depois de Abel, Jhaden, Ganubi e Weslocke se encontrarem em Kyoto. Ele interpreta Graeme, um ladino. Esses personagens são parte essencial de qualquer irmandade aventureira; perícias como Sentir Armadilhas e Abrir Fechaduras são frequentemente utilizadas em jogos de fantasia. Mas como Ryan não conseguiu vir hoje à noite, consideramos Graeme “café com leite” — ele não morreu nem deixou o grupo, mas vai ficar na surdina até a próxima partida. É uma pena, porque poderíamos ter uma ajuda contra os piratas: a Bola de Fogo de Babeal queimou os inimigos, mas não os derrotou.

Agora é minha vez. Weslocke é um clérigo. Como Babeal, ele é capaz de conjurar feitiços poderosos. A maior parte deles é focada na cura — em qualquer grupo de aventureiros, o clérigo costuma fazer o papel de médico. Mas eu também tenho alguns golpes.

Eu pego minha mini (um homem em uma armadura segurando uma maça pesada) e movo cinco quadrados em direção aos piratas. Ainda posso completar minha ação depois de andar, então checo minha planilha de personagem e pego um d20.

— Eu evoco a Luz Cegante neste pirata — digo para Morgan, enquanto aponto para uma ilustração e lanço o dado: 17, mais que suficiente para confirmar o ataque. O dano do feitiço equivale a um dado de oito faces (ou 1d8) para cada dois níveis. Como sou um clérigo de nível 12, procuro por 6 dados no tabuleiro. Eu jogo e somo os números: 41 pontos de dano.

— Uma explosão de luz sai de suas mãos, como um raio de sol — diz Morgan. — Atinge o pirata, que se contorce e morre.
Alex gargalha. Eu sorrio educadamente.

Batizei Weslocke em homenagem ao primeiro personagem que interpretei no D&D. Eu tinha 10 anos, estava na quarta série e era muito, muito nerd: usava calça social, meias pretas e óculos de armação grossa.

Naquela idade, já tinha sido abduzido para dentro de vários interesses nerds dos anos 1980, incluindo *Star Wars*, programação de computador e músicas de Weird Al Yankovic. Mas não tinha ido muito além de *As crônicas de Nárnia* na literatura fantástica e só ouvira falar de leve sobre role-playing games. Quando meu amigo Scott Johnson produziu uma cópia fajuta dos manuais básicos de *Dungeons & Dragons*, foi como uma revelação: neste mundo eu não era um “mané de óculos fundo de garrafa” em calças JCPenney. Era um herói clássico durão, matador de goblins e investigador de masmorras.

Eu não estava sozinho. Na década seguinte ao seu lançamento, em 1974, D&D deixou de ser um passatempo obscuro para se tornar um fenômeno mundial — um dos jogos mais ardorosamente amados, vendidos e polêmicos já fabricados. Ele dominou minha pré-adolescência e virou o centro das minhas interações sociais mais importantes; meus melhores amigos eram meus companheiros de jogo. Nas noites de sábado, quando nos encontrávamos para uma partida na casa de alguém, assistíamos a um filme, às vezes íamos nadar, jogávamos bombinhas uns nos outros ou colocávamos fogo em poças de fluído de isqueiro na entrada da garagem de Scott — mas sempre jogávamos D&D.

É a vez dos piratas agora, então Morgan toma a iniciativa. Depois do meu feitiço fritar um dos seus camaradas, os escamosos decidem que represento a maior ameaça ao grupo. Morgan coloca suas

miniaturas ao meu redor — uma na frente, duas em cada lado. Eles me atacam com suas lanças e dois têm sucesso. De repente meus pontos de vida caem de 82 para 55.

Todo mundo no combate já teve sua ação, então o turno recomeça novamente. Jhaden gira e golpeia um dos piratas, mas não o deruba. Ganubi se desequilibra, saca seu arco e atira uma flecha, que não atinge o alvo. Babeal conjura um Míssil Mágico, mas só causa 16 pontos de dano.

Eu decido ser mais sagaz. Anuncio para a mesa que estou lançando a magia Barreira de Lâminas, a qual produz uma cortina de lâminas rodopiantes do nada. Explico que evoco essa barreira imediatamente ao redor do meu personagem, Weslocke. Ou seja: nos oito quadrados na matriz que me circulam, três deles ocupados por piratas.

Morgan precisará obter um número alto nos dados para que os piratas consigam desviar das lâminas. Se não tiverem sucesso, serão feitos em picadinho.

Ele joga os dados. Um pirata morre instantaneamente, retalhado pelas lâminas. O outro consegue se esquivar e pula para trás, escapando ileso. O terceiro também escapa com sucesso, porém, em vez de se distanciar da minha miniatura, Morgan o coloca dentro do meu quadrado.

— O pirata pula para a frente para escapar e tromba com você — ele explica. — Os dois caem no chão.

Eu basicamente me enfiei dentro de uma jaula de facas rodopiantes com um peixe monstruoso e raivoso.

Jogar D&D pode ser recompensador, mas nem sempre é fácil. RPGs carregam uma bagagem grande de preconceito e seus devotos correm o risco de serem rotulados de nerds e esquisitos — ou até mesmo de criminosos.

Sendo justo, esse preconceito tem certa razão de existir. O jogo tende a atrair fãs de literatura fantástica, mitologia, matemática e quebra-cabeças — traduzindo, nerds. Eles valorizam o sentimento de comunidade que encontram entre jogadores de D&D e são ariscos ao dar boas-vindas a novatos; as sessões viram um lugar onde os perseguidos sentem-se confortáveis. É admirável, mas não ajuda nem um pouco na divulgação do hobby.

Eu não sei se jogava D&D porque os outros garotos da minha idade achavam que eu era um nerd ou se eles achavam que eu era nerd por causa do D&D. Causalidade e correlação tendem a ficar confusas quando um valentão de 13 anos exalando hormônios está ameaçando costurar sua bunda ao cotovelo. O que sei é que minha vida foi mais fácil. Jogava D&D o quanto queria e só lidava com provocações ocasionais, ao contrário de certos garotos, que eram proibidos de jogar e execrados quando o faziam.

Na década de 1980 o D&D se viu no centro de uma histeria em massa. O jogo foi vinculado a assassinatos, rituais satânicos e suicídios de adolescentes. Escolas baniram o jogo; igrejas o demonizaram; tribunais o criminalizaram. Oficiais da lei costumavam relatar que um suspeito “era conhecido por jogar D&D” da mesma maneira que poderiam revelar que era um torturador de animais ou viciado em drogas.

Embora gostasse de outros jogos, nunca relutei no meu amor por D&D. Ao entrarmos nos anos rebeldes da adolescência, eu e meus amigos passávamos cada vez mais tempo jogando D&D com garotos menores. Eram jogos que saíam da fantasia para emular filmes de espionagem (*Top Secret*), ficção científica (*Star Trek: The Role Playing Game*) e de que diabos chamavam *Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness*.*

* O jogo de RPG das Tartarugas Ninja, inédito no Brasil. (*N. do T.*)

Éramos particularmente fãs de jogos pós-apocalípticos, como *Cyberpunk 2020*, que pertencia a um gênero inspirado pelos livros dos autores do quilate de William Gibson e Bruce Sterling. No ensino médio, passávamos centenas de horas jogando *Shadowrun*, um jogo futurista que combinava de forma brilhante ficção científica com elementos de D&D. Em vez de guerras nucleares ou vírus mortais, o jogo criava um cenário apocalíptico causado pelo retorno da magia ao mundo: tinha trolls em motocicletas, hackers de computadores élficos e um antigo dragão azul chamado *Dunkelzahn*, que foi eleito presidente.

Na prática, *Shadowrun* era mais ou menos um encontro de *Blade Runner* com *Conan, o Bárbaro*. Meu personagem favorito era um mago que usava uma das mãos para atirar com uma espingarda e a outra para lançar bolas de fogo. Eu sentava no porão de um amigo e interpretava aquele sujeito em quase todas as noites de sábado dos meus últimos anos no colégio.

Um praticante da magia controla energias arcanas por meio de um ato de puro desejo, então posso extinguir a Barreira de Lâminas de Weslocke facilmente. Mas preciso esperar minha vez. Agora é a hora de o pirata atacar.

Ele tasca 11 pontos de dano e Morgan lança um olhar engraçado.

— Jogue para seu teste de resistência de Vontade — ele me instrui. — O pirata tem um ataque especial.

Eu seguro meu d20 favorito e jogo na mesa. Quatro.

— Desculpe — diz Morgan, embora, no fundo, não queira exatamente dizer isso. — Weslocke está paralisado de medo pelas próximas cinco rodadas. Você não pode realizar nenhuma ação, incluindo conjurar e desfazer magias.