O Império da Imaginação

O Império da Imaginação

Michael Witwer

**A HISTÓRIA DE GARY GYGAX,
O CRIADOR DO RPG
MAIS FAMOSO DO MUNDO**

Tradução
Ana Rodrigues



Copyright © 2015, Michael Witwer
A tradução de *Empire of Imagination: Gary Gygax and the birth of Dungeons & Dragons* é publicada pela LeYa Editora mediante acordo com a Bloomsbury Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

Tradução para a Língua Portuguesa © 2016 LeYa Editora Ltda., Ana Rodrigues

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610, de 19.2.1998.
É proibida a reprodução total ou parcial sem a expressa anuência da editora.

Este livro foi revisado segundo o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Título original
Empire of Imagination – Gary Gygax and the birth of Dungeons & Dragons

Curadoria
Affonso Solano

Preparação de texto
Rodrigo Austregésilo

Revisão
Thiago Braz
Flora Pinheiro

Capa
d29 | Leandro Dittz

Imagem de capa
Caio Monteiro

Diagramação
Abreu's System

Crédito das imagens
Imagens 1, 2, 3 e 4 cortesia de John Bobek; 5 cortesia de Michael Tox (The Dragon's Trove) e Paul Stormberg (The Collector's Trove); 6, 7, 8, 9, 14, 15, 16, 22, 23 e 25 cortesia de Paul Stormberg com a permissão da Wizards of the Coast; 9 com a permissão de Tim Kask; 10 e 11 cortesia de Paul Stormberg; 12 e 13 cortesia de Ian Livingstone © Ian Livingstone, 1976; 17 e 24 com a permissão da Wizards of the Coast; 18 cortesia de Tom Wham; 19 cortesia de Elise Gygax e Tim Kask; 20 e 21 cortesia de Ernie, Elise, Luke, Cindy e Heidi Gygax e Mary Jo Gygax-Walker; 26 cortesia de Paul Stormberg com a permissão da The Oklahoman; 27 cortesia de Peter Adkison copyright © Peter D. Adkinson, 2007.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Angélica Ilacqua CRB-8/7057

Witwer, Michael
Dungeons and Dragons : o império da imaginação : A história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo / Michael Witwer ; tradução de Ana Rodrigues. – São Paulo : LeYa, 2016.
320 p.

ISBN 978-85-441-0419-4

1. Gygax, Gary 2. Dungeons and Dragons (Jogo) I. Título II. Rodrigues, Ana.

16-0348 CDD 794.8

Índices para catálogo sistemático:

1. Dungeons and Dragons (Jogo)

Todos os direitos reservados à
LEYA EDITORA LTDA.
Av. Angélica, 2318 – 13º andar
01228-200 – São Paulo – SP
www.leya.com.br

Para Kalysta, Vivienne e William

Sumário

Nota do autor: Contando a história de um contador de histórias 9

Prefácio 11

Introdução 15

Prólogo: Trilha da memória 17

NÍVEL 1

1. Travessuras no Meio-Oeste 29
2. Noite do terror 33
3. Xeque-mate 37
4. Aqui existem dragões 41
5. Tumba dos horrores 45
6. Ninguém no volante 51
7. Tempos difíceis em Lake Geneva 55

NÍVEL 2

8. O mundo real 59
9. Paixões em duelo 63
10. Outra mulher? 69
11. Aquele que fugiu 73
12. Domingo no parque com Gary 77

NÍVEL 3

13. Jogando 83
14. Encontro com o destino 91
15. Estudos de tática, alguém? 95
16. *Chainmail* 101

NÍVEL 4

17. Gênesis 109
18. A musa 115
19. Hora de dormir! 117

20. Publicar: uma armadilha 121
21. A arte de fazer arte 125

NÍVEL 5
22. Casualidades dos jogos de guerra 131
23. Uma solução improvisada 135
24. A força de Kask 139
25. Diversão e mais jogos 143
26. O outro emprego de Gary 149
27. É como *Dungeons & Dragons*, só que avançado 153

NÍVEL 6
28. Problemas no paraíso 161
29. Uma perda devastadora 171
30. O ditador 175
31. Caminhos separados 179
32. Não há negócios como o *show business* 183
33. O golpe 189
34. Cavalo de Troia 195

NÍVEL 7
35. Novos começos 203
36. Jornadas perigosas 209

NÍVEL 8
37. Justificado 217
38. Prata e ouro 223
39. Rei dos nerds 227
40. O fim da estrada 231

NÍVEL 9
41. O legado 237
42. Efeito borboleta 241
43. A estrada nunca acaba 251
44. Um homem para todas as estações 257

Notas 259

Agradecimentos 277

Apêndice A: Cronologia de Gary Gygax 279

Apêndice B: Gary Gygax – o trabalho de uma vida 286

Referências e bibliografia selecionada 296

Nota do autor
Contando a história de um contador de histórias

Dungens & Dragons – O império da imaginação: A história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo é a história dramática do criador de um dos jogos mais influentes de todos os tempos. Apesar de a narrativa ter como base um intenso processo de pesquisa e entrevistas, também usei um pouco de imaginação e um raciocínio enriquecido de informações para preencher as lacunas dessa história dinâmica e ainda muito desconhecida, tornando-a o mais completa e coerente possível. Em muitos casos, cenas e diálogos foram recriados, combinados e, em alguns momentos, imaginados para dar apoio aos registros documentais conhecidos. Muitos dos eventos descritos são controversos e foram contados a partir de perspectivas pessoais que refletem as crenças dos indivíduos envolvidos, e não são necessariamente apoiados ou compartilhados por este autor. No fim, minha esperança é que o leitor fique não apenas com uma imagem clara das realizações de Gary Gygax, mas que também consiga ter uma noção de sua personalidade – uma imagem de sua vida. No entanto, me esforcei muito para ser o mais cuidadoso e preciso nas descrições desses eventos e nos detalhes reais deste trabalho.

Contudo, pensei em uma forma de distinguir as citações e os escritos já existentes daqueles já editados, recriados ou imaginados durante este trabalho. Citações ou séries destas seguidas por uma nota são derivadas de fontes pré-existentes; a nota proverá os dados contextuais e a origem das informações. As notas também serão usadas para fornecer informações sobre fontes em alguns casos (principalmente os que seriam considerados controversos ou contestados), para dar crédito a informações ou mais detalhes sobre um determinado

tópico. Uma bibliografia mais extensa com as informações completas das fontes citadas será apresentada ao final. As situações que não apresentarem notas são editadas, recriadas ou imaginadas dentro do contexto dos fatos. Por respeito aos que estavam presentes durante esses eventos, percebo a importância de reiterar que todos os esforços foram feitos visando ser o mais verossímil possível, mas também acredito que o aspecto dramático da narrativa está alinhado com o detalhamento de uma vida tão marcante quanto a de Gary.

Um dos desafios de recolher informações precisas sobre e de um grupo tão imaginativo e criativo de indivíduos é que, em muitos casos, as lembranças dos eventos tendem a ser imaginativas e criativas. Isso, combinado com a amplitude dos sentimentos pessoais envolvendo pessoas e eventos, além dos muitos anos que se passaram, explica, sem dúvida, as discrepâncias significativas que existem nos registros históricos. O próprio Gary era conhecido por falar de improviso, sem prever que suas palavras poderiam ser registradas e reunidas como parte de uma pesquisa histórica. Por exemplo, ele era impreciso – e algumas vezes, inconsistente – com datas, fatos e números em entrevistas sobre o mesmo evento, feitas em épocas diferentes. Por isso, como parte do processo de pesquisa, usei fontes primárias, sempre que disponíveis, para eliminar conflitos factuais, especialmente os relatados em entrevistas posteriores ou de origem duvidosa. Nesse aspecto, o livro *Playing at the World*, de Jon Peterson, provou-se de grande ajuda e merece um reconhecimento especial, pois sua pesquisa se baseia em fontes primárias difíceis de encontrar e serviu, na prática, como um controle dos fatos para minha pesquisa. Isso não deixa de fora todas as pessoas que generosamente doaram seu tempo em entrevistas e correspondências para este trabalho, e uma lista completa está disponível nos agradecimentos e nas referências bibliográficas.

Esta é uma história – a história da vida vibrante e dinâmica de Gary Gygax. Após todo meu aprendizado sobre sua trajetória, acredito que ele desejaria que ela fosse contada exatamente desse jeito.

Prefácio
Por John Romero

A primeira vez que joguei *Dungeons & Dragons* foi em 1979. Meu amigo Christian Divine tinha os três primeiros livros de *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D): *Dungeon Master's Guide, Player's Handbook* e *Monster Manual*. Não imaginávamos que aqueles três livros estavam preparando o terreno para décadas de desenvolvimento de RPGs analógicos e digitais e mudando o mundo dos jogos para sempre.

Primeiro, passamos por uma grande variedade de módulos. *Tomb of Horrors*, de Gygax, era simplesmente o ambiente mais aterrorizante e complexo já imaginado. Graças ao seu incrível design e influência, maravilhosos cinco livros foram criados pela editora rival de RPGs, a Flying Buffalo, dentro da série *Grimtooth's Traps*. (Esses livros eram tão queridos que recentemente foi realizada uma campanha de financiamento coletivo para ressuscitá-los e reimprimi-los. O projeto precisava de um total de US$17.000,00 para atingir a meta. A campanha arrecadou US$170.509,00, ressaltando a importância da criação de estratégias inteligentes no mundo dos jogos, e, sobretudo, o impacto de *Dungeons & Dragons*.)

Conforme o universo de *D&D* ia sendo expandido pela TSR, nós o acompanhávamos, nos divertindo com a variedade de jogos e cenários da empresa como *Gamma World*, *Boot Hill*, *Top Secret*, *Greyhawk* – criado por Gygax, e *Blackmoor*, de Dave Arneson. Era uma variedade incrível, de uma criatividade sem precedentes, e potencial infinito. Sabíamos que era um reino que nos permitia intermináveis aventuras e passamos anos montando e jogando nossas próprias criações, sempre obedecendo às regras que davam o equilíbrio correto e necessário para uma sessão de jogo justa.

Não demorou muito para que os computadores chegassem à casa das pessoas e os jogos se tornassem grande parte desse fascínio. No começo da década de 1980, os fliperamas estavam no auge do sucesso e muitos jogos de computador eram inspirados neles, até que a popularidade do *D&D* começou a influenciar criações mais interessantes, como *Temple of Apshai*, *Beneath Apple Manor*, *Wizardry* e *Akalabeth* – precursores da enxurrada de RPGs digitais que iriam ajudar a inflar e transformar o segmento que surgia dos jogos eletrônicos em uma indústria de US$100 bilhões.

Conforme as séries *Wizardry* e *Ultima* prosseguiam, criando franquias que existem até hoje, influenciavam novas séries como *Final Fantasy*, *Dragon Quest, Warhammer*, entre outras. O mercado tem se expandido por décadas devido a essa corrente, com *D&D* no centro.

Em 1990, na id Software, além de desenvolvermos jogos para PC, costumávamos jogar *Dungeons & Dragons* em um mundo criado por John Carmack. Era um universo totalmente diferente de qualquer outro que já tivéssemos experimentado; havia um planeta inteiro, dezenas de personagens de alto nível que governavam partes do mundo, conspirando uns contra os outros, e várias facções espalhadas. Era incrível jogar em um mundo onde o combate não era o único foco, e a política, a intriga e o suspense nos mantivessem entretidos por horas a fio. Aquela era uma consequência imprevista da influência do *D&D* – que, em algum momento, os sistemas de combate deixariam de ser um fim em si e virariam um meio para enriquecer um mundo de emoções complexas e alianças mutáveis. O foco das nossas aventuras tornou-se a história, os personagens e o poder que detinham, enquanto o sistema de *D&D* mantinha tudo em coesão.

Durante as primeiras reuniões de brainstorming para elaboração de *DOOM*, nosso jogo lançado em 1993, decidimos buscar inspiração nas nossas aventuras de *D&D*. Nosso mundo tinha sido destruído por uma onda infinita de demônios invadindo o Plano Material Primário graças a um erro trágico de minha parte (quero dizer, da parte do meu *personagem* caótico e neutro). Eu dera o *Demonicon*,

um livro que mantinha demônios sob controle, a um poderoso demônio em troca de uma Katana Antiga +5 e um Anel da Regeneração Vampírica. Pensei que aqueles itens me manteriam vivo para sempre, mas não antevi que um mundo sem personagens interessantes faria com que aquela vida não valesse a pena.

No entanto, a destruição de nosso mundo de *D&D* por uma enxurrada de demônios nos deu a trama perfeita para um soldado especial em Phobos, uma lua de Marte. Uma corporação descuidada, chamada de *Union Aerospace Corporation*, estava fazendo experiências com uma nova tecnologia de teletransporte, e cometeu graves erros. Demônios surgiram e mataram todas as pessoas da base. Sendo o último soldado espacial a descobrir isso, você abre caminho lutando pela base atacada até a fonte daquela carnificina, e, mais além, até o Inferno. Essa se tornou a história de *DOOM*. A experiência do usuário dependia muito do jogo em tempo real – uma versão acelerada do mecanismo de combate de *D&D*, baseado em lançamento de dados, mas, ao contrário do guerreiro-com-espada enfrentando mago-com-feitiços, era um soldado-espacial-com-armas contra demônios equipados com magia infernal. Os lançamentos de dados são praticamente contínuos em *DOOM*, pois o combate é a principal função do jogo. Após o lançamento, *DOOM* se tornou um dos jogos mais influentes da história, e isso graças àquele que é, na verdade, o mais influente de todos: *Dungeons & Dragons*.

É impossível minimizar o impacto que o trabalho de Gygax e Arnerson teve e continua tendo. Com exceção das primeiras aventuras baseadas em texto, qualquer jogo que tenha algum tipo de estatística para seus personagens é um descendente de *Dungeons & Dragons*. Isso inclui as séries *Grand Theft Auto*, *Saints Row*, *Age of Empires*; e todos os jogos criados pela Blizzard Entertainment, incluindo *World of Warcraft*, o maior jogo de *D&D* de todos os tempos.

Em resumo, os conceitos lançados por *D&D* inspiraram os primeiros grupos de jogadores e de programadores, e começou uma revolução de inovações técnicas e criativas. Desde a construção de mundos imersivos e a elaboração de estratégias até mecanismos

realistas de combate e desenvolvimento de personagens, os pilares do *D&D* se tornaram dispositivos essenciais e difundidos no universo dos jogos. Os mundos digitais imaginários ficam cada vez maiores e mais complexos, e é humilhante lembrar que tudo começou no lugar mais mundano possível: uma mesa.

É mesmo um mundo de *Dungeons & Dragons*, afinal.

Introdução

Em 1974, um sapateiro de uma pequena cidade em Wisconsin esbarrou em uma ideia que mudaria para sempre a cultura pop: o *role-playing game*. O sapateiro era Gary Gygax e o jogo era *Dungeons & Dragons* (*D&D*). Em poucos anos, esse jogo da contracultura *geek* se tornou um fenômeno mundial, mas foi sufocado por assustadoras acusações de causar danos psicológicos, supostos pactos satânicos, processos caros, sociedades desfeitas e decisões comerciais suspeitas, exilando-o das fronteiras das tendências da época. Mas talvez esse jogo, que com tanta frequência é subestimado e deixado de lado, tenha causado um impacto maior do que lhe foi creditado...

Quando comecei a pesquisar sobre Gary, fiquei surpreso ao descobrir que ainda não havia uma biografia completa a seu respeito. Além de criar *D&D*, o primeiro *role-playing game* – um hobby praticado por aproximadamente 6 milhões de pessoas, só nos Estados Unidos –, pode-se dizer que sua criação serviu de base para alguns dos mais importantes fenômenos da cultura pop de hoje. Se você já jogou um videogame de tiro em primeira pessoa como *Call of Duty*, um dos RPGs *multiplayers* on-line (conhecidos como MMORPGs) como *World of Warcraft*, ou um RPG de computador, como *Final Fantasy*; se já se conectou a um mundo virtual on-line como *Second Life* ou assistiu à superpopular série literária e televisiva *Game of Thrones*, então já teve contato, mesmo que indireto, com o mundo de Gary Gygax. De forma geral, pode-se dizer que o jogo original desencadeou esses fenômenos multimilionários da cultura pop. Entretanto, ao contrário de outros inovadores que forneceram as bases da cultura pop atuais – líderes como Steve Jobs e Walt Disney –, Gygax e

seu jogo esotérico ainda são relativamente desconhecidos pelo público em geral, apesar de reverenciados pelos *geeks* mais fiéis.

Gary mudou o mundo, só que de formas mais abstratas do que seus pares mais famosos. O seu jogo uniu e inspirou os primeiros nerds, que se tornaram os programadores, os escritores de fantasia, os designers de videogames e as estrelas de cinema de hoje – os líderes e mestres da era da informação. E essa é apenas a ponta do iceberg.

Tendo crescido como um jogador de RPG, foi o trabalho de Gary que me levou a ter a ideia de escrever sua biografia. Logo descobri que sua vida pessoal era igualmente intrigante. Tinha todos os elementos conceituais de uma história de ascensão e queda: um rapaz de uma cidade pequena consegue ter sucesso, esquece quem realmente é, perde tudo e encontra redenção no fim da vida. Foi também a análise cuidadosa de sua infância que me ajudou a perceber que *D&D* não começou em um único dia em 1974, quando a empresa de Gary, a TSR, publicou as primeiras mil cópias, mas sim quando ele jogou xadrez pela primeira vez, quando se assustou pela primeira vez com uma assombração, quando leu seu primeiro livro de bolso, quando explorou os túneis do hospício abandonado de sua cidade e daí em diante. Basicamente, é por isso que esta é uma biografia abrangente, indo da infância de Gary até sua morte, em 2008.

Então, quem era esse homem tão admirado por pessoas como Stephen Colbert, Vin Diesel, Jon Favreau, Anderson Cooper, o falecido Robin Williams, entre muitos outros ícones e visionários da cultura pop, sem mencionar os milhões de jogadores pelo mundo? E, talvez ainda mais importante, por que isso ainda é relevante?

Espero que este livro responda a essas e outras perguntas sobre o homem que atingiu a primeira posição na lista dos cinquenta maiores nerds de todos os tempos da revista *Sync*. E, em uma era na qual é chique ser *geek*, Gary Gygax é rei, tornando a sua história tão relevante atualmente, ou até mais, como quando *D&D* era "o grande jogo da década de 1980".

PRÓLOGO

Trilha da memória

MESTRE: *Você está no convés de um navio pirata e acabou de derrotar vários malfeitores, que estão caídos, mortos, aos seus pés. O que você faz?*

JOGADOR (SIR EGARY): *Vasculho os corpos, começando pelo do capitão.*

MESTRE: *Você abre caminho até a beira do convés, onde o corpo do capitão está caído. Enquanto vasculha seus pertences, você encontra várias de suas coisas que tinham sido roubadas, incluindo a Chave da Revelação. Assim que pega a chave no bolso do capitão, uma flecha vem voando da gávea localizada no mastro frontal e...* [Olha para as fichas de personagens à frente e rola um dado de vinte lados] *acerta você bem no peito, penetrando a sua armadura de placa.* [Rola um dado de seis lados] *Isso, contando com os ferimentos que você sofreu antes, o deixará gravemente ferido.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Eu me escondo atrás das caixas do convés.*

MESTRE: *Você tenta ir até as caixas...* [Rola um dado de vinte lados] *mas está perdendo muito sangue e sua visão está começando a escurecer. Antes que chegue às caixas, tropeça e a chave balança em sua mão, que está próxima da lateral do navio.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Tento me recuperar e pegar a chave antes que ela caia na água.*

MESTRE [Rola um dado de vinte lados]: *Você olha sobre a amurada bem a tempo de ver a chave atingir a superfície da água e afundar. A Chave da Revelação se perde nas profundezas do Lago das Sombras...*

Em uma noite fria e tempestuosa de outubro, um homem grisalho e corpulento saiu apressado de um prédio comercial da cidade de Lake Geneva, Wisconsin. Ele ficou imóvel por vários minutos, o rosto barbado sem expressão, seus duros olhos castanhos opacos por trás dos óculos de aro grosso.

"Como pude deixar isso acontecer?"

Quis gritar o mais alto possível, mas não conseguia nem se mover naquele momento. Sentia-se entorpecido, vazio e sem palavras.

Enquanto estava parado na porta do prédio, recuperando-se da paralisia temporária, percebeu uma movimentação atrás dele. Retomando o foco, virou-se para espiar pela entrada do edifício, que emanava um brilho fluorescente artificial. Não ficou surpreso ao ver várias sombras paradas no lobby, encarando-o de volta. Eram os seus antigos empregados e amigos.

Por instinto, pegou um maço de cigarros Camel sem filtro e um pequeno isqueiro de plástico do bolso do casaco. Acendeu um cigarro e se afastou dali devagar, enquanto soltava a primeira baforada, sempre se perguntando "como" e "por quê". Ele não era ambicioso, pelo menos não no sentido material. Com certeza, não era um cara do mundo corporativo. Apenas queria criar jogos e se divertir. Apenas queria que outras pessoas os amassem e os jogassem, feito ele. Como seu amor pelos jogos o levara a isso?

Era o ano de 1985, e o homem era Ernest Gary Gygax, criador do primeiro *role-playing game* do mundo, *Dungeons & Dragons*. E, até alguns minutos antes, também era o presidente e o CEO da TSR Inc., editora e proprietária de *Dungeons & Dragons*, além de muitas outras criações de Gary. Sua liderança, porém, havia terminado após sua expulsão pelo conselho diretor em uma manobra planejada pela nova sócia majoritária da companhia, Lorraine Williams.

Em 1985, *Dungeons & Dragons* havia se tornado um fenômeno mundial, sendo distribuído em 22 países e com vendas anuais de até 30 milhões de dólares. Sendo abordado desde uma revista mensal até um popular desenho da CBS, *D&D* criara uma nova categoria de jogos conhecidas como RPG. *D&D*, um entre vários RPGs disponíveis no mercado, combinava as qualidades táticas

dos jogos de guerra de tabuleiro com a imaginação e a flexibilidade da criação de histórias em grupo. Conduzido nessas aventuras imaginárias por um juiz chamado de *Dungeon Master* – ou mestre – cada jogador desenvolvia um "personagem" próprio e completo, com personalidade única e um conjunto de atributos tangíveis, para ser guiado pela aventura em cooperação com outros jogadores. Além disso, ao contrário dos jogos de tabuleiro comuns, feitos para serem jogados e concluídos em uma única partida, em *D&D* os personagens e a jornada eram contínuos e evoluíam, criando uma sensação de continuidade intensa e duradoura para jogadores e mestres.

Gary se arrastou até a janela do motorista de um Cadillac Seville azul com janelas cobertas por insulfilm que estava estacionado perto da entrada. A placa do carro era TSR 1.[1] Ele não entrou no carro, só bateu no vidro. Conforme a janela escura descia, revelava o rosto enrugado do antigo jardineiro de Gary, Jim Johnson, que tinha se tornado seu motorista e segurança.

– Pode ir para casa, Jim. Vou dar uma caminhada pela cidade. Ligo quando precisar que você me pegue – avisou Gary, reunindo o máximo de calma e indiferença possível, depois da humilhação pela qual tinha passado.

Em resposta, Jim assentiu e fechou a janela do carro.

Normalmente, Johnson teria pedido mais detalhes, já que eram instruções muito incomuns vindas de seu empregador, mas Jim já trabalhava para Gary havia muitos anos e podia sentir que ele não estava com ânimo para explicações. De fato, todos os funcionários sabiam muito bem que não deveriam cruzar o caminho dele quando estava daquele jeito.

O que pareceu mais estranho para Jim, no entanto, era que Gary praticamente não caminhava mais, fosse por lazer, para se exercitar ou por qualquer outro motivo. Um joelho problemático, combinado com o sobrepeso e seus pulmões de fumante, fizera Gary abandonar as caminhadas frequentes que estava acostumado a fazer quando jovem. Na verdade, antes de ter alcançado o sucesso com a TSR e *Dungeons & Dragons*, sua forma de locomoção mais frequente

era andar, já que nunca tirou carteira. Por isso, precisava dos serviços de Johnson como chofer.

Gary caminhou lentamente pelo estacionamento, por entre a notável frota de mais de 70 carros e caminhonetes pertencentes à TSR ou alugados por ela. Os veículos chegaram a ser usados por uma equipe local de quase 400 pessoas, que tinha diminuído aos poucos até chegar a um grupo minguado de 95 integrantes. O excesso de veículos era um doloroso lembrete para Gary da origem dos erros nos negócios.

Xingou baixinho enquanto começava a descer a colina arborizada do Northeast Bussiness Park, onde ficava a sede da TSR. Quando chegou ao fim, no cruzamento entre a Sheridan Springs Road e a Williams Street, muito mais movimentada, pensou no quanto a cidade tinha se transformado desde que ele se mudara para lá, ainda criança. Se antes era uma cidade pesqueira, pacata e cheia de árvores, localizada muito próxima da fronteira sul de Wisconsin, Lake Geneva se tornara um destino muito popular de férias e fins de semana para executivos e habitantes de Chicago. No entanto, sempre fora um destino de férias para a elite da cidade, com as margens do lago ocupadas por mansões luxuosas pertencentes aos ricaços, como o magnata dos eletrodomésticos Frederick Maytag ou a família Wrigley – famosa pelos chicletes, pelos Chicago Cubs e pelo Wrigley Field. Porém, o turismo na cidade nunca fora tão grande. E ainda assim o local mantinha seu charme rústico de cidade pequena com seu belo e histórico distrito comercial cercado por graciosos chalés de tijolo e grandes casas vitorianas em ruas ladeadas de árvores.

Gary tinha voltado de vez para sua cidade natal no ano anterior, quando ficou sabendo das severas dificuldades financeiras e do que ele julgava ser um "péssimo gerenciamento"[2] da companhia que havia fundado, a TSR. Seus principais parceiros nos negócios, os irmãos Kevin e Brian Blume, gerenciavam a companhia enquanto Gary vivia em Hollywood fortalecendo a marca por meio da Dungeons & Dragons Entertainment Corporation, uma subsidiária da TSR responsável pelos produtos midiáticos da empresa, incluindo a popular série animada. No ano anterior, Kevin fora deposto do cargo

de CEO por causa das alegações de Gary sobre seu péssimo desempenho, mas agora parecia que tinha chegado a sua vez.

Pior ainda, Gary sabia que aquela crise fora, em grande parte, criada por ele mesmo. Afinal de contas, foi a pessoa que trouxera para estabilizar e gerenciar a empresa que se virou contra ele. Tratava-se de Lorraine Dille Williams, irmã de Flint Dille, amigo íntimo e parceiro de Gary. Apesar de Williams ter se vangloriado de ter experiência em gerenciamento, provou-se, na verdade, uma empresária rica procurando um projeto. Financiada pelo imenso patrimônio dos Dille, ao qual pertenciam os direitos sobre o personagem Buck Rogers, entre outras coisas, ela encontrou na TSR uma oportunidade única para aumentar seu poder. Fez um acordo com os irmãos Blume para adquirir o controle majoritário da TSR. Os Blume ficaram muito felizes em aceitar; já queriam sair da empresa, depois dos muitos anos turbulentos com Gary e da recente e agressiva remoção de Kevin do cargo de CEO.

Gary refletiu sobre o turbilhão pelo qual a TSR tinha passado nos últimos dez anos e como conseguira sair por cima até então: a morte de seu amigo e primeiro parceiro, Don Kaye; os processos do cocriador de *D&D*, Dave Arneson; o péssimo gerenciamento dos irmãos Blume; as histórias difamatórias sobre uma suposta relação de *D&D* com o desaparecimento de um jovem estudante da Michigan State University e as alegações que se seguiram, de que o jogo era psicologicamente nocivo para adolescentes. Tudo isso sem mencionar a acusação de que o jogo servia como ferramenta de recrutamento para cultos satânicos! Essas descrições pouco elogiosas foram detalhadas em um segmento do programa *60 Minutes* com Ed Bradley, no qual tanto Gary quanto sua criação foram demonizados.

Quando Gary pensou nisso, parou subitamente.

– O demônio! – disse, rindo baixinho para si mesmo.

Tinha chegado à conclusão de que seus críticos estavam certos. "A TSR tinha se unido a forças demoníacas", pensou Gary. Primeiro na figura dos irmãos Blume e naquele momento na figura da presidente e então sócia majoritária Lorraine Williams. Essa ideia cômica melhorou seu humor um pouco enquanto ele continuava seu caminho na direção do distrito comercial de Lake Geneva.

Felizmente era um dia de trânsito leve (por não ser período de férias) e as folhas começaram a adquirir os deslumbrantes tons de vermelho, marrom e amarelo típicos do outono do sul de Wisconsin. Conforme seguia a curva da Williams Street, observava surgir ao longe o cenário do cemitério Oak Hill. Aquele era o lugar do descanso final de muitas pessoas importantes em sua vida: seu pai, Ernest; o cofundador da TSR, Don Kaye; e sua mãe adorada, Posey.[3]

Ver a copa das árvores do cemitério fez Gary imaginar o que Don teria dito se ainda estivesse ali. "Provavelmente está se revirando no túmulo", pensou.

Gary avançou apenas mais algumas centenas de metros e chegou a uma imensa casa cinza no número 723 da Williams Street. Ele não estava esperando esbarrar com ela durante sua caminhada por Lake Geneva, apesar de não ter esquecido onde estava. Sua residência, depois convertida em imóvel comercial, foi a primeira sede permanente da TSR e pertencera a ele em conjunto com Brian Blume. O térreo daquela casa também tinha recebido o primeiro ponto de venda da TSR, apropriadamente chamada de *Dungeon*. Mais tarde, a casa serviu como um dos seis endereços da empresa em Lake Geneva, dedicado à revista, chamada de *Dragon*, antes da TSR consolidar suas operações nas instalações de Sheridan Springs.

No entanto, parecia que a construção estava sendo utilizada como residência de novo.

"Bom", ruminou Gary. "Pelo menos alguém a está usando."

Gary olhou para a janela do segundo andar onde costumava ser seu escritório e que tinha virado um quarto. Pensou em como as coisas costumavam ser simples na TSR, como já tinham sido boas com seu antigo sócio Brian Blume. Ao pensar nisso, Gary apressou o passo para longe, já que queria esquecer a TSR, e não se afogar nas lembranças do passado.

Poucos quarteirões à frente, alcançou a Dodge Street – a rua onde crescera. Geralmente ele não ligava de passar pela Dodge, ou mesmo por qualquer rua em Lake Geneva, mas perceber que tinham transcorrido anos desde que caminhara por ali o fez hesitar. Ele parou na esquina e observou as impressionantes casas vitorianas

da virada do século que davam o tom da vizinhança. Uma das mais proeminentes era a grande casa verde no número 925, onde fora tão feliz quando criança.

Logo atrás da casa, Gary podia distinguir o portão do cemitério Pioneer. Ao contrário do cemitério de Oak Hill, o Pionner não era um lugar de lembranças pesadas para Gary, mas felizes. Foi ali, em uma noite de lua cheia, que o amigo e colega de travessuras de Gary, Tom Keogh, tinha se disfarçado de homem-lobo usando um "velho casaco russo de pelo de urso" e "colocando do avesso um par de luvas decoradas com pelo como patas".[4] Tom se escondeu atrás de uma lápide perto da calçada enquanto Gary observava a uma pequena distância. Quando uma jovem garçonete, sem suspeitar de nada, passou pelo cemitério ao voltar para casa depois do trabalho, "Tom grunhiu baixinho, deslizando suas 'patas' até ficarem visíveis em cima da lápide, para depois espiar por cima dela, grunhindo mais alto enquanto se erguia".[5] Aquilo apavorou a pobre garçonete, que não perdeu tempo e fugiu o mais rápido possível da Dodge. Gary riu até "perder as forças"[6] enquanto corriam de volta para sua casa, o que fez com que ele rasgasse sua calça e cortasse a perna ao tentar pular a cerca do cemitério.

Tom tinha morado a poucos quarteirões dali, e seu pai fora um artista *freelancer* que trabalhara para Walt Disney em seu apogeu. Na verdade, o sr. Keogh até se parecia com Disney, o que o tornava levemente intimidador para o jovem Gary. Tom tinha herdado o grande talento artístico do pai e mostrado uma grande imaginação para a fantasia, tanto que Gary usou um de seus primeiros esboços na primeira edição de *Dungeons & Dragons*. Por ironia, era um esboço a caneta de um lobisomem. Infelizmente, os talentos de Tom não se concretizaram por completo, pois ele morreu em decorrência de uma doença rara, poucos anos depois da façanha no cemitério.

Gary suspirou e prosseguiu, remoendo o fato de que Tom era mais uma das almas em sua vida que se fora.

Um quarteirão depois, ele chegou a outro monumento de seu passado – o Lake Geneva Horticultural Hall. Foi naquele modesto pavilhão em estilo Tudor que organizou a primeira Convenção de

Jogos de Guerra de Lake Geneva, ou abreviando "Gen Con". Claro que a Gen Con já tinha, há muito tempo, ultrapassado os modestos limites de espaço do pavilhão e era uma imensa convenção nacional sobre jogos que acontecia no Centro de Convenções e Exposições de Milwaukee, em seu 18º ano. Gary sorriu ao se lembrar da pequena e desorganizada reunião de jogadores ecléticos, em sua maioria crianças, que tinham ido até Lake Geneva em 1968. E apenas a um quarteirão para o leste estava o lugar onde vários daqueles jogadores se hospedaram durante o fim de semana daquela primeira Gen Con – a casa de Gary, na Center Street.

A pequena casa branca no número 330 não tinha mudado muito desde que ele morara ali. Na verdade, o degrau de concreto que ele fizera muitos anos antes ainda tinha as iniciais de sua jovem família. A casa era simples e não chamaria atenção se não fosse o fato de ser considerada, pela perspectiva dos RPGs, como o marco zero. Se Lake Geneva era a "Cidade Santa dos Jogos",[7] aquela casa comum era o seu templo. Foi ali que *D&D* nasceu, o lugar onde a TSR funcionou e – talvez o mais importante para Gary – o lugar onde ele morara por muitos anos com sua esposa, Mary Jo, e os cinco filhos do casal.

Claro, seus filhos já estavam crescidos, e ele e Mary Jo tinham se divorciado, mas ainda estavam enrolados nos confusos procedimentos legais.

– Vinte e quatro anos de muita infelicidade para dois é muito tempo[8] – sussurrou, um sentimento que ele tinha revelado numa entrevista recente. Claro, ele exagerou um pouco, pois com certeza tiveram bons momentos, mas a relação foi turbulenta, para dizer o mínimo, e tanto ele quanto Mary Jo ainda estavam se recuperando. Na verdade, a recuperação dela tinha incluído uma recente hospedagem de seis semanas no Centro Dewey, em Wauwatosa, para tratamento de alcoolismo.

Gary, por outro lado, tinha seguido em frente. Depois de voltar de sua temporada em Hollywood, se envolveu seriamente com sua antiga assistente na TSR, Gail Carpenter. Estavam morando juntos em um luxuoso apartamento de quatro quartos no segundo andar da Stone Manor, uma mansão reformada nas margens do lago Geneva.

Gary adorava a elegância europeia do lugar, com seu teto alto, escadarias amplas e salas de estar grandiosas, apesar de ter quase certeza de que o lugar era assombrado. Tinha alguma experiência no assunto, baseada em algumas ocorrências de sua infância, na casa em Dodge Street, então lidava bem com o fato.

Ver sua casa humilde na Center Street despertou sentimentos conflitantes em Gary. Servia não só como uma lembrança dos muitos triunfos, mas também como uma reprimenda por seus muitos erros, tanto profissionais quanto pessoais.

Mais uma vez, sem querer encarar o monte de emoções que borbulhavam dentro de si, acendeu outro cigarro e continuou na direção do centro da cidade. Porém, não chegou a avançar um quarteirão sem encontrar mais lembranças agridoces: o teatro Geneva, com sua grande marquise suspensa sobre a Broad Street, onde ele assistiu várias obras que inspiraram sua imaginação; o outrora luxuoso Hotel Clair, que serviu como o segundo quartel general da TSR, quando a companhia ficou mais importante. Parecia que Gary não conseguia evitar seu passado.

Naquele ponto, seu passo tinha ficado mais lento e sua respiração, mais ofegante. A distância, o terreno e as memórias estavam cobrando seu preço, deixando-o mental e fisicamente exausto. Ele sempre carregava uma pesada bagagem de lembranças, prazerosas e dolorosas. Dizia ter uma "memória bastante incomum", ressaltando que podia "lembrar-se de eventos de antes de poder andar, da primeira vez que andei (ou melhor, tentei correr e consegui dar três passos) e assim por diante".[9]

– Talvez não tenha sido uma boa ideia – resmungou para si mesmo enquanto acelerava o passo e se encaminhava na direção do lago. Tinha achado que um passeio pela margem do lago poderia clarear sua mente e acalmar os nervos.

O lago Geneva, que era bonito e brilhante, parecia turvo e cinzento enquanto a luz do dia sumia no horizonte, quase que como reflexo do humor de Gary. Pior, assim como todos os outros lugares da cidade, o lago trouxe consigo um novo fluxo de memórias, boas e más: pescando com os filhos nos píeres da Riviera, um clube noturno

da era das *big-bands* que ficava a um quarteirão do centro da cidade; a biblioteca a margem do lago, construída no estilo da pradaria por James R. Dresser, aprendiz de Frank Lloyd Wright, o lugar onde Gary machucara o joelho, ainda adolescente, durante sua construção.

Gary queria muito fugir daquele dia, sem mais pensamentos, sentimentos ou memórias. Mas não importava para onde fosse, não podia limpar a mente de pensamentos, sentimentos e memórias que o cercavam. Cada pedra, cada árvore e cada prédio pareciam ter uma história ligada a ele, e aquela coleção de histórias formava sua vida. Lake Geneva era seu lar e seu passado permanecia inescapável à sua volta.

Os minutos passaram lentamente para Gary enquanto ele caminhava ao redor do lago. Sentia-se sozinho e perdido em relação ao que fazer. Quando as emergências corporativas surgiam, como acontecia com frequência na TSR, ele reagia com atividade incessante e telefonemas frenéticos para advogados e consultores, em um esforço para apagar o incêndio. Mas não era o caso naquele dia; não havia nada a ser feito.

Naquela noite, depois de voltar para casa, Gary telefonou, mas não para um advogado ou para alguém que pudesse ajudá-lo a sair daquela situação. Ele ligou para sua ex-mulher, Mary Jo, uma parte sempre presente de seu passado.

– Mary, você não vai acreditar! – esbravejou Gary. – Aqueles canalhas tomaram a TSR!

Mary Jo ficou muda por alguns momentos. Ela não estava esperando uma ligação de Gary, principalmente naquele contexto.

– O que aconteceu, Gary? Quem tomou a TSR?

– Não sei... por onde começar... – respondeu Gary, a raiva dando lugar às lágrimas.

Mary Jo sabia que aquilo era sério. Aquela era a segunda vez que ela ouvia Gary chorar, em uma relação que já durava mais de quarenta anos.[10]

Ela suspirou. Apesar de estarem divorciados e ainda envolvidos em um procedimento legal litigioso, ainda se preocupava com ele e odiava vê-lo assim.

– Gary, por que você não começa do início?