Dungeons & Dragons

O IMPÉRIO DA IMAGINAÇÃO



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

Michael Witwer

Ficha Técnica

Copyright © 2015, Michael Witwer
A tradução do Empire of Imagination: Gary Gygax and the birth of Dungeons & Dragons é publicada pela LeYa Editora sob 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
Capa: D29 | Leandro Dittz
Imagem de capa: Caio Monteiro

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.
ISBN 9788544104262
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

O Império da Imaginação

Michael Witwer

Tradução
Ana Rodrigues



Para Kalysta, Vivienne e William

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*. Mal sabíamos 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 reflexos deles, 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 mantivesse atentos 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 erros foram cometidos. 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 de computadores, 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 popular: o *role-playing game*, o jogo de interpretação de papéis. 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 perigos psicológicos, alegações de devoção a Satã, processos caros, sociedades desfeitas e decisões comerciais suspeitas, exilando-o para longe 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 jogo de interpretação de papéis – um hobby praticado por aproximadamente 6 milhões de pessoas, só nos Estados Unidos –, pode-se dizer que sua criação deu base para alguns dos mais importantes fenômenos da cultura popular 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 MMORPG) 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 popular 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 significativo, por que isso é importante?

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 jogassem, como 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, jogos de interpretação de papéis. *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 escurecidas 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 há 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 ruim, combinado com o físico acima do peso e pulmões de fumante, impedia Gary de manter 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 teve uma habilitação. 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 coberta de árvores 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 mudado desde que se mudara para lá, ainda criança. Se antes era uma cidade pesqueira,

sonolenta 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 foi, 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 conseguir 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 perigoso 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 parar de pensar na TSR e não se afogar nas lembranças do passado.

Poucos quarteirões à frente, alcançou a Dodge Street – a rua onde ele crescera. Geralmente ele não ligava de passar pela Dodge, ou mesmo por qualquer rua em Lake Geneva, mas perceber que tinham se passado 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 ele 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 ambientes 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 ambivalentes 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?

1 De uma entrevista de 27 de abril de 2013 com Ernie Gygax. Ele tem uma versão da placa “TSR 1”no próprio carro.

2 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews* 2003-2004.

3 Por ter ficado viúva duas vezes e ter se divorciado uma, a mãe de Gary tinha muitos nomes, mas “Posey” era o preferido entre amigos e familiares, de acordo com as entrevistas com a família Gygax, incluindo Mary Jo (entrevista por telefone, 28 de abril de 2013, seguida por e-mails), Ernie (entrevistas em 27 de abril de 2013 e 30 de agosto de 2014, seguidas por e-mails), Luke (entrevista por telefone em 5 de abril de 2013) e Elise (entrevista por telefone, 11 de maio de 2013).

4 Citado em GYGAX, 2007b. Gary escreveu uma série desses artigos intitulada “How It All Happened” de 2005 a 2008.

5 Ibidem.

6 Ibidem.

7 Citado em uma entrevista telefônica com Frank Mentzer de 16 de abril de 2013. Quando Mentzer chegou em janeiro de 1980, a TSR era considerada um local de trabalho altamente desejável entre jogadores e criadores de jogos, e para ele foi um “sonho que virou realidade”.

8 Citado em BORSUK, 1985.

9 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2002.

10 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013. Apesar de Mary Jo não conseguir lembrar as palavras exatas, reparou que ele começou a chorar durante a conversa, e foi apenas a segunda vez que ela o viu chorar. O diálogo ficcionalizado captura a essência da conversa.

Nível 1

MESTRE: *Você está andando há muitas horas pela difícil trilha da montanha. Seu pai está cavalgando à frente, coberto pela armadura e em vigília. Sua mãe está conduzindo a carroça presa a dois bois. Na carroça estão todos os seus bens materiais, exceto a espada que foi um presente de seu pai e que você carrega sempre por perto. Você chega à beira de um desfiladeiro que descortina um imenso vale à sua frente, e no centro um imenso lago escuro. Uma placa desgastada de madeira diz, apropriadamente, lago das sombras. Tem um assentamento na margem oposta, perdido na distância. Fumaça emana das chaminés que encimam os telhados cobertos de palha das construções de madeira, pedra e argamassa. Aquela deve ser a vila do Lago das Sombras de que seus pais falaram. Cercando o lago, há uma densa floresta, na qual seus olhos não conseguem penetrar mais do que alguns poucos metros; montanhas imensas se erguem em todas as direções. Este é o seu novo lar. O que você faz?*

JOGADOR (PAJEM EGARY): *O que eu posso fazer? Meus pais já fizeram a sua escolha. Eu prossigo...*

1

Travessuras no Meio-Oeste

O MENINO PODIA OUVIR as batidas de seu coração enquanto encarava seu oponente. Os olhos estavam cheios de lágrimas e seu estômago doía por causa da adrenalina. A hora do confronto chegara – aliás, já tinha até passado da hora. Sua "gangue", se é que podia ser chamada assim, eram mais de dez garotos da vizinhança, a maioria vinda de famílias de imigrantes trabalhadores. Intitulavam-se "Piratas de Kenmore", pois a maioria deles vivia na Kenmore Street, em Chicago, e "piratas" soava bem mais perigoso que "garotos". Os rivais, no entanto, vinham do lado norte da cidade, bem mais rico, e tinham uma vantagem numérica de dois para um.[11]

"Deve ter sido assim que Rolando se sentiu ao enfrentar o terrível gigante Ferracutus", pensou o pequeno Gary.

A história de Rolando, o paladino, era uma das preferidas dele, uma história que conhecia desde muito novo. Ele e seu pai tinham um ritual noturno, em que eram contadas histórias fantásticas de "gigantes e dragões" e "velhos homens sábios com anéis mágicos",[12] e Gary criou uma verdadeira paixão por essas lendas de espada e feitiçaria.

"Será que Rolando teria desistido?", imaginou. "Claro que não!"

E com esse pensamento, ele se lançou contra o adversário mais próximo, jogando seus quase trinta quilos de força na direção daqueles valentões que tanto o aborreceram. Seguiu-se o caos e, se não fosse pelo líder da gangue de Gary, Jerry Paul, com sua arma de ar comprimido e seu braço de arremessador, tudo estaria perdido.

Os Piratas de Kenmore conseguiram segurar a força do norte, mas o campo de batalha tinha retrocedido até a varanda da casa de Paul. Quando parecia que os Piratas seriam forçados a um confronto final, digno de Butch Cassidy ou do Álamo, Jerry "atingiu o líder deles, um tal de Rex, com um

pedaço de tijolo" que o "apagou".[13] O golpe "derrubou Rex e seus parceiros o carregaram, todos fugindo".[14] Foi realmente por pouco. Já estava anoitecendo quando Gary chegou à varanda da casa de pedra marrom que seus pais dividiam com seus tios Elsie e Ed Hohensee e sua avó Elise Zumkher Gygax, que viviam no andar de cima. Ele nunca estivera tão machucado e roxo. Passou uma hora sentado em um balanço de um parque próximo pensando no que contar aos pais. O que diriam ao vê-lo? O que Rolando faria?

Aquele pensamento lhe deu coragem o bastante para abrir com cuidado a porta da frente e entrar. Seu olho roxo latejou com o calor da casa. O cheiro forte de carne assada emanava da cozinha e despertava em Gary um pouco de expectativa e muita ansiedade. Afinal, estava com fome e era quase hora de jantar, mas também não havia onde se esconder. O som melodioso da música de um violino saiu do fonógrafo de seu pai, um som que costumava reconfortar Gary, porém parecia intensificar a atmosfera já soturna.

Ele respirou fundo e, sem hesitar mais, foi direto para a cozinha. Assim que entrou no aposento, o berro de sua mãe encheu a casa, abafando o fonógrafo e causando arrepios em todos os habitantes daquele lar.

O uivo de sua mãe espalhou o alerta pela casa como se houvesse um incêndio, e logo depois seu pai entrou correndo na cozinha, visivelmente agitado. Só de olhar para Gary, percebeu o porquê de toda aquela comoção. Ao encarar o olhar duro do pai, sentiu que as coisas estavam prestes a mudar.

E A MUDANÇA NÃO ia se limitar à casa dos Gygax. Em todo o mundo, as mudanças eram desenfreadas: algumas boas, outras assustadoras. O ano era 1946, e Chicago, a cidade natal de Gary, estava florescendo. Ao emergir da Grande Depressão e da Segunda Guerra Mundial, Chicago – com seus 3,5 milhões de habitantes – estava viva de novo, zumbindo com seus trens elevados, bondes e os pesados automóveis feitos nos Estados Unidos. Arranha-céus de aço e vidro eram levantados na área metropolitana ao sul, enquanto casas simples e sem imaginação para uma só família eram construídas nos subúrbios ao redor, para acomodar aqueles que estavam voltando da guerra.

As coisas não iam tão bem assim desde a época da Proibição, na década

de 1920, quando Chicago era uma das cidades mais poderosas do mundo, dominada pelo lendário Al Capone e sua vasta rede de crime organizado. Exceto, talvez, para os fanáticos pelos Cubs, como Gary, era uma boa época para se morar em Chicago.

Ernest Gary Gygax, com 7 anos, vivia com seus pais em uma modesta casa de dois andares, do tipo conhecido na região como "two-flat", no número 4113 da N. Kenmore Avenue, nos limites da vizinhança de Lakeview, a poucos quarteirões do Wrigley Field. Hoje em dia é uma região em ascensão, conhecida como Buena Park, mas naquela época era uma vizinhança de trabalhadores, cheia de perseverantes famílias de imigrantes como a de Gary.

Era uma vizinhança emocionante de se viver, já que o Chicago Cubs e o Chicago Bears compartilhavam o uso do Wrigley Field, transformando a área em um foco para todo o tipo de atividade estimulante. Não era incomum que Gary, de seu quintal, escutasse o urro animado da multidão no estádio.

O pai de Gary, Ernest Gygax, era um imigrante suíço e um violinista talentoso que teria tocado com a famosa Orquestra Sinfônica de Chicago. Na verdade, diziam que ele chegou a ser o segundo violino, mas desistiu porque não poderia ser o concertino. Outras histórias de falta de sorte circulavam sobre Ernest. Quando jovem, lhe ofereceram um quarto das ações em uma companhia de bebidas que mais tarde se transformaria na Coca-Cola. Mais tarde, segundo contavam, ele teria recusado o aviso de seu corretor para vender suas ações no dia anterior à quebra de 1929.[15] O que quer que tenha acontecido, Ernest conseguiu se estabelecer em um emprego como vendedor de ternos na Rothschild & Co. para poder pagar as contas. Mais tarde, Gary entenderia por conta própria o tênue equilíbrio entre paixão, arte e trabalho.

A mãe de Gary, Almina "Posey" Burdick Gygax, era uma dona de casa em seu segundo casamento. Vinha de uma família importante de Lake Geneva, Wisconsin, e tivera dois filhos no casamento anterior: Nancy e Hugh, respectivamente 11 e 9 anos mais velhos que Gary. Desde muito cedo, Posey tinha um carinho especial por Gary e passava muito tempo com o menino, lendo contos de fadas, mitos e folclore. Não demorou muito para que competissem entre si nos testes de vocabulário da *Reader's Digest*, e Gary lembraria, anos depois, que "odiava perder".[16] Motivado a ganhar da

mãe na disputa semanal, ele desenvolveu uma habilidade com a linguagem muito além do normal para sua idade e seu nível escolar – uma qualidade que sem dúvida se provaria essencial para articular novos e complexos conceitos para jogos.

Sendo o único filho biológico do complexo e, por vezes melancólico, Ernest Gygax, Gary era o orgulho de seu pai. Não era de surpreender que seu primeiro nome fosse Ernest. Porém, ele costumava usar seu nome do meio, que lhe fora dado não por causa de um parente, mas por causa da grande estrela do cinema americano Gary Cooper. A mãe de Gary era uma grande fã do ator, e Ernest, sendo um homem de meia-idade pragmático e sábio, concordou com o nome do meio, sob a condição de que Posey jamais tivesse um caso com ninguém, além dele e de Cooper.[17]

Talvez ainda mais interessante seja o sobrenome incomum de Gary. Gygax derivava de uma palavra grega que significa “gigante”. A tradição familiar indicava que eles eram descendentes do campeão filisteu bíblico, Golias. Os filisteus teriam se mudado para Grécia e depois se estabelecido na Suíça durante a Idade Média. O jovem Gary adorava sonhar acordado sobre seus ancestrais gigantes vagando em um mundo há muito desaparecido, um mundo de espada e feitiçaria. Naquele momento, no entanto, mal poderia imaginar o papel que ele próprio teria naqueles mundos fantásticos.

---

11 Trecho baseado em vários relatos de Gary sobre o evento, incluindo aqueles encontrados em *EN World RPG News & Reviews* 2005b, 2007–2008.

12 Citado em GYGAX, 2005.

13 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews* 2005b, 2007-2008.

14 Ibidem.

15 Relatos tirados das entrevistas com a família Gygax, incluindo Elise (entrevista por telefone, 11 de maio de 2013), Ernie (entrevistas em 27 de abril de 2013 e 30 de agosto de 2014, seguidas por e-mails), Luke (entrevista por telefone em 5 de abril de 2013) e Mary Jo (entrevista por telefone, 28 de abril de 2013, seguida por e-mails). Gary também menciona alguns desses detalhes em BORSUK, 1985.

16 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2005b.

17 De uma entrevista com Ernie Gygax, em 27 de abril de 2013.

2

Noite do terror

GARY, COM 8 ANOS, estava deitado imóvel na cama debaixo do beliche, acordado. Aquilo não era novidade, já que tinha dificuldade para dormir. Havia coisas demais para pensar, para imaginar, e aquela era a hora do dia em que sua mente trabalhava melhor. Pouco antes, a cama de cima estivera ocupada por seu hóspede e antigo companheiro nos Piratas de Kenmore, Dave Dimery. Mas Dave tinha sido realocado para o outro lado do corredor por seu pai, para garantir que os dois dormissem.[18]

Passaram-se menos de um ano desde a confusão[19] envolvendo os Piratas de Kenmore, e o pai de Gary arranjou tudo para se mudarem para Lake Geneva. Aparentemente, a briga foi a gota d'água, e Ernest, a pedido de sua esposa, decidiu que a pequena cidade natal dela seria um lugar mais seguro e acolhedor para criar a família. No fim do verão de 1946, se mudaram não só para a cidade natal da mãe de Gary, mas também para sua casa de infância. Os avós maternos de Gary, Hugh e Grace Burdick, tinham uma grande casa vitoriana, verde e branca, com seis dormitórios, uma varanda generosa e uma sacada parecida com um chalé no segundo andar, situada, entre várias outras parecidas, na Dodge Street, 925. A casa cheirava a intriga e a personalidade forte – era realmente única. Na verdade, lembrava tanto algo fantástico que Gary adorava tudo nela. Era melhor que o apartamento atulhado e barulhento de Chicago. E Gary teria o próprio quarto – a primeira porta à esquerda depois de subir as escadas. Ele pudera até escolher o quarto, já que Nancy, sua meio-irmã adolescente, tinha casado, mudado e dado a luz a um menino.

Mesmo antes da mudança, Gary conhecia bem Lake Geneva, pois visitava os avós ali todo o verão desde que lembrava. Ele adorava a paisagem ampla da cidade à beira do lago. Ele também tinha bons amigos lá. Aquelas

extensas viagens de verão permitiram que ele se aproximasse dos filhos dos vizinhos de seus avós, John e Jim Rasch. Como era típico dele, também fez amizade com outras crianças da vizinhança, incluindo o genial Don Kaye e a atraente e espevitada ruiva Mary Jo Powell. Na verdade, Powell acompanhava tão bem os garotos da vizinhança que o pai de Gary implicava com ela, fingindo que era um garoto e surpresa quando ela negava.

Enquanto Gary continuava deitado, sem a distração de seu hóspede, sua mente começou a se aquietar e suas pálpebras ficaram pesadas com o sono.

BUM!

O estrondo sacudiu a casa toda. O coração de Gary chegou a parar; ele ficou todo arrepiado. O barulho veio de cima – do sótão.

"Estamos sendo atacados?", pensou Gary enquanto sentava na cama. "Não, a guerra acabou... Talvez um terremoto? Ou... minha imaginação? Não mesmo!"

Ele tinha imaginação, claro, mas sabia a diferença entre o real e o imaginário.

Antes que Gary pudesse criar mais teorias ouviu: tum... tum... tum... tum, tum, tum, tum!

Gary foi de espantado e assustado para completamente apavorado. Tudo no que ele podia pensar era voltar para a segurança de seu cobertor e contar os sons – um total de "sete batidas altas",[20] pelos seus cálculos. Para Gary, o som no sótão foi bem particular, como se uma pessoa alta e pesada estivesse passando da parte sul do lugar, de onde o barulho inicial viera, até a parte norte do sótão.[21]

Depois de poucos segundos, a luz do corredor se acendeu. Ele ouviu passos rápidos e abafados dirigindo-se para seu quarto. Por falta de uma alternativa melhor, puxou o cobertor sobre o rosto.

A porta dele se abriu com força e a luz do corredor o cegou temporariamente, só permitindo que ele distinguisse uma silhueta fraca.

– Gary, o que você fez? – exclamou a sombra.

Para seu alívio, era a voz de um dos seus responsáveis naquela noite, a sra. Dimery. Os pais e os avós de Gary estavam de férias na Califórnia e os antigos vizinhos dos Gygax em Chicago, Joe e Jean Dimery, concordaram em levar o filho e fazer companhia para Gary na casa de Lake Geneva durante aquele período.

– Não fui eu – respondeu o menino, encabulado, ao abaixar os lençóis.

Mas ele percebeu que o som também não fora causado nem pela sra. Dimery, nem pelo marido.

“Aposto que foi Dave”, pensou Gary. Aquele tipo de truque era bem a cara dele. Mas Gary deixou essa ideia de lado quase imediatamente, ao ouvir a sra. Dimery acordar o filho do outro lado do corredor.

Assim que a sra. Dimery acendeu a luz, Gary se ergueu e examinou o quarto, procurando um elemento de proteção. Seus jogos de tabuleiro, seu jogo de xadrez e os soldados de brinquedo estavam espalhados no chão – vestígios da noite de diversão. Vários livros e revistas em quadrinhos empilhados nas prateleiras e no chão perto de sua cadeira, dando ao quarto uma aparência de que a mudança não tinha sido completa. Demorou apenas um momento para ele encontrar o que estava procurando: seu bastão de beisebol e sua lanterna. Agarrou o equipamento e se juntou aos três aventureiros improvisados no corredor, que já estavam procurando um plano de ação.

– Vocês dois não tem nada a ver com isso? – sussurrou o sr. Dimery, tentando manter a compostura.

– Nada, eu juro – sussurrou Gary de volta.

Dave, que tinha dormido durante todo o incidente, apenas esfregou os olhos e sacudiu a cabeça, confuso.

– Ok... Gary, me dê o bastão e a lanterna – disse o sr. Dimery.

Liderados por ele, que segurava o bastão e a lanterna, o grupo se reuniu e lentamente abriu caminho pelo longo corredor até a porta do sótão. As placas de madeira rangiam a cada passo cauteloso. Finalmente chegaram à entrada.

Devagar, o sr. Dimery abriu a porta e iluminou o aposento. A escada até o sótão estava desocupada.

– Vocês fiquem aqui – sussurrou ele.

Seus companheiros apenas assentiram, concordando.

Avançou devagar e na ponta dos pés, subindo os degraus, mas qualquer tentativa de ser discreto era sabotada pelos guinchos da escada de madeira. O grupo esperava, quase sem respirar, enquanto o sr. Dimery sumia na escuridão. Ele voltou alguns segundos depois.

– Não tem nada ali que eu possa ver – falou, sem sussurrar. – Talvez tenha sido um animal ou coisa assim. – Embora nem ele nem os outros acreditassem naquilo. – Ok, todo mundo de volta para a cama.

O sr. Dimery fechou e trancou a porta do sótão.

Na manhã seguinte, a luz do novo dia encorajou o grupo inteiro a se juntar ao sr. Dimery para investigar o sótão. Gary ficou surpreso ao ver que "todas as janelas estavam trancadas, nada estava desarrumado ou quebrado, e não havia nenhum vestígio de qualquer animal".[22]

Apesar de Gary nunca mais ter tido qualquer experiência estranha com o sótão, ele tinha a distinta impressão de que não era bem-vindo ali. Mesmo que fosse um animal, um *poltergeist* ou uma imaginação incrivelmente fértil, ele jamais esqueceria aquela noite.

---

18 Trecho baseado em vários relatos de Gary sobre o evento, incluindo GYGAX, 2008a. É uma história que ele contava com frequência, indicando que considerava esse evento importante em sua formação.

19 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2005b. "Fracas" era um termo que Gary gostava de usar quando falava da briga dos Piratas de Kenmore. Havia duas facções na Kenmore Street: os Piratas do lado de Gary, e os Índios do outro. Eram rivais amigáveis, que se uniam contra gangues de fora.

20 Citado em GYGAX, 2008a.

21 Ibidem.

22 Ibidem.

3

Xeque-mate

GARY, COM 10 ANOS, suava muito enquanto contemplava qual deveria ser seu próximo movimento. Sua decisão era de extrema importância e com consequências potencialmente graves. Muitas vidas estavam na balança e o futuro de seu reino dependia disso.

Os olhos de aço de seu avô, que eram impenetráveis, o encaravam do outro lado da mesa, só que naquele dia tinham algo de diferente por trás – um toque de medo, talvez? Ele nunca vencera seu avô no xadrez, mas daquela vez estava perto... se conseguisse fazer mais uma ou duas boas jogadas.[23]

"A-há! O avô deixou a rainha vulnerável", pensou.

Sem mais hesitação, Gary sorriu e moveu seu cavalo branco para o espaço que antes fora ocupado pela rainha de seu avô.

– Peguei você dessa vez, vovô! – exclamou Gary enquanto esfregava as mãos de forma ameaçadora.

Os olhos de seu avô foram até o tabuleiro e se ergueram para encontrar os de Gary. Não havia mais nenhum medo neles. Um sorriso digno do gato de Alice começou a surgir em seu rosto enrugo. Gary sabia que estava com problemas.

– Xeque-mate – anunciou seu avô, em um tom casual, ao mover um de seus cavalos.

Gary estivera tão concentrado em suas manobras ofensivas que tinha esquecido de sua defesa. Deixou que seu rei fosse encurralado!

– Um dia você vai me pegar, Gary, tenho certeza disso – tranquilizou seu avô.

Gary ficou amuado e se levantou devagar, arrumando o tabuleiro de xadrez da grande mesa de biblioteca onde jogavam, localizada na sala de

estar. Jogos não podiam ficar espalhados; a única coisa que ficava permanentemente em cima da mesa era o imenso *Webster's Unexpurgated Dictionary*, de 1890, a fonte do já extenso, mesmo que antiquado, vocabulário de Gary.

Na verdade, Gary não levou a derrota para o lado pessoal. Com apenas 10 anos, era só um amador, tendo jogado xadrez desde que tinha 6, e começado com os jogos de cartas, como bisca, desde os 5 anos.[24] Mais recentemente, jogos como *Detetive* chamaram sua atenção, com o que ele achava ser uma mistura divertida e inovadora de jogos de tabuleiro e interpretação. Ele gostava de jogar como o Coronel Mostarda, principalmente por adorar assumir um personagem como parte do jogo. Seu avô, por outro lado, era um excelente jogador de xadrez e várias vezes deixava Gary refazer seus movimentos para aprender. Apesar de o menino ser muito competitivo, como mostrara naquele dia, na verdade gostava mesmo era de jogar e do tempo que passava com o avô. O draminha era apenas pose para conseguir atenção e talvez um pouco de sorvete se fosse bem-sucedido.

Em 1948, a vida familiar de Gary se centrava naquelas atividades simples, porém altamente interativas. Cartas, xadrez ou jogos de tabuleiro, quase sempre havia alguém em casa disposto a jogar. Como todas as crianças, tinha que lidar com as desagradáveis interrupções cotidianas, como a escola, que o afastava das coisas realmente importantes da vida. Apesar de ter certa tolerância a algumas matérias, como história, a escola não era para ele. Como explicaria mais tarde, de fora ríspida: "Eu odiava a escola, não gostava da disciplina."[25]

Estava chegando a hora do jantar, e a luz começava a sumir no anoitecer daquele começo de primavera. Assim que ele ouviu sua mãe abrir a porta dos fundos para o jardim, escutou o ronco do Nash Ambassador 1939 de seu pai encostando na garagem. Era um dos momentos emocionantes do dia para o menino, já que seu pai sempre parecia ter uma ou duas boas histórias guardadas, mas que também "podia criar uma no calor do momento".[26] Talvez fossem as longas horas que passava viajando que geravam tanta criatividade. Desde que se mudara para Lake Geneva, Ernest tinha mantido seu lugar como vendedor de ternos na Rotschild & Co. em Chicago e fazia a viagem de uma hora e meia duas vezes por dia, frequentemente de trem, mas às vezes de carro, como naquele dia. Gary suspeitava que seu pai gostasse de passar aquele tempo sozinho, só que sempre parecia feliz de

estar em casa.

Gary correu até a garagem para cumprimentar o pai, que mancava pelo jardim. Ernest Gygax sofrera um acidente quando jovem que o deixara com uma perna mais curta que a outra.[27] Usava um sapato adaptado para compensar a diferença de quase dez centímetros, mas mesmo assim o mancar era perceptível. A idade, 64 anos, contribuía para sua postura desanimada, apesar de manter um brilho no olhar.

– Ei, pai, tem alguma história hoje? – perguntou Gary.

– Olha, agora que você comentou, eu tenho uma boa... aqui – respondeu o pai enquanto colocava a mão dentro de sua pasta marrom de couro gasto e retirava uma revista brilhante e colorida. Na capa, havia a ilustração de um bárbaro equipado apenas com espada, botas e tanga, engajado em uma batalha com uma serpente verde gigante. Não escapou à atenção de Gary que uma mulher atraente e pouco vestida aparecia em destaque no fundo. O título dizia *Weird Tales*.

– Isto é para você, Gary – disse Ernest ao entregar a revista ao filho e mexer em seu cabelo louro.

– Uau... Obrigado, pai! O que é isso?

– Acho que você vai gostar. Tem uma história sobre um bárbaro chamado Conan... mas se sua mãe descobrir, vou negar ter visto – avisou Ernest. Piscou um dos olhos por trás de seus óculos grossos e foi mancando até a casa.

Os olhos de Gary se arregalaram enquanto ele folheava as páginas. Foi capturado pelas ilustrações provocadoras e pelo estilo gráfico da escrita. Era um novo tipo de fantasia – um tipo mais perigoso, mais real.

Traçando sua linhagem a partir da ficção serializada de Edgar Allan Poe, Sir Arthur Conan Doyle, criador do personagem Sherlock Holmes, e Edgar Rice Burroughs (autor das séries de Tarzan e de John Carter), as revistas *pulp* foram, desde 1920 até o fim da década de 1940, compilações de histórias sensacionalistas e, por vezes, picantes de intrigas, muitas vezes passadas nos reinos esotéricos da fantasia ou da ficção científica. Assim chamadas por causa do papel barato feito da polpa da madeira com que eram confeccionadas, essas revistas atraentes de 130 páginas tinham capas totalmente coloridas, de conteúdo bastante ilustrado, deixando poucas dúvidas.

Apesar de as vendas atingirem mais de 1 milhão de exemplares por

edição para algumas das maiores publicações, como a *Argosy* e o *Blue Book*, as revistas *pulp* não eram respeitadas no meio literário mais conservador, principalmente por causa de seu conteúdo explícito, que veio a ser conhecido como *pulp fiction*. Custando menos que a metade das outras revistas, essas publicações tinham como alvo o público mais jovem e os sonhadores à margem da sociedade – duas categorias em que Gary se enquadrava. Publicações menores, como a *Weird Tales*, que era baseada em Chicago, vendiam aproximadamente 5 mil exemplares por edição.

A revista usada que Gary examinava era estrelada pelo bárbaro heroico, mesmo que selvagem – uma das 17 edições da *Weird Tales* que saiu com o personagem durante a década de 1930. Não demorou muito para que Gary começasse a passar boa parte de seu tempo no posto de gasolina local devorando uma cópia de *Conan The Conqueror* – uma edição póstuma da saga de Conan, escrita por Robert E. Howard. Gary encontrara um novo herói.

---

23 Trecho baseado em vários relatos de Gary sobre o avô, Hugh Burdick, servindo como um resumo deles.

24 Um fato bem conhecido sobre Gary, e que ele mencionava frequentemente, indicando que considerava sua iniciação precoce nos jogos como um passo formativo em seu posterior trabalho de criação. Veja GYGAX e SACCO, 2002; KUSHNER, 2008.

25 Citado em KUSHNER, 2008. Em 2003, Kushner escreveu *Masters of Doom*, um livro sobre a id Software e a popularização dos jogos de tiro em primeira pessoa, uma indústria que se inspirou muito em *D&D*.

26 Citado em ALSOP, 1982.

27 Das entrevistas do autor com a família Gygax, incluindo Mary Jo (entrevista por telefone, 28 de abril de 2013, seguida por e-mails), Ernie (entrevistas em 27 de abril de 2013 e 30 de agosto de 2014, seguidas por e-mails), Luke (entrevista por telefone em 5 de abril de 2013). No entanto, houve discordâncias se a perna mais curta foi causada por um acidente ou se era de nascença.

4

Aqui existem dragões

ERA UMA NOITE ESCURA e nebulosa de primavera quando Gary, aos 12 anos, virou a esquina da Broad Street com a Dodger. Era tarde e ele estava andando apressado, cabeça baixa e mãos nos bolsos. Apesar de o verão estar quase chegando, o ar ainda estava frio e parecia denso, e havia sombras espreitando em cada canto. Ele tinha escolhido a Broad Street naquela noite porque era o caminho mais movimentado até sua casa, o que era importante porque... ele estava sendo seguido.[28]

Ele não sabia quem o seguia ou desde quando, mas quando saiu do teatro Geneva, minutos antes, ele já teve certeza de que estava sendo observado. O filme daquela noite, *O monstro do Ártico*, estrelando Kenneth Tobey e Margaret Sheridan, o apavorara. Seu único foco naquele momento era chegar inteiro em casa.

Seu coração começou a bater mais forte à medida que acelerava o passo. As luzes a gás da rua, geralmente confiáveis, pareciam não fazer mais nada além de criar sombras assustadoras, e Gary sabia que ali nada de bom o aguardava.

– Só mais alguns quarteirões – dizia para si mesmo, mas as palavras não o reconfortavam.

De repente, pelo canto dos olhos, Gary viu um movimento nas sombras – estava certo disso. E descobriu quem era seu perseguidor – era o monstro do Ártico! Tinha saído direto da tela de cinema e o seguia até em casa.

Gary começou a correr. O monstro não o pegaria se ele não olhasse para trás, mas, de repente, vindo do nada, outro o encarou por trás de um arbusto sombrio. Ele virou bruscamente e deixou a calçada, indo para o meio da rua. Ao menos ali havia menos lugares onde seus inimigos pudessem se esconder para surpreendê-lo.

“Dois monstros”, pensou ele, sentindo as pernas queimando de cansaço. Porém, mais uma vez Gary subestimara o número de seus adversários. Na verdade, em Lake Geneva naquela noite especialmente fria em maio de 1951, havia um monstro em cada sombra, fenda e rachadura, por toda a cidade.

Com seu último fôlego, Gary se jogou na varanda iluminada de sua casa, fora do alcance do atacante mais próximo. Estava sem ar, mas a salvo. Os monstros não podiam ficar na luz. Uma ilusão? Talvez, mas para ele, tinha sido por pouco.

E, embora a aventura daquela noite tivesse sido apenas um exercício de imaginação, e até mesmo divertido, Gary estava convencido de que nem sempre era assim.

Um ano antes, Gary tinha experimentado um segundo encontro fantasmagórico na casa da Dodger Street. Dessa vez, ele estava sozinho em casa lendo *A queda da casa de Usher*, de Edgar Allan Poe, na sala. No momento em que “os sons estranhos estavam vindo da câmara funerária embaixo da casa de Usher”,[29] Queball, o amado gato de Gary que estava em seu colo, ficou atento a uma porta que levava ao quarto de costura, que estava com as luzes apagadas. A porta já estava aberta, e Gary e o gato testemunharam ela se abrir ainda mais para a escuridão, “mais de quarenta centímetros”,[30] e ouviram o som inconfundível de passos incorpóreos entrando na sala e aproximando-se da poltrona, onde parou de repente. “Eu estava sentado, congelado de medo, enquanto Queball chiava e grunhia com selvageria”,[31] escreveu ele sobre a ocorrência.

Depois de alguns momentos tensos, Queball relaxou, mas isso não impediu Gary de ir imediatamente até seu quarto e pegar sua machadinha, sua faca de caça e seu arco e flecha. Voltou para a sala e vigiou o quarto de costura a distância – esperando para lançar um ataque de projétil na primeira oportunidade – até sua mãe chegar. Os passos não voltaram.

Essa foi a última experiência fantasmagórica de Gary na casa, mas outros também relatam ter passado por episódios similares lá, incluindo seus amigos Bill Fleming e Tom Keogh. Nenhum dos dois garotos passava a noite na cama de cima do beliche de Gary, declarando que foram empurrados contra o colchão por “algo invisível com uma mão imensa”.[32]

Aquele evento, combinado com o incidente no sótão e os relatos de seus amigos, solidificou a crença de Gary no sobrenatural. Mais tarde, diria:

“Claro que existe o sobrenatural. Negar é fugir da razão... Eu sei, por exemplo, que coisas sem nenhuma explicação racional ou científica aconteceram comigo, e eu as considero além do que é conhecido.”[33]

Reais, imaginados ou mal compreendidos, uma coisa é certa: esses encontros foram importantes na formação de Gary e sem dúvida colocaram combustível em uma imaginação já fértil. Para ele, a aventura – fosse criada por si ou vinda de origens externas – parecia segui-lo por onde fosse.

E para aqueles que conhecem os primeiros módulos de aventura de Gary, de *Tomb of horrors* até *Temple of elemental evil*, não é surpresa que ele tenha crescido em uma casa assombrada.

---

28 Trecho baseado em uma das histórias favoritas de Gary, recontada por Stephen Chenault em entrevista de 13 de fevereiro de 2013. Gary também faz referência a esse relato em *EN World RPG News & Reviews*, 2005b, onde menciona que “depois de ver o filme, fiquei o caminho todo longe dos arbustos escuros e sombrios”.

29 Citado em GYGAX, 2008b. Gary escreveu uma série desses artigos intitulada “How It All Happened”, de 2005 a 2008. Esse artigo, intitulado “Ghostly Happenings... Part II”, foi publicado postumamente em maio de 2008.

30 Ibidem.

31 Ibidem.

32 Ibidem.

33 Citado em GYGAX e SACCO, 2002.

5

Tumba dos horrores

O JOVEM GARY ESTAVA deitado todo torto na cama de baixo de seu beliche lendo uma revista colorida. Vestia roupas militares dos pés à cabeça, o que seus pais achavam ser apenas brincadeira, junto com suas botas de caminhada. Ele sabia que não deveria usar as botas na cama, nem mesmo dentro da casa, mas seus pais estavam fora.

No quarto, havia uma estante com cinco prateleiras cheias de livros e revistas *pulp*; uma cópia gasta de *The Pratical Joker's Handbook*; soldadinhos de brinquedo espalhados em cima de uma escrivaninha, que visivelmente era mais usada para brincar do que para estudar; uma caixa de blocos e brinquedos de montar jogados de qualquer jeito; um livro de figuras gasto aberto em uma prateleira; um par de lâminas de esgrima Johnson-Smith bastante dobradas encostadas em um canto qualquer; uma mochila bastante usada no chão; pôsteres coloridos presos na parede; e um bocado de fogos de artifício mal escondidos debaixo da cama.[34] O quarto daquele garoto de 13 anos era, por falta de palavra melhor, normal.

A peça mais proeminente em exibição era uma espingarda de ferrolho Winchester, calibre .22, pendurada em cima da cama de Gary. Ele tinha gasto todas as suas economias para comprá-la, e ainda precisou da ajuda do avô para poder pagar metade do valor. Como condição pelo apoio, o avô tinha, astutamente, removido e guardado o ferrolho da arma até que o neto tivesse aprendido as devidas medidas de segurança.

Com apenas o som dos passos pesados subindo a escada como aviso, Don Kaye, seu melhor amigo, irrompeu no quarto, ofegante por causa da corrida. Don, assim como Gary, não era um jovem muito atlético. Gary, fingindo não ter se assustado, ergueu os olhos da revista que lia, a *Startling Stories*.

– Você está pronto? Peguei as coisas – disse Don, apontando para a bolsa

pendurada em seu ombro.

– Sim, estou pronto. Cadê o John? – perguntou Gary, calmo.

– De castigo – resmungou Don.

O vizinho do lado de Gary, John Rasch, era um colaborador assíduo nas travessuras coletivas, com grande imaginação. Era um comportamento que tinha aprendido com seu irmão mais velho, Jim, que coordenava os meninos da vizinhança em "jogos do tipo polícia e ladrão mais realistas" e outros tipos de atividades de faz de conta.[35] Infelizmente, naquele dia não teriam a participação de John ou Jim.

– Que se dane – respondeu Gary, resoluto. – O que você trouxe?

Don jogou a bolsa no chão do quarto, fazendo um barulho seco, e começou a tirar tudo o que ela continha.

– Vejamos. Tenho meu canivete, uma machadinha, a lanterna do meu pai, fósforos, doces, chumbinho e a câmera da minha mãe... Agora vamos, antes que eles percebam que essas coisas sumiram! – exclamou Don.

– Parece bom – falou Gary, colocando a mão debaixo da cama para pegar sua arma de ar comprimido e um saco de bombinhas Yankee Boy.

Os dois correram pelo quarteirão, da casa de Gary na Dodger Street até a Broad Street, indo até a Main Street. Ali, eles cortaram caminho por um gramado para seguir na direção leste, subindo a Catholic Hill. A jornada ficava mais difícil conforme subiam, mas não demorou muito para que chegassem ao topo da colina arborizada, onde uma cerca os impediu de continuar.

Era primavera e o dia estava agitado. Os garotos estavam em uma estrada particular que saía da Main Street e não era usada há anos. A cerca de arame estava enferrujada e em péssimas condições, tendo sido rompida várias vezes nos últimos anos. Uma placa improvisada na cerca avisava MANTENHA DISTÂNCIA – NÃO ULTRAPASSE. Aquilo, combinado com uma placa mais formal, porém bastante degradada do lado de dentro que dizia SANATÓRIO DE OAK HILL, servia como um claro convite para que os meninos entrassem.[36]

Lake Geneva não era apenas um destino bucólico para a elite de Chicago ou uma rústica comunidade pesqueira. No fim do século XIX, começou a se tornar o lar de um número desproporcionalmente alto de sanatórios e instituições para tratamento mental, tendo no mínimo seis unidades dessas em uma cidade com apenas 2.300 residentes permanentes. Claro, algumas

dessas instituições eram pouco mais do que pousadas com clientes ricos que sofriam de “desordens nervosas” procurando relaxar, mas outras eram mais “institucionais”, mantendo boa parte de sua clientela trancada.

A beleza natural de Lake Geneva era, sem dúvida, considerada terapêutica para os doentes mentais, o que explicaria a grande presença dessas instituições, que recebiam nomes menos assustadores que *asilos*. Os prédios, abandonados e em ruínas em Oak Hill, eram um cenário perfeito para uma imaginação fértil como a de Gary, alimentada pelas histórias populares sobre loucos foragidos e lendas urbanas sobre ganchos protéticos pendurados em portas de carros por namorados adolescentes. Essas histórias ressoariam muito de perto na população de Lake Geneva na metade do século XX, e principalmente em um garoto com a fascinação de Gary pelo perigo e o mistério.

Os meninos percorreram o perímetro, tanto para encontrar um lugar para atravessar a cerca quanto para evitar que fossem vistos por possíveis observadores na Main Street. Não demorou muito para que encontrassem a abertura que Gary conhecia no lado norte, perto da margem do rio White. Era óbvio que aquele ponto de entrada fora usado por vários aventureiros amadores no passado.

Depois de trocarem olhares, os garotos se espremeram pela cerca e entraram no terreno cheio de mato e árvores. Eles caminhavam devagar, como se tentassem não fazer barulho. Seus corações martelavam no peito, conforme se aproximavam da clareira que rodeava as construções.

O imenso complexo de prédios de cinco andares parecia ficar maior conforme o observavam. As grandes fachadas de tijolos vermelhos estavam rachadas e cobertas de musgo; o vento parecia uivar pelas janelas quebradas e pela torre do sino. Ou eram uivos de espíritos enlouquecidos, aprisionados para sempre em sua prisão mundana? Se algum dia existiu um prédio assombrado, era aquele.

As histórias diziam que o sanatório de Oak Hill, ao contrário da maioria das instituições, era para pacientes “muito perturbados”,[37] sujeitos a uma infinidade de tratamentos experimentais e desumanos. Aumentando o mistério, o médico – que era o proprietário responsável pela instalação – supostamente também enlouqueceu em 1910, o que decretou o término das atividades da instituição.

Gary ficou paralisado por um momento, ao estudar o complexo. Ele

sempre esquecia o quão aterrorizante, de uma forma clássica, era o “asilo de loucos abandonado”,[38] mesmo não sendo sua primeira visita. Isso fora logo depois que mudaram para Lake Geneva, quando foram com seus pais em uma visita guiada pela polícia ao primeiro andar, quando nada aconteceu. Poucos anos depois, Gary fizera uma visita não supervisionada com alguns amigos de escola que o desafiaram a se juntar a eles na caça aos pombos na torre do sino no prédio principal. Mas era a primeira vez que Gary liderava a expedição e ainda havia muito o que explorar – estava bem ansioso.

Procurando aconselhamento, virou-se para Don, que em algum momento tinha agarrado a machadinha. Ela tremia em suas mãos. Aquilo teria feito Gary rir, não fosse a seriedade da situação – Gary acreditava no sobrenatural com todo o seu coração, ainda mais por causa de seus encontros na casa da Dodger Street. Aquilo imprimia muito mais seriedade à aventura.

Depois de analisar o edifício e o terreno por mais alguns momentos, Gary encontrou o que procurava, a entrada para o interior. Era uma janela imensa até o chão, que não tinha vidro nem esquadrias – um perfeito ponto de acesso. Além dela, as outras janelas do térreo estavam bloqueadas com madeira e as portas estavam trancadas com correntes.

“Será que essas correntes são para manter as pessoas fora... ou para manter alguma coisa lá dentro?”, pensou. Sua hesitação durou pouco – ele avançou.

Sem olhar para trás, foi até a entrada. Ficou aliviado ao perceber que Don o acompanhara até ali, talvez passando pela mesma batalha interna e com a mesma intensidade. Os garotos observaram a escuridão. Não havia nada para ser visto, mas definitivamente havia o que cheirar e ouvir: um forte cheiro de esgoto emanava da escuridão e o lento gotejar de água podia ser ouvido à distância. Para Gary, aquilo tinha som e cheiro de aventura.

Rapidamente, Don tirou a lanterna da mochila e investigou a escuridão. Ainda havia pouca coisa visível, porque as sombras e a poeira pareciam envolver o raio de luz. No entanto, eles podiam ver que a mesa embaixo da janela ainda estava ali, o que permitia um acesso confortável para o andar de baixo.

– Você primeiro – disse Don. – Vou segurar a lanterna para que possa enxergar.

Gary pensou em responder, mas podia ver, pela expressão de Don, que

precisaria liderar aquela operação. Sem mais hesitar, Gary abaixou até a mesa, as pernas primeiro, virado para fora. Felizmente, a mesa não estava muito abaixo e, quando pisou nela, parecia ser forte o suficiente para aguentá-lo. Don passou a lanterna para ele e também desceu; prosseguiram.

Nas entranhas de Oak Hill, os meninos exploraram os "labirintos de túneis",[39] espaços apertados, salas claustrofóbicas e passagens secretas que formavam aquela verdadeira masmorra – um lugar, pensavam, mais apropriado para dragões, monstros, fantasmas e tesouros do que pacientes. Mais tarde, Gary deixaria claro que não deveria haver "nenhuma dúvida sobre de onde vinha a maior parte da inspiração para as aventuras em ruínas de castelo e masmorras...".[40]

Horas depois, com o sol da tarde se pondo no céu sobre Lake Geneva, a cidade estava quieta, exceto ao leste, no topo da colina na Main Street. Ali, havia dois garotos de 13 anos, brancos como fantasmas, correndo desembestados na direção da Center Street com o som trovejante e o brilho forte de fogos de artifício atrás deles. Alguém da cidade poderia reconhecê-los como o menino dos Gygax e o dos Kaye.

A adolescência de Gary e Don em Lake Geneva seria cheia de aventuras como aquela. Caçando coelhos na floresta, pescando nas margens do lago, acampando, caminhando ou voltando para outra ronda de exploração no sanatório, aquelas experiências formativas de infância alimentariam a imaginação crescente e ilimitada de Gary.

Aquela foi a vida simples e feliz de Gary durante seus primeiros anos, mas não demoraria muito para que tudo ficasse mais complicado. Logo, o Ensino Médio chegaria e escolhas – difíceis – teriam que ser feitas.

---

34 O conteúdo do quarto de Gary é baseado em várias entrevistas, artigos e posts dele mesmo, incluindo GYGAX, 2006b, 2007a, e GYGAX e SACCO, 2002.

35 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003a, e GYGAX, 2005. Gary mencionava os jogos que jogava quando criança como uma influência importante no futuro desenvolvimento de *D&D.* Usava a frase "fazer de conta" ao descrever as brincadeiras da infância e considerava *D&D* uma versão formal desses jogos.

36 Trecho baseado em vários relatos de Gary sobre o Oak Hill Sanitorium, servindo como um resumo deles, incluindo GYGAX, 2008e.

37 Citado em Gygax, 2008e.

38 Ibidem.

39 Ibidem.

40 Ibidem.

6

Ninguém no volante

– DROGA, FICA QUIETO! – disse o adolescente vestido com uma jaqueta de couro marrom enquanto abria caminho até a frente do carro na pequena garagem parecida com um celeiro.

– Desculpa, cara, tropecei! – retrucou o outro.

– Deixou no ponto morto?

– Acho que sim, mas não dá para ver direito.

Era uma noite de verão úmida e sem luar em Lake Geneva. A garagem ficava de frente para uma viela pouco iluminada na lateral de uma grande casa vitoriana verde.

– Ok. Venha até aqui – falou o jovem de jaqueta enquanto se colocava na frente do velho Nash, o peito encostado na grade do motor.

O colarinho de couro da jaqueta estava levantado, seu jeans dobrado na bainha, completando o visual com uma camiseta branca, cabelo com gel e topete e um cigarro pendurado na boca. Se não fossem os quilos extras e os óculos de fundo de garrafa, alguém poderia confundi-lo com James Dean. Mas se tratava apenas de Gary Gygax com 15 anos, que tinha descoberto um estilo que gostaria de seguir.[41]

– Ok, no três. Um... dois... três... Empurre! – pediu Gary em um sussurro rouco.

Por um momento, o carro ficou imóvel como um tanque. E, na verdade, se parecia muito com um tanque, assim como os outros carros da época: largo e de puro aço.

– Tem certeza de que está no ponto morto? – bufou Gary.

– Sim, está! – grunhiu Don Kaye, seu companheiro de sempre.

Gary apoiou o pé no armário atrás e empurrou com toda a força que podia. Aquilo deu um reforço suficiente para mover o carro, que lentamente

recuou, rangendo.

– Ok, continue empurrando, vou manobrá-lo para fora – arquejou Gary.

Parecia uma divisão de trabalho lógica, já que Don era o maior e mais forte dos dois e o pai de Gary era o dono do carro. A versão rechonchuda e de óculos de James Dean estendeu o braço pela janela do motorista para girar o volante e o fazer entrar em uma trajetória direta pela viela e para longe de sua casa.

– Ok, Don, até o fim do quarteirão, não queremos que meus pais nos escutem – comentou Gary enquanto ajudava a empurrar o carro.

Don estava ofegando como uma mula cansada, mas assentiu, abaixou a cabeça e empurrou. O carro ganhou impulso e se aproximou do fim da viela, onde o ligavam. Mas, naquela noite, os garotos tinham exagerado nas cervejas. Ou talvez fosse a promessa de uma noite de sábado no verão de Lake Geneva cruzando as ruas, procurando garotas e terminando com um jogo de beisebol com caixas de correio na Snake Road com um taco que guardavam no porta-malas.[42] Qualquer que fosse o caso, empurraram com um pouco mais de força que deviam e com mais velocidade do que esperavam e, quando o carro se aproximou da pequena ladeira que levava para a rua, perderam o controle. Subindo a North Street vinha um carro que não esperava um carro todo apagado saindo de surpresa de um ponto cego, com o motor desligado.

Tudo pareceu acontecer em câmera lenta enquanto Gary mergulhava pela janela aberta do carro, tentando alcançar o freio de mão, e Don assistia, sem ter o que fazer. O carro na rua ainda não os vira e se aproximava rápido. Don cobriu os olhos.

Vush!

Quando o tempo voltou ao normal, de alguma forma o carro passou por eles sem tocá-los. O carro do pai de Gary não tinha nem um arranhão, mas também não tinha motorista. Quando Don se aproximou, encontrou Gary espalhado no assento, branco como um fantasma, com a mão ainda apertando o freio de mão.

Um minuto se passou e Don caiu na gargalhada.

– Nossa, essa foi por pouco – bufou ele.

– Fique quieto e entre no carro – rosnou Gary enquanto estacionava e se sentava. Estavam fora de alcance e podia ligar o motor.

Don sentou no lado do carona enquanto Gary ligava o carro. Sentaram-se

em silêncio por um momento escutando o ronco do motor. Os dois estavam ofegantes, mas a salvo. Tinham evitado um desastre e precisavam seguir com seus planos para chegar até a Main Street. Gary acendeu um novo cigarro, pois havia perdido o seu na confusão.

– Vamos! – E saiu com o carro.

Os dois desceram lentamente a North Street até a Broad Street, sem se falar. Depois de um minuto, Gary pareceu bem para falar de novo.

– Acho que foi por muito pouco – começou ele, com um sorriso ao virar na Main.

– Sim – assentiu Don, ainda inseguro sobre o quanto Gary queria conversar.

Sem aviso, ouviram um estrondo, seguido do som de vidro quebrando e metal partindo. O mundo girou e pneus gritaram enquanto fumaça e vapor subiam na noite.

Foram atingidos em cheio na lateral por um veículo. Gary, cuja pequena experiência como motorista tinha sido afetada pelo efeito da cerveja, não viu o tráfico da Main Street, que também era parte da rodovia estadual. Foi perda total para o carro, mas, pior ainda, ele sabia que a perda total também era *dele*. Seu pai era compreensivo e o livrava de uma punição, mas sabia que não se salvaria dessa vez.

Quando seu pai descobriu, a permissão de Gary para dirigir foi revogada antes mesmo de ser concedida.

Talvez tenha sido o acidente ou a visão ruim – ou talvez por acreditar que dirigir era chato, como ele mesmo disse antes de confessar “acho que eu seria um péssimo motorista”[43] –, mas, qualquer que tenha sido a razão, Gary nunca mais dirigiu.

---

41 Trecho baseado em detalhes da entrevista com Ernie Gygax de 27 de abril de 2013. Aparentemente, era comum ele tirar sorrateiramente o carro do pai da garagem para esses passeios. A cena serve como resumo desses eventos e como dramatização da noite em que Gary destruiu o carro do pai.

42 De uma entrevista com Ernie Gygax, de 30 de agosto de 2014 e e-mails que se seguiram.

43 Citado em uma entrevista de Gary em Borsuk, 1985.

7

Tempos difíceis em Lake Geneva

GARY GYGAX, AOS 17 anos, estava nos movimentados corredores da Lake Geneva High School com uma ansiedade imensa. Em sua mão, estava um envelope amarelo imenso que determinaria seu destino, pelo menos nas próximas semanas. Era seu boletim e, caso mostrasse um desempenho ridículo, teria sérios problemas. Seu desempenho acadêmico nunca fora excelente, nem mesmo bom, mas ele estava se esforçando para bloquear suas muitas distrações e se empenhar mais na escola. Tanto por medo da reação de seus pais às suas notas ruins quanto por conta da ajuda de Don Kaye, que era um aluno muito melhor.

Infelizmente, uma dessas distrações que preocupavam Gary era a doença de seu pai. Ernest, com 71 anos, tinha sido diagnosticado com uma forma agressiva de câncer e estava acamado há algum tempo; não sabiam ao certo quanto tempo ainda tinha de vida. Em vez de passar mais tempo em casa, como seria de se esperar, Gary passava cada vez mais tempo fora. A velhice e a doença do pai o deixavam angustiado – aquela era, sem dúvida, uma da razões para ele procurar cada vez mais por válvulas de escape, fossem aventuras físicas, nos jogos imersivos ou nos livros de fantasia.

Desajeitado, ele abriu o envelope no meio do enxame de estudantes em movimento, ocupados em mexer em seus armários e se encaminhar para a próxima atividade. À medida que lia o boletim, seu semblante ruía. Ele não conseguia entender. Era muito mais esperto que aquilo, mais esperto que muitos de seus colegas que tinham notas maiores que as dele. Ele tinha até se esforçado mais nos últimos meses. Como suas notas podiam ser tão baixas?

Ele até mesmo gostava de *algumas* matérias. Era um leitor voraz, entre outras coisas, apesar de ter pouco interesse ou paciência para as bobagens

que mandavam ler na escola. Estava mais interessado na ficção de Robert E. Howard, Jack Vance (a série "Dying Earth"), Fritz Leiber (a série de fantasia "Fafhrd and The Gray Mouser"), H.P. Lovecraft ("O chamado de Cthulhu") e Edgar Rice Burroughs, além de um ou outro artigo em revistas de história. A série de Conan escrita por Howard era sua favorita. No âmbito desse tipo de literatura, Gary era, com certeza, viciado em fantasia e um formidável estudioso do gênero. Como ele explicaria, "de 1950 até 1956, li todos os livros e revistas de fantasia e ficção científica publicados nos Estados Unidos, e comprei livros usados para ler tudo que saiu na década de 1940... li e adorava, me inspirava em um grande número de autores".[44] Mesmo naquela época, ele lia de quinhentas a seiscentas palavras por minuto, era capaz de terminar a leitura de até dois livros por dia. Infelizmente, não conseguia tal feito com os livros escolares.

Enquanto analisava seu boletim por completo e contemplava as consequências que teria que encarar em casa, Don veio saltitando pelo corredor, sorrindo e carregando um envelope.

– E aí, perdedor? Como foi?

– Nada bem, Don... Tô muito na merda – respondeu Gary ao mostrar seu boletim para Don.

O amigo franziu a testa enquanto passava os olhos no documento.

– Ah, qual é, Gary, você é mais esperto do que isso! Está pelo menos tentando?

– Um pouco – replicou Gary. – Agora não importa. Já era... Então, como você foi?

– Deixa para lá – disse Don, sem querer piorar a angústia do amigo. – Tudo vai dar certo. Tenho certeza que seu pai vai deixar passar. Como ele está, falando nisso?

– Bem doente... Não sei, Don. Eu não tenho certeza se essa coisa de escola é para mim.

---

44 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003a.

Nível 2

MESTRE: *Você está sentado em seu cavalo de guerra, equipado da cabeça aos pés em uma armadura de placas, o escudo em um braço e a lança no outro. Seu cavalo está pronto em um dos lados de um torneio – o que você faz?*

JOGADOR (ESCUDEIRO EGARY): *Iá! Incito o cavalo com os pés e avanço a toda!*

MESTRE: *O cavaleiro de armadura negra do outro lado começa a investida e avança contra você a toda velocidade, a lança dele mirando diretamente o seu escudo.*

JOGADOR (ESCUDEIRO EGARY): *Seguro meu escudo com força e miro minha lança no dele.*

MESTRE: *Quase que imediatamente suas lanças colidem com o escudo um do outro e...* [Olha para as fichas de personagens na frente dele e rola um dado de vinte lados] ... *você sente que seu impulso muda completamente de direção. O mundo parece em câmera lenta por um momento, seu corpo vira 90º graus e então, bam! Você cai de costas no chão e sofre...* [Rola um dado de quatro lados] ... *dano de três pontos de vida.*

JOGADOR (ESCUDEIRO EGARY): *Droga! Tento me recompor e levantar. Olho para o outro lado do campo de justa.*

MESTRE: *Não tem ninguém lá. Você escuta uma gargalhada alta. "Parece que você ainda precisa de mais prática, escudeiro!" O cavaleiro de armadura negra tira seu capacete, revelando o rosto de seu pai com um sorriso cálido. "Lembre-se, garoto: nem sempre será só treino..."*

8

O mundo real

A CASA DOS GYGAX estava em silêncio, exceto pelo arranhar do papel do jornal que vinha da cozinha. Ali, o inquieto Gary Gygax, aos 17 anos, sentou franzindo o nariz enquanto observava o *Lake Geneva Regional News*. Na frente dele estava uns seis jornais e revistas, empilhados de qualquer jeito perto de seu café na larga mesa de carvalho da cozinha. Sua perna direita pulava nervosa, enquanto seus olhos dançavam pela página. Geralmente, Gary estaria imerso em seus livros e revistas, mas não naquele dia. Ele estava lendo os classificados, procurando uma oportunidade de emprego. Fez uma careta ao tomar um gole de seu café puro, que já estava frio e sem graça.

Era quarta-feira de manhã, mas Gary não estava na escola. Na verdade, ele não tinha estado lá nas últimas semanas e não voltaria mais. Saiu de vez e agora devia tomar algumas grandes decisões. Queria se dedicar a seus jogos, mas isso não pagaria as contas. Sua mãe deixara bem claro que se fosse para largar a escola, ele tinha que encontrar "um emprego de verdade".

Para aumentar o estresse de Gary, havia o vazio presente em seu lar. O pai dele tinha falecido alguns meses antes, vítima do câncer, em janeiro de 1956. Ele se arrependia do modo como o tratara em seus últimos anos. Ernest ficara preso a uma cama por um tempo, mas Gary estava em negação e continuou a viver como de costume. Tinha mesmo, em certo nível, se ressentido do pai por ter ficado tão velho e doente. Só mesmo no final é que Gary realmente entendeu a condição terminal de Ernest, e agora desejava ter passado mais tempo com o homem que amava e que o tinha mimado tanto. Porém, acima de tudo, Gary desejou que pudesse ter certeza de que o pai sabia o quanto era amado. Mas ele pensou que teria mais tempo.[45]

Gary recompensou a leniência de seu pai com problemas, a começar pelo início do Ensino Médio. Ernest tinha 54 anos quando Gary nasceu, e tivera cada vez mais dificuldade em acompanhar a peste que era seu filho nos últimos anos de vida. E mesmo tendo diminuído o ritmo como resultado da idade e do câncer, que tinha tomado conta de seu corpo, a partida de Ernest deixou a casa muito quieta e solitária.

A maioria dos problemas de Gary vinha de seu fraco desempenho na escola e sua quase obsessão por jogos, em vez de fazer suas tarefas ou deveres de casa. O acidente com o carro destruído não ajudava, e Gary não tinha dirigido desde então. Em resumo, ele era mais do que um caso de menino excêntrico. Gary era um *bad boy* de cidade pequena, que seguia o próprio ritmo e parecia não ter futuro.

Finalmente algo chamou a atenção do adolescente impetuoso, fazendo-o aproximar o jornal do rosto. SIRVA AO SEU PAÍS, dizia o anúncio. JUNTE-SE AOS FUZILEIROS NAVAIS DOS ESTADOS UNIDOS.

"Os Fuzileiros Navais", pensou Gary.

De repente, a imagem de um sujeito bacana de uniforme apareceu em sua mente. O homem se parecia com ele, mas era um pouco mais magro – um pouco mais perigoso. Usava um sabre, um chapéu de capitão branco e um casaco azul-marinho com botões dourados brilhantes. Aquele homem era um herói – o homem que Gary queria ser. Mesmo então, ele entendia que "todo homem quer ser o herói de sua própria vida",[46] mas mal podia imaginar que seria responsável por possibilitar que ele e muitos outros alcançassem esse objetivo – apesar de não ser pelo serviço militar.

"Um pouco de disciplina pode me fazer bem", pensou.

A ironia era que durante anos os pais de Gary ameaçaram enviá-lo para a escola militar mais próxima, nas margens de Lake Geneva, por causa dos problemas em que ele se metia. Em resposta, ele dizia que iria fugir, o que parecia suspender as ameaças. Parecia que ele voluntariamente escolheria o caminho militar. Gary era um patriota e um firme apoiador das Forças Armadas dos Estados Unidos, e não tinha perspectiva alguma melhor no horizonte. A carreira militar parecia uma solução elegante, combinando muitos de seus interesses, inclusive seu gosto por aventura.

Rapidamente, Gary circulou o anúncio com um marcador vermelho e fechou o jornal, pousando-o na mesa.

– Tudo isso em um dia de procura – disse para si mesmo ao levantar.

Gary já decidira que passaria o último dia como adolescente despreocupado lendo seus livros. Ele iria ao centro de recrutamento no dia seguinte.

Entrou no quarto e suspirou ao analisar o que o cercava. Pouco tinha mudado desde seus 13 anos, percebeu, exceto que tudo o que havia antes agora existia em maior quantidade: mais soldados em miniatura, mais jogos de tabuleiro, mais fogos de artifício. A única diferença notável era que seus livros e revistas não estavam mais nas prateleiras. Em vez disso, estavam armazenados em caixas no chão. Agora que Gary estava "crescendo", decidiu que talvez fosse melhor deixar essas infantilidades de lado. Começou se livrando dos livros e revistas, entre outras coisas. Fez um acordo para vender toda sua coleção para um antigo colega de classe, mas já estava se arrependendo. Aqueles eram tesouros – sua fuga para outros mundos, para a aventura e para a emoção –, mas ele precisava deixar tudo isso para trás. No entanto, aproveitaria aquela última chance para ler um pouco antes que a "vida" o controlasse.

Ele pegou uma edição do topo, que tinha na capa "uma bela ruiva vestida – você não acreditaria, com uma armadura colada no corpo e empunhando um imenso machado negro de lâmina dupla".[47] Aquela garota da capa fantástica o lembrava alguém, mas não sabia quem.

"Talvez alguém do cinema", pensou ao se jogar na cama e abrir a revista.

A mudança era eminente para o jovem Gary, o que o deixava empolgado e angustiado ao mesmo tempo. Na manhã seguinte, ele visitaria o escritório de recrutamento dos Fuzileiros Navais, marcando a entrada dele no "mundo real". Mas Gary logo perceberia que nem todo mundo nasceu para ser um herói na vida real.

---

45 O arrependimento de Gary em relação ao pai era mencionado nas entrevistas com os membros da família, Elise (entrevista por telefone, 11 de maio de 2013), Ernie (entrevistas em 27 de abril de 2013 e 30 de agosto de 2014, seguidas por e-mails), Luke (entrevista por telefone em 5 de abril de 2013) e Mary Jo (entrevista por telefone, 28 de abril de 2013, seguida por e-mails). Gary carregou esses sentimentos até o fim da vida.

46 Citado em Kushner, 2008.

47 Citado em Peterson, 2012, 101, referindo-se ao *fanzine New War* Reports, de 1967, onde Gary fala de seu amor aos *pulps.*

9

Paixões em duelo

GARY ESTAVA RÍGIDO COMO madeira, gotas de suor escorriam por seu rosto e manchavam o colarinho perfeitamente engomado que apertava seu pescoço. Ele colocou um dedo para afrouxá-lo, mas a gravata estava apertada demais. Sua respiração estava difícil, em parte por causa de suas vias respiratórias congestionadas, mas talvez por causa de seus nervos esfrangalhados.[48]

Ele tremeu um pouco enquanto encarava os olhos de sua noiva. Mal podia acreditar, mas ela seria sua – a garota mais bonita da cidade. Com seu cabelo ruivo brilhante e figura voluptuosa, Mary Jo tinha chamado a atenção de vários pretendentes em Lake Geneva, inclusive de seu melhor amigo Don. Como resultado dessa competição, Gary e Don estavam temporariamente afastados, o que explicava a ausência de Kaye no evento; ele estava representando o papel de "mau perdedor".[49] Era essa mesma natureza competitiva que tornava Don um companheiro de jogo tão bom.

Aquela distância entre os amigos diminuiria e provavelmente a ausência de Don era melhor para todos. Ninguém no casamento pareceria mais deslocado do que ele, roupas formais tendiam a usá-lo e não o contrário. Don trabalhava na loja de chapas metálicas do pai e, apesar de seu bom desempenho na escola, era o mais "classe operária que podia ser – um tipo de jovem Ralph Kramden".[50] Certamente não era alguém que gostaria de usar ternos ou qualquer roupa com mangas.

Gary, olhando ao redor em busca do apoio que precisava, olhou de relance para um amigo que estava ali – seu padrinho, antigo vizinho e ex-Pirata de Kenmore, Dave Dimery. Seu sorriso ajudou a acalmar os nervos de Gary.

– Você, Gary, aceita essa mulher como sua legítima esposa, na saúde e na doença, até que a morte os separe?

Gary parou de olhar para Dave e voltou sua atenção para o juiz e depois para Mary Jo. Nossa, como ela era linda! E tinha alguma coisa no seu jeito que o lembrava alguém, mas ele não sabia quem.

– Gary? – perguntou o juiz.

– Aceito – disse o jovem Gary, ao 19 anos, a voz falhando de nervoso.

– E você, Mary Jo, aceita esse homem como seu legítimo esposo, na saúde e na doença, até que morte os separe?

– Aceito! – proclamou Mary Jo com um sorriso.

Quando ela sorriu, as peças todas se encaixaram – Mary Jo parecia com a garota daquela capa, a que usava a armadura colada e o machado negro de lâmina dupla! Gary riu para si mesmo ao perceber que aquela revista, que ele vendera há pouco tempo, podia muito bem ter moldado seu gosto por mulheres – Mary Jo era incrivelmente semelhante à garota daquela capa de fantasia. Mais tarde admitiu que aquela capa "influenciou meu subconsciente na escolha da minha esposa".[51]

– Pelo poder a mim concedido pelo Estado de Wisconsin, eu os declaro marido e mulher! Gary, pode beijar a noiva!

Sem pensar ou hesitar, Gary beijou sua nova esposa com vontade, na frente da imensa lareira no salão da casa de seus avós na Dodge Street. Assim que seus lábios se tocaram, Gary foi cercado pelos amigos e familiares, que começaram a atazaná-lo sobre os malefícios do casamento. Na empolgação, Mary Jo foi empurrada para um lado, segurando seu buquê – um momento que se mostraria simbólico para o jovem casal.

ERA 14 DE SETEMBRO de 1958, e Gary tinha acabado de se casar com Mary Jo Powell, uma garota local que ele conhecia de suas visitas a Lake Geneva desde os 5 anos. Quando crianças, brincaram juntos diversas vezes, até se apaixonaram um pelo outro em certo momento. Quando Mary Jo tinha 9 anos, sua família se mudou para o Texas. Mary Jo e Gary não mantiveram contato durante esse tempo e, quando ela voltou, alguns anos depois, eram quase estranhos. Não tiveram nenhum contato durante o Ensino Médio, já que ela era uma boa aluna, temente a Deus e ele era um encrenqueiro pouco interessado nos estudos.

Desde então, seus caminhos continuaram a divergir. Mary Jo tinha se empregado no braço local da AT&T como operadora de central telefônica, e

Gary se alistara e depois fora dispensado dos Fuzileiros Navais. Sua dispensa médica estava oficialmente ligada a uma crise de pneumonia, porém seu joelho ruim e a visão deficiente com certeza tiveram um papel significativo. Esses problemas médicos, combinados com uma postura ruim, carimbaram sua passagem para fora. Gary não ficou desapontado. Entre o tratamento desumano a que fora submetido no treinamento e seu desânimo crescente com a ideia de se envolver com a guerra *verdadeira*, ele percebeu que se unir aos Fuzileiros tinha sido um erro. Assim, ele ficou secretamente contente em ter boas razões para ter sido dispensado.

Quando a mãe de Gary, Posey, encontrou Mary Jo na cidade pouco antes do Natal de 1957, ficou admirada do quanto ela tinha ficado bonita. Posey aproveitou a oportunidade para arranjar um encontro entre os dois um dia depois do Natal, dizendo para Mary que era apenas uma visita, e sem contar nada para Gary. Ela sabia que Gary não teria ido se soubesse do encontro, mas também sabia que Mary Jo, crescida, chamaria sua atenção. E, quando se encontraram, Gary chamou a atenção de Mary Jo também. Desde que ele voltou de sua curta estada nos Fuzileiros, Gary, que antes fora um mecânico gorducho, se tornara um homem magro, bem-cuidado e bonito. Em poucos dias, Mary Jo terminou com o garoto com quem namorava desde o Ensino Médio e ela e Gary se tornaram um casal.

Mesmo assim, o namoro não aconteceu sem um esforço significativo da parte dele. Ela era muito desejada na cidade e tinha atraído as atenções de vários pretendentes, incluindo um sujeito perigoso que a seguia no caminho para o trabalho e de lá para sua casa. Gary ficara tão preocupado com esse perseguidor que tirou uma semana de licença em seu emprego no setor de expedição da Kemper Insurance, em Chicago, para acompanhar Mary Jo naquele percurso no auge do inverno com uma pistola no bolso. O esforço de Gary foi recompensado – ficaram noivos no Dia dos Namorados de 1958.

Agora, não importava o quão improvável era aquele casal, era o dia do casamento deles e cerca de trinta convidados estavam acomodados no interior espaçoso da casa dos Burdick. Os convidados eram em sua maioria membros das famílias Burdick e Gygax, as famílias materna e paterna de Gary, respectivamente. Em contraste, a modesta companhia de Mary Jo incluía sua mãe, alguns poucos amigos, e seu tio, o juiz de paz que oficiara a cerimônia.

Apesar disso, Mary Jo estava se sentindo em casa. Sempre amara a família de Gary, desde criança, e os via como a típica família tradicional – o tipo que ela sempre quis. Ao contrário de Gary, ela viera de um lar partido: seu pai abandonou a casa quando ela era muito nova. Talvez fosse essa experiência que impedisse sua mãe de ser calorosa com Gary. Na verdade, ela tentara convencer Mary Jo a desistir do casamento, até o momento em que chegaram à casa da Dodge Street naquela manhã. Mas foi inútil. A jovem de 20 anos estava apaixonada e não mudaria de ideia – ela agora era uma Gygax.

Porém, o que Mary Jo não sabia é que ele já estava casado – ou pelo menos comprometido – com uma nova atividade.

Poucas semanas antes, Gary, que sempre amara jogos de tabuleiro de estratégia, fora apresentado a um jogo de guerra publicado pela Avalon Hill Company chamado *Gettysburg*. Ele nunca tinha jogado nada parecido. Apesar de os Fuzileiros e a guerra de verdade nunca terem sido para ele, o rapaz sentiu que aquela versão em tabuleiro de simulações de combate mudaria sua vida. Esclarecendo, era apenas um jogo de tabuleiro com uma grade quadrada e marcadores de papelão simples representando as unidades de combate, mas o tema de táticas de batalha, combinado com elementos de representação histórica, sem mencionar a chance de reescrever a história, intrigaram Gary até se tornar uma obsessão.

E ele não foi o único a ser enfeitiçado pelo jogo.

FUNDADA EM 1954 PELO reservista do exército Charles S. Roberts, a Avalon Hill Company, com sede em Baltimore, foi um sucesso. Roberts criou seu primeiro jogo de tabuleiro de simulação de combate em 1952 em uma tentativa de entender melhor os Princípios da Guerra do Exército, mas rapidamente percebeu o apelo comercial. Ele começou a operação da Avalon Games Company recebendo ordens pelo correio, lançando seu primeiro jogo, *Tactics* – considerado o primeiro de guerra comercial – em 1954. Em 1958, a companhia, agora chamada Avalon Hill, lançou uma revisão bem-sucedida de *Tactics*, chamada *Tactics II*, e o primeiro jogo de guerra com base histórica, *Gettysburg*, que buscava recriar a batalha da Guerra Civil, comemorando seu centenário.

Muito menor e mais especializada que suas rivais nos jogos de tabuleiro,

Parker Bros. e Milton Bradley, o nicho da Avalon Hill era jogos de guerra, especificamente jogos de simulação. Também era importante para a base de fãs da companhia que eles não só fossem divertidos, mas também uma simulação realista da batalha no que tangia a probabilidades e estratégia. Essa era uma faceta importante em jogos como *Gettysburg*, que tinha na caixa a chamada AGORA VOCÊ PARTICIPARÁ DA GUERRA CIVIL NESTE JOGO REALÍSTICO DA AVALON HILL.[52] Talvez o maior apelo para os jogadores fosse o fato de que esses jogos eram altamente competitivos e tinham uma variação de disputas quase que infinita, ao contrário de suas contrapartes mais tradicionais.

Quando se casou, Gary já estava jogando pelo menos uma vez por semana, em sessões que podiam durar de duas horas até maratonas que viravam as noites. No Natal daquele ano, comprou uma cópia do viciante *Gettysburg*, pela "vultosa soma" de 4,98 dólares, o que, de acordo com ele, "foi o melhor investimento de cinco dólares que fiz na vida!".[53]

O cúmplice habitual de Gary no *Gettysburg* era um amigo chamado Mike Magida, que era para Mary Jo preferível à maioria dos demais amigos do marido. "Maconheiros"[54] era como ela os chamava, e eles não tinham dificuldade em convencer Gary a se juntar a eles. Aquelas longas e cada vez mais frequentes sessões de jogo, no entanto, começaram a levantar suspeitas em Mary Jo. Ela não podia entender como alguém podia gastar tanto tempo e esforço com um jogo. Não demorou muito para que começasse a pensar que alguma coisa estava acontecendo – outra mulher.

---

48 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013.

49 Ibidem.

50 Citado em uma entrevista com Ernie Gygax, de 27 de abril de 2013.

51 Citado em Peterson, 2012, 101, referindo-se ao *fanzine New War* Reports, de 1967, onde Gary fala de seu amor aos *pulps.*

52 Roberts, 1983.

53 Citado em Gygax, 2008f.

54 Citado em uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013.

10

Outra mulher?

BAM, BAM, BAM!

– Eu sei que você está aí, Ernest Gary Gygax! Abra logo! É sua esposa e sei o que você está aprontando, seu traíra!

Era uma tarde de sábado em 1961, e uma grávida de poucos meses e muito brava estava nos degraus cobertos de neve da porta de uma casa desconhecida, segurando uma criança de 1 ano aos prantos em seus braços. Gary tinha passado muitos finais de semana fora de casa e ela estava convencida que o marido estava aprontando alguma coisa – e naquele dia o seguira até ali. Ele, claro, negara estar fazendo algo de errado e insistia em afirmar que só jogaria com os amigos. Mas ela suspeitava que ele estivesse metido em jogos de um tipo mais "malicioso" com "amigos" do sexo oposto.[55]

Mais de dois anos se passaram desde o casamento, e eles se mudaram para um pequeno apartamento no lado norte de Chicago. Gary ainda trabalhava na expedição de Kemper Insurance e tinha conseguido uma posição ali para Mary Jo também. No entanto, isso durou pouco, já que poucos meses depois de começar a trabalhar, ela descobriu que estava grávida do primeiro filho. Assim que ficou aparente, e por ainda ser o ano de 1959, ela não foi mais bem-vinda para trabalhar ali. As coisas se complicaram ainda mais porque o apartamento anterior não era adequado para bebês e eles acabaram se mudando. Durante aquele período, Gary se matriculou no curso noturno do Wright Junior College, por insistência de Mary Jo, e estava tendo um excelente desempenho acadêmico. Entre as demandas do trabalho e o calendário escolar, ele já ficava pouco tempo em casa, mas tinha passado cada vez mais seu tempo livre longe. Primeiro eram compromissos que assumira com os Jovens Republicanos, junto de seu

velho amigo Dave Dimery. Isso fez com que Gary fosse fiscal eleitoral republicano durante as eleições presidenciais de 1960. Por coincidência, o amigável judeu que vivia no andar de baixo foi o fiscal democrata no mesmo recinto; Gary testemunhara o homem em fraude aberta da votação, subornando homens com uísque e mulheres com ovos, em troca de votos. Contrastando com isso, Gary levava regras a sério, fosse nos jogos ou nas eleições. Quando ameaçou denunciar as infrações, recebeu uma proposta surpreendentemente lucrativa do próprio chefe nos Jovens Republicanos, um estrategista político que já tinha trocado de lado e se unido aos vitoriosos democratas: uma bolsa integral para a Universidade de Chicago.[56]

Gary, sendo fiel a seu espírito, recusou a oferta. Ele também decidiu não denunciar a fraude, por estar convencido que nada seria feito. Seus instintos estavam corretos: Illinois, e mais especificamente a máquina política do próprio condado de Cook, onde ele morava, ficaria tristemente famoso como o vértice das eleições "roubadas" de 1960.

No entanto, essas preocupações políticas eram apenas uma distração transitória para Gary. Sua ocupação mais recente era as cada vez mais frequentes "noites de jogos".

A jovem esposa esperava ansiosa na porta há vários minutos, mas não conseguiu ouvir nenhum movimento do lado de dentro.

"Claro", pensou ela. "Provavelmente estão dormindo... ou no chuveiro." Esse pensamento a enfureceu e ela voltou a bater com mais violência. Nesse momento, a porta abriu.

– Mary... oi! O que está fazendo aqui?

– Mike! Ah... Gary está aí? – respondeu Mary Jo, sem graça.

O homem que atendeu a porta era Mike Magida, um dos melhores amigos de Gary e convidado frequente no jantar na casa dos Gygax. Aquilo o tornava especial, já que Gary e Mary Jo mal tinham comida o bastante para eles, quanto mais para convidados. Depois da saída dela da Kemper, havia pouco dinheiro para gastar em algo além das necessidades básicas. Ernie, o primeiro filho do casal, nasceu em setembro de 1959, e a despensa do apartamento da N. Winthrop, número 5.740, não tinha nada além de comida de bebê e macarrão pré-cozido. A vizinhança deles estava, no máximo, em ascensão, e se não fosse pela compaixão da família judaica que morava embaixo deles, a vida teria se tornado insustentável para o jovem casal. Não era raro que encontrassem potes de sopa na porta, junto com outras

guloseimas e gestos de carinho. Claro que nas últimas noites Mary Jo tinha se deliciado quase sempre sozinha com esses presentes.

Mary Jo ficou paralisada por um instante, tentando se acalmar. Ela não esperava encontrar Mike – ou qualquer outro homem. Imaginava mais uma loura em um robe curto de seda.

"Talvez Gary esteja falando a verdade", pensou. Sua mente, porém, deixou essa premissa improvável de lado. Que pessoa sã passaria tantas horas, tantos dias, se divertindo com jogos de tabuleiro com os amigos? "Mike é só um disfarce... deve estar metido nisso!"

Enquanto Mary Jo começava a inventar mais teorias de conspiração, Mike respondeu.

– Sim, ele está lá embaixo, entra – ele saiu da frente e fez um gesto indicando o interior da casa.

A jovem mãe passou por ele, ainda convencida de que deveria ser um truque. Ela não era idiota e acabaria com a mentira deles. Passou por uma modesta sala de estar com carpete laranja e peludo até a porta do porão que tinha ficado aberta.

"Deve ser aqui", pensou ela.

Nesse momento, o bebê sentiu o desconforto da mãe e começou a chorar com mais força. Mary Jo, percebendo que sua tentativa de ser discreta tinha fracassado e agarrando-se à vontade de pegar Gary em algum ato ilícito, foi até a escada. A madeira rangeu embaixo de seus pés enquanto ela descia até o porão úmido e inacabado. Arregalou os olhos quando o espaço se tornou visível. Não podia acreditar no que via.

A sala estava cheia de fumaça de cigarro. Latas vazias de Pepsi e embalagens vazias de chocolate enchiam cada centímetro do ambiente claustrofóbico. E Gary, um homem que ela achava que conhecia bem, estava... liderando o Exército Confederado para uma vitória?

Gary, Mike e uma dupla de cúmplices de aparência nerd estavam jogando *Gettysburg* em uma mesa dobrável no porão. Gary realmente estivera falando a verdade, mas aquilo não era muito reconfortante.

Suas excursões noturnas continuaram sendo um ponto de atrito constante entre ele e Mary Jo. Como Gary diria mais tarde, "depois de muito conflito, concordei em jogar na nossa casa, apesar da presença (barulhenta) das crianças e de ela [Mary Jo] ficar querendo conversar".[57]

Com aquela concessão de seu marido, a desconfiada Mary Jo talvez

tivesse conseguido mais do que queria. A casa deles se tornou o centro das operações de jogos para ele e seu grupo. Depois dos portões abertos, fechá-los se mostrou muito difícil.

---

55 Trecho baseado em vários relatos de Mary Jo Gygax-Walker (entrevista telefônica de 28 de abril de 2013) e Ernie Gygax (entrevista de 27 abril de 2013), servindo como um resumo deles.

56 Citado em uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013.

57 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003c.

11

Aquele que fugiu

A VARA DE PESCAR de Gary quase foi arrancada de suas mãos enquanto ele lutava pelo que pareciam horas com um adversário desconhecido, porém determinado no outro lado da linha. Ele brigava, mas não conseguia derrotar seu oponente naquele jogo de xadrez aquático que estava determinado a vencer. Aquele era o peixe grande – ele podia sentir.[58]

Desde que voltara para Lake Geneva, em 1963, tornou-se um costume de Gary levar seus filhos – o primogênito Ernie e a mais nova adição à família, Elise, então com 3 anos – para pescar no cais da Riviera de Lake Geneva. Apesar de ainda trabalhar em Chicago, agora como analista de risco na Fireman's Fund Insurance, ele tinha descoberto que o custo de vida mais baixo de Lake Geneva compensava as três horas diárias de translado via trem. Ali na sua cidade natal, ele podia aproveitar a natureza, como fizera quando criança, enquanto vivia em uma casa que não poderia pagar na cara e congestionada Chicago. A pequena casa branca que alugaram no número 330 da Center Street era pequena, mas tinha personalidade.

Normalmente, Gary e seus filhos voltavam com as mãos abanando. "Hoje vai ser diferente", pensou.

Gary adorava atividades ao ar livre, como caçar, pescar e acampar, mas não era bom em atividades físicas e com certeza não era um pescador competente. Como era típico dele, se via como o herói daquela história – um homem preparado para tudo. Na vida real, porém, apesar da força de vontade, a carne era fraca.

– Cuidado, Ernie! Me dê mais espaço! – gritou Gary enquanto manobrava pelo cais, tentando evitar que sua linha se partisse.

Ernie, a quem Gary pedira para segurar sua lata de cerveja enquanto ele lutava contra a fera, rapidamente se realocou a uma maior distância.

– Vejam, crianças, vou deixar a vara relaxar e fazê-lo adormecer, para então dar o bote – disse Gary, um sorriso astuto no rosto. Por um instante, sentiu-se como um capitão baleeiro, compartilhando sua grande sabedoria com a tripulação, que escutava atenta.

Esperou por alguns segundos, quase um minuto. Tudo estava quieto.

– Pronta? – perguntou para Elise. A emoção era demais para ela, que começou a bater palmas e rir descontroladamente.

"É esse o sinal", pensou. "Agora!"

Gary começou a puxar a vara com força, enquanto girava furiosamente o molinete. Estava vindo! Pegara a fera desprevenida e podia sentir o cheiro de sangue, ou o seu equivalente em pescaria. Ernie e Elise torciam pelo pai que lutava para puxar o peixe – estava quase lá! A vara de Gary estava curvada como um arco e a linha estava sendo forçada quase no seu limite. "Só mais alguns segundos", pensou, os braços ardendo de cansaço.

Quando pensou que a linha fosse partir, o maior achigã que ele já vira em Lake Geneva saiu da água. Gary puxou o peixe e o segurou debaixo do braço. Era uma beleza! Ele já podia ver o troféu pendurado em sua parede, exibido em destaque na sala de jantar. Conseguiu! Finalmente pegara um peixe! Sentia-se realizado. Era um verdadeiro pescador e tinha provas!

– Ernie, pegue o alicate – ordenou.

Seu filho deixou de lado a lata de cerveja e correu para a caixa de equipamentos. Gary segurou firme o troféu relutante em seus braços.

– Aqui está, Elise! O que você acha? – perguntou.

– Uau! Peixe bonito, papai! Não machuca o peixe, papai. Põe de volta![59]

– Não, amor, papai vai ficar com este. Por isso, papai se esforçou tanto para pegá-lo – disse Gary gentilmente.

– Não, papai! Não machuca o peixe, põe de volta! Põe de volta – gritou Elise, debulhando-se em lágrimas.[60]

O sorriso de Gary sumiu lentamente de seu rosto. Olhou para sua filha e depois para a criatura marinha que se contorcia em seus braços. Podia ter derrotado o peixe, mas fora derrotado, e por uma criança de 3 anos. Estava desarmado, sentindo-se como aquele peixe, com as guelras ofegantes. Com um suspiro, Gary tirou o anzol da boca do peixe e o levou até a beira da água.

– Ok, ok, querida! Pronto. Diga tchau para o peixe! – disse Gary, relutante.

Como é típico da montanha-russa de emoções que é uma criança tão nova, Elise parou de chorar de repente e se abriu em um sorriso ao se despedir de seu amigo aquático. Quando o peixe pulou das mãos de Gary para a escuridão de Lake Geneva, afundou com ele seu troféu, a prova de sua perícia como pescador.

A volta para casa foi especialmente longa e dolorosa para Gary naquele dia. Ele se destacaria em várias outras coisas que não a pescaria nos anos que viriam, mas deixar o "grandão" escapar se provou angustiante. Porém, a vitória com sua filha era mais importante do que qualquer uma sobre um peixe.

Quando ele chegou em casa e foi até a cozinha contar a Mary Jo o que aconteceu, percebeu de repente que não tinha testemunhas adultas e confiáveis de seu feito. Todos os seus esforços não tinham valido nada além de uma boa história, fazendo dele outro habitante de Lake Geneva com uma história de pescador.

---

58 Esse trecho e seus diálogos são baseados em entrevistas telefônicas com Elise Gygax em 11 de maio de 2013 e Ernie Gygax em 27 abril de 2013. Essa era uma das histórias preferidas de Gary, que sempre a contava.

59 Ibidem.

60 Ibidem.

12

Domingo no parque com Gary

GARY ESTAVA COM OS braços bem estendidos à frente, piscando enquanto olhava através do quadrado que fizera com seus dedos. Tinha finalmente encontrado sua vista – uma combinação perfeita de luz do sol, árvores e colina. Ou teria sido perfeita, não fosse a distração causada por sua filha de 1 ano e meio, Heidi, que caçava borboletas avidamente, perturbando a serenidade da cena.

– Mary, você pode pegar a Heidi? Ela está na minha frente!

Enquanto Mary Jo corria para pegar sua terceira criança, Gary ficou imóvel na vistosa clareira para não perder sua preciosa vista. Naquela tarde de domingo, estava absorto em seu cavalete e em sua tela, junto com a mesa que apoiava seus pincéis, tintas e paleta. O resto da família – Ernie, 6 anos; Elise, 4; e a mãe de Gary, Posey – estava sentada em uma toalha, fazendo um piquenique a alguns metros de distância, fora de seu campo de visão. Gary precisava dessa distância enquanto trabalhava. Imaginava a si mesmo como um pintor do impressionismo francês, pintando o mundo como ele, e só ele, o via.[61]

Claro que Gary não estava morando na França, muito menos na era de Monet, mas nos Estados Unidos em meados da década de 1960. Nenhuma outra época tinha sido tão complexa ou polarizada. Em Nova York, era a época dos ternos justos, cabelos modelados com pomada, o uísque Canadian Club, o *hype* da Madison Avenue, e os escandalosos casos em escritórios, enquanto que na outra costa vivia-se uma época de revolução social, amor livre e LSD barato. Mas, na pequena cidade natal de Gary, no Meio-Oeste, nada tinha mudado. No entanto, ele tinha se tornado um paradoxo: parte homem de negócios pragmático, parte hippie libertário. Tanto sua personalidade quando sua aparência combinavam com a geografia — em

algum lugar entre as duas costas. Seu cabelo bem cortado e arrumado e os óculos grossos de aros negros contrastavam com suas costeletas, bigode e com os quilos a mais que por vezes carregava.

Gary começou a dar pinceladas ágeis na tela branca, como se fosse um mestre da pintura. Pintava agressivamente, com vigor, sem medo de errar. Acreditava que nenhum erro seria grande demais para precisar ser corrigido e que qualquer erro que acontecesse era, na verdade, parte do processo criativo. Essa atitude de "pensar grande ou nem fazer" com seus trabalhos criativos ainda lhe seria útil.

O terreno em que Gary estava pintado era conhecido como "Back 40".[62] Aquele pedaço de terra vistoso de Lake Geneva estava na família materna de Gary há algum tempo, e pertencia a um tio. Gary adorava ir ali com a família para piqueniques e outras atividades ao ar livre, que incluíam explodir rochas com seus amigos John Kohn e Joe Fabian. Naquele dia, porém, a criatividade de Gary estava a todo e só pensava em pintura a óleo. Para a pintura, assim como em várias outras coisas, Gary mostrava uma aptidão singular. Apesar de ser autodidata, parecia saber por instinto como capturar o clima de um momento – sem dúvida, consequência das incontáveis horas que passou admirando as revistas e livros ilustrados. A familiaridade e a admiração dele por esse tipo de ilustrações influenciariam o estilo artístico do futuro trabalho nos jogos – tornando-se uma marca de todos os produtos da TSR.

Gary adorava esses dias, pois eles representavam um afastamento do tumulto de sua vida cotidiana no trabalho. Na verdade, naquele mesmo verão, Gary já tinha arrastado sua família em uma viagem parecida para fazer um piquenique em uma das trilhas que margeavam o lago para que ele pudesse pegar seu cavalete e retratar a mais impressionante mansão da cidade, Stone Manor. Fora, no mínimo, constrangedor para sua família, já que a trilha era um caminho público estreito e sem pavimentação que atravessava uma propriedade particular. Felizmente para a família Gygax, os cães de guarda de Stone Manor eram treinados para atacar somente quem saísse da trilha. Mary Jo ficou ocupada vigiando as crianças naquele dia.

Aquelas saídas, cada vez mais raras, também se mostraram especiais para a família de Gary, já que estavam entre os poucos momentos em que podiam ter toda sua atenção. Mais do que nunca, os dias livres dele eram passados em longas sessões de jogos, principalmente jogando *Gettysburg*,

mas por vezes se aventurando em novas formas de jogos de guerra que envolviam o uso de figuras e terrenos em miniatura. A relação de Gary e Mary Jo se tornava cada vez mais difícil, e ele ficava distante e distraído. Em algumas noites, era um pai amoroso, cheio de energia e vontade de brincar, ansioso para contar histórias de suspense para os filhos antes de dormir; em outras, ficavam em silêncio na mesa de jantar para não interrompê-lo enquanto ele lia as cartas do correio. Em algumas dessas noites, ele levantava abruptamente da mesa e ia para o escritório, onde passaria o resto da noite planejando e datilografando seu próximo movimento em qualquer que fosse o jogo por correio em que estivesse envolvido. Esses jogos variavam desde o xadrez comum até o *Diplomacy*, um jogo de manobras políticas que podia ser jogado inteiro pelo correio. Em outra estranha contradição, Gary se mostrava capaz de ser um pai excelente ou ausente, dependendo de seu humor e de como as coisas estivessem andando profissional e pessoalmente – talvez refletindo o conflito de uma criança despreocupada vivendo dentro de um homem cheio de responsabilidades adultas.

Na superfície, Gary era um adulto amadurecendo. Agora como um analista de risco de nível médio no Fireman's Fund de Chicago, ele ainda fazia a mesma longa viagem de trem durante a semana. Apesar de ter um emprego decente, a situação financeira ainda estava muito apertada para a jovem família, em parte por seu tamanho em constante crescimento. Complicando o problema, havia o fato de que Gary não era esperto quando o assunto era dinheiro. Apesar de seu talento incomum para calcular e gerenciar riscos de seguros profissionalmente, quando se tratava das próprias finanças ele era impulsivo e não pensava a longo prazo. Mary Jo tinha a tarefa de ser racional com os recursos disponíveis. Isso incluía recortar cupons, plantar vegetais para subsistência e sempre remendar as roupas das crianças, conforme fosse necessário. Não era raro que buracos nos sapatos fossem consertados com cartolina ou que calças jeans rasgadas fossem recicladas como shorts.

Quando o sol começou a se pôr naquele domingo ao ar livre, Gary estava dando os toques finais em sua obra-prima do dia. Era uma paisagem boa, ainda mais para um amador autodidata. As atividades do dia tinham cansado as crianças, em especial Heidi, e era hora de ir para casa.

Como muitas outras coisas na vida de Gary, não demorou muito, depois

daquele dia de verão, para que a visão idílica de Gary no Back 40 mudasse de forma devastadora. Poucos anos depois, a terra ao redor seria comprada e ocupada pelo Lake Geneva Playboy Club, e depois pelo Grand Geneva Resort. A pintura que ele fez, no entanto, ficou pendurada em destaque na sala de jantar da família, e com frequência atraía a admiração das visitas. Tão admirada, que um dia foi comprada por um amigo da família, que a considerou um achado. Como era típico da reputação de Gary como um péssimo gestor das próprias finanças, ele usou o dinheiro para comprar uma garrafa de vinho Château Margaux.

Assim, os esforços de Gary para capturar a paisagem na tela naquele dia de verão em especial não resultaram em nada duradouro. Infelizmente, não seria a última vez que os esforços dele o deixariam com pouco ou nada para ser mostrado. Na verdade, aquele evento era o anúncio de uma natureza impetuosa que ele carregaria por sua vida profissional, mesmo quando os riscos fossem maiores.

---

61 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013.

62 “Back 40” era o termo usado pela família para aquele pedaço de terra de quarenta acres que pertencia a membros da família Burdick. Era o lugar preferido de Gary para piqueniques, de acordo com as entrevistas do autor com a família, incluindo Elise (entrevista por telefone, 11 de maio de 2013), Ernie (entrevistas em 27 de abril de 2013 e 30 de agosto de 2014, seguidas por e-mails), Luke (entrevista por telefone em 5 de abril de 2013) e Mary Jo (entrevista por telefone, 28 de abril de 2013, seguida por e-mails). De acordo com um artigo autobiográfico de Gary publicado na *Crusader*, o terreno tinha “colinas cobertas de árvores com um vale central pantanoso [...] sua extremidade norte terminava em uma fonte natural que alimentava um pequeno riacho”.

Nível 3

MESTRE: *Você pode ver uma legião de orcs no horizonte, marchando com pressa em sua direção. Sua fortaleza está queimada e em ruínas a seu redor. Você pode ver alguns companheiros de sua unidade tremendo enquanto observam a turba que se aproxima. É evidente que o moral está baixo. Você já perdeu três quartos de suas forças e aqueles que restaram – uns vinte – estão quase todos feridos e com fome. O forte que você defende, no entanto, é a última fortaleza humana do território, e é de extrema importância estratégica para o lorde e para as fazendas e vilas que o cercam. Os orcs estão se aproximando, a quase um quilômetro de distância, e são três deles para cada um de vocês. O que você faz?*

JOGADOR (SIR EGARY): *Eu... Eu tento animar as tropas. No estilo Coração valente, sabe? "Liberdadeeee!!"*

MESTRE [Checa o valor do carisma do jogador e rola um dado de vinte lados]: *Tudo fica em silêncio. Um lanceiro se levanta. "Até o fim, sir!" "Até o fim!", outro grita, e depois mais outro: "Até o fim!" Logo, todos estão gritando em apoio.*

13

Jogando

– ISSO FOI UM ERRO, MARY JO! – bufou Gary ao entrar de supetão na cozinha mal iluminada. – Foi um grande erro e não quero fazer isso nunca mais!

– Vai dar tudo certo, Gary. Você vai fazer funcionar… você sempre consegue – respondeu ela gentilmente ao levantar da cadeira e colocar sua xícara de café quase vazia na pia.

Ela esfregou os olhos ao se dirigir para o corredor.

– Estou indo dormir, querido… Diga para suas visitas não fazerem barulho, Cindy está tentando dormir. E tente descansar um pouco, ok?

Já passava da meia-noite e Gary mal tinha dormido nos últimos dias. Acabara de chegar do Lake Geneva's Horticultural Hall, onde passara as últimas horas arrumando tudo para a primeira Lake Geneva Wargames Convention, a Convenção de Jogos de Guerra de Lake Geneva, ou Gen Con para abreviar. Porém, do jeito que Gary se sentia naquele momento seria a primeira e a última convenção que ele organizaria.[63]

Era 23 de agosto de 1968, uma sexta-feira, e a convenção de um dia deveria abrir cedo na manhã seguinte com um torneio de *Fight in the Skies*, um popular jogo de combate aéreo na Primeira Guerra Mundial. Um dos membros fundadores da International Federation of Wargaming (IFW), a Federação Internacional de Jogos de Guerra, Gary era o vice-presidente, responsável por todos os aspectos do evento, desde a comida até a montagem, da logística até a circulação, além de cuidar do gerenciamento do espaço de venda. Apesar de soar impressionante e cheia de recursos, a IFW era, na verdade, pouco mais do que um pequeno fã-clube de jogadores, com cerca de trinta membros. Assim, o sucesso da convenção dependia dos esforços de Gary. Ele tinha investido 15 dólares do próprio bolso (do total de 50 dólares) para alugar o espaço e equilibrar as contas. Estava envolvido

demais naquilo. A pressão era muita e ele não gostava daquilo.

"Como diabos me deixei convencer a fazer isso?", pensou ao apagar o cigarro na pia, tirando o casaco de veludo.

Apesar da pergunta retórica, Gary sabia no que estava se metendo quando se voluntariou, meses antes, para organizar a convenção. Apesar de aquela ser a primeira Gen Con, não era a primeira vez que tentavam uma convenção daquele tipo. No ano anterior, a primeira tentativa foi em julho, na General Wayne High School em Malvern, Pensilvânia. Tinha sido um fracasso lamentável e quase causara o fim da IFW junto, quando o número de membros tinha caído de mais de cem para os atuais trinta. Gary também se envolveu como organizador daquele evento, mas não tinha encabeçado a organização. Isso ficou nas mãos do habitante de Malvern e presidente da IFW, William Speer, que tinha renunciado ao cargo depois de ter se enrolado com uma conta de 200 dólares de bufê, por ter superestimado a quantidade de comida necessária para o banquete.

Como Gary podia não ter aprendido com aquela experiência? Mesmo a Avalon Hill, a gigante fábrica de jogos, que apoiara com entusiasmo a primeira convenção, chamou o evento de Malvern de "um fracasso"[64] em sua revista sobre jogos de guerra, a *General*. Entre outras coisas, o evento do ano anterior ensinara a Gary que a maioria de seus pares mal tinha idade para dirigir e ele não podia contar com a presença deles, mesmo se vários clubes de jogo prometessem mandar representantes. Por que aquele evento teria sucesso quando o anterior falhou?

Depois de Speer ter renunciado à presidência da IFW, o vice-presidente do grupo, Scott Duncan, tomou as rédeas em um esforço para manter os membros e voltar a publicar seu próprio periódico sobre jogos, o *Spartan*. Gary, como cofundador da IFW, assumiu o papel de vice-presidente e colaborou com Duncan durante a transição. Gary tinha muito a ver com o cargo, pois era uma liderança conhecida no mundo dos jogos de guerra e designer amador de jogos, além de contribuir com periódicos sobre o assunto do Meio-Oeste. Na verdade, depois que ele se juntou ao grupo que precedeu o IFW, chamado de United States Continental Army Command, em setembro de 1966, duas de suas colunas apareceram na edição de outubro da *Spartan*. Vários artigos e contribuições se seguiram em diversos periódicos, incluindo a *General*, *Panzerfaust*, *Tactics & Variants*, *Canadian Wargamer* e *Spartan.* Sendo consistente com a escala da IFW e dos outros

clubes, esses periódicos, também chamados de *fanzines*, eram pouco mais do que notícias dos fã-clubes, mas exigiam uma quantidade considerável de texto e esforço editorial, todo feito por voluntários.

Mas não era só nesses periódicos que se encontrava toda a extensão do trabalho de Gary na escrita e nos jogos. Ele também estava envolvido no desenvolvimento e refinamento de vários jogos de guerra. Por isso, era um membro ativo da Wargame Inventors Guild, que publicava seus conceitos para jogos em periódicos sem custo. Ele também aparecia na sessão de classificados gratuitos da *General*, "Procura-se adversários". Em um anúncio de 1966, Gary escreveu: "Procura-se adversários para jogo presencial. Qualquer jogo da AH [Avalon Hill], quaisquer outros jogos de guerra ou qualquer tipo de xadrez (preferencialmente *shogi*). Irá colaborar com o design do jogo."[65]

Felizmente, Gary nunca perdeu o foco em jogos presenciais ou em seu desejo de "cooperar no design de jogos". Por tudo isso, seu envolvimento fanático na comunidade dos jogos na época lhe valeu o apelido carinho de "Louco de Lake Geneva".[66]

Gary já era um jogador de destaque naquele mundo no final da década de 1960. Então, quem seria melhor para organizar uma convenção de jogos? Duncan, o então presidente da IFW, com certeza sentiu que ele era a escolha certa, concordando com Gary de que fazer uma convenção em Lake Geneva seria um sucesso. A localização, no meio-oeste do país, atrairia mais jogadores e membros da IFW, pois a maioria deles morava nos estados centrais, e os custos e o tamanho do evento poderiam ser controlados de melhor forma do que no ano anterior.

Agora, era a responsabilidade de Gary fazer acontecer. Ele podia sentir o peso do mundo nos ombros. E realmente, de certa forma, o peso de vários mundos, campos de batalha, níveis, palcos e campanhas estava sobre ele.

DEPOIS DE MAIS UMA noite sem dormir, por culpa parcial de quase doze convidados barulhentos e empolgados que estavam em sua casa para convenção, Gary levantou cedo na manhã seguinte, determinado a ter certeza de que não havia nenhuma pedra no caminho.[67] A ansiedade do que estava por vir pesava muito, fazendo com que tarefas simples parecessem difíceis. Gary se vestiu rapidamente e passou um pente no cabelo castanho

que começava a rarear e ainda estava oleoso por causa da pomada que passara no dia anterior. Ajeitou o bigode e colocou seus óculos grossos. Ele estava bem, com a aparência de um profissional. Afinal, ele era um analista de riscos de nível sênior no Fireman's Fund, de Chicago. Ele era também um dos membros mais velhos da comunidade de jogadores, sem falar que era um dos poucos que conseguia ter um bigode decente.

Sem hesitar mais, foi direto para a cozinha para seu café matinal e seu cigarro. Ao acender seu Camel sem filtro, percebeu que estava fumando mais do que o habitual nos últimos tempos, para ajudar a controlar o estresse. Apesar de ter um bom apetite, não sentiu vontade de comer naquele dia. Mesmo os brownies que estavam na bancada, presente da mãe de Bill Hoyer, um jogador de Chicago, não pareciam apetitosos. A náusea que ele sentia pelo estresse e pela falta de sono era exacerbada pelo café e pelos cigarros. Teriam que servir como desjejum.

Ao se dirigir para a porta da frente, andou com cuidado pelo labirinto de convidados que dormiam em sacos de dormir no chão da sala de jantar e no aposento ao lado entre várias miniaturas de navios de guerra de Fletcher Pratt espalhadas. Em 1940, Pratt, um escritor de ficção científica, e amigo da lenda *pulp* L. Sprague de Camp, tinha desenvolvido regras para um jogo básico de combate entre miniaturas em que o atacante deveria estimar a distância de sua unidade até o inimigo e depois medir para ver se seu cálculo estava correto, o que determinaria se o ataque tinha ou não acertado.

Ainda estava escuro quando ele saiu, o ar estava frio e úmido. Felizmente o tempo tinha esfriado desde o dia anterior e iria proporcionar uma atmosfera mais confortável no geralmente abafado Lake Geneva Horticultural Hall.

Gary queria que a caminhada de um quarteirão de sua casa até lá fosse um pouco maior, para ele poder refletir. Enquanto andava, notou que o cri-cri dos grilos sumia para dar lugar aos chilreios dos pássaros que acordavam. Aqueles sons o lembravam de sua infância, uma época mais simples. Ele queria novamente a facilidade e a aventura de ser criança, ao contrário das pressões do trabalho e daquela maldita convenção. Mas a sua caminhada acabou quase antes de começar.

Ao chegar lá, parou no gramado e se permitiu um momento para admirar a cena. Era realmente uma estrutura impressionante. O exterior no estilo Tudor, parcialmente em madeira, estava coberto por uma hera cor de

esmeralda, provavelmente tão antiga quando o prédio. Construído em 1911, o hall tinha uma aura que o tornava um local perfeito para uma convenção daquelas.

"Um lugar de outros tempos para pessoas de outros tempos", pensou ele.

Ele jogou o cigarro no chão no caminho que levava até a entrada frontal e pisou em cima. Sem pensar mais, entrou.

Cada centímetro do salão estava ocupado com mesas cheias jogos de guerra naval e miniaturas militares, fazendo o cômodo de tamanho modesto parecer claustrofóbico. No entanto, as vigas transversais de madeira e as luminárias de ferro parecidas com lanternas penduradas no teto davam uma aparência majestosa ao espaço. O café fez efeito e ele percebeu que era melhor se apressar, já que o primeiro jogo começaria em poucas horas.

Seu ânimo melhorou quando se deu conta que estava o mais preparado possível. O fato de os compatriotas de Gary, da comunidade local, e os co-organizadores da IFW começarem a aparecer também ajudou. Quando os jogadores chegaram, por volta das nove e meia, o café estava quente, os doces prontos, as mesas preparadas, e Gary se sentia cautelosamente otimista sobre tudo aquilo.

As horas seguintes foram um borrão. Assim que ele se convenceu de que os jogadores estavam comparecendo, não demorou para que deixasse seu papel de organizador de lado e voltasse a ser um jogador. Nunca antes um grupo tão grande de jogadores se reunira daquele jeito, com uma variedade de alternativas de jogos capaz de se adequar a qualquer gosto. Em uma mesa, havia combatentes da Primeira Guerra Mundial atingindo seus alvos, enquanto em outra, navios de guerra estavam atirando, às vezes acertando, outras não.

Algo que chamou a atenção de Gary foi uma miniatura de castelo medieval e seus soldados, usados para um jogo chamado *The Siege of Bodenburg*. Naquela época, entusiastas de jogos de tabuleiro tradicionais e os que jogavam batalhas de miniaturas ainda eram dois públicos distintos. Os fabricantes de jogos de guerra, como a Avalon Hill, ainda não tinham pensado em usar miniaturas em suas simulações de batalhas, preferindo utilizar mapas hexagonais e marcadores de papelão.

Bodenburg parecia ter apelo entre diversos tipos de jogadores e acendeu o interesse de Gary em jogos de miniaturas em cenários medievais, um interesse que inevitavelmente levaria até sua maior criação.

Não era só o salão, mas praticamente cada centímetro da construção – desde o gramado até o pátio e a lógia – fora arrumado e era usado para jogos de todos os tipos. O evento não era um fracasso, mas um sucesso inegável.

Até o fim do dia, 96 jogadores estiveram lá, 33 membros da IFW e 63 participantes que compraram ingressos. Esses números inesperados não só equilibravam as contas, mas eram um prenúncio de crescimento para a comunidade de jogos que apreciou o que a convenção tinha a oferecer, a localização adequada e o tamanho. Além das inovações nos jogos, um dos destaques foi a palestra de Ray Johnson sobre jogos de guerra napoleônicos – uma área de especial interesse para os esforços de Gary na área de criação de jogos. E ele também conseguiu encontrar o criador de *Fight in the Skies*, o jovem de 16 anos Mike Carr, que viera de Minneapolis e concordara em ser o juiz do torneio da convenção, conseguindo autorização de seus pais para passar o fim de semana em Lake Geneva. Gary e Carr continuaram em contato depois do evento e teriam muitas oportunidades de colaboração mútua no futuro.

No fim do evento, os participantes tiveram que ser praticamente expulsos do local, que cheirava a pipoca e cachorro-quente, o chão pegajoso por causa de refrigerante derramado. Gary, preso naquele espírito, deixou que a jogatina continuasse em sua casa para alguns convidados selecionados, que jogaram até a manhã seguinte. Quando eles foram embora no domingo, em vez de estar lamentando o fracasso, já havia um projeto inicial para o evento do ano seguinte, a Gen Con II.

Uma comunidade estava se formando. Fãs de jogos de guerra, jogadores de *Diplomacy*, entusiastas de miniaturas e criadores de jogos começaram a descobrir que havia mais pessoas iguais a eles. E com grupos florescentes como a IFW, *fanzines* como *Panzerfaust* e *Spartan* e a convenção de Gary, passou a haver um ambiente viável para nutrir e expandir essa cultura tão exótica dos que tinham jogos como hobby.

---

63 Trecho baseado em um relato publicado na *Strategic & Tactics* e resumido em Peterson, 2012: “Na noite antes das portas se abrirem, sentindo o estresse e a insegurança de ser um anfitrião, Gygax insistia que jamais organizaria uma convenção de novo.”

64 Citado em um relato na *General* da Avalon Hill, citado em Peterson, 2012, 10.

65 Ibidem, 9.

66 Ibidem, 24.

67 De uma entrevista com Ernie Gygax de 30 de agosto de 2014, seguida por e-mails. Ele estimava que o número de convidados ficou entre oito e doze. Em 1967, como um precursor da Gen Con I, Gary recebeu um grupo de vinte amigos jogadores da região para uma sessão de jogos que durou o dia todo (e a noite), no que ficou conhecido como a “Gen Con 0”.

14

Encontro com o destino

A RESPOSTA DA GEN Con tinha sido majoritariamente positiva. Nas semanas e nos meses seguintes, os períodos sobre jogos de guerra vibravam como elogios à convenção, enquanto cartas inundavam a caixa de correio de Gary, expressando entusiasmo pelo próximo evento. Gary, porém, não tinha tempo de aproveitar essa pequena vitória, já que estava ocupado enchendo as páginas dos períodos com artigos, colunas e novas variantes dos jogos de guerra. Ele também estava fazendo uma experiência na criação e venda de jogos sob a marca *Gystaff Enterprises*, enquanto colaborava em uma obra serializada de ficção histórica chamada *Victorious German Arms*, uma história alternativa distópica de uma Segunda Guerra Mundial vencida pela Alemanha.

Um ano depois, os jogadores voltaram para o Lake Geneva Horticultural Hall em uma manhã de sábado quente e úmida. A luz do sol atravessava as janelas, iluminando as partículas de poeira que saturavam o ar no salão estilo Tudor. Cada pedaço do salão estava ocupado com mesas de jogos, vitrines e balcões, sem mencionar os mais de cem participantes da Gen Con II.

Era o dia 23 de agosto de 1969 e Gary, novamente o principal organizador da convenção, sorria contente ao abrir caminho entre o caos. Um ano antes, ele tinha jurado que nunca mais faria algo assim, sentindo-se derrotado antes da primeira convenção sequer começar. Agora, enquanto observava a afluência de pessoas e o entusiasmo dos jogadores, ele soube que tinha tomado a decisão certa em continuar a convenção.

Ao andar pelo salão, uma mesa cheia de modelos de navios da era napoleônica chamou sua atenção. Afinal, ele tinha publicado uma variante do *Diplomacy* chamada *Napoleonic Diplomacy II*, que expandia as regras

do popular jogo ao mesmo tempo que mudava seu cenário. Aqueles modelos poderiam ter serventia em um jogo de outro tipo, também baseado na era napoleônica. Gary foi até lá olhar mais de perto.[68]

– O que é isso? – perguntou Gary.

– Ah, são modelos em que eu estou trabalhando. Miniaturas na escala 1:1200 de navios de linha – respondeu o homem de cabelo escuro e cara jovem, que usava óculos grossos e um farto bigode. Se não fossem os dez anos de diferença entre Gary e o homem mais novo, pareceriam gêmeos.

– Bacana! O que você joga?

– Nós usamos as regras de Fletcher Pratt. Jogo com meu grupo em Minneapolis e em Saint-Paul. Meu nome é Dave... Dave Arneson.

– Gary Gygax. Prazer em te conhecer.

Os tons naturais da madeira dos navios napoleônicos pareciam complementar os tons terrosos da camisa de flanela amassada de Arneson, fazendo com que ele parecesse uma extensão de seus navios ou vice-versa.

– Adoro o conceito de *Great Age of Sail*, mas tenho algumas ideias para melhorar, sabe. Torná-lo mais pessoal – disse Dave.

Arneson tinha refletido muito sobre o conceito de personalização, e jogara um novo jogo, criado por um membro de seu grupo, Dave Wesely. Wesely tinha criado e coordenado um cenário 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 o grupo.

– Mesmo? – disse Gary. – Vamos conversar...

Nos minutos que se passaram, os dois conversaram sobre tudo, desde os problemas das regras e da introdução aos jogos de guerra em Gettysburg até o vasto conhecimento que Arneson tinha sobre o preço das armas durante o período napoleônico – sua especialização na graduação em história na Universidade de Minnesota. Gary sentia que havia encontrado seu parceiro. E Arneson achou o mesmo.

Dave, claro, já sabia quem era Gary, pois era leitor de muitos dos periódicos com os quais ele contribuía, além de seu envolvimento na organização da Gen Con. Gary, por sua vez, também conhecia Arneson, por

sua fama de agitador da comunidade de jogadores de Minneapolis e Saint-Paul. Nenhum dos dois podia imaginar a importância daquele encontro, mas em poucos anos estariam trabalhando juntos no projeto mais importante de suas carreiras.

---

68 Esse trecho e seus diálogos são baseados em vários relatos de Gary e Dave Arneson. Retratam o que se sabe sobre seu primeiro encontro na Gen Con II.

15

Estudos de tática, alguém?

– CUIDADO, DON! VOCÊ está tentando me matar? – gritou Gary, enquanto os dois brigavam com a imensa peça de madeira. – Ok, só mais um pouco – grunhiu. – E... pronto!

Gary e Don colocaram o imenso objeto de madeira feito por eles nos cavaletes que tinham posicionado antes. Ernie, o filho de 10 anos de Gary, estava encolhido em um canto para não ser esmagado. A estrutura era grande demais para o porão mal iluminado e inacabado.[69]

Um desinformado poderia achar que era uma cama box sem cobertura ou talvez um caixão de gigante aberto. Tinha 1,80m de extensão por 3m de comprimento, 30cm de profundidade e se apoiava precariamente em três cavaletes de madeira espalhados igualmente em sua base.

– Muito bem, completamos a fase um. Você pegou a areia? – perguntou Gary.

– Sim, Gary, pela vigésima vez, eu peguei a areia, direto da central de tratamento. Está no meu caminhão – reclamou Don.

– Bem, o que estamos esperando? Vamos pegá-la!

Muitas horas depois, com os dois e Ernie trabalhando a noite toda, a mesa já começava a lembrar um deserto em miniatura, completo com dunas, estruturas, estradas e vegetação. Era, na verdade, para ser exatamente assim. Um tabuleiro de jogo sofisticado que podia ser usado e modificado para recriar algumas das mais espetaculares batalhas da história, com o uso de soldados em miniaturas e regras de jogo bem estruturadas.

Não havia dúvidas de que a mesa era uma construção impressionante – tão impressionante que Gary tinha certeza que iria atrair seus companheiros de jogo. Afinal, era para isso que a construíra. A comunidade de jogadores local era tão desorganizada e dispersa que precisava que alguém tomasse as

rédeas e providenciasse uma base de operações. Gary, tendo experiência em nível nacional por causa da Gen Con e de suas contribuições editoriais em vários periódicos sobre o assunto, tinha decidido que faria sentido assumir esse papel a nível local. Ninguém mais no sul do Wisconsin ou no norte do Illinois tinha uma "estrutura" de jogo daquele tamanho ou com aquele nível de detalhamento, e com certeza iria inspirar a criatividade em seu grupo, estendendo seu alcance e influência.

– Muito bem, acho que é o bastante por hoje – comentou Gary, enquanto limpava a areia das mãos. – Don, não se esqueça de trancar a porta no topo da escada quando sair. Não quero que os gatos desçam e façam cocô aqui.

Era o final de 1969 e Gary estava na onda de outra convenção bem-sucedida, Gen Con II. Ele começara a reconhecer o potencial de alcance dos jogos de guerra e como miniaturas poderiam ser incorporadas naquele mercado que antes estava fragmentado.

Semanas depois de construir sua nova mesa de jogo, Gary começou a interessar os outros jogadores locais, que estavam ansiosos para participar de partidas em uma base mais regular. O grupo incluía seu melhor amigo, Don Kaye, seu filho, Ernie, assim como outro nativo de Lake Geneva, Rob Kuntz, de 14 anos, que seria fundamental para o sucesso de Gary nos anos seguintes.

Igualmente encorajador era o fato de que a reputação de Gary como jogador, junto de sua nova mesa, estava atraindo adeptos do norte do Illinois e da área de Chicago, incluindo Michael G. Reese, nativo de Harvard que estudava na Northern Illinois University; Leon L. Tucker, professor de estatística na Roosevelt University; e Jeff Perren, nativo de Rockford, Illinois, que estava na faculdade em Milton, Wisconsin.

Naquela época, era comum ter um nome para o grupo de jogo local para lhe dar uma identidade, como um clã – de forma semelhante às fraternidades – para que o grupo pudesse ser identificado e reconhecido nos círculos regionais e nacional, maiores. Dessa forma, esse grupo desengonçado de jogadores, cuja idade ia dos 10 aos 31 anos, espalhados pelo norte do Illinois e sul do Wisconsin, tornou-se oficialmente a Lake Geneva Tactcal Studies Association, LGTSA, no começo de 1970.

Não demorou muito para que a LGTSA estivesse se reunindo semanalmente para vários jogos de batalhas entre miniaturas, com um público crescente. Na verdade, o grupo tinha atraído tanta notoriedade na

região que chamou a atenção do governo dos Estados Unidos, que mandou uma dupla de agentes da inteligência do Exército disfarçados como marido e esposa jogadores para monitorar as atividades do grupo incipiente. Como jogos de guerra e de combate de miniaturas ainda eram um hobby pouco conhecido, numa época de grande tumulto social, havia uma preocupação em várias agências do governo de que essas simulações de combate fosse um treinamento para uma rebelião real. Mary Jo ficou confusa e preocupada com a jovem e atraente "esposa" que parecia tão interessada nas atividades daquele grupo eclético e um pouco nerd de jogadores. Os membros da LGTSA, por outro lado, estavam lutando para permanecer focados entre seus turnos, distraídos tanto por seus shorts quando por seu pouco costumeiro interesse no hobby. Quando o falso casal ficou satisfeito e viu que as atividades da LGTSA eram inocentes e que não eram um grupo de "jogadores de bomba",[70] o agente acabou com o disfarce e explicou a Gary quem eles eram e a natureza de sua missão. Também perguntou se podia continuar jogando com eles.

Mais do que qualquer outra coisa, a atração verdadeira da LGTSA era a incrível mesa de jogo de Gary e gigantesca coleção de miniaturas medievais de Elastolin de 40mm de Jeff Perren, geralmente usadas no popular *Siege of Bodenburg*. Insatisfeitos com as miniaturas de fantasia disponíveis na época, Gary e Kaye começaram a fazer as próprias miniaturas de monstros, geralmente usando dinossauros de plástico barato. O grupo estava amadurecendo, evoluindo de apenas jogadores para criadores e improvisadores, introduzindo os próprios conceitos e regras caseiras nos jogos.

Perren, apesar de pouca idade (22 anos), era o membro mais experiente da LGTSA com miniaturas. Ele já tinha criado um conjunto de regras com quatro páginas para jogos de guerra medievais, que fora adotado e utilizado pela LGTSA. Gary ficou muito impressionado com esse conjunto de regras, mas, fiel a seu espírito colaborativo, viu onde poderia melhorá-lo. Ele tinha reconhecido um mercado em potencial para esse estilo de jogo já em fevereiro de 1969, quando escreveu na *IFW Monthly*: "Há um grande interesse em jogos de guerra passados na Antiguidade e na Idade Média, mas poucos jogos são publicados." Em abril daquele ano, Gary tinha lançado um conceito de jogo chamado *Arsouf¸* um jogo de guerra que se passava durante uma batalha na Terceira Cruzada, na qual Ricardo Coração

de Leão derrotara Saladino em um esforço para retomar a Terra Santa. Aquele jogo conceitual se tornou uma contribuição mensal para o periódico *Panzerfaust*. No conjunto de regras feitas por Perren, Gary encontrou um sistema de combate que, apesar de ainda pouco desenvolvido, poderia ter um apelo ainda maior. Quase que imediatamente os dois começaram a trabalhar para refinar e expandir aquele simples conjunto de regras.

Entrementes, estava óbvio para Gary que um jogo assim precisaria de marketing. Ele já sabia que o principal elemento para construir um público de jogadores era promovendo o jogo nas publicações focadas na crescente comunidade de jogadores. A LGTSA era um bom lugar para começar, só que um grupo mais especializado com o próprio periódico parecia necessário para garantir uma maior exposição. Para isso, Gary se juntou ao membro adolescente da LGTSA Rob Kuntz para formar um clube de hierarquia similar à de um reino feudal, completo com um sistema de honrarias e premiações baseadas nos níveis de participação e conquistas.

Gary tinha encontrado uma versão mais jovem de si mesmo em Rob. O adolescente, que vivia a três quarteirões de distância na Madison Street, 340, era um deslocado e um pensador livre, além de completamente excêntrico. Como Gary, tinha um intelecto excepcional, apesar de não ter interesse na escola, e era conhecido como um jogador talentoso – e mais tarde como um criador de jogos e mestre perito. Ao contrário de Gary, a jovem vida de Rob foi marcada por tragédias pessoais. Depois de perder o pai em um acidente de carro quando tinha 2 anos, aos 13 anos, tivera que lidar com o colapso nervoso da mãe, o que fez ele e seus irmãos irem para lares adotivos, tutelados pelo estado. Sem pais ou um lar estável, Rob encontrara em Gary não só um amigo e um mentor, mas também uma figura paterna.[71]

A parceria entre um homem de 30 e poucos e um adolescente para organizar um grupo pode parecer engraçado para os padrões atuais, mas era um catalisador necessário para inovação na ainda desorganizada comunidade de jogadores da época. Em março de 1970, Gary se juntou a Kuntz para formar um grupo chamado de IFW Militaria Medieval, mais tarde conhecida como Castle & Crusade Society (C&CS), que tentaria ter apelo não só com os jogadores locais, mas também para um público ainda maior de apreciadores de jogos em cenários medievais através de seu periódico, *Domesday Book*. Apesar de Gary ser a força motriz por trás da

C&CS, foi o jovem Rob Kuntz o indicado como o primeiro “rei” do grupo. Gary devia se divertir com a ideia de jogadores da região, com idades entre 20 e 40 anos, subordinados aos caprichos de um rei de 14 anos.

Começando como uma alternativa para a LGTSA, a C&CS viu o número de seus membros crescer rapidamente para mais de 25 em julho de 1970, incluindo um notável contingente de jogadores do eixo Minneapolis-Saint Paul, entre eles Dave Arneson, que recebeu o título de barão. Conforme a popularidade da *Domesday Book* crescia na região, dezenas de pessoas foram se juntando à C&CS nos meses seguintes. Gary agora tinha uma plataforma para promover e popularizar jogos de guerra medievais com miniaturas, e na edição de julho da *Domesday Book*, Jeff Perren e Gary lançaram as 16 páginas que eram o resultado de sua primeira colaboração, que recebeu o título pouco criativo de *LGTSA Medieval Miniature Rules*. Por causa da influência de Gary, essas regras seriam republicadas em outros períodos de jogos de maior circulação durante o resto do ano.

No entanto, cabe notar que todos os esforços de publicação de Gary e Perren foram feitos “por amor ao jogo”, ou seja, de graça. Mas Gary logo iria descobrir que aquele “hobby” podia ser uma carreira muito mais significativa do que esperava.

---

69 Trecho baseado em uma entrevista de Ernie Gygax, de 27 de abril de 2013.

70 De uma entrevista com Ernie Gygax, de 30 de agosto de 2014, seguida por e-mails. O relato sobre a inteligência do Exército dos Estados Unidos também é dele.

71 Kutalik, 2011.

16

Chainmail

GARY ESTAVA PARADO NA varanda de sua casa na Center Street pelo que pareciam ser horas. Uma caneca de vinho barato, que ele comprara no caminho para casa, estava no seu pé. Não tinha coragem de entrar e encarar o que havia lá dentro. Pensou em quando era uma criança e em seu nervosismo quando precisou encarar seus pais depois da "luta" dos Piratas de Kenmore. Era uma memória feliz comparada para a situação real em que se encontrava. Sua vida estava tão diferente do que fora antes, cheia de responsabilidades: família, casa, emprego…

Essa ideia o deixou gelado.

"Emprego", pensou ele. "Acho que é uma responsabilidade que eu não tenho mais."

Era o final de outubro de 1970 e Gary tinha perdido seu emprego no Fireman's Fund de Chicago, um cargo que ele mantivera pelos últimos oito anos e meio. O motivo da demissão foi descrito como uma "mudança de administração".[72] Os detalhes por trás eram muito mais reveladores. O colega analista de risco e rival de Gary, Bruno, fora promovido para um cargo de gerenciamento, e seu primeiro gesto no novo posto foi remover a competição, ou seja, Gary. Não ajudava o fato de que os jogos estavam ocupando "grandes porções de tempo que supostamente eram pagos pelo seu empregador"[73] e sua máquina de escrever do trabalho era a mesma usada para produzir a *Domesday Book* do volume 1 ao 5, além de várias outras publicações e escritos relacionados aos jogos. Isso sugere que suas chegadas antecipadas e saídas tardias do trabalho eram muito menos direcionadas para sua produtividade do que seus empregadores evidentemente esperavam.

Nada daquilo importava mais. A questão era como contar para sua família

que tinha perdido a forma de sustentá-la. Isso era ainda mais difícil porque Mary Jo estava grávida de 8 meses e meio do quinto filho deles, depois ter tido mais uma menina, Cindy Lee, em 1966. Ele estava perdido e sabia disso.

"Será que foi um erro?", pensou. "Será que eu deveria ter passado mais tempo naquele emprego horrível, mesmo que ele estivesse me matando? Droga, Gary, o que você vai fazer agora?"

Ele ficou por mais algum tempo tremendo na varanda torta de madeira, enquanto um monte de possibilidades passava correndo por sua cabeça. Ele sabia o que tinha que fazer, tinha que ser forte.

"O que Rolando faria?", pensou ele, mas não se moveu.

Um minuto passou.

"O que Conan da Ciméria faria?"

Esse pensamento o fez passar pela porta. Aquele obstáculo iria passar e outras portas iriam se abrir.[74]

EXCETO PELAS PRESSÕES FAMILIARES e financeiras, Gary ficou com um bom humor razoável durante os primeiros meses de desemprego, apoiando-se com mais força em seus hobbies. "Durante essas férias (forçadas), estou trabalhando em alguns jogos de tabuleiro semicomerciais e tentando conseguir algum trabalho em regras de miniaturas",[75] escreveria ele na *Wargamer's Newsletter*. Por qualquer ângulo que se olhasse, Gary estava falindo, com uma renda de apenas 882 dólares em todo o ano de 1871, mas ele estava fazendo o que mais gostava.[76] O pagamento dado pelo governo por causa do desemprego não dava conta das demandas de prover uma esposa e cinco crianças.

Resumindo, alguma coisa teria que mudar.

Conforme o ano de 1971 prosseguia, a aparência física de Gary começou a combinar com sua situação, a de um artista e pensador desempregado, um "hippie".[77] Seu cabelo castanho, começando a rarear, tinha crescido até o ombro e ele tinha deixado a barba crescer por completo, como se fosse um seguidor de Timothy Leary, o flautista das drogas psicodélicas. No pescoço usava um cordão de contas de madeira que comprara na loja de artigos de couro. Gary visitava a loja com frequência, mas não para comprar artigos de couro – aquela loja também era conhecida como o lugar para comprar

maconha e outras substâncias recreativas.

Gary pode ter entrado naquela onda, mas não desistiu. Ele trabalhara duro, apesar de não ser mais em cálculos de seguros; passara a se dedicar à criação de jogos. Tinha sido um período difícil, mas também de grande criatividade, e Gary se correspondera com frequência com Don Lowry, da Guidon Games. Lowry, um ex-oficial da Força Aérea e ilustrador, vivia na cidade de Evansville, no sudoeste de Indiana, e abrira uma loja por correspondência chamada de Lowrys Hobbies, além de uma editora de jogos semicomerciais com o nome de Guidon Games. Gary conhecia Lowry por correspondência já há algum tempo pelo trabalho deles na IFW e pela colaboração em uma variante do xadrez, mas só o encontrara pela primeira vez na Gen Con III de agosto de 1970. Tendo mais tempo disponível, além dessa conexão, Gary notou que havia um caminho para prosseguir com alguns de seus projetos. O principal deles era sua colaboração com Jeff Perren, companheiro de LGTSA e C&CS, em um conjunto de regras para jogar com miniaturas.

Não demorou muito para que Gary fechasse um acordo com Lowry para editar a linha de jogos de guerra da Guidon Games, composta de dois jogos de tabuleiros e um livreto com regras para miniaturas. Os dois jogos de tabuleiro eram uma adaptação de um dos trabalhos anteriores de Gary com a IFW, baseado nas conquistas de Alexandre, o Grande, e um sobre a Segunda Guerra Mundial. Contudo, aqueles jogos tinham um design, uma impressão e uma produção mais profissionais e estavam prontos para serem lançados em abril de 1971. A Guidon Games iniciou o lançamento dessa linha com *Chainmail*, um modesto conjunto de regras de batalha de miniaturas derivado do trabalho de Gygax e Perren no *LGTSA Medieval Miniature Rules.*

Com mais de sessenta páginas, *Chainmail* era uma versão muito expandida e refinada do conjunto de regras anterior feito pelos dois. Dava todos os tipos de detalhes do combate e mudava os papéis de algumas das peças, que passaram de representações coletivas para perfis de indivíduos – 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 vistas. Era uma

grande mudança de caminho 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.

O suplemento de fantasia, que ocupava as últimas 14 páginas de *Chainmail*, convidada os jogadores para "reviver as batalhas épicas relatadas por J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard e outros escritores de fantasia, ou você pode criar seu próprio mundo".[78] O suplemento dava um suporte bem amplo para introduzir magia e criaturas tolkenianas na estrutura de regras de *Chainmail*. Seu conjunto de regras, e principalmente o material extra de fantasia, não seriam apenas populares, mas também seriam cruciais para o futuro desenvolvimento de *Dungeons & Dragons.*

Apesar de Gary continuar apaixonado pela fantasia medieval, é notável o fato de que ele, na verdade, não gostava dos escritos de Tolkien, autor já então muito popular por causa de *O Hobbit* e *O senhor dos Anéis.* Ele diria mesmo que a obra de Tolkien era "muito chata. Quero dizer, nem tem ação".[79] Ao contrário da culta "alta fantasia" de Tolkien, Gary preferia a fantasia "espada e feitiçaria", mais brutal e imaginativa, promovida por escritores como Robert E. Howard e seus livros de Conan da Ciméria, Fritz Leiber com as histórias de Fafhrd e Gray Mouser e, mais recentemente, a saga de Elric, escrita por Michael Moorcock.[80] Mesmo assim, Gary estava familiarizado com os cenários e personagens, e admitiria que os relançamentos de Tolkien foram a principal força da onda da fantasia dos anos 1960 e começo da década de 1970. Ele logo teria seu próprio e importante papel no gênero.

Apesar da maior parte do investimento em produção da Guidon ter ido para os dois jogos de tabuleiro, foi *Chainmail* que a levou ao sucesso e a colocou no mapa, vendendo mais de cem exemplares por mês. Era uma soma considerável para uma companhia de jogos que não estava entre as principais editoras, como a Avalon Hill ou a Simulation Publications. Os direitos por *Chainmail* e seus outros jogos na Guidon, combinados com um fluxo razoável de trabalho consertando sapatos em seu porão, deixaram Gary em uma situação financeira relativamente estável na época.[81] Essa estabilidade teve um preço infeliz para Gary: sua amada mesa de jogo precisou ser levada para a garagem de Don Kaye, para dar espaço a seu equipamento de sapateiro.

Pouco depois do lançamento de *Chainmail* em março de 1971, alguns

membros da C&CS, liderados por Michael Reese e pelo estatístico Leon Tucker, iriam se unir para publicar um jogo de guerra no qual estavam trabalhando há anos, chamado *Tratics*. A contribuição de Gary para o jogo incluiu um sistema de combate baseado no uso de um gerador de números aleatórios de base vinte, que no caso era uma lata de café com vinte fichas de pôquer numeradas dentro. O grupo sentira que o tradicional dado de seis lados e outros geradores de números da época não eram suficientes para representar com precisão probabilidades realísticas de combate. Com a solução da lata de café, eles podiam refinar as probabilidades de ataques em porções de 5%, que eram mais adequadas para simular combates reais, de acordo com a intensa pesquisa de Tucker sobre as estatísticas da Segunda Guerra Mundial. Rumores sobre dados icosaédricos (com vinte faces) estavam rolando pela comunidade de jogadores desde o meio da década de 1960, mas o custo alto e falta de fornecedores os tornavam difíceis de obter. Mais tarde, quando Gary esbarrou em um catálogo de material escolar da empresa Creative Publications, da Califórnia, que mostrava vários dados poliédricos, incluindo o de vinte lados, encontrou uma solução mais simples, mais eficiente e já pronta para gerar aqueles resultados. O sistema de combate simples de Gary iria ser o fundador não só da mecânica do *D&D*, mas também do posterior sistema d20, o grande responsável pelo ressurgimento dos RPGs de mesa após o ano 2000. O próprio Gary iria descrever o sistema, bem ironicamente, como "Um Anel para a todos governar"[82] – uma clara referência a *O senhor dos Anéis* que ele tanto detestava.

Com *Chainmail*, Gary, que estava envolvido na criação amadora de jogos há vários anos, tinha um sucesso, na medida em que algo poderia ser um sucesso no mundo peculiar dos jogos de guerra com miniaturas. Além do mais, seu preço modesto de 2 dólares por exemplar não iria fazer ninguém ficar rico, mas era um bom começo. O mais importante era que Gary sentia orgulho de suas regras e estava satisfeito por ser capaz de publicar um jogo que era um relativo sucesso. Ele agora era um profissional. Dado seu significativo envolvimento com a comunidade dos jogos, era realmente algo do que se orgulhar – algo que ele iria transformar em coisas muito maiores e melhores nos anos seguintes.

---

72 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013.

Esta cena foi baseada no depoimento dela a respeito da demissão dele; a caneca de vinho barato era um dos elementos mais memoráveis.

73 Citado em um artigo de Gary em Kask, 1975.

74 É sabido que Gary estava infeliz em seu trabalho no Fireman's Fund e que seu foco tinha se dirigido cada vez mais para seu hobby, o jogo. De acordo com Mary Jo, depois de perder uma promoção para seu rival, ele pensou em se demitir, mas os dois decidiram que seria melhor manter o curso. Em *Strategic Review V*, ele descreveu seu antigo emprego como "vender sua criatividade e independência por uma mixaria". No mesmo artigo, confessa fazer corpo mole no trabalho, mas não menciona ter sido demitido. Em muitos artigos e entrevistas posteriores de Gary, ele parece sugerir que saiu voluntariamente do ramo de seguros em vez de ter sido demitido – uma possível indicação de que estivesse envergonhado pelo acontecido.

75 Citado na edição 112 da *Wargamer's Newsletter*, e também em Peterson, 2012, 33.

76 De correspondência com Paul Stormberg, 2015.

77 De uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013.

78 Citado em Gygax e Perren, 1971.

79 Citado em Kushner, 2008.

80 Ideia explorada em Barton, 2008, 18.

81 De acordo com Perren em entrevista de 12 de abril de 2015, Gary permitiu que Jeff ficasse com a maioria dos direitos pelas vendas da *Chainmail* como compensação pela compra da coleção de miniaturas de elastolina de Perren.

82 Citado em GYGAX e SACCO, 2002.

Nível 4

MESTRE: *Você está nas margens do Lago das Sombras, que não mudou muito desde que era um menino. A água é densa e sua consistência é viscosa. Cercando o lago, há uma floresta fechada, que seus olhos não conseguem penetrar mais do que alguns metros. Além dela, montanhas se erguem altas contra o horizonte em todas as direções, lembrando que você está em um vale. Na sua frente há uma caverna pequena e pouco convidativa – o que você faz?*

JOGADOR (SIR EGARY): *Entro na caverna, prestando atenção se tem armadilhas.*

MESTRE: *Não há armadilhas e conforme você entra pela pequena boca da caverna, ela se abre em uma câmara vasta e escura. Você não consegue ver o teto nem as paredes, mas há um brilho fraco e distante à frente.*

JOGADOR (SIR EGARY)*: Desembainho minha espada e com cuidado vou até o brilho.*

MESTRE: *Enquanto você caminha, percebe que o chão é mole e enlameado. Pode escutar vários tipos de peixes e crustáceos rastejando na lama e percebe que a caverna esteve debaixo d'água até bem pouco tempo atrás.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Aperto o passo e tento não afundar muito na lama. Também procuro um solo mais firme.*

MESTRE [Joga um dado de vinte lados]: *Não demora muito para que encontre um escorregadio caminho de pedra no centro da caverna que leva até o brilho. Quando você chega lá, vê um pequeno baú em um pedestal de pedra, irradiando luz de dentro. Não parece ter armadilha.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Tento levantar a tampa com cuidado.*

MESTRE: *O baú está trancado.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Tento abrir a fechadura.*

MESTRE: *Você começa a mexer na fechadura que tem um formato bastante incomum e está em perfeitas condições.* [Rola um dado de vinte lados]

Vários minutos se passam e... sua gazua quebra. No entanto, você percebe que a espada que seu pai lhe deu começa a esquentar e a brilhar. Parece ter algum tipo de propriedade mágica.

SIR EGARY: *Desembainho a espada do meu pai e uso o punho para quebrar a fechadura.*

MESTRE: *A fechadura quebra facilmente, como se tivesse sido feita para isso. Você abre o baú e encontra uma grande chave dourada. Um pequeno pergaminho amarelado dentro do baú diz "A Chave da Revelação".*

17

Gênesis

– ACHO QUE PODEMOS fazer algo especial com isso[83] – falou Gary ao jovem Dave Arneson, enquanto saíam da casa de Gary para a noite fria de novembro em 1972.

Já passava da meia-noite e as ruas de Lake Geneva estavam silenciosas, exceto pelo suave farfalhar das folhas caídas. Arneson e seu companheiro, Dave Megarry, membro do grupo de jogo em Minneapolis, tinham uma longa viagem até o eixo Minneapolis-Saint Paul que provavelmente duraria até a manhã seguinte. Por outro lado, os companheiros locais de jogo de Gary, incluindo Rob Kuntz e Don Kaye, tinham apenas uma curta caminhada antes de descansar e aquietar as mentes ocupadas.

Gary e seu excêntrico grupo passaram as últimas horas jogando uma variação de *Chainmail* criada por um grupo de jogadores de Minneapolis-Saint Paul, liderados e treinados pelo jovem Dave Arneson. Mas chamar o que acabaram de experimentar de apenas uma variação era ser generoso, já que Gary nunca tinha visto ou jogado nada como aquilo. Claro, as sequências de combate entre as miniaturas eram jogadas de acordo com suas regras, assim como os tipos e classes de personagens. No entanto, era como se Arneson tivesse pegado o pouco estruturado suplemento de fantasia de Gary como lei, não apenas colocando aquela campanha em particular em mundo de espadas e feitiçarias criado por ele, mas também fornecendo um estilo para o jogo, que Gary nunca usara antes. Arneson chamou esse jogo de *Blackmoor*.

* * *

DEPOIS DE TEREM SE encontrado na Gen Con II, em agosto de 1969, Gary e

Dave Arneson mantiveram contato regularmente por correspondência, e em dezembro daquele ano Arneson se juntou à IFW, a associação nacional de jogos. Com a então recém-publicada variante de *Diplomacy* de Gary, chamada *Napoleonic Diplomacy II*, Arneson também conseguira as peças que faltavam para lançar seu próprio *Napoleonic Simulation Campaign*, um jogo que ele e seu grupo estavam desenvolvendo desde o ano anterior. O jogo de Gary deu a eles tanto o cenário apropriado quando a estrutura de regras que eles não estavam conseguindo encontrar. A campanha de *Napoleonic Simulation Campaign* guiada por Arneson combinava dois elementos que antes estavam separados: negociação e estratégia diplomática e uma estrutura de regra para combates usando miniaturas navais. Gary percebeu o quão inovadora era essa estrutura, escrevendo mais tarde: "Eles pegaram o design, melhoraram e acrescentaram as batalhas de miniaturas. Assim, quando armadas ou frotas inimigas se encontravam, o jogo ia para o tabuleiro, onde uma batalha de miniaturas acontecia."[84]

Pelo meio da década de 1970, o jogo de Arneson tinha crescido na região e dezenas de jogadores locais de Minneapolis-Saint Paul, assim como jogadores de todo o Meio-Oeste, jogavam o material de Arneson por correspondência. Ele, como administrador e juiz, viu-se imerso na complexa campanha, sem ter tempo para mais nada.

Durante aquela época, Gary estivera trabalhando em um projeto próprio, a *Chainmail*, tão significativo quanto. Também assumiu um papel ativo como jogador na campanha de Arneson, assim como vários membros de seu grupo local, a LGTSA. Apesar de ocupados com esses projetos, os dois encontraram tempo para terminar o conjunto de regras em que estavam trabalhando há tempo, um jogo de miniaturas naval chamado *Don't Give Up the Ship*.

Na primeira fase dessa colaboração, que durou de forma intermitente do final de 1969 até o começo de 1971, ficou claro que Arneson, apesar de ter ótimas ideias, não era capaz de juntar as peças necessárias para torná-las viáveis. Foi aí que Gary mostrou seu grande valor. A maior parte da interação entre os dois se dava por cartas, devido ao custo das ligações telefônicas de longa distância na época. Ele também analisou com cuidado as anotações extensas, mas mal cuidadas de Arneson, difíceis de decifrar. Gary admirava a criatividade e a imaginação do amigo e ultrapassou as dificuldades com a ajuda de Mike Carr, criador de *Fight in the Skies* e

também morador do eixo Minneapolis-Saint Paul, o que possibilitou ao trio produzir algo compreensível e comercial em *Don't Give Up the Ship.*

Acima de tudo, Gary e Arneson conseguiam ver os benefícios em trabalharem juntos. Arneson encontrou em Gary um complemento que não só o ajudava a organizar ideias, mas também lhe dava recursos e conexões fortes no mundo dos jogos. E Gary via em Arneson um jovem cheio de grandes ideias e talento, porém sem a maturidade ou o refinamento para organizá-las de forma atraente e compreensível. A dupla se mostrou uma combinação ideal de habilidades indutivas e dedutivas.

Don't Give Up the Ship foi lançado em junho de 1971 de forma serializada no *fanzine International Wargamer*, alcançando mais de 400 jogadores. Era, em grande parte, um suplemento de batalha para a campanha contínua de *Napoleon Simulation Campaign* guiada por Arneson, que Gary e vários outros na região jogavam com entusiasmo. Muitos exemplares foram impressos e distribuídos na Gen Con IV em agosto daquele ano, onde o grupo de Arneson tinha reservado duas mesas para demonstração do sistema de combate das miniaturas navais. O sistema incluía mecânicas similares as de classe de armadura e pontos de vida – futuras peças-chave do sistema de *D&D.* Por causa de seu destaque na Gen Con IV, *Don't Give Up the Ship* chamou a atenção de Don Lowry, o dono da Guidon Games. Com alguma pressão de Gary, seu editor de jogos, que já tinha lhe conseguido um sucesso com *Chainmail*, Lowry concordou em ilustrar, publicar e lançar o novo jogo no ano seguinte. Aquilo ultrapassava tudo o que Gary e Dave sonharam para seu trabalho. Gary conseguiu mais um sucesso no currículo enquanto Arneson conseguiu ver seu nome impresso. Apesar de *Don't Give Up the Ship* não ter sido um grande sucesso comercial, solidificou a relação de trabalho entre os dois, que iria dar a base para coisas muito maiores e melhores, e uma delas era a atividade que tinha ocupado as horas tardias no porão de Gary em novembro de 1972 – *Blackmoor.*

GARY, ASSIM COMO OS outros jogadores de *Blackmoor* daquela noite, não dormiu muito. Claro que os garotos de Minneapolis tinham um bom motivo, já que passaram a noite dirigindo, mas os outros não conseguiam dormir por conta da adrenalina aventureira da noite. Ele e seu grupo, durante aquela

noite, exploraram uma masmorra, lutaram contra um troll, foram expulsos da masmorra por um mago que usava bolas de fogo, encontraram um punhado de balrogs e, para coroar isso tudo, lutaram com mais de dez ogros. Não era tanto a luta contra aquelas criaturas que mantinham sua cabeça girando; claro que ele já as tinha encontrado e vencido como parte de suas habituais aventuras de *Chainmail*. Não, não eram os assuntos de guerra que o mantinham acordado. Era a sensação da masmorra úmida conforme eles caminhavam por seus corredores mal iluminados; era o fiapo de fumaça que subia entre as árvores por cima do acampamento dos ogros quando se aproximavam. Aquelas visões foram habilmente descritas pelo juiz do jogo e seu criador, Dave Arneson. Além do mais, o grupo de Gary estava desempenhando seu papel, cada um adotando certo conjunto de habilidades, armas e armadura. Cada jogador falava e agia como seu personagem dentro dos limites do jogo, enquanto o juiz descrevia não apenas o som e o cenário, mas também os efeitos de suas ações.

Como conceito, *Blackmoor* não era tão diferente da criação prévia e contínua de Arneson, *Napoleon Simulation Campaign.* Em ambos, havia um componente distintivo de diplomacia e negociação pontuado por colocar vários componentes em uma mesa com miniaturas. Mas nunca antes um jogo foi tão imersivo e fluido, com um único juiz para determinar os parâmetros e manter a história prosseguindo, enquanto cada jogador tinha seu papel. Era como uma narração de histórias coletiva, ou uma peça que tinha um diretor, mas sem roteiro. O jogo era espontâneo e improvisado, libertando uma tremenda criatividade dentro dos confins de uma trama principal previamente concebida e, claro, um rígido conjunto de regras de combate em *Chainmail.*

Quando a luz pálida do amanhecer começava a entrar pelo quarto de Gary, ele soube que o dia seguinte seria excitante, porém desafiador. O desconforto da falta de uma boa noite de sono era uma sensação familiar para Gary. Com cinco filhos e um nível absurdamente alto de produção alcançado antes do amanhecer ou depois do pôr do sol, ele raramente dormia mais do que algumas poucas horas por noite. Mas aquela noite em especial, de jogo e contemplação, valeu a pena. Ele descobriu algo especial, algo diferente – um conceito que iria mudar a forma como jogos eram jogados. Com certeza, precisava de trabalho e refinamento, ao menos do jeito que Arneson tinha apresentado, mas podia ser publicado. A noite em

claro não tinha sido em vão – muitas das peças que faltavam já tinham se encaixado em sua mente.

Agora era só questão de enfrentar outra missão de desenvolver um jogo com Arneson, que incluía criar ordem do caos típico de seu processo criativo. Mas não havia dúvida de que um novo nível de colaboração começava, um muito mais relevante do que o último. O primeiro passo seria analisar com cuidado as regras que Arneson já tinha composto. Depois Gary saberia melhor o que deveria ser feito.

---

83 Citado em Kushner, 2008.

84 Citado na *Panzerfaust 53*, e também em Peterson, 2012, 50.

18

A musa

O MATRAQUEAR VORAZ DA pequena máquina de escrever de Gary podia ser ouvido pela casa dos Gygax. As crianças já estavam acostumadas a adormecer com o ritmo dos cliques, que continuavam noite adentro e às vezes até a manhã seguinte. Naquela noite, no entanto, os cliques acabaram cedo – Gary tinha terminado.

Poucas semanas se passaram desde que Gary recebera os dois Dave para jogar aquele emocionante jogo de *Blackmoor*. Assim que Arneson chegou, Gary pediu um conjunto das regras. Arneson respondeu com "mais ou menos 18 páginas de 'regras' escritas".[85] Claro que, como era típico de Arneson, não vieram organizadas e em alguns pontos eram incompreensíveis.

Gary se perguntava se aquelas notas eram o trabalho de um louco – ou talvez, mais apropriadamente, de um gênio louco. Ele não esperava que o imenso nível de criatividade de Arneson viesse combinado com fortes talentos de organização ou comunicação, muito menos com habilidade para o marketing. Mas Gary não duvidava que trazia para o processo uma combinação dessas coisas e gostava do desafio de encaixar aquelas novas peças.

Ele também percebeu que não foi apenas a criatividade de Arneson que levou a esse novo sistema inovador. Na verdade, foram as ideias de *três* Daves do eixo Mineapolis-Saint Paul que tornaram esse trabalho possível: Dave Arneson com *Blackmoor*, Dave Wesely com sua campanha de *Braunstein*, e Dave Megarry, que inspirara Arneson com seu jogo de tabuleiro com masmorras, apropriadamente chamado de *DUNGEON!* – um jogo também jogado com o grupo de Gary durante sua visita no final de semana em Lake Geneva.

Gary retirou a última página da máquina de escrever e a colocou de cabeça para baixo em uma pilha de quase 50 páginas a seu lado. Virou a pilha para cima, revelando um título que dizia THE FANTASY GAME.

Depois que Gary recebeu, decifrou e compilou todas as notas de Arneson, atacou seu novo projeto em sua pequena máquina de escrever com grande vigor, para não perder um minuto de seu tempo ou qualquer fiapo de informação. “Escrevo porque tem tanta informação dentro de mim que preciso colocar para fora... A coisa em que eu mais insisto é não ignorar nenhuma vontade de escrever. Ideias são efêmeras, fogem rápido demais, então quando a musa está presente é preciso ir com tudo”,[86] explicaria depois.

Gary tinha encontrado um novo propósito enquanto trabalhava no sistema. Notavelmente, a primeira versão de 50 páginas, que ele começara logo depois da visita de Arneson, em novembro de 1972, demorou apenas algumas semanas para ficar pronta. De alguma forma, Gary sabia o que fazer. Aqueles conceitos estavam em sua mente de uma forma ou de outra há tanto tempo que pareciam pular de sua cabeça para página. Era como se todas as histórias que seu pai tinha lhe contado, todos os livros baratos que lera e todas as aventuras de infância que vivenciara estavam contidos naquelas páginas. Pegou muitas das regras de combate do jogo *Chainmail*, mas *The Fantasy Game* tinha um importante componente adicional – um elemento de narrativa em primeira pessoa colaborativa que nenhum outro jogo já publicado oferecia. Para Gary era um processo de “recombinar os elementos existentes para formar um novo componente até então desconhecido”.[87]

Gary pegou o cigarro e se afastou de sua preciosa pilha de papéis para acendê-lo. Ficou sentado fumando em silêncio em seu cômodo mal iluminado por algum tempo. Adorava a sensação de completude.

– Bem... acho que é hora de jogar.

---

85 Citado em um artigo de Gary. Em Kask, 1977a.

86 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003a.

87 Citado em Gygax, 1987.

19

Hora de dormir!

– VOCÊ ABRE O baú e descobre que está cheio de moedas de cobre! – gritou Gary.

– Maravilha! – exclamou Ernie. – Tenser pega o baú!

– Ernie, você pode dizer apenas “Eu pego o baú”, não precisa dizer “Tenser faz isso” ou “Tenser faz aquilo”. E é um grande baú cheio de moedas de cobre, você não pode carregá-lo.

– Ma-mas... – gaguejou Ernie.

O filho de 13 anos de Gary estudava o cartão em suas mãos como se tivesse alguma pista para solucionar o problema. Em vez disso, o cartão tinha pouco mais do que o nome *Tenser* escrito a lápis no topo, seguido por um número de atributos como *Força*, com valores numéricos perto deles, e uma lista de equipamentos.[88]

– Tudo bem – disse Elise, resoluta, entrando na conversa. – Eu encho a minha bolsa com moedas.

– Sim. Tenser... quer dizer, eu também – completou Ernie.

Ernie e sua irmã de 11 anos estavam sentados no sofá no escritório de Gary nas últimas horas, abrindo caminho por uma masmorra imaginária criada por Gary. Ele estava próximo, sentado em sua mesa, quase escondido pelas gavetas abertas dos arquivos de metal ao lado. Ernie tinha criado um mago chamado Tenser, enquanto Elise fizera uma clériga chamada Ahlissa, nomes que se referiam a seus nomes de verdade.[89] Suas vitórias foram sobre uma centopeia gigante, um ninho de escorpiões e mais recentemente um bando de kobolds – pequenos homens-lagartos parecidos com cachorros. O recém-aberto baú de moedas de cobre foi a merecida recompensa por seus esforços.

– Enquanto estão enchendo suas bolsas, conseguem ouvir o som de um

grunhido baixo perto da porta. E da escuridão emerge... oh... vejam só. São nove horas. Hora de dormir!

– Pai! – protestaram as crianças.

– Desculpem, meninos, conhecem as regras. Não se preocupem. Amanhã jogamos de novo – garantiu Gary.

Quando as crianças foram relutantes para cama, Gary começou a desenhar um novo mapa – um segundo nível para a masmorra. Ele tinha usado todo o seu material para uma masmorra de primeiro nível naquela noite e precisaria de alguma coisa nova para a sessão do dia seguinte, principalmente se fossem ter novos recrutas.

Na noite seguinte, Gary, Ernie e Elise engoliram a comida durante o jantar para não perderem tempo. Afinal, teriam que parar às nove horas da noite, então o tempo corria. Daquela vez, Tenser e Ahlissa iriam explorar o segundo nível da masmorra com a ajuda de três novos membros do grupo, Murlynd, Robilar e Terik, criados e jogados respectivamente por Don Kaye, Rob Kuntz e Terry Kuntz.[90]

Nos meses seguintes, Gary liderou sua campanha crescente em Lake Geneva, que ele iria chamar de *Castle Greyhawk*, enquanto Arneson fez o mesmo com seu cenário de *Blackmoor* em Minneapolis-Saint Paul – as duas campanhas sendo parte de um mundo maior que intitularam “The Great Kingdom”.

Jogar as duas campanhas simultaneamente deu a eles a oportunidade de comparar notas sobre como o jogo estava funcionando e permitia que Gary fizesse revisões conforme prosseguiam. No entanto, essas comunicações ficaram menos frequentes no decorrer de 1973, porque eles não concordavam com muitos aspectos da direção do jogo. Gary sabia que esse tipo de arranjo poderia paralisar o projeto, então manteve a comunicação, mesmo que breve, adotando as ideias de Arneson que ele gostava, usando sua própria criatividade e experiência no resto. Arneson depois diria: “Era mais um caso em que eu oferecia várias ideias e conceitos, mas não tinha voz nenhuma em relação a como eram usados.”[91] De acordo com Gary, Arneson “reclamava amargamente que o jogo não estava certo”,[92] uma reação a Gary dar a estrutura ao redor da estética supercriativa e improvisada de Arneson. Porém, as comunicações erráticas via postal, combinadas com ligações a distância raras e ainda muito caras, serviram como barreiras naturais para o trabalho em conjunto.

Em um caminho paralelo às campanhas-teste, Gary tinha mandado cópias da primeira versão para vários de seus melhores parceiros de jogos de guerra, pedindo para que testassem seu trabalho. Talvez ele conhecesse centenas de jogadores que adorariam testar o sistema, mas aquilo era importante demais para deixar qualquer um ver antes de estar pronto. Alguns seus melhores companheiros seria o bastante. Esse esforço era adicional ao teste caseiro que ele conduzia com seus filhos e seu grupo de jogo.

Gary esperou o retorno com ansiedade. Sabia que o jogo era bom – e que iria funcionar se ele colocasse as peças no lugar. Não demorou muito para que começasse a ter esse retorno. A resposta foi, na maioria, positiva. Diversos telefonemas e cartas de seus companheiros citavam os pontos fortes do sistema, enquanto faziam críticas válidas. Sem surpresa, ele já estava ciente de muitos dos problemas, baseado nas informações que coletara em seus testes caseiros.

Ernie, aos 13, e Elise, aos 11, estavam numa idade perfeita para testar o sistema. Afinal, estavam perto da idade de uma das principais faixas demográficas do público-alvo do jogo. Gary também tinha outros potenciais testadores em casa à espera, como Heidi, de 8 anos, Cindy, de 6, e Luke, com 2. Gary amava poder incluir a família em seu trabalho, já que combinava suas duas maiores paixões. Apesar de nova demais para estar envolvida nos testes, foi a filha mais velha de Gary, Cindy, que, ao ouvir todos os nomes possíveis para o jogo ainda sem título, disse “Ah, papai, eu prefiro *Dungeons & Dragons*!”[93]

Gary começou a revisão das regras na primavera de 1973, que culminou numa segunda versão com cerca de 150 páginas. Essa versão foi testada em primeira mão com um público maior, de uns trinta jogadores; recebeu a mesma resposta positiva. Naquele ponto, o protótipo estava pronto para publicação, mas por quem? Gary aprenderia que publicar um jogo tão novo e inovador podia ser mais desafiador do que ele esperava.

---

88 Trecho baseado em vários relatos da primeira sessão de teste de *The Fantasy Game*. Apesar da mecânica original do jogo incluir um representante, que declararia as ações do grupo ao contrário de cada um declarar a sua, Ernie não se lembra de terem usado um dessa vez, ressaltando que tudo era muito novo e intenso.

89 Os vários relatos da primeira sessão de *D&D* incluem apenas Ernie e Elise. No entanto, Ernie aponta

em entrevista que ele acha que Rob Kuntz também participou, com seu guerreiro Robilar.

90 Muitos relatos de Gary não mencionam a participação de Terry Kuntz na segunda sessão, mas este é um fato bem estabelecido.

91 Citado na *Different Worlds 3*, e também em Peterson, 2012,75.

92 Citado em um artigo de Gary. Em Kask, 1977a.

93 Citado em Kushner, 2008. Por muito tempo, houve relatos conflitantes sobre a origem do nome, que foi atribuída algumas vezes a Mary Jo e outras a Cindy. A versão que atribui o fato à filha de Gary é mais disseminada e é por isso que a usamos aqui.

20

Publicar: uma armadilha

– DON, ESSE VAI ser o próximo grande sucesso! – exclamou Gary no telefone. – Vai vender 5 mil exemplares e colocar a Guidon no mapa! Se deixar passar, vai se arrepender para sempre!

– Desculpe, Gary. Não tem nada que eu possa fazer – disse a voz do outro lado da linha. – Sabe como estão as coisas para os jogos. Não estamos mais vendendo tanto; até as vendas do *Chainmail* estão caindo. Eu amei o conceito, mas é um manuscrito muito longo. Só os custos de impressão iriam me falir.

Era o verão de 1973 e Gary tinha uma versão praticamente terminada de *Dungeons & Dragons*, um jogo que iria virar a indústria de cabeça para baixo. Tudo o que ele precisava fazer era encontrar quem o publicasse. Com sua reputação, isso não deveria ser uma tarefa difícil.[94]

Mas naquele ano os problemas se multiplicavam. A economia estava em queda livre em grande parte devido à alta da inflação e aos preços absurdos do petróleo. A taxa de desemprego subia mês a mês e a Guerra do Vietnã teve um custo social e econômico pesado para o país, assim como o fardo financeiro de manter a Guerra Fria com a Rússia. Aqueles fatores afetavam todo o consumismo americano e a indústria dos jogos não era imune. Companhias mais sofisticadas, como a Guidon Games, de Don Lowry, estavam em péssima situação financeira, que só piorava.

Lowry, em um esforço para salvar a empresa, a mudara de Evansville, Indiana, para o Maine. Ele tinha convidado Gary para ir junto, assumindo como editor de jogos em tempo integral, só que a mudança seria drástica demais para Gary e sua jovem família, e ele recusou. Lowry deu o emprego para um jovem designer de jogos do sul do Illinois, chamado Tom Wham. Infelizmente, a eficiência e a economia que Lowry esperava ter com a

mudança falharam. Apesar de Gary ter continuado a trabalhar com Lowry como editor do periódico *Panzerfaust*, com a distância maior e a queda nas vendas de *Chainmail*, a colaboração entre eles estava chegando ao fim.

Depois de não ter tido sucesso ao oferecer *D&D* para a Guidon, Gary decidiu cobrar um favor na gigante dos jogos Avalon Hill. Ela era de longe o maior e o mais respeitado nome em jogos de guerra da época. Fundada em 1954, a companhia tinha praticamente criado a indústria com o lançamento bem-sucedido de *Tactics* e mais tarde de *Gettysburg*. Ela mantinha seu domínio com um fluxo contínuo de lançamentos, ano após ano, e com seu periódico de jogos de grande circulação, *General*.

Apesar do perfil mais sofisticado da Avalon Hill, Gary tinha um amigo lá dentro. Seu conhecido de longa data do meio dos jogos, Don Greenwood, que foi editor do *Panzerfaust* por muitos anos, assumira como editor da *General*. Gary também conhecia o vice-presidente da Avalon Hill, Tom Shaw, por suas colaborações para a *General* e por seu envolvimento na Gen Con, da qual a empresa era uma patrocinadora habitual. Além do mais, Gary sabia que estavam procurando jogos inovadores. Shaw até escreveria naquele mesmo ano: "Os jogos de guerra hoje ainda são basicamente o mesmo que eram em 1952... A minha opinião é que temos hoje em dia no mercado jogos demais que são apenas versões de velhas fórmulas... Não vejo nada verdadeiramente novo há mais de uma década."[95]

Os planetas estavam alinhados para que Gary oferecesse seu jogo revolucionário para a lendária companhia, que, com seus vastos recursos, poderia tornar *D&D* o sucesso que ele deveria ser. Apesar de todas as condições serem favoráveis, a proposta de Gary teve uma resposta desanimadora, provando que mesmo os melhores planos poderiam dar errado.

Mais tarde ele recordaria: "Eu mencionei *D&D* para a Avalon Hill, mas a recepção foi gélida... o 'establishment' não ia apostar em algo tão diferente e controverso como a fantasia."[96] Ele também lembrou que a Avalon Hill "gargalhou alto com a ideia".[97]

A rejeição das duas empresas foi um golpe de humildade nos sonhos que Gary tinha de mudar o mundo dos jogos. Para onde ele poderia ir? Não tinha os recursos para imprimir e distribuir o jogo em larga escala. Com certeza não poderia fazer isso sozinho.

A autopublicação não era um conceito estranho para Gary. Como um

fanático contribuidor de vários periódicos, assim como editor intermitente em vários deles, Gary sabia o básico sobre impressão e distribuição, pelo menos em pequena escala. Além do mais, ele tinha desenvolvido, publicado e vendido alguns conjuntos de regras pela incipiente empresa de vendas por correio que fundara poucos anos antes, chamada Gystaff Enterprises. Apesar da Gystaff mal ter se erguido e nunca ter gerado lucro algum, serviu para testar as águas da área de desenvolvimento e produção de jogos. Notavelmente, produziu um jogo chamado *Arbela*, que depois foi adaptado para o jogo de tabuleiro *Alexander the Great*, publicado pela Guidon Games. Mais ainda, Gary teve um relativo sucesso comercial como editor e desenvolvedor na Guidon Games, com *Chainmail* sendo o melhor exemplo disso.

Mesmo com todo seu conhecimento, o fato era que Gary não tinha fundos nem recursos de impressão para conseguir fazer uma produção razoável de *D&D* – até mesmo sua mãe se recusara a lhe dar um empréstimo. Mas ele também sabia que tinha que publicar o jogo. Era bom demais e inovador demais para ser deixado para trás, mas chegar naquele ponto tinha custado caro. Trabalhar com Arneson nos últimos tempos foi extremamente difícil, sem falar no esforço significativo que Gary fez em escrever, revisar e testar o sistema. Tinha que ter um jeito.

A solução estava bem debaixo de seu nariz. Ele iria formar uma sociedade. Não com Arneson, já que as muitas discordâncias durante o desenvolvimento de *D&D* mostraram que isso nunca funcionaria, mas com alguém que estava com Gary desde o começo; alguém em quem ele confiava como um irmão; alguém que amava jogar e aquele jogo em especial. Claro, a resposta estivera ali o tempo todo.

No dia 19 de agosto de 1973, um domingo, Gary estava finalizando outra edição de sucesso da Gen Con, a Gen Con VI. O evento se tornou cada vez mais proeminente com o passar dos anos, e naquele ano não foi exceção, apesar da recessão econômica. Depois de se gabar pelo jogo e procurar uma saída para publicá-lo em todo o canto, ele não precisou olhar para além de seu melhor amigo, Don Kaye, que depois do fim do evento perguntou a Gary: “Você acha que pode tornar uma empresa de jogos um sucesso?”[98]

Gary já tinha comentado sobre a ideia de sociedade com ele, então Don sabia que a resposta seria um enfático “Sim!”. Tendo o conhecido por quase sua vida inteira, Don sabia que ele não sofria de falta de confiança, mas

também entendia a criatividade e a força de vontade tão únicas do amigo. Por fim, e mais importante, Don conhecia *D&D* e sabia o quão especial era, tendo participado desde a segunda sessão de teste. Na verdade, Don estava tão convencido que ele apostaria sua vida nisso – um empréstimo com base em seu seguro de vida pelo menos –, e a Tactical Studies Rules (TSR) nasceria.

---

94 Trecho baseado em vários relatos de Gary sobre quando se aproximou da Guidon Games para publicar *Dungeons & Dragons*, alegando que venderia 50 mil exemplares.

95 Citado na *General* de 1973 como citado em Peterson, 2012, 79-80.

96 Citado em um artigo de Gary. Em Kask, 1977b.

97 Citado em Gygax, 2008f.

98 Citado em uma conta de Gary no fórum da Wizards of the Coast, em 2004.

21

A arte de fazer arte

A GRANDE CAIXA MARROM estava fechada em cima da grande mesa de jantar, encarando Gary de forma ameaçadora. Uma simples etiqueta no topo dizia:

GRAPHIC PRINTING COMPANY, LAKE GENEVA, WI.

Até mesmo levá-la até ali tinha sido um desafio muito maior do que ele esperava.

"Como papel pode pesar tanto?", pensou Gary enquanto marchava pela escadaria frontal coberta de neve até a sala de jantar. Agora o único desafio que restava era abrir a caixa e explorar seu conteúdo. Gary tremia de empolgação. Dentro da caixa havia o ápice de uma longa jornada. A missão de um cavaleiro procurando o jogo perfeito – que estava ali.

Ele mexeu em uma gaveta até encontrar uma faca cega. Com o vigor de um guaxinim rasgando um saco de lixo, ele serrou a fita adesiva que mantinha a caixa fechada. Depois de liberar as abas superiores, ele largou a faca de qualquer jeito sobre a mesa e abriu a caixa. Sentiu um frio na espinha ao revelar seu conteúdo. Ali estava ele – *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargame Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures.*

Sim, era um título imenso e tinha sido o assunto de debates entre ele e seus colaboradores por meses. O desafio agora era explicar o jogo de forma concisa. Não era apenas um jogo de guerra, ou miniaturas, interpretação ou diplomacia. Não havia precedentes. Ele retirou um exemplar da caixa improvisada e suspirou ao admirá-lo de perto. O guerreiro desenhado a nanquim estava equipado com uma armadura medieval completa com capa, espada e capacete alado e montado em um grande corcel empinado; parecia

sorrir para seu mestre. A capa, no entanto, não era um trabalho completamente original, mas uma cópia redesenhada de um painel de uma das histórias em quadrinhos preferida de Gary, chamada *Strange Tales.*[99] Gary e seus companheiros de jogo tinham o hábito de copiar ou pegar ilustrações de outras fontes para seus jogos semiprofissionais. Como as leis de direitos autorais não eram tão rigorosas nem exercidas com tanto rigor em 1974 quanto seriam no futuro, não havia motivos para se preocupar.

Independentemente da fonte da arte, o impressor tinha feito um bom trabalho. Aquilo era um grande alívio, já que Gary o pressionara para acelerar a produção dos livretos durante a atarefada temporada de fim de ano de 1973, garantindo a entrega no começo de janeiro de 1974. Por causa da expectativa, erros gritantes de impressão seriam intoleráveis. Havia alguns erros, como Gary explicaria: "O impressor nos garantiu que o trabalho seria revisado ao ser colocado na tipografia... O trabalho foi copiado fielmente, então os erros estavam e estão todos lá, como e onde apareciam no meu rascunho original."[100]

Agora havia trabalho a ser feito. Os conjuntos ainda precisavam ser unidos, uma tarefa que nem ele nem os sócios conseguiram pagar para ser feita, e que por necessidade eles mesmos fariam. Isso significava que ele, sua família e seus sócios – Kaye e um terceiro parceiro que tinham acrescentado, Brian Blume – iriam passar horas em uma linha de montagem, organizada na sala de jantar de Gary, enchendo cada uma das caixas de imitação de madeira compradas com desconto com os três livretos de 14cm por 21,5cm e as fichas suplementares que compunham a caixa original de *Dungeons & Dragons.*

Ele pousou o exemplar de volta na caixa e correu para o telefone na parede da cozinha, discando um número que sabia de cor.

– Don, chegaram. Venha para cá, temos trabalho a fazer.

CHEGAR ÀQUELE PONTO NÃO tinha ácil. Aqueles livretos representavam meses de tentativa e erro, sem nenhuma garantia de que o sistema funcionaria, quanto mais venderia. Mas, de alguma forma, Gary sabia que sim. Afinal, ele não era um desconhecido naquele mundo. Conhecia os jogadores e sabia o que queriam.

Comparado a tudo que viera antes, aquele jogo era diferente. Na verdade,

era uma revolução que o tornava incomparável com outros jogos, combinando novas dimensões de estratégias táticas, combate de miniaturas e diplomacia. Era o jogo perfeito – uma aposta que ele e seu sócio Don Kaye fizeram em outubro de 1973 quando fundaram a TSR com mil dólares emprestados pelo banco, depois de usarem o seguro de vida de Don como garantia. Para acelerar o processo e diminuir custos, Gary pediu a seu tio, o advogado Hugh Burdick, para preparar o contrato de sociedade – o que ele fez sem cobrar.

Gary, assim como Kaye, não tinha recursos. Desde que perdera seu emprego no Fireman's Fund, ele estivera em modo de sobrevivência, "apertando-se"[101] com o seguro-desemprego, cupons de comida, conserto de sapatos e o desenvolvimento semiprofissional de jogos. Resumindo, estava pobre.

Don e Gary apostaram tudo, mas seus fundos modestos não foram suficientes para publicar um jogo do tamanho e da complexidade de *Dungeons & Dragons*. Os jogos e suplementos de regras amadores daquela época eram simples panfletos que iam de cinco a vinte páginas e geralmente eram vendidos por uns poucos dólares ou vinham grátis em um dos muitos periódicos sobre jogo que circulavam. *D&D*, no entanto, ia consistir em três livretos de cinquenta páginas, detalhados, além de vários materiais a mais, tudo reunido em uma caixa de alta qualidade. Para conseguir uma forma viável de produção e lançamento, precisavam de mais dinheiro.

Isso estava claro para os dois quando fundaram a TSR, então tinham um plano para possibilitar o processo. A TSR produziu um panfleto de um jogo mais tradicional em que Gary estivera colaborando com Jeff Perren. Gary e Perren trabalharam juntos no sucesso *Chainmail*, e pensaram que os lucros de um lançamento mais modesto forneceriam os fundos necessários para produzir *D&D*. Infelizmente, isso não aconteceu. O primeiro produto da TSR, *Cavaliers & Roundheads*, foi lançado assim que a companhia foi fundada, em outubro de 1973. Gerou apenas um fiapo de dinheiro e estava longe de ser um sucesso comercial.

Mesmo se o jogo ganhasse força, esperar que suas vendas financiassem a produção de *D&D* iria demorar pelo menos até 1975, ou mesmo para sempre. Além do mais, como as primeiras versões de *D&D* foram disseminadas para jogos de teste (sem mencionar as contínuas campanhas originais de Gary em Lake Geneva e Arneson em Minneapolis), havia a

preocupação de que era apenas uma questão tempo antes que alguém surgisse no mercado com um conceito similar. Eles sabiam, por instinto, que o jogo era importante demais para ficar parado. Precisavam produzi-lo imediatamente. E o destino quis que Gary e Don tivessem encontrado um "amável e gentil"[102] jovem jogador na Gen Con IV, em 1973, chamado Brian Blume, que se tornara membro ativo da LGTSA e participante da campanha de *D&D* de Gary.

Blume, um mecânico que vivia na cidade próxima de Wauconda, Illinois, tentara ajudar os sócios da TSR a venderem o jogo *Cavaliers and Roundheads* e sabia do desejo deles de publicarem *D&D*, além de suas dificuldades financeiras. Em novembro de 1973, ele propôs a Gary um investimento de 2 mil dólares para comprar "um terço da sociedade".[103] Apesar de Gary conhecer Blume há poucos meses, tinha passado muito tempo com ele e achava que "era um cara bacana".[104] Na verdade, já era comum que Blume passasse a noite no sofá de Gary quando as sessões de jogo acabavam tarde. Mais importante ainda, Blume queria entrar e tinha dinheiro. Com seu óbvio entusiasmo por jogos de guerra de fantasia e por *D&D*, ele parecia ter todos os requisitos para entrar como sócio na TSR. Porém, Don não foi tão rápido em concordar e passou uma semana considerando a oferta. Kaye pediu um encontro entre os três e "depois de questionar exaustivamente Brian",[105] concordou. Em dezembro de 1973, apenas dois meses depois da fundação da TSR, Brian Blume se tornou oficialmente dono de um terço da empresa. Ele seria o vice-presidente, enquanto Kaye seria o presidente, deixando Gary na posição que ele chamou de "editor oprimido e trabalhador".[106] Agora eles tinham pessoal e capital para produzir sua obra-prima, *Dungeons & Dragons.*

A parceria de Gary com Don Kaye, seu melhor amigo, provou ser a solução perfeita para garantir que *Dungeons & Dragons* chegasse às prateleiras. Adicionar um relativo desconhecido como Brian Blume ao acordo era um risco necessário para alcançarem o objetivo de mudar o mundo dos jogos. Mas, para Gary, perigos obscuros ainda espreitavam nas sombras.

---

99 Ideia explorada em Peterson, 2012, 109.

100 Citado em uma conta de Gary no fórum da Wizards of the Coast, em 2004.

101 Citado em uma carta de Gary para George Phillies, membro da IFW, como citado em Peterson, 2012, 34.

102 Citado de Gygax, 2008f.

103 Ibidem.

104 Ibidem.

105 Ibidem.

106 Citado em *Great Plains Game Players Newsletter 3*, e também em Peterson, 2012, 79.

Nível 5

MESTRE [Rola um dado de vinte lados]: *Você ergue a sua espada e acerta o troll em…* [Rola um dado de oito lados] *oito pontos de dano. O braço do troll é decepado e ele cai encolhido no chão. Ele e seu bando não existem mais. Tem corpos de trolls e orcs espalhados por todo o chão da floresta, sem mencionar a imensa quantidade de tesouro que estavam transportando.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Onde está Sir Kayedon?*

MESTRE: *Você não o vê em lugar nenhum – na última vez que o viu, ele estava perseguindo dois trolls em uma ravina.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Saio correndo nessa direção.*

MESTRE: *Você chega à beira da ravina e vê três corpos caídos e imóveis, cobertos de sangue. Dois são de trolls e um tem o selo de Sir Kayedon… Seu companheiro está morto.*

22

Casualidades dos jogos de guerra

QUANDO O CAIXÃO DE madeira foi baixado no chão congelado da cova, Gary podia sentir as suas esperanças se esvaindo com ele. Dentro estava o corpo sem vida de Don Kaye, amigo de uma vida inteira, companheiro e sócio. Como continuaria? Ele tinha começado aquela jornada com Don, como a terminaria sem ele?

A viúva, Donna Kaye, estava vestida de preto dos pés à cabeça e chorava, com suas duas crianças, encarando a sepultura em um ponto remoto do cemitério Oak Hill.

"Pobres crianças", pensou Gary.

Lembrou-se da terrível experiência de perder o próprio pai depois de tê-lo negligenciado por meses. Para ele, as feridas da culpa ainda estavam abertas.

A relação de Gary com Donna Kaye tinha sido fria e não muito diferente da relação de Mary Jo com seus companheiros de jogo. Com certeza, Donna não colaboraria com nada que tivesse ligação com a TSR. Ela nunca aprovou a paixão de Don por jogos, especialmente seu envolvimento na empresa. Sua atitude mudara um pouco quando as vendas de *Dungeons & Dragons* começaram a aumentar, mas agora que Don estava morto, o destino da TSR era incerto.

O gélido fevereiro de 1975 passou lentamente para Gary. Sem Don por perto, muito do que faziam parecia não ter importância. Do que serviam todos os tesouros do mundo quando não havia ninguém com quem compartilhar? Gary tinha a sua família, claro, mas era diferente. Don fora seu companheiro desde o começo. Tinham derrotado duendes e dragões nos túneis do Sanatório de Oak Hill, combatido aparições em uma casa abandonada na Dodge Street; lutado contra ogros nas florestas de Lake

Geneva. Morrer tão jovem e com tanto pela frente era mais do que trágico. Don tinha apenas 36 anos quando sofreu o ataque cardíaco fatal. Pior ainda: posteriormente Gary descobriu que ele sabia sobre esse problema no coração e tinha marcado uma cirurgia corretiva para breve.[107]

Sem que Gary ou qualquer outra pessoa desconfiasse na época, a morte de Don alteraria a trajetória da TSR de uma forma que ia além da perda de um amigo e de seu trabalho gerencial e criativo. O fato de Don Kaye ser detentor de um terço da companhia nascente determinava o balanço de poder na TSR e seria, com o tempo, um desastre corporativo para Gary e criativo para a TSR.

NÃO MUITO TEMPO DEPOIS do funeral, Gary encontrou uma grande caixa em sua porta, com a etiqueta dizendo GRAPHIC PRINTING CO., LAKE GENEVA, WI. A caixa estava amassada e a etiqueta, se apagando. Gary sabia de onde tinha vindo. Uma caixa parecida já conteve a primeira impressão de sua obra-prima. Pensou em como estava se sentindo diferente de quando abriu a primeira caixa, um ano antes.[108]

Gary suspirou ao abrir as abas – o conteúdo tinha sido reunido ali de qualquer jeito. Como ele suspeitava, continha a maioria dos materiais mais importantes de jogo e da TSR de Don Kaye, incluindo o "brontossauro-transformado-em-dragão", barato e de plástico, confeccionado por Don com tanto carinho anos antes. Gary fez uma conversão semelhante em um estegossauro na mesma noite.

Foi como se ele tivesse levado um soco no estômago. Lutou para conter as lágrimas enquanto verificava o conteúdo, peça por peça. Aquilo era um tesouro, contendo todos os artefatos tangíveis que restavam do legado criativo de seu melhor amigo.

O pacote foi feito e entregue por Donna, um jeito de dizer que não queria ter nada a ver com aquele negócio. Claro que do ponto de vista de Gary, era até melhor assim. Como ele disse depois: "Teria sido impossível gerenciar um negócio com ela como sócia."[109] Mas qual caminho seguir?

Naturalmente a morte de Don e a divisão da propriedade já tinham sido discutidas entre Gary e o sócio restante, Brian Blume. A conversa não teria importância se não fosse o surpreendente sucesso de *Dungeons & Dragons* nos meses anteriores. Desde a tiragem inicial em janeiro de 1974, foram

vendidos mais de mil exemplares das caixas originais e houve o pedido de mais mil, que também foram montadas na casa dos Gygax e guardadas na residência dos Kaye, muitas vezes no armazém. Quando Don morreu, aquela segunda tiragem já estava pela metade e uma terceira, de duas mil exemplares, seria pedida em breve.

Esse fato criava dois obstáculos distintos para Gary e Brian. Primeiro, o armazém da TSR na prática era na garagem, na varanda e no porão de Don, e o material teria que retornar para a pequena casa de Gary na Center Street. Segundo, e mais crítico, a parte de Don estava começando a realmente valer alguma coisa por causa das boas e crescentes vendas.

Com cuidado, Gary colocou cada item de volta na caixa e a levou para dentro. Sem hesitar, foi até a cozinha e pegou o telefone para discar o número que ele conhecia melhor que qualquer outro.

– Donna, é o Gary. Precisamos conversar…

A conversa não foi tão boa quanto ele esperava. Donna havia gerenciado as contas da TSR por um breve período e logo ficou óbvio que ela não venderia sua parte fácil nem barato. Pior ainda, nem Gary nem Blume tinham recursos para comprar a parte de Kaye. O que aconteceu a seguir deu uma solução imediata para Gary e para a TSR, mas teria consequências graves no futuro.

---

107 Alsop, 1982.

108 Trecho baseado em vários relatos de Gary, incluindo o encontrado em *EN World RPG News & Reviews*, 2003c.

109 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003c.

23

Uma solução improvisada

– EI, GARY, BOAS notícias! – anunciou a voz no telefone.

– Bom dia, Brian. O que foi? – respondeu Gary.

– Resolvi o nosso problema. Falei com o meu pai de manhã e ele está interessado em nos ajudar a comprar a parte de Donna.

– É? – disse Gary, tentando ganhar tempo. O coração dele batia mais rápido ao ver uma solução elegante se revelar; e mesmo assim havia algo errado, uma sensação na boca do estômago que o deixava inquieto.[110] – Vou pensar sobre isso, Brian.

– Ok, Gary, mas não demore muito. Se continuarmos vendendo desse jeito, Donna vai querer um milhão pela parte dela...

Gary sofreu com a proposta por vários dias. Era agosto de 1975, poucos meses depois da morte de Don, e Gary e Brian tinham reorganizado o negócio, de uma sociedade para uma corporação chamada TSR Hobbies, Inc., dirigida em conjunto pelos dois sócios restantes, com Gary tendo 150 das 250 ações.[111] No entanto, a TSR Hobbies não tinha produto ou propriedade intelectual, já que *Dungeons & Dragons* continuava sendo propriedade dos três sócios da Tactical Studies Rules, que eram Gary, Brian e (desde a morte de Don) Donna Kaye. Agora, para continuarem vendendo *D&D* e seus outros produtos pela nova empresa, seria necessário que a TSR Hobbies comprasse os ativos da sociedade, precisando de fundos que nem Gary nem Brian possuíam.

Enquanto pensava na proposta de Blume, o terço que Donna possuía da TSR estava ficando mais valioso a cada dia, sem mencionar que Gary e Brian precisariam de mais capital de produção para atender à crescente demanda por *D&D*. Além do mais, isso garantiria que a companhia ficasse nas mãos de apenas duas famílias, os Gygax e os Blume. Gary e Brian

desenvolveram uma forte relação pessoal e uma interação profissional positiva no último um ano e meio, além de Gary ter conhecido o pai de Brian, Melvin, e seus irmãos, Kevin e Doug.

Melvin Blume era presidente da Wisconsin Tool & Stamping Company, onde Brian tinha trabalhado por um tempo. Gary o considerava respeitável e bem-intencionado. Mas o caráter dos Blume não era a sua maior preocupação, e sim a ideia de abrir mão do controle majoritário da companhia que ele tinha fundado – *D&D* era seu jogo, seu filho.

Depois de uma grande deliberação e sem outra opção viável, Gary concordou que deveriam aceitar o investimento de Melvin na TSR Hobbies, permitindo que comprassem a parte de Donna na Tactical Studies Rules. O investimento de vinte mil dólares foi trocado por duzentas ações na incorporação, a cem dólares por ação. Para injetar mais dinheiro, Brian comprou 140 ações adicionais com um empréstimo de seu pai, o que o tornou o principal acionista, com 240 ações, 90 a mais que Gary e 40 a mais que seu pai.[112] Parecia necessário, já que estavam comprando um espaço, cinza e modesto de dois andares na Williams Street para servir como escritório e loja varejista. A loja se chamaria Dungeon Hobby Shop.

Por um tempo, tudo fluiu bem. Como Melvin não estava interessado nas operações da companhia, Brian e Gary a gerenciavam como se fossem sócios igualitários – Brian liderando as operações como vice-presidente e Gary servindo de gerente criativo e presidente. Apesar do foco principal de Blume serem as operações, ele tinha talento como designer e trabalhou com Gary em vários projetos de sucesso, incluindo um jogo de miniaturas baseado na série de John Carter, de Edgar Rice Burroghs, chamada *Warriors of Mars*, em 1974, e em 1975 um RPG de faroeste chamado *Boot Hill* – uma ideia cujo conceito Don havia ajudado a criar.

Enquanto isso, as vendas de seu principal produto, *D&D*, tinham explodido. Venderam aproximadamente três mil cópias até aquele momento, com mais cinco mil planejadas para serem entregues já no novo endereço.[113] Isso não incluía a venda de dados (fornecidos pela Creative Publications) que acompanhavam os conjuntos pelo preço significativo de 1,75 dólar cada.

TSR Hobbies também começara a publicar jogos de outros criadores, como *Empire of the Petal Throne*, de um professor de línguas indianas da Universidade de Minnesota chamado M.A.R. Barker. Com muitos outros

títulos internos da TSR a caminho e a continuação de sua publicação periódica, adequadamente chamada *Strategic Review*, as coisas na empresa não podiam estar melhores ou mais agitadas.

Porém, sinais nefastos começavam a aparecer. Não demorou muito para que os Blume começassem a usar a recém-adquirida maioria acionária para tentar influenciar a política da companhia. Brian teve a ideia de deixar membros da família trabalharem no financeiro ou na expedição. Claro, a TSR precisava de ajuda – e muita –, mas Gary tinha necessidades mais urgentes na cabeça e preferiu formar uma equipe para o essencial antes de encher a folha de pagamento da empresa de amigos e familiares.

A *Strategic Review*, além de outras coisas, tinha se tornado um sério desafio para Gary. Gerenciar a TSR se tornara tão trabalhoso que ele não tinha mais tempo ou energia para escrever e publicar aquela peça fundamental da companhia, como ele disse na edição quatro: "A verdade é que não estamos mais dando conta do trabalho a ser feito."[114] Além disso, ele se perguntava se a *Strategic Review*, que tinha foco nos jogos de guerra e de miniaturas tradicionais, além de *D&D*, era o veículo certo para um público que estava mais interessado nos elementos de fantasia e espada-e-feitiçaria de *D&D*. Mesmo assim, ele reconhecia a importância de ter um periódico para promover tanto a empresa quando a indústria de jogos em geral. O precedente e a necessidade para essas publicações foram provados por todas as companhias de jogos de sucesso até então, com o exemplo mais notável sendo a Avalon Hill e a *General*.

Felizmente, Gary estivera pensando estrategicamente na questão de mão de obra por algum tempo e, com o imenso sucesso de *D&D*, eles tinham necessidade e fundos para contratar pessoal. Ele conversou com um candidato em particular por algum tempo e fez uma oferta antes da Gen Con VIII em agosto de 1975. A oferta foi aceita e o novo empregado começaria em setembro – a primeira contratação externa da TSR.

---

110 Trecho ficcional representando como a conversa entre Brian Blume e Gary pode ter acontecido quando Melvin foi apresentado para ajudar a investir na compra da parte de Kaye.

111 Peterson, 2014.

112 Ibidem.

113 Peterson, 2012. Como Peterson ressalta, as fontes mais confiáveis sobre a venda de *D&D* e seus números de produção vêm dos primeiros relatos da *Dragon*. Os relatos posteriores de Gary parecem improvisados e têm números muito mais altos, sem apoio nas fontes da época.

114 Citado em Gygax, 1975.

24

A força de Kask

ERA NOVEMBRO DE 1975, quando um jovem jornalista chamado Tim Kask chegou ansioso na pequena casa branca na Center Street, nº 330, que ainda servia como a casa de Gary e o quartel-general provisório da TSR. No entanto, Kask não se encaixava no estereótipo do jovem recém-formado assustado. Havia um quê de segurança e amadurecimento que o tornava diferente. Gary gostava disso. Sem dúvida, a explicação para tal era o tempo que Kask passara nas Forças Armadas – tinha ido ao Vietnã, e por isso era mais velho do que seus colegas de graduação, só que mais esperto também. Ele chegou cheio de disposição na TSR, já tendo trabalhado em algumas edições da *Strategic Review*, esperando uma tarefa que o instigasse de verdade. Naquele dia, Kask a encontrou.

Graduado da Southern Illinois University, Kask se mudou para esse emprego, no qual escreveria. Afinal, tinha se formado em jornalismo e estava empolgado com os desafios editoriais. O mais importante, talvez, era Kask ser um jogador ávido. Ele jogava *Chainmail* com um grupo de amigos desde o começo dos anos 1970. Na verdade, seu primeiro contato com Gary fora um telefonema em 1973, quando Kask ligou para esclarecer algumas regras. Ele conhecera Gary em pessoa na Gen Con VII em 1974 e também na de 1975, onde confirmou que aceitaria o trabalho.

Kask podia ouvir passos pesados se aproximando da porta. Antes que pudesse ajeitar o colarinho, a porta se abriu para revelar seus dois novos chefes, Gary Gygax e Brian Blume. Gary carregava uma imensa cesta de papéis.[115]

– Bom dia, sr. Gygax, sr. Blume – disse Kask, olhando curioso para a cesta.

– Bom dia, Tim. Por favor, entre. E, pela última vez, é Gary e Brian –

respondeu Gary. – E isso é para você. – E jogou a cesta no chão.

– O que é isso? – respondeu Kask enquanto começava a vasculhar o conteúdo.

– São as notas de Dave Arneson para *Blackmoor*, o jogo em que nos inspiramos para fazer o *D&D*. Tentamos montar um suplemento de *Blackmoor* por quase um ano, porém, Arneson está de corpo mole e isso não faz sentido para nós – explicou Gary.

Ao mergulhar no que parecia uma imensa coleção de rabiscos e marcações, Tim perguntou:

– Vocês estão falando sério?

Gary e Brian se entreolharam e depois se voltaram para o jovem editor.

– Divirta-se! – concluiu Gary, com um sorriso demoníaco ao sair da sala, com Brian logo atrás.

E assim, Tim Kask, o primeiro empregado da TSR, recebeu sua primeira grande missão – editar uma caixa cheia de notas incompreensíveis e transformá-las em um livro-suplemento completo de *D&D*. Com o seu trabalho em *Blackmoor*, e também em várias edições de *Strategic Review*, Kask provou o seu valor para Gary e para a TSR. *Blackmoor* seria mais um componente vital para o crescimento do jogo e foi fundamental para o modelo de negócios da TSR ao prover material adicional que reforçava o sistema proprietário. Gary já tinha testado esse modelo antes, ao recrutar o antigo "rei" da C&CS e design de jogos Rob Kuntz para produzir o primeiro suplemento de *D&D*, *Greyhawk*, baseado na campanha que conduziram durante os testes. O alto custo do sistema original, de 10 dólares, gerou controvérsias na comunidade de jogos, mas o pequeno folheto de *Greyhawk*, com suas 56 páginas, era vendido por palatáveis 5 dólares. Por esse motivo, *Greyhawk* e, depois, *Blackmoor*, que exigia cerca de um terço do esforço criativo e de impressão envolvido na produção do sistema original, prometiam lucros muito maiores do que os deste.[116] Esses suplementos eram comprados rapidamente por uma base de fãs que crescia, ansiosa em expandir os recursos para o viciante e único sistema de jogo. Em Tim Kask, Gary finalmente encontrara um aliado no qual podia confiar seu novo e importante projeto: uma revista chamada *Dragon*.

A *Dragon* era para ser o próximo periódico da TSR, com a pretensão de ter um escopo mais amplo do que os demais. A maioria dessas publicações era instrumento de divulgação dos jogos das próprias companhias. A

Strategic Review foi desenvolvida nesse molde, mas a *Dragon* era notavelmente diferente. Sua missão era cobrir de forma objetiva e compreensível o mundo dos jogos de fantasia por inteiro – mais do que uma publicação de uma empresa já tinha feito. Gary percebia que a indústria de jogos estava prestes a crescer e que um periódico focado não só em promover uma marca, mas no cenário como um todo seria uma ferramenta promocional melhor do que uma revista de visão estreita e comprometida. Assim, não faria resenhas negativas porque, como Gary acreditava, "tem muitos jogos bons para abordarmos".[117]

Como de costume, os instintos de Gary estavam corretos. A *Dragon*, que foi lançada em junho de 1976, provou-se um sucesso excepcional tanto como peça promocional quanto como revista especializada com legitimidade – ela teria circulação de mais de 100 mil exemplares no seu ápice e duraria, de uma forma ou de outra, até o século XXI, com mais de quatrocentas edições até agora. Junto com a *Dragon* – e também com Kask como editor –, a TSR também produziria *Little Wars*, sucessora de *Strategic Review*, direcionada para o público mais tradicional dos jogos de guerra e de miniaturas. Seu título era uma homenagem ao reconhecido inventor dos jogos de guerra, H.G. Wells, que em seu livro *Little Wars*, de 1913, descreveu as primeiras estruturas do combate de miniaturas. Porém, *Little Wars* nunca alcançou o mesmo sucesso que a *Dragon* e foi cancelada após treze edições, com seu conteúdo sendo efetivamente adicionado a (ou melhor dizendo, devorado pela) *Dragon*.

---

115 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Tim Kask em 6 de fevereiro de 2013, assim como em Kask, 2008.

116 Ideia explorada em Peterson, 2012.

117 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Tim Kask, em 6 de fevereiro de 2013. Gary expressou sua preocupação sobre fazer resenhas negativas de seus competidores em *Strategic Review* 3, dizendo: "Alguém pode esperar uma resenha honesta e justa de uma fonte diretamente ligada a um competidor do jogo sendo resenhado? Certamente que não." Depois, ele relaxou um pouco, mas também se esforçou para garantir que a *Dragon* operasse de forma mais independente possível da TSR.

25

Diversão e mais jogos

O SANGUE DE GARY fervia enquanto ele lia a primeira edição de *Alarums & Excursions*, um *fanzine* amador de *D&D*, sentado à sua pequena escrivaninha. Seus olhos, já ampliados pelos óculos "fundo de garrafa", se arregalaram e, ao terminar de ler o pequeno panfleto, se estreitaram de desgosto. Duas declarações, de dois autores diferentes, queimavam em sua mente. A primeira, de um antigo companheiro de IFW, dizia: "*D&D* é importante demais para ficar nas mãos de Gary Gygax. Gary já produziu outros jogos. O problema era que eles não eram interessantes como um todo. Tendiam a falhar com soluções ruins e simples para problemas complexos."[118] E, como se isso não fosse horrível o bastante, a outra, de um reconhecido jogador e editor de Los Angeles, concluía: "É óbvio que o jogo [*D&D*] ficou maior que seus criadores."[119]

– Canalhas – disse para si mesmo, jogando o folheto barato na mesa.

Ficou sentado por um momento, imóvel e tenso. Sentia que deveria fazer algo, mas não sabia o quê. Ao estender a mão para pegar de novo o panfleto ofensivo, percebeu a máquina de escrever ao seu lado.

"Claro", pensou. "A caneta é realmente mais poderosa que a espada."

No final do dia, Gary tinha a sua resposta aos comentários maldosos. Mas seu ânimo tinha esfriado no processo terapêutico de escrevê-la, e ele decidiu esperar um pouco antes de enviar. Aprendeu que a paciência era uma virtude e que a discrição era a parte mais importante da coragem.

Duas coisas nessas resenhas o chatearam mais. O elogio mesquinho, quase invejoso, às suas habilidades de criador, como se aqueles críticos pudessem criar algo tão inovador quanto *D&D* ou entender a sua criação melhor que ele. E que eles declararam o óbvio, sobre o jogo ter deixado seus criadores para trás. Claro que sim! Era isso que eles queriam. Aqueles

sabe-tudo sentavam às suas mesas e revelavam sagazmente o mais elementar do jogo – isso era irritante. Não só Gary estava bastante ciente dessa sua obsolescência, como planejara sempre atualizar o conteúdo.

O tão aguardado suplemento para *D&D*, *Blackmoor*, seria publicado no final de 1975, fornecendo vários conteúdos inéditos para o sistema que crescia, incluindo um módulo chamado *Temple of the Frog* – que era o primeiro de aventura publicado para *D&D*. Muitos outros projetos, de *D&D* ou não, eram desenvolvidos e a TSR estava prestes a aumentar sua equipe criativa.

Em abril de 1976, a TSR tinha dobrado o grupo nos últimos seis meses, trazendo para trabalhar em horário integral Dave Arneson e seus compatriotas de Minnesota-Saint Paul, Dave Megarry e Mike Carr. Megarry se unira a Arneson na noite em que eles revelaram o conceito de *Blackmoor* para Gary e seu grupo de Lake Geneva. Desde então, ele se juntara à TSR em 1975 para publicar uma versão de tabuleiro de *D&D*, intitulado *DUNGEON!* Carr era o inventor do popular *Fight in the Skies*, colaborador de *Don't Give Up the Ship*, e uma presença sempre considerada na comunidade dos jogos. O jogador local e designer Rob Kuntz também se juntou ao time, junto com outro ex-habitante de Minnesota-Saint Paul, o artista Dave Shuterland. Apesar de serem poucas pessoas, o talento criativo ali reunido se mostraria imenso, facilitando o crescimento exponencial na produção criativa da companhia. Isso tudo veio em uma época crítica, quando a demanda por novos produtos de *D&D* estava além da capacidade da TSR para supri-la.

A despeito das vendas fortes e crescentes, a TSR lutava com seu fluxo de caixa, tornando uma folha de pagamento baseada na entrada de dinheiro impossível. Assim, muitos dos empregados que estavam desde o início eram compensados com uma combinação de pagamentos, ações da companhia e generosos acordos sobre os direitos autorais dos jogos que criavam. Sem preverem como essa estrutura de pagamento de direitos poderia afetar a lucratividade, alguns tinham contratos que lhes davam mais de 10% da receita, como era o caso do trabalho de Gary e Arneson em *D&D*.

Em 24 de abril de 1976, a TSR abriu a sua tão esperada loja, Dungeon, localizada na Williams Street, 723. Terry Kuntz, o irmão mais velho de Rob, trabalhava no balcão e gerenciava a loja com o filho mais velho de Gary, Ernie. Terry fora contratado como gerente de serviço da empresa em

outubro de 1975, logo depois de Tim Kask, com a tarefa de responder a perguntas sobre as regras e arrumar a operação da loja. O segundo andar da antiga casa residencial passou a abrigar os escritórios criativos e executivos. A companhia finalmente tinha saído do porão atulhado de Gary, permitindo que sua casa "voltasse ao seu estado caótico normal".[120] Sem dúvida, aquilo foi um alívio para ele, que tinha cinco crianças, entre 5 e 16 anos, em casa. No meio do ano, a TSR tinha lançado seu terceiro suplemento de *D&D*, *Eldritch Wizardry*, além de ter relançado alguns dos trabalhos anteriores da equipe, incluindo a colaboração prévia entre Gary, Arneson e Carr, *Don't Give Up the Ship*, o jogo de Carr, *Fight in the Skies*, e a primeira criação de Gary para jogos de tabuleiro, *Little Big Horn*.

Naquele ponto, *Dungeons & Dragons* estava em um crescente descomedido, criando uma nova série de problemas. Se a imitação é uma forma de elogio, então o jogo era elogiado por várias empresas iniciantes de jogos e por criadores amadores. Jogos como *Tunnels & Trolls*, da empresa Flying Buffalo Inc., do Arizona, sem contar os vários suplementos e produtos para *D&D* não licenciados, eram vendidos por essas companhias. Gary, que se envolvera em todos os níveis da indústria dos jogos, entendia que, apesar de serem concorrentes e rivais, não podia se dar ao luxo de alienar aquela audiência ávida e potencialmente lucrativa. Mas também não podia deixá-los livres para vender imitações da propriedade intelectual da TSR. Para conseguir atingir esse delicado equilíbrio, ele tomou duas decisões: a TSR contratou um advogado para expedir notificações, destinadas aos maiores infratores, para paralisar de vez suas operações; e ele mesmo se juntou a designers e editores de fora, que por vezes eram os mesmos que transgrediram seus direitos, para licenciar, desenvolver e distribuir suplementos e acessórios para os produtos da TSR. Um exemplo era a Judges Guild, de Illinois, composta por dois jogadores fanáticos e designers de jogos amadores, que passaram a fazer mapas e outros materiais com licença da TSR e, claro, pagando *royalties*.

A TSR aprendeu sobre licenciamento e notificações da pior forma, tendo recebido algumas cartas dos herdeiros de Edgar Rice Burroughs, que suspendeu a produção de *Warriors of Mars*, de 1974, que não era licenciado, e depois dos herdeiros de Tolkien por causa de seus jogos de guerra com temática da Terra Média e pelo uso de referência da obra em *D&D*. Naquele momento, era a vez da TSR exigir seus direitos.

Ironicamente, foram essas ações da TSR que levaram os pequenos imitadores a desenvolver um termo genérico para os jogos como *D&D*, para que pudessem continuar a vender os seus produtos. Depois das ameaças por quebra de copyright, a Flying Buffalo removeu todas as menções de *Dungeons & Dragons* e de outros jogos da TSR de seus anúncios, escolhendo se referir a eles como "outros jogos de interpretação de papéis de fantasia".[121] O termo apareceu pela primeira vez em uma propaganda de *Tunnels & Trolls* na edição de 1º de agosto de 1976 do catálogo da Metagaming Concepts. Foi assim que o termo "jogo de interpretação de papéis" surgiu.

A melhor plataforma de venda de divulgação de *Dungeons & Dragons* ainda era, claro, as convenções. O jogo tinha se tornado o foco da Gen Con, mas também estava começando a se tornar uma parte importante em várias convenções de fantasia e ficção científica – incluindo uma dedicada ao jogo, organizada por fãs na Costa Oeste, chamada DunDraCon. Seguindo o modelo da Gen Con, a Avalon Hill também começou a própria convenção, a Origins, com base perto de seu quartel-general em Baltimore. *D&D* teve um impacto significativo no primeiro evento, em 1975, que incluiu algumas demonstrações lotadas do jogo. No evento de 1976, *D&D* tinha se tornado o rei, para desgosto da anfitriã Avalon Hill que se recusara a publicar o material de Gary três anos antes.

Quando agosto de 1976 chegou, a Gen Con tinha se tornado um dos principais eventos do mundo dos jogos, vendendo mais de 1.300 ingressos para a sua nona edição, com participação, inclusive, de algumas figuras internacionais, incluindo Ian Livingston e Steve Jackson, da companhia Games Workshop, que era a distribuidora da TSR no Reino Unido e logo publicaria a revista de sucesso *White Dwarf*. Convidados famosos também compareceram, incluindo o célebre escritor de fantasia Fritz Leiber, que estava promovendo um jogo de tabuleiro chamado *Lankhmar*, que ele codesenvolveu com a TSR. Durante a sua estada em Lake Geneva, logo se tornou amigo de Gary – e de Mary Jo, de quem se tornou um correspondente frequente por anos, referindo-se a ela afetuosamente como "Rainha Pirata", por causa de sua linguagem por vezes grosseira. Vários outros produtos novos da TSR enchiam o Horticultural Hall, espalhando-se para o prédio da American Legion, já que o evento tinha ultrapassado aquele modesto limite de espaço. Os outros produtos incluíam um novo

jogo de miniaturas chamado *Swords & Spells* – essencialmente uma nova versão de *Chainmail*, e, mais importante, outro suplemento de *D&D*, *Gods, Demi-Gods & Heroes*.

Desenvolvido por Rob Kuntz e Jim Ward, que trabalhava em meio período como designer na TSR, *Gods, Demi-Gods & Heroes* seria um grande sucesso comercial, e também o último suplemento a ser lançado para o original *D&D*, já que a TSR tinha voltado as suas atenções para desenvolver uma forma avançada das regras de *D&D*. A companhia também continuou a produzir outros RPGs e, em novembro de 1976, Ward, que Gary conhecera poucos anos antes na seção de fantasia e ficção científica da livraria local, desenvolveria o primeiro RPG voltado para os crescentes fãs de ficção científica da TSR. Chamava-se *Metamorphosis Alpha: Fantastic Role-Playing Game of Science Fiction Adventures*.

TODA ESSA ATIVIDADE SIGNIFICAVA que cada membro desse grupo eclético de primeiros artistas e criadores da TSR estava totalmente ocupado – todos, exceto o cocriador de *D&D*, Dave Arneson.

Curiosamente, o nome dele esteve ausente dos créditos da maioria das publicações da empresa. Apesar dos detalhes serem incertos, é possível que tenha sido essa inatividade, ou uma falha em produzir material utilizável, que levou ao fim o seu trabalho na TSR, apenas dez meses depois de ser contratado. No entanto, outras versões persistem, incluindo uma que diz que Arneson foi rebaixado a empacotador depois de ter recusado uma diminuição nos *royalties* a receber por *D&D*, o que o forçou a se demitir.[122] Qualquer que tenha sido o motivo, a estadia do cocriador de *D&D* na TSR foi curta.

Contudo, Gary estava mais ocupado do que nunca com o lado criativo, mas ainda encontrou tempo para responder a quem o criticou na *Alarums & Excursions*, meses antes – a primeira de muitas respostas parecidas para os membros desaprovadores da Amateur Press Association: “Eu também quero aderir ao lema ‘*D&D* é importante demais para ficar nas mãos de Gary Gygax’. Minha nossa! Ninguém disse o contrário. No entanto, colega, melhor lembrar que *D&D* é importante demais também para deixá-lo para você, ou qualquer outro indivíduo ou grupinho qualquer! Ele agora pertence aos *milhares* de jogadores que o apreciam no mundo todo, e talvez a

maioria deles jamais vai saber sobre você ou suas opiniões, *a não ser que* você as coloque na *Strategic Review.*”[123]

---

118 Citado em *APA-L 503*, e também em Peterson, 2012, 510.

119 Ibidem.

120 Citado em carta escrita por Gary a George Phillies, membro da IFW, e também em Peterson, 2012, 542.

121 Citado e desenvolvido em Peterson, 2012, 556.

122 De uma entrevista telefônica com Dave Wesely, 4 de abril de 2014.

123 Citado em *Alarums & Excursions 2*, e também em Peterson, 2012, 512-3. Gary escreveu várias respostas igualmente incisivas para os *fanzineiros* da APA em edições posteriores da *Dragon*, incluindo 16 e 22.

26

O outro emprego de Gary

– AH, QUAL É, pai? Não posso ficar um pouco mais? – choramingou Elise.

– Não, Elise. São dez e meia – respondeu Gary com frieza.

– Mas todo mundo pode ficar até meia-noite, no mínimo!

– Elise, você, entre todas as pessoas, deveria saber que não ligo para o que todo mundo faz. Dez e meia e ponto final.

Gary e Elise, sua filha mais velha com, então, 15 anos, discutiam à mesa da sala de jantar por vários minutos.[124] Gary era conhecido por ser rígido, capaz de colocar medo em seus filhos, e com certeza não tinha muita paciência para conversar com eles. Na verdade, foi essa inflexibilidade que fez seu filho mais velho, Ernie, sair de casa aos 17 anos. Ernie namorava uma jovem que Gary não aprovava. Ele sempre dissera ao filho que "existem mulheres para se divertir e mulheres para casar",[125] mas aquele interesse amoroso de Ernie não se encaixava, para Gary, em nenhuma dessas categorias.

Outro ponto de tensão entre eles foi que Ernie tinha se afastado da fé dos pais, que eram Testemunhas de Jeová. Em outros tempos, Gary tentara se afastar do jogo para dedicar mais tempo à sua fé, mas esses esforços sempre duravam pouco. E, mesmo não sendo "devotos" para os padrões das Testemunhas de Jeová, Gary e Mary Jo mantiveram sua filiação religiosa e esperavam que os filhos fizessem o mesmo. Na casa de Gary, "tudo está bem enquanto você fizer seu papel",[126] e Ernie não tinha feito isso. Apesar de Gary amar jogos baseados em diplomacia e razão, quando o assunto era gerenciar sua família, ele era muito mais tirano que diplomático. Mary Jo, por outro lado, ainda tinha seus instintos maternais e, depois que Ernie saiu de casa, ela ligava para ele de um telefone público.

No entanto, Gary tinha um fraco por Elise, não só por ela ser "sua

garotinha", mas também por ser muito parecida com ele naquela idade. Ela havia herdado a veia rebelde do pai, e ele sabia melhor do que ninguém que aquele instinto precisava de supervisão e estrutura.

Elise se tornara uma jovem muito atraente, tendo herdado a beleza e o cabelo flamejante da mãe. Não surpreendeu quando começou a atrair a atenção de vários jovens na cidade, incluindo muitos dos companheiros de jogo de Gary. No entanto, naquela noite ela teria um encontro às cegas arranjado por uma amiga, e o encontro envolveria assistir a uma banda de garagem local, entre outras coisas. O seu pretendente deveria aparecer às seis e meia, mas a noite, ao que parecia, seria vergonhosamente curta por causa daquele toque de recolher.

Quando ela ia começar uma nova onda de protestos, ouviram um ronco alto do lado de fora. Gary e Elise foram até a janela investigar a fonte de perturbação na silenciosa rua. Um Camaro enferrujado tinha parado na frente da casa, roncando alto e, de vez em quando, soltando estouros – um silenciador inoperante causava todo o tumulto.

– Ele chegou! – gritou Elise, corada, correndo para o banheiro, dar os últimos retoques na maquiagem.

Gary observou um adolescente magrelo e cabeludo sair do carro e caminhar para a varanda de sua casa. Ele parecia ter trabalhado no carro o dia inteiro, pois estava coberto de graxa.

"Não deve ser um mecânico muito bom se o carro ainda faz todo esse barulho", pensou Gary.

Toc-toc!

Elise correu do banheiro até a porta, recebendo o rapaz com Gary logo atrás.

– Pai, agora não! – implorou ela.

– O que foi? Só quero conhecer o cara – respondeu Gary.

Quando Elise abriu a porta, seu sorriso preparado com tanto cuidado foi sumindo devagar. Gary percebeu que ela não ficou encantada com o visitante.

– Ah... olá! – falou Elise, com o máximo de entusiasmo que conseguiu.

– Ei... – retrucou o rapaz, descontraído.

– Bem, pode entrar! – convidou ela.

Enquanto o adolescente engraxado entrava em sua casa, Gary o analisava. "É, eu poderia aceitá-lo", pensou.

– Ei, prazer em conhecê-lo. Qual o seu nome? – perguntou Gary.

– Me chamam de ‘o Doutor’.[127]

– Mesmo? Doutor de quê?[128]

– O Doutor do Amor[129] – foi a resposta confiante do rapaz.

Gary ficou imóvel, sorrindo para o jovem por vários segundos.

– Bem, prazer em conhecê-lo, Doutor! – exclamou abruptamente. – Elise estava esperando por você.

Havia uma boa quantidade de sarcasmo no tom de Gary, mas dito de tal forma que só alguém muito próximo notaria.

Elise pigarreou, esforçando-se para falar.

– Então, pai, preciso estar de volta às nove e meia?[130]

Gary sorriu para a sua filha de forma calorosa. Sabia o que deveria dizer.

– Ah, não, querida... Pode ficar até quando quiser.[131]

Em seguida, Gary acenou para o rapaz, piscou para a filha e seguiu para o porão, deixando Elise na entrada com seu encontro de sábado à noite.

Esse comportamento não era incomum para Gary. Seu estilo paternal, rígido e ao mesmo tempo brincalhão, estendia-se para todos os filhos, não apenas a Ernie e a Elise. Heidi, por exemplo, passava pela situação embaraçosa de cruzar com seus ex-namorados, que Gary tinha recrutado como companheiros de jogo, mesmo quando estava com um novo. E naturalmente ele providenciou tormentos parecidos para Cindy e Luke quando ficaram mais velhos.

---

124 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Elise Gygax, de 11 de maio de 2013. Diálogos com as citações correspondentes são tirados diretamente do relato de Elise.

125 Citado em uma entrevista com Ernie Gygax, de 27 de abril de 2013.

126 Ibidem.

127 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Elise Gygax, de 11 de maio de 2013. Diálogos com as citações correspondentes são tirados diretamente do relato de Elise.

128 Ibidem.

129 Ibidem.

130 Ibidem.

131 Ibidem.

27

É como Dungeons & Dragons, *só que avançado*

GARY SE LEVANTOU DE sua cadeira de couro e saiu furioso pelo corredor até o escritório de Brian Blume. Aquele caminho representava uma grande mudança desde a última divisão do espaço de trabalho deles, onde seus escritórios eram separados apenas pelas finas paredes dos dormitórios na casa convertida em sede da empresa na Williams Street, conhecida como Casa Cinza.

– Estamos sendo processados – avisou Gary.

Blume, barbado, levantou os olhos do relatório que estava analisando. Como de costume, vestia uma camisa ao estilo do Oeste, jeans boca de sino com um cinto de fivela larga e, claro, botas de caubói. Apesar de ser do Meio-Oeste, Blume sempre tinha se imaginado como um caubói.

– Processados por quem?

– Arneson! – exclamou Gary, e jogou um documento judicial na mesa de Brian.

Era fevereiro de 1979, e *Dungeons & Dragons* tinha se tornado um verdadeiro fenômeno. No entanto, desde 1977, a TSR investira boa parte de seu tempo e dos seus recursos em um novo sistema do jogo, conhecido como *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*), que passou a ser o responsável pela maior parte das vendas. Aquela nova versão tinha poucas semelhanças em relação ao material original, tanto pela profundidade dos componentes do jogo quanto pela qualidade dos livros e suplementos. O primeiro material do novo sistema foi o *Monster Manual* em capa dura, em janeiro de 1978, e teve grande sucesso. Foi seguido em junho do mesmo ano por outro livro de regras de alta qualidade, chamado de *Player's*

Handbook. Um terceiro produto, já em desenvolvimento, estava programado para 1979, o *Dungeon Master's Guide*. Os novos livros eram de autoria de Gary, editados por Mike Carr, que também fez os prefácios. Arneson não tinha trabalhado nem contribuído em nada antes de sua saída, e, por serem tão diferentes dos produtos originais, a TSR decidiu não pagar direitos autorais pelos novos livros a ele.

O documento que Gary mostrara a Brian era uma convocação em nome da TSR e de Gary pessoalmente como réus em um processo civil aberto por Arneson na Corte do Segundo Circuito de Minneapolis. Arneson alegava a quebra do acordo de 1975 sobre seus direitos autorais, que se aplicava ao *Dungeons & Dragons* – em essência, afirmava que, por ele ter direito a 10% sobre *D&D*, merecia o mesmo tanto por *AD&D*. Gary e Arneson tiveram muitas discordâncias no passado, claro, mas Gary não conseguia acreditar que a relação tinha se degradado a esse ponto.

– Aquele canalha mal-agradecido! – gritou Gary, saindo pelo corredor.

Aquele processo foi o ápice de problemas profissionais que surgiriam entre Gary e Arneson por anos. Mesmo nas primeiras colaborações, os dois não conseguiam concordar em muitos elementos fundamentais dos jogos. O tempo só tinha piorado a já tensa relação dos dois, chegando ao ponto de ebulição com a breve contratação de Arneson e sua rápida demissão da TSR.

No entanto, Gary já tivera Arneson em alta conta, inclusive convidando-o para passar férias com sua família, alguns anos antes. Na verdade, não fosse a atração de Arneson por Elise – que também afetava quase todos os membros da comunidade de jogadores na época –, ele teria sido considerado quase da família.

– Ele não vai levar nem um centavo – resmungou Gary enquanto descia a escada, furioso.

Seu antigo amigo, que continuava a receber direitos generosos sobre o sistema original conforme o combinado, não tinha sequer feito parte do esforço criativo e das longas horas gastas no novo *Advanced Dungeons & Dragons*. Mesmo assim, com todo o sucesso, ele queria uma fatia do bolo.

O sistema novo era diferente do original, mas seria assim tão diferente de seu antecessor a ponto de os direitos legais de Arneson sobre o conceito não valerem mais? Gary achava que sim, mas casos judiciais não se resolviam tão facilmente.

Depois de sair da empresa, Arneson tinha uma pequena renda, por trabalhar com empresas de jogos menores, incluindo a Heritage Models e a Judges Guild, em vários suplementos parecidos com *D&D*. Mas, enquanto as vendas da TSR cresciam, os pagamentos de direitos de Arneson diminuíam, chegando a pouco mais de 5 mil dólares a cada quatro meses, sendo que a companhia arrecadava quase 1 milhão de dólares.[132] Um juiz ou um júri, especialmente na cidade natal de Arneson, poderia considerar que ele deveria receber um pouco mais.

QUANDO GARY CHEGOU AO lobby, saiu do prédio correndo. Precisava urgentemente de um cigarro e talvez de um doce da Bittner's Bakery.

Nessa época, a TSR mudara suas instalações e a Dungeon Hobby Shop para o antigo Hotel Clair, localizado no coração do distrito comercial e histórico de Lake Geneva, na esquina da Main com a Broad Street. O Clair, carinhosamente apelidado pelos empregados da empresa como 'o Blatz'[133] por causa do espalhafatoso anúncio da cerveja Blatz pintado na traseira do exterior de tijolos, era uma relíquia de outra era, e, apesar de velho, ainda era um dos edifícios mais proeminentes da cidade. O antigo restaurante do hotel tinha virado a loja da Dungeon, enquanto os dois andares superiores acomodavam o departamento de criação e os escritórios dos executivos. No entanto, o que os empregados mais gostavam era o porão. A antiga pista de boliche do hotel estava reservada para jogos dos funcionários e exibia uma réplica da lendária mesa de jogo coberta de areia de Gary, entre outras coisas. Os empregados e os executivos da empresa usavam tanto esse refúgio que era fato conhecido que pelo menos 5% da correspondência interna se relacionava a jogos em curso dos funcionários.[134] Era realmente uma companhia dirigida *por* jogadores *para* jogadores.

Enquanto Gary caminhava pelo centro da cidade, ainda bufando por causa da notificação, percebeu como algumas partes da cidade pareciam desgastadas. Lembrou-se do que estava acontecendo na comunidade dos jogos. Se antes era um fórum aberto para compartilhar ideias novas e inovadoras, sem esperar riqueza ou direitos autorais, tinha se tornado uma indústria de segredos guardados a sete chaves, desconfianças e facadas pelas costas. As regras mudaram e, para Gary, "você não podia mudar as regras no meio do jogo".[135]

Infelizmente para ele naquela tarde nem cigarros nem doces poderiam resolver o problema. Reconheceu a contragosto que o caso de Arneson tinha alguma base, especialmente em um sistema legal que entendia muito pouco as nuances dos sistemas de RPG. Aquela falta de entendimento e de conexão com a área legal se tornaria visível nos anos seguintes.

Na verdade, apesar dos produtos de *AD&D* serem, na superfície, irreconhecíveis como parte dos predecessores do *D&D*, o conceito fundamental do jogo era o mesmo. Apesar de *AD&D* ter incluído mais classes, mais mecânicas de jogo, uma arte muito melhor, material de campanha mais elaborado e uma produção de maior qualidade, o jogo era, em sua essência, um RPG de fantasia, assim como o original. Talvez se a TSR não tivesse colocado *Dungeons & Dragons* no título teria se safado. Porém, assim, não daria ao sistema o reconhecimento da marca *Dungeons & Dragons*, que a empresa lutara tanto para construir. Isso foi uma decisão calculada, e Gary, que escrevera cada palavra do original e a maioria do conteúdo de *AD&D* – em vez de só "fornecer várias ideias e conceitos",[136] como Arneson tinha feito –, estava tendo dificuldade de examinar friamente.

APÓS MUITOS MESES DE debate entre Gary, TSR e o conselho legal da empresa, finalmente foi tomada uma decisão. Logo depois, Gary pegou o telefone e discou para um número que conhecia de cor.

– Alô, Dave? É o Gary. Vamos conversar...

Apesar de Gary ter decidido que um acordo entre as partes era o melhor caminho a ser tomado, não era um assunto simples – eles só chegariam a um acordo em março de 1981, dois anos depois de Arneson ter aberto o processo. Esse acordo final garantiu a Arneson o pagamento de 2,5% de direitos autorais sobre todos os produtos de *Advanced Dungeons & Dragons*, um resultado que equivalia a um montante de seis dígitos anualmente.

Aquela não seria a última disputa legal entre Arneson e a TSR. Apenas três anos depois desse acordo, a TSR lançou um suplemento chamado *Monster Manual II* e se recusou a pagar a Arneson pelo novo produto mais uma vez. Gary, que na época gerenciava a Dungeons & Dragons Entertainment Corp. na Costa Oeste, não estava mais diretamente envolvido

nas operações da empresa. Como era de se esperar, Arneson abriu novo processo e ganhou de novo, somando mais de 100 mil dólares em direitos pela venda daquele produto, só no primeiro ano.[137]

---

132 Valores tirados de Peterson 2012, 573.

133 Citado em uma entrevista telefônica com Frank Mentzer, de 16 de abril de 2013.

134 Ibidem.

135 Ibidem.

136 Citado da *Different Worlds 3*, e também em Peterson, 2012, 75.

137 Valores tirados de Peterson 2012, 573.

Nível 6

MESTRE [Rola um dado de vinte lados]: *O capitão golpeia você com o sabre em uma das juntas da armadura em seu braço, causando...* [Rola um dado de oito lados] *...seis pontos de dano. Você pode sentir o sangue escorrendo pelo braço e só tem seis pontos de vida. O que você faz?*

JOGADOR (SIR EGARY): *Pego minha espada com as duas mãos e, com toda a minha força, golpeio o peito dele.* [Rola um dado de vinte lados. O resultado é vinte.]

MESTRE: *Você escuta algo quebrar e estalar quando a sua espada atravessa em cheio o coração dele. O corpo do capitão fica mole na ponta de sua espada e cai ao lado dos corpos dos seus companheiros.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Ufa! Foi por pouco! Onde está a minha companheira, a elfa arqueira Elainorr?*

MESTRE: *Você a vê subindo a escada do mastro principal até o cesto da gávea, mas, antes que possa chegar até ela, escuta um tumulto atrás de si. Ao se virar, vê mais seis piratas armados de sabres e adagas tentando cercá-lo. O que você faz?*

JOGADOR (SIR EGARY): *Droga! Lá vamos nós de novo...*

28

Problemas no paraíso

GARY FRANZIU A TESTA e esfregou o queixo barbeado enquanto olhava para a mesa. Não conseguia perceber o sentido no que estava à sua frente. Olhou confuso para seu colega e editor da *Dragon*, Tim Kask, que estava sentado do outro lado da mesa e o encarou com um olhar também confuso.

Os objetos sendo estudados na mesa eram várias fotos de quadros de aviso em branco, cada um com um punhado de tachinhas presas de forma aparentemente aleatória. Ao redor deles, pilhas de livros de *D&D*, mapas, atlas e um globo estavam espalhados no escritório. Os quadros pertenciam a um jovem estudante de Michigan State College que tinha desaparecido recentemente. Era evidente que o jovem jogava *D&D* com frequência com seus colegas, e detetives de East Lansing trouxeram todo aquele material até Lake Geneva para que Gary analisasse a posição das tachinhas nos quadros e visse se era um código ou um mapa relacionado a *D&D* que pudesse dar uma pista de onde o estudante estava. Gary e Kask estiveram procurando referências no material de *D&D*, assim como em mapas geográficos e rodoviários e outras ferramentas de localização para tentar resolver o mistério. Era o terceiro dia de investigação.[138]

– Pode voltar para a Casa Cinza, Tim – disse Gary, batendo as mãos na mesa. – Não há nada de novo aqui.

– Não precisa repetir – respondeu Kask, com o mau humor habitual. Levantou rapidamente e partiu, para não dar tempo de Gary mudar de ideia.

Pouco tempo depois, dois homens de terno com distintivos do Departamento de Polícia de East Lansing entraram no escritório.

– Desculpem, rapazes, ainda não encontramos nada aqui – informou Gary.

– Tem certeza? – retrucou o detetive de bigode. – Temos fortes motivos

para acreditar que há uma pista nesses quadros e que o desaparecimento está de alguma forma relacionado ao seu jogo.

– Como? E segundo quem? – perguntou Gary, com firmeza.

– Isso é confidencial – respondeu o outro detetive.

– Claro, claro, confidencial, eu me lembro – exclamou Gary. Ele, Brian Blume e Tim Kask tinham perdido grande parte dos últimos três dias com aquelas fotos, e ele estava sem paciência para aquele exercício inútil. – Bem, lamento não poder ajudar e espero que vocês o encontrem. – Gary se levantou, sinalizando que era hora de seus convidados se retirarem. – Boa sorte.

Quando os detetives desanimados deixaram os escritórios da TSR no Hotel Clair, Gary tinha certeza de que seria a última vez em que ouviria falar daquele estranho e triste caso.

ALGUNS DIAS DEPOIS, GARY estava sentado na mesa da cozinha lendo o jornal quando ficou boquiaberto. Poucas coisas ainda o surpreendiam, mas o que acabara de ler o deixara em choque.

Seus olhos iam e vinham pela página. Lutou para entender o que estava lendo. Claro, ele entendia as palavras isoladas, mas, arrumadas daquele jeito, seu significado parecia simplesmente absurdo para ele. Voltou ao começo.

Estudante desaparecido é procurado em túneis
Por Nathaniel Sheppard Jr.
Em especial para o New York Times

EAST LANSING , Michigan, 7 de setembro – As autoridades da Michigan State University e detetives particulares estão vasculhando um labirinto de quase 13km de túneis de vapor embaixo do campus em um esforço para encontrar um estudante de computação de 16 anos que desapareceu em 15 de agosto. O sumiço do estudante durante o curso de verão está envolto em mistérios, e autoridades escolares acreditam que ele pode ter se perdido nos túneis que fornecem aquecimento para os prédios do campus enquanto jogava uma versão elaborada de um bizarro jogo intelectual chamado Dungeons &

Dragons [...]

James Dallas Egbert III, calouro, foi visto pela última vez no campus em 15 de agosto... Seu sumiço foi reportado por um antigo colega de quarto uma semana depois e a busca está agora em sua terceira semana [...]

O capitão (Ferman) Badgley informou que as autoridades receberam telefonemas anônimos de uma mulher que alega que Egbert e outros alunos estavam jogando Dungeons & Dragons nos túneis, e que se o aluno fosse encontrado, já estaria morto.

Dungeons & Dragons é um jogo produzido pela T.R.S. Hobbies, de Lake Geneva, Wisconsin. O jogo é inspirado na popular trilogia de J.R.R. Tolkien, "O senhor dos Anéis", uma fantasia que narra a história da procura de um anel mágico e apresenta uma série de criaturas terríveis que desafiam os heróis e ameaçam o mundo [...]

Relatos dizem que estudantes da Michigan State University e de vários outros lugares têm incorporado mais o jogo, usando roupas medievais e cenários ao ar livre para representar os combates.[139]

– Do que estão falando? – resmungou Gary, pasmo. – Se eles estão "usando roupas medievais e cenários ao ar livre para representar os combates", com certeza não era *D&D*!

Gary não sabia dizer o que mais o incomodava: o destino do pobre rapaz desaparecido ou a forma como *D&D* tinha sido terrivelmente mal interpretado naquele artigo, num jornal tão importante e de distribuição ampla como o *New York Times*. Claro, Gary detestava os escritos de Tolkien e não gostava de ver *D&D* como algo "inspirado" em "O senhor dos Anéis". Aquela não era a primeira vez que *D&D* fora associado a Tolkien, levando Gary a declarar: "As 'influências' do trabalho de Tolkien que incluí no jogo foram para incentivar outros a jogar. Elas não me incentivaram a criá-lo."[140] Basta dizer que o assunto "inspiração em Tolkien" já estava atravessado em sua garganta. Ele também se incomodou por *D&D* ser chamado de "bizarro jogo intelectual", sem contar que mencionaram o nome da companhia errado: "T.R.S. Hobbies".

– Realmente, jornalismo de primeira qualidade – murmurou para si mesmo. Como já estava ciente do caso e dos poucos detalhes conhecidos, as alegações do *New York Times* pareciam ainda mais absurdas.

Assim que terminou de ler as notícias, o telefone tocou.

“O que é agora?”, pensou, ao se levantar da cadeira para atender.

Ele evitava atender a chamadas tarde da noite e de manhã cedo, desde que as ligações se tornaram frequentes. Jogadores de todo o país ligavam pedindo dicas, opiniões sobre uso das regras e até emprego. Apesar de gostar da discussão, Gary não tinha mais tempo para ser tão generoso. Por isso, havia tirado seu número da lista telefônica em 1976. Porém, naquele dia, do outro lado da linha estava alguém que tinha o número de sua casa, e Gary fez uma exceção, atendendo o telefone.

Era 8 de setembro de 1979, e *Dungeons & Dragons* tinha sido um sucesso extraordinário desde o seu lançamento em 1974, com vendas anuais que quase chegavam a 2 milhões de dólares. Na verdade, tudo estaria perfeito, não fosse o que aborrecia Gary naquela manhã. O jogo foi injustamente ligado a um acidente infeliz envolvendo o desaparecimento de um jovem estudante, e a história estava ganhando cobertura nacional. Pela perspectiva de relações públicas, a descrição feita pelo *New York Times* do incidente apenas aumentava a ofensa à TSR, que já recebera uma atenção indesejada por causa do litígio com Dave Arneson. Menos urgente, mas igualmente preocupante, era o fato de que Brian e seu irmão mais novo, Kevin, que se juntara ao departamento financeiro da empresa em novembro de 1976 e foi promovido à direção, tinham começado a usar o controle familiar da TSR em benefício próprio, fazendo com que Gary cada vez mais tivesse dificuldade em trabalhar com eles.

– Alô? – disse Gary ao pegar o fone.

A voz do outro lado pertencia a um agitado Brian Blume. Gary ouviu por alguns instantes e respondeu, calmamente:

– Sim, eu vi, Brian. É um monte de bobagem.

Nos últimos anos, sempre que o estresse de Brian aumentava, Gary parecia relaxar e vice-versa – um sintoma da relação cada vez mais antagônica.

– Não se preocupe com isso. Vai passar em um dia ou dois – falou Gary, e desligou.

Infelizmente para Gary, não passou. Em vez disso, instalou-se um frenesi na mídia que ferveria nos dias seguintes. Artigos parecidos com o do *New York Times* apareceram em todos os grandes jornais do país, com manchetes como CULTO DE FANTASIA INVESTIGADO NA PROCURA DO

GÊNIO DO COMPUTADOR e ESTUDANTE PODE TER PERDIDO A VIDA EM JOGO INTELECTUAL DE FANTASIA.[141] Por todos os Estados Unidos, peritos autoproclamados surgiram do nada com teorias sobre os perigosos efeitos psicológicos de *D&D* em adolescentes e de como o jogo misturava fantasia e realidade.

Mesmo Egbert sendo encontrado vivo, e bem, na Louisiana pelo detetive particular William Dear poucas semanas depois, histórias sobre os perigos do jogo continuaram a ganhar força. O frenesi chegou ao seu apogeu em um romance de 1980 escrito por Rona Jaffe, que virou filme para a TV chamado *Labirintos e monstros*, estrelando um jovem Tom Hanks. *Labirintos e monstros* era uma versão mal disfarçada do incidente de Egbert – baseada na teoria original de Dear, depois retratada e negada –, *Dungeons & Dragons* e em como o jogo confundia os jogadores e a linha entre o real e o imaginário.

Nas muitas entrevistas impressas e em vídeo que Gary concedeu sobre o assunto, sustentou que toda a especulação sobre os efeitos nocivos do jogo na juventude era uma grande bobagem, e disse ainda que essas alegações eram "não comprovadas cientificamente, nada mais do que uma caça às bruxas". Depois, acrescentou que Jaffe era "uma escritora de segunda categoria, com certeza, e que seu livro era um evidente caça-níqueis [...] A TSR fez o melhor possível – ignorou tudo isso".[142]

Os elementos da história de James Dallas Egbert III representou uma tempestade de sensacionalismo da mídia sobre a TSR, desbancada pela realidade, muito menos sensacional – até mesmo mais sóbria. Egbert era um jovem com problemas, muito inteligente, embora excêntrico. Seu interesse por computadores, ficção científica e fantasia, combinado ao fato de ser um calouro de 16 anos e com menos de 1,60m, não ajudou muito sua vida social. Ele também sofria uma pressão considerável dos pais para ter sucesso acadêmico, o que ficou demonstrado por já ter faltado a duas avaliações. Para finalizar, era um homossexual que estava se afirmando, numa época em que isso não era bem aceito ou tolerado. Em suma, Egbert era um marginalizado social, um *geek* no sentido clássico.

William Dear, por outro lado, era o ingrediente que faltava para criar o circo midiático que se seguiu. Ele era um detetive particular do Texas contratado pelos pais de Egbert quando o filho desapareceu. Seus métodos eram conhecidos por serem pouco ortodoxos, e ele parecia gostar da atenção

da imprensa. Dear tinha criado várias teorias sobre o que havia acontecido a James Dallas Egbert III, e a mais notável, a que ele vazou para a imprensa, era a que envolvia *Dungeons & Dragons*. Depois de encontrar os livros no quarto dele e conversar com seus amigos sobre o jogo, Dear supôs que aquele jogo fora do comum estivesse envolvido no desaparecimento, ou pelo menos era a teoria mais fascinante. “Em algumas ocasiões quando a pessoa joga [*D&D*], ela realmente sai do corpo e deixa a própria mente”,[143] explicou.

Dear detalhou o caso em um livro de 1984, chamado *The Dungeon Master: o desaparecimento de James Dallas Egbert III*. Ironicamente, e ao contrário de sua teoria original, o livro revela as verdadeiras circunstâncias sobre o caso e como, assim que Dear encontrou o rapaz na Louisiana poucas semanas depois do desaparecimento, o detetive resolveu não ir até a imprensa por respeito à privacidade do jovem. Mas a parte que envolvia o jogo jamais foi retratada em larga escala e as especulações da mídia foram crescendo sem limites e com bases falsas.

Conforme a reputação do *D&D* declinava, Dear encontrou uma nova proeminência que ele mais tarde usaria em casos importantes e contratos para livros, sendo que alguns têm alegações tão sensacionalistas e absurdas quanto a sua teoria original envolvendo Egbert e o *D&D*. Além de *The Dungeon Master*, Dear publicou “*Please... Don’t Kill Me*”: *The True Story of the Milo Murder*; o modesto *Private Detective: From the Files of the World’s Greatest Private Eye*; o especialmente absurdo *O.J. Is Guilty but Not of Murder*; e *O.J. Is Innocent and I Can Prove It: The Shocking Truth About the Murders of Nicole Simpson and Ron Goldman*.[144] E como bis, houve o seu envolvimento no elenco de *Alien Autopsy*, programa de 1995 da Fox Television.

Em retrospecto, o incidente foi apenas o primeiro em uma longa linha de controvérsias que seguiram *D&D* pelos anos seguintes. As teorias concebidas por Dear e popularizadas pela mídia tinham aberto as portas para o escrutínio e a discussão desse jogo incomum, que parecia não diminuir.

D&D, porém, não era o único jogo a atrair essa polêmica. Na verdade, os novos jogos de guerra causaram a ira de pais preocupados, desde a publicação de *Little Wars*, de H.G. Wells em 1913. Resenhistas contemporâneos desse jogo temiam que “parentes pacifistas olhassem feio

para H.G. Wells por ter escrito *Little Wars*”,[145] e outro avisava que o jogo podia encorajar as crianças a ter “pensamentos de guerra”.[146]

Agora, graças ao imaginário de William Dear e a uma mídia sensacionalista, *D&D* era considerado psicologicamente danoso para adolescentes. Essas especulações em torno do jogo continuariam a crescer; em poucos anos, surgiriam declarações de que o jogo estava associado a tendências suicidas entre adolescentes, sem mencionar a teoria de que era usado como forma de recrutamento para cultos de devoção ao demônio. Como Gary explicaria: “A imprensa procura o sensacionalismo para atrair audiência, vender anúncios e fazer dinheiro [...] O caso de James Dallas Egbert III foi o ponto de virada. Graças ao [detetive] sedento de fama que foi trazido ao caso, e a cobertura da mídia mal informada que se seguiu – escandalosa ao extremo –, houve uma enxurrada de histórias falsas e outras acusações preconceituosas e sem fundamento. Elas diziam que suicídio, satanismo e controle mental eram perigos do jogo. Adicione a isso a dificuldade dos ignorantes em entender o RPG, e o que mais você pode esperar?”[147]

As acusações posteriores sobre suicídio e culto ao demônio resultaram, em grande parte, do trabalho de uma mãe em luto, Patricia Pulling, cujo filho, Irving, tinha se suicidado no verão de 1982. Procurando uma explicação para o acontecido, Patricia descobriu que Irving estava jogando *Dungeons & Dragons*, e acreditou que o jogo era o responsável. Posteriormente, descobriu-se que o rapaz jogava *D&D* havia anos, fato que ela só soube depois de sua morte. Gary sugeriu que isso talvez provasse o seu nível de envolvimento como mãe. Patricia fundou um grupo conhecido como Bothered About *Dungeons & Dragons* (BADD), ao qual dedicou tempo e recursos significativos. Essa organização, que ganhou força entre fundamentalistas religiosos e grupos pró-censura, sem mencionar a mídia, também serviu como uma forma de divulgar seu livro, criativamente intitulado *The Devil’s Web: Who Is Stalking Your Children for Satan?*

Nacionalmente, os esforços dos críticos e dos censores hipócritas também ganhavam força. Mães preocupadas surgiam do nada, aflitas com o pânico em torno do *D&D*. Uma delas alegou que um dos livros de *D&D* do filho gritou ao ser jogado no fogo.[148] Claro que ao saber disso, Gary ofereceu um milhão de dólares a quem tirasse um livro de *D&D* da prateleira e o fizesse gritar enquanto queimava. Ele nunca precisou pagar. Mesmo assim, essas

alegações assustadoras, junto com uma série de tirinhas de Jack Chick que ilustravam a alegada natureza insidiosa do satanismo de *D&D*, deixaram um gosto amargo na boca de pais preocupados durante anos – uma reputação da qual o jogo não conseguiu se livrar até hoje.

Antes que o pânico diminuísse, outros peritos oportunistas e em busca de atenção, como o psiquiatra dr. Thomas Radecki, também lideraram ondas de medo contra o jogo. Radecki, um membro fundador da National Coalition on TV Violence, deu a famosa declaração: "Não tenho a menor dúvida de que o jogo *Dungeons & Dragons* está fazendo com que jovens matem a si mesmos e a outros [...] Apesar de ter certeza de que as pessoas da TSR não querem causar mal, é exatamente o que estão fazendo."[149] Ironicamente, parecia que era Radecki quem tinha faltas indesculpáveis, já que perdeu sua licença de médico em duas ocasiões distintas, por acusações de abuso sexual a pacientes.[150]

Apesar da pouca credibilidade de seus acusadores, Gary se viu cercado pelos ataques, precisando defender *D&D* arduamente, não só durante a década de 1980, mas em toda a sua carreira. Ele depois diria:

> *Ainda tenho ressentimentos com o evidente jornalismo marrom feito no tratamento dado [pela mídia] ao jogo – especialmente no 60 Minutes. Nunca mais assisti ao programa depois da entrevista que dei a Ed Bradley porque eles editaram minhas respostas. Quando mandei cartas das mães de crianças que se suicidaram dizendo que o jogo não tinha nada a ver com aquilo, eles se recusaram a fazer uma retratação ou mesmo mencionar isso no ar. O que me aborrecia era receber ameaças de morte por telefone e por carta. Eu estava nervoso. Tive um segurança por um tempo.*[151]

Dungeons & Dragons jamais teve uma retratação, com a justa divulgação na mídia, sobre essas alegações absurdas, mesmo depois de elas serem comprovadas falsas – notavelmente no artigo escrito por Michael Stackpole, em 1989, "Game Hysteria and the Truth", no qual ele mostra que jogadores de RPG eram estatisticamente menos suscetíveis a cometer suicídio do que os não jogadores. Um segundo texto dele, de 1990, "The Pulling Report", minou de forma sistemática a credibilidade e os métodos de pesquisa dos oponentes de *D&D*, principalmente de Patricia Pulling. Com as outras

grandes empresas de jogos de tabuleiro, como Parker Brothers e Avalon Hills, tendo em anos anteriores passado em branco com jogos muito mais ligados ao ocultismo – como *Ouija* e *BlackMagic*, respectivamente –, por que a TSR e seu jogo *geeky* eram tão vilanizados?[152] Independentemente dos motivos, a TSR se vingaria no final. Nos anos seguintes ao caso de Egbert, as vendas de *D&D* pularam de 2 para 8 milhões, mais do que o dobro das projeções da empresa. Em mais alguns anos, a renda anual da TSR alcançaria os 30 milhões. Provando o ditado de que "toda propaganda é boa", e em uma bizarra reviravolta do destino, o jogo tinha se beneficiado da algazarra nacional que o cercou. Mas também foram tais controvérsias que o manteriam único, ao mesmo tempo que lhe daria um grande sucesso de nicho, deixando-o para sempre fora do *mainstream.*

---

138 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Tim Kask, em 30 de setembro de 2014.

139 Sheppard, 1979.

140 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2002.

141 Títulos dos artigos citados em *Dragon* 30 e em Peterson, 2012, 599.

142 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003a.

143 William Dear, citado em *Dragon* 30 e em Tresca, 2011, 191.

144 Ortega, 2012.

145 Resenhas contemporâneas de *Little Wars* citadas em Peterson, 2012, 269.

146 Ibidem.

147 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003-2004.

148 Citado em um *post* em *EN World RPG News & Reviews*, 2007-2008. Era um relato bastante difundido, já que me lembro de ouvi-lo quando criança.

149 Citação do dr. Thomas Radecki, em 1987, em Scheele, 2003.

150 *Entertainment Weekly*, 1992 e WTAE, 2013.

151 Citado em Rausch, 2004a.

152 Contexto explorado em Peterson, 2012, 602-3.

29

Uma perda devastadora

– MAMÃE![153] – EXCLAMOU Gary, do nada, enquanto assistia ao caixão da mãe ser baixado à sua cova. Ele escondeu o rosto com as mãos quando as lágrimas irromperam, um fenômeno nunca visto por sua esposa ou pelos filhos.

Era a segunda vez em cinco anos que Gary se via no cemitério de Oak Hill enterrando uma pessoa importante. A perda de Don Kaye foi dura, mas a vida continuou. No entanto, aquela perda era diferente. Aquela era a sua mãe, a mulher que o criou e o sustentou durante os tempos difíceis enquanto criança e adulto. Ela era a estabilidade em sua vida, talvez a única, e agora se fora.

Gary era um órfão – sentia-se completamente sozinho.

As semanas e os meses seguintes passaram lentamente e, enquanto Gary continuava a trabalhar na TSR, algo mudou. Ele se isolara, se distanciando dos demais. Sentia-se como se fosse outra pessoa assistindo à sua vida, como se seu corpo estivesse no piloto automático. Começou a refletir sobre o que fazia. Era mesmo importante? Gary não sabia mais. Só tinha certeza de uma coisa – e a morte de sua mãe servia como um doloroso lembrete: cedo ou tarde, ele morreria.

Em 1980, Gary completara 41 anos. Tornara-se bem conhecido por causa de seu envolvimento em *Dungeons & Dragons* e era um filho querido de Lake Geneva. Uma ironia, pois quando era criança, adolescente e jovem, a cidade parecia não querer nada com ele. Agora, estava servindo como conselheiro para um banco que lhe recusou empréstimos e sempre era coberto de honrarias pelos líderes locais em festas e em eventos cívicos. A fama lhe dera muitos “amigos” e “apoiadores” que Gary nunca soube que teria.

Entretanto, sua empresa, a TSR, continuava crescendo. O lucro estava a caminho de quadruplicar em relação ao ano anterior, impulsionado pelo sucesso das linhas de produtos de *D&D* e *AD&D*, e apoiado nos novos produtos de bom desempenho como *Gamma World: Science Fantasy Role-Playing Game*, de 1978, e *Top Secret*, de 1980, o primeiro RPG com tema de espionagem. Esses sucessos se deviam, em boa parte, ao acordo de distribuição exclusiva firmado em 1979 com a Random House, uma gigante editorial – um acordo orquestrado por Gary e iniciado pela vice-presidente da Random House, Mildred Marmur.

Como Gary fazia ao testar e nomear seu jogo de fantasia, Marmur sabia quando ouvir os seus filhos. Foi o de 12 anos, Nathaniel, quem ficou encantado com *D&D* e recomendou que a mãe olhasse o jogo para a Random House. Em 4 de setembro de 1979, poucos dias antes da história de James Dallas Egbert III estourar na mídia americana, a executiva da Random House estava ao telefone com Gary perguntando pelo interesse da TSR em publicar pela renomada editora. Claro, a TSR se publicava, então não tinha muito interesse naquilo, mas quando Marmur mencionou uma proposta de distribuição, Gary ficou interessado. Mesmo naquela época, a TSR trabalhava mais com catálogos e lojas especializadas e não tinha uma rede de distribuição ampla ou organizada. Uma semana depois, Gary e o vice-presidente da TSR, Will Niebling, estavam em um avião para Nova York para finalizar o acordo. Quando voltaram, *Dungeons & Dragons* tinha acesso ao alcance comercial da maior editora dos Estados Unidos.[154]

O timing se provou favorável para a TSR e para a Random House, pois aconteceu junto com o incidente envolvendo Egbert e o frenesi da mídia que se seguiu. O mesmo jogo misterioso e controverso que estava ocupando as manchetes de todo o país podia ser comprado em qualquer livraria. Com esses eventos, a TSR rapidamente se tornou líder nacional na indústria de jogos.

Naqueles dias, Gary sempre estava trabalhando – parecia necessário. Afinal, ele era o presidente de uma grande companhia em crescimento e tinha que cumprir seu papel. Mesmo com todas as suas responsabilidades, Gary continuou a criar material de sucesso, incluindo módulos de aventura para *AD&D* como *Tomb of Horrors*, de 1978, *The Village of Hommlet*, de 1979, e *The Keep on the Borderlands*, de 1980, que alcançou enorme sucesso. Recentemente, terminou um extenso livro sobre mundos de

campanha, baseado em sua campanha caseira, chamado *The World of Greyhawk Fantasy World Setting*.

Entre seu cargo e seu nível de produção, Gary chamava muita atenção. Na verdade, de acordo com alguns empregados, "todos o tratavam como se ele fosse um deus".[155] Até mesmo Gary se esquecia de quem realmente era de vez em quando, e nesse ponto sua mãe era ainda mais valiosa, com a habilidade de colocar os pés do filho no chão. Almina "Posey" Burdick Gygax Gatlin, de idade avançada, divorciada uma vez e viúva duas vezes, tinha se tornado uma visitante habitual na mansão de catorze quartos e na fazenda de 23 acres do filho, localizadas na E. Starkwood Road, 7201, em Clinton, Wisconsin, que Gary apelidou de "Dragonlands". A grande mansão colonial tinha uma imensa piscina perto de um celeiro, onde Gary e Mary Jo mantinham e criavam cavalos árabes – um hobby que eles assumiram como forma de diminuir os impostos.[156]

Gary e Mary Jo compraram a propriedade em julho de 1979 pelo preço generoso de 325 mil dólares, quando os antigos donos tiveram dificuldades no casamento. Ironicamente, a propriedade estivera no radar do casal desde 1977, quando Mary Jo pendurou um folheto da corretora sobre o imóvel no quadro de avisos da cozinha e disse à família: "Vamos morar ali em alguns anos."[157] Era a casa dos sonhos deles.

Quando se mudou para Dragonlands, Gary sentiu como se finalmente tivesse conseguido – como se fosse um rei. Mas, quando a mãe o visitava, ela mantinha o ego do filho sob controle. Foi durante uma dessas visitas que ela sentiu dores no peito, que foram piorando progressivamente durante o dia. Quando Gary e Mary Jo a colocaram no carro e a levaram para o hospital já era tarde demais. No carro, a caminho da emergência, a mãe de Gary sofreu um ataque do coração que seria fatal. Aquele episódio deixou o casal traumatizado. No hospital, Posey foi colocada imediatamente UTI, no qual ficou por mais alguns dias. Em 20 de outubro de 1980 – no 16º aniversário da segunda filha de Gary, a neta favorita de Posey, Heidi –, ela saiu dos aparelhos e faleceu.

Outra fonte de instabilidade em suas vidas foi Gary e Mary Jo terem se desligado das Testemunhas de Jeová. O "controverso" jogo de Gary era visto com desaprovação pela congregação local, assim como seus hábitos de beber e fumar, e o casal decidiu se afastar.

A rede de apoio que o sustentara durante todos aqueles anos se fora.

Quem eram seus amigos – os verdadeiros? Com quem poderia contar? Muitos de seus companheiros mais antigos, como Dave Megarry, os irmãos Kuntz, e, mais recentemente, Tim Kask, tinham deixado a empresa. Mesmo a máquina de escrever de Gary – sua "fiel máquina de clicar"[158] –, que o acompanhou pelas primeiras versões de *Chainmail* e *D&D*, parou de funcionar em março daquele ano. Gary estava sem chão e sozinho.

Em todo aquele tumulto, Gary começou a mudar. Ele começou a dizer para amigos e família: "Eu vou morrer logo – vou experimentar tudo."[159] E o comportamento dele tinha mudado mesmo. Sua personalidade se tornou quase irreconhecível, uma mudança que seria bem-vinda se não fosse a melancolia que aquele comportamento tentava compensar.

Uma coisa era certa: a vida de Gary estava muito longe de ser a "Camelot confortável"[160] descrita em um artigo da revista *People* naquele mesmo ano. Na verdade, a coisa mais próxima de "confortável" para ele era a sua cabine habitual no Lake Geneva Playboy Club, que começou a visitar com mais frequência. Conforme seus cheques de pagamento de direitos autorais alcançavam centenas de milhares de dólares por ano, seus gostos começaram a ficar cada vez mais extravagantes, e seu temperamento, que já não era fácil, tornou-se cada vez mais instável. Seus altos eram cada vez mais altos e os baixos, intoleráveis.

Claro que ele não era o único executivo na TSR com um temperamento instável. Na verdade, de acordo com alguns empregados da empresa, os irmãos Blume faziam os piores momentos de Gary parecerem suaves. Esses problemas com temperamento, ego, e a incapacidade entre os sócios da companhia para coexistir pacificamente teriam consequências significativas tanto para Gary quanto para os irmãos Blume no futuro.

---

153 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker de 28 de abril de 2013.

154 De uma entrevista por e-mail com Mildred Marmur, 23 de janeiro de 2015.

155 Citado em uma entrevista telefônica com Larry Elmore, de 23 de outubro de 2014.

156 De uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013.

157 Citado em troca de e-mails com Mary Jo Gygax-Walker, 2014. De acordo com Mary Jo, ela e Gary moraram em Dragonlands por quatro anos, e ela ficou lá sozinha por mais quatro depois que se separaram. Depois do divórcio, Gary e Gail se mudaram para a casa. Evidentemente, a razão para a

casa estar disponível por apenas 325 mil dólares em 1979 era que os antigos donos tiveram uma separação complicada. Sobre o histórico de relação que deram errado na casa, Mary Jo escreveu: “Essas vibrações continuaram na casa que eles construíram, e as pessoas que a compraram de Gary também se divorciaram e os próximos donos chegaram a mandar um padre exorcizá-la.”

158 Citação de Gary em *Dragon* 35 da Wizards of the Coast, 1999.

159 De uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2014.

160 Citado em Mills, 1980.

30

O ditador

– NÃO ME IMPORTO com o que Gary disse! Eu tenho a maioria dessa companhia e vai ser feito do meu jeito![161] – a voz de Brian ressoou pelo corredor, deliberadamente alta o bastante para todos escutarem.

Era a reação a uma instrução que Gary tinha dado mais cedo naquele dia. Gary era, afinal, o presidente e CEO da companhia, mas, sem o controle acionário, era pouco mais do que uma figura decorativa. Infelizmente, em 1982, demonstrações como essas eram comuns na liderança da TSR. "Filosoficamente, nós [líderes da TSR] olhamos em direções diferentes",[162] disse Brian em uma entrevista, o que era minimizar o que estava acontecendo.

Por sua parte, Kevin, irmão de Brian, tinha parado de jogar *D&D* e estava mais interessado em "jogar algo muito maior chamado 'negócios'. É por isso que somos bons homens de negócios – porque jogos são um grande aprendizado",[163] falou ele no mesmo artigo para a *Inc*. O "jogo" evidentemente incluía demitir uma dúzia de empregados, em abril de 1981, por mau comportamento, no que ficou conhecido entre os demais empregados como "O Grande Expurgo".[164]

Na cabeça de Gary, os irmãos Blume, talvez encorajados pelo poder e pela riqueza recentes, raramente perdiam uma oportunidade de lembrá-lo, ou a qualquer um, quem é que mandava. De acordo com Gary, isso incluía a proposição de uma política na qual "Kevin [Blume] usaria seu 'treinamento médico' a fim de examinar os empregados para descobrir se usavam drogas e demiti-los se fosse o caso [...] Porém, quando uma parente dele foi demitida por incapacidade, ela teve muito tempo antes de ter que sair".[165] Depois, descobriu-se que a TSR estava "pagando a sua matrícula na faculdade".[166] De acordo com funcionários, o treinamento de Kevin Blume

era ter sido médico militar.

Gary estava acostumado e encontrou formas de bloquear o crescente autoritarismo dos Blume, mas esses mecanismos de defesa o deixaram mal-humorado e pouco acessível. Seu comportamento era desconexo e indiferente, pontuado por ataques de raiva. A experiência dele com os Blume nos últimos anos cobrava o preço e deixou Gary, que antes era jovial e quase infantil, quebrado, amargo e por vezes até cruel.

Ele podia ouvir o correr ansioso de pés dos empregados pelos corredores para cumprir as exigências de seu sócio e então adversário. Seu sangue fervia, mas ele lembrou que tinha um recurso.

"Talvez o dia seja hoje", pensou. Gary pegou um papel de carta em branco na sua mesa atulhada e o colocou em sua máquina de escrever. Acendeu um cigarro, para não quebrar o ritmo. Estava se movendo com um objetivo. O zumbido da máquina de escrever elétrica parecia chamá-lo como havia feito tantas vezes antes. Conhecia aquele som. Era o da criação – o da ação. O estalar das teclas foi lento e esporádico no começo, mas logo foi ficando mais rápido e fluido. Um sorriso substituiu o rosto fechado. Pouco depois, estava se aproximando do fim de sua composição. Depois de mais uns poucos estalos da máquina de escrever, ele digitou com alegria como um pianista terminando um recital e tirou a página. Reclinou-se na cadeira e leu.

Para: Conselho diretor da TSR Hobbies, Inc.
Com cópia para todos os empregados.
De: E. Gary Gygax
Assunto: Renúncia de cargo.

Para quem interessar possa,
Esta carta serve de aviso que eu, Ernest Gary Gygax, estou formalmente renunciando a minha posição enquanto presidente e CEO da TSR Hobbies, Inc., decisão válida imediatamente.[167]

A carta continuava listando as causas para a sua decisão – sua versão pessoal das 95 Teses de Martin Luther King. Era formal, claro, mas também incluía algumas alfinetadas sutis para que os Blume e todo mundo soubessem que ele estava cansado de ser controlado.[168] Gary pegou uma

tachinha na sua mesa e se levantou para colocar a carta no quadro de avisos do corredor. Nesse momento, foi interrompido pelo seu assistente criativo, Frank Mentzer, que estava com um folheto vermelho nas mãos, com a ilustração de um guerreiro enfrentando um temível dragão vermelho.

– Ei, Gary, quer dar uma olhada nisso? É uma prova do novo conjunto básico. Acho que ficou muito bom... – Entregou o folheto para Gary e saiu.

Mentzer tinha se juntado à empresa dois anos antes e ganhou a confiança de Gary, não por concordarem sempre, já que Gary tinha puxa-sacos demais para seu gosto, mas por apontar seus erros. Como no caso do desenvolvimento do módulo de aventura de Gary, *Keep on the Borderlands*, que tinha vários clérigos e homens santos, mas nenhuma igreja que justificasse sua presença. Recém-chegado na TSR em janeiro de 1980, Mentzer apontou essa omissão e ganhou respeito no mesmo instante. Logo depois, ele se distinguiu mais uma vez ao ganhar como Melhor Mestre de Jogo no primeiro DM Invitational da companhia. Depois dessa honraria, Gary pediu que ele fundasse e administrasse a Role Playing Game Association (RPGA), um grupo criado pela TSR para encorajar a divulgação do RPG na comunidade de jogos. Com esses sucessos, Mentzer logo se tornou o braço direito de Gary.

O folheto que ele entregara a Gary era *Dungeons & Dragons Basic Rules Set 1*, uma versão revisada e expandida dos antigos conjuntos básicos, de 1977 e 1981, que seria lançada em breve. Ficou boa, com a mais que necessária revisão das regras feita por Mentzer, sem contar as cores vibrantes e ilustrações de alto nível feitas por Larry Elmore e Jeff Easley. Na verdade, Gary inspirou pessoalmente a capa durante uma visita não prevista de Elmore, que ficou frustrado com os muitos comentários que recebeu sobre como revisá-la, sendo que nenhum explicava de forma direta sobre o que queriam. Quando Gary se inclinou para a frente e fez o formato de garras com as mãos, explicando que o dragão precisava estar “pulando em você”,[169] Elmore soube exatamente o que fazer.

Ao folhear as páginas da nova versão do produto original da TSR, Gary se lembrou de porque não podia postar a carta – ele não podia sair. Amava criar jogos. Amava *D&D* e não podia deixá-lo para trás, não importava as humilhações às quais os Blume o submetessem.[170]

“Droga, me pegaram de novo!”, pensou Gary ao agarrar a carta e a rasgar.

Aquela não seria a primeira vez em que ele pensaria em sair... tampouco a

última.

---

161 Trecho baseado em Gygax e Sacco, 2002. Grande parte do diálogo deriva diretamente das citações de Gary. O relato dele diz: “Eu dei algumas instruções. Quando Brian soube o que eu pedi, falou: ‘Tenho a maioria das ações dessa companhia e vai ser feito do jeito que eu disser!’”

162 Citado em uma entrevista de Kevin Blume a Alsop, 1982.

163 Citado em uma entrevista de Brian Blume a Alsop, 1982.

164 Appelcline, 2014, 49. De acordo com Paul Stormberg, isso era um conflito entre os irmãos Blume e os jovens membros da equipe de desenvolvimento, design e arte, que regularmente postavam brincadeiras e desenhos pelo lugar. Eram muitas vezes considerados inapropriados pelos Blume e chegou a um ponto em que vários foram demitidos e outros tantos se demitiram em protesto, deixando o diretor de arte, Jim Roslof, com um “departamento sem artistas, tendo que construí-lo de novo”. O incidente, no entanto, abriu caminho para a contratação de alguns dos maiores artistas da empresa, como Larry Elmore, que começou em novembro de 1981, e Jeff Easley, que começou em março de 1982.

165 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2002.

166 Ibidem.

167 Trecho baseado em outros relatos de Gary sobre ter pensado em se demitir naquela época. Embora não haja nenhum registro de ele ter escrito uma carta dessas, o trecho deve representar esse sentimento. Duas sugestões dessa vontade de demissão aparecem em Gygax e Sacco, 2002, onde Gary escreve: “Eu deveria ter saído da TSR naquele momento”, ao discutir a cena que abre o capítulo. Mais tarde, ele escreve: “Depois da reorganização, quando Brian e Kevin Blume transformaram o meu cargo de presidente e CEO em um papel sem importância, eles não ficaram satisfeitos. Parte disso se deveu ao fato de que, por causa da minha personalidade, junto com meus resmungos ocasionais sobre sair da companhia, consegui impedir alguns de seus planos...”

168 Ibidem.

169 De uma entrevista telefônica com Larry Elmore, 3 de outubro de 2014.

170 Gary explica que não saiu porque “ainda era muito leal à companhia e a visão sobre a qual ela fora criada”. Ver Gygax e Sacco, 2002.

31

Caminhos separados

– MAIS CHAMPANHE, SENHORA? – perguntou a aeromoça.

– Sim, por favor – respondeu Mary Jo, baixinho.

– E o senhor?

– Com certeza – gritou Gary. – Isso que é vida, hein, Mary? – indagou ao levar a taça aos lábios.

– Acho que sim – respondeu ela em voz baixa.

As turbinas do 747 a caminho de Londres zumbiam ao fundo. Gary, Mary Jo, Luke, Cindy e duas amigas estavam sentados confortavelmente na parte da frente do avião – na primeira classe.[171] Naqueles tempos, era sempre de primeira classe, mas não necessariamente "a vida."

As tensões entre Gary e Mary Jo continuaram a crescer, e o divórcio foi assunto de discussão várias vezes. Na verdade, Gary ameaçou cancelar a viagem das crianças a Londres se Mary Jo não jurasse que os dois ficariam juntos.

– Então, como eu estava dizendo, a hora é agora, Mary Jo. Nós precisamos ir enquanto temos força. *D&D* está prestes a explodir e temos o interesse de Hollywood. Vendemos a fazenda e os cavalos e vamos!

– Mas e a minha mãe? E Ernie e Elise? – retorquiu Mary Jo.

Gary ficou agitado. Endireitou seu assento e se virou para a esposa.

– Eles podem vir também! Mary... com os Blume dirigindo a TSR, sabe que não posso ficar em Lake Geneva. Sei que tivemos nossos problemas no passado, mas as coisas vão ser diferentes lá, você verá!

Gary percebeu a ironia de lutar por um casamento que tinha se tornado tudo, menos tranquilo. Na verdade, qualquer um próximo aos Gygax saberia que eles tiveram conflitos homéricos.[172] Também se sabia que Gary tivera alguns casos, mas os dois lutavam pelo amor mútuo e persistiam nele.

– Desculpe, Gary. Não vou me mudar com você. Não dessa vez – disse Mary Jo com frieza.

Ela não olhou para ele, baixando os olhos e girando a taça de champanhe.

– O que isso significa? Você está pedindo o divórcio? Você não está pedindo o divórcio![173]

Mary Jo ergueu a taça e bebeu o champanhe num gole só. Fechou os olhos com força e respirou fundo.

– Desculpe, Gary – suspirou. – Acabou.[174]

Para Gary, o compartimento da primeira classe pareceu encolher, e ele sentiu como se todo o ar tivesse sido retirado da cabine. Pensou em responder, mas conhecia Mary Jo bem demais. Podia ver no rosto dela que não era um estratagema. Ela estava falando sério e não mudaria de ideia.

A relação "enérgica",[175] se não mesmo tumultuada, tinha sido cheia de conflitos durante os anos. Mas também foi de parceria, problemas compartilhados e, até mesmo, paixão intensa, como era evidente pelos cinco filhos. Agora a energia se fora. Muito tinha mudado. Por anos demais eles foram quase estranhos na mesma casa. Eram pessoas diferentes, cada um em seu caminho que não incluía o outro.

Era março de 1983, e Gary tinha passado muito tempo em Hollywood lançando as bases para uma ainda não inaugurada subsidiária da TSR chamada Dungeons & Dragons Entertainment Corp.[176] Apesar de estar ansioso para expandir a presença da empresa em outras mídias, ele não tinha assumido aquela tarefa só por si mesmo. Ele praticamente foi expulso do trabalho criativo e de gerenciamento da companhia e o conselho o enviou para gerenciar a nova empreitada em Hollywood. Isso tinha sido orquestrado pelos irmãos Blume, que usavam a posição como sócios majoritários para exercer autoridade absoluta.[177] Assim, a missão da Dungeons & Dragons Entertainment Corp. era introduzir e promover a marca *Dungeons & Dragons* em novas mídias, garantindo que Gary e os Blume não precisassem trabalhar no mesmo espaço.

Gary se reclinou no assento. O coração estava disparado e ele sentiu a garganta se fechar. Temendo que as emoções o sufocassem, ele se levantou e foi até o banheiro na parte de trás da cabine.

Se não fosse a seriedade do momento, a visão do homem gorducho e tonto tropeçando pelo corredor e forçando caminho pela estreita entrada do banheiro seria quase cômica. Naquele momento, o temperamento instável

de Gary estava combinando por completo com sua aparência, que mostrava uma barba longa, grisalha e emaranhada, o cabelo também branco e rareando. Ele tinha a aparência desalinhada de um professor universitário – alguém preocupado demais com outras coisas para prestar atenção ao que os outros pensavam.

Gary bateu a porta e apoiou os braços estendidos na pia minúscula, baixando a cabeça.

– Maldição! – gritou.

Tirou os óculos e jogou a água fria no rosto. Não pareceu fazer efeito. Olhou-se no espelho e esfregou as mãos no rosto.

"E agora?", pensou.

Nas horas seguintes, Gary se acomodou no assento perto da esposa sem dizer uma palavra. Era o pior voo de sua vida. Pensar que horas antes ele, empolgado e otimista, tinha deixado Dragonlands. Naquele momento, o divórcio era um fantasma no horizonte.

Ele se sentia quebrado e zangado – não conseguia pensar direito. Sua vida estava fora de controle. Primeiro, a morte da mãe; depois, a perda do controle criativo da TSR; e o fim de mais de duas décadas de casamento.

As pressões de um casamento precoce e várias crianças, combinada com a agenda ocupada na TSR, desgastaram muito o casal. Mary Jo começara a beber demais, e o crescente consumo de cocaína de Gary tinha piorado seu temperamento já excêntrico. O comportamento de ambos os colocou em uma rota de colisão que finalmente tinha se encontrado.

– Equipe de bordo, preparar para aterrissagem – anunciou o autofalante.

"Talvez nunca tenhamos tido uma chance", pensou ele. Posteriormente, tentou explicar: "Se você acredita em astrologia chinesa, é uma conclusão lógica. Ela é de Búfalo e eu sou de Tigre. Os dois não se misturam."[178]

"Acabou", disse a si mesmo quando o avião chegou ao solo. "É seguir em frente... Talvez Hollywood seja um novo começo."

---

171 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013. Apesar de Mary Jo não conseguir lembrar as palavras exatas, o diálogo ficcionalizado captura a essência da conversa. Diálogos com as citações correspondentes são tirados diretamente do relato de Mary Jo.

172 Citado em uma entrevista telefônica com Frank Mentzer, de 16 de abril de 2013.

173 Trecho baseado em uma entrevista telefônica com Mary Jo Gygax-Walker, de 28 de abril de 2013. Apesar de Mary Jo não conseguir lembrar as palavras exatas, o diálogo ficcionalizado captura a essência da conversa. Diálogos com as citações correspondentes são tirados diretamente do relato de Mary Jo.

174 Ibidem.

175 Um termo que Ernie usa com humor ao descrever a relação de seus pais durante entrevista em 27 de abril de 2013. Presumivelmente, isso se refere tanto aos conflitos explosivos quando ao alto nível de atividade sexual, como evidenciado por cinco filhos.

176 O nome original da subsidiária era TSR Entertainment Corp., mas mudou para Dungeons & Dragons Entertainment Corp. De acordo com Gary, "quando fui instruído pelos Blume a mudar para a Costa Oeste e levantar a TSR Entertainment, a primeira coisa que reparei foi que havia um preconceito contra a TSR por causa, até onde pude notar, de contatos anteriores com os Blume. Então, pedi ao BoD uma mudança de nome e consegui sem brigas." Ver Gygax e Sacco, 2002.

177 De uma entrevista feita em 2002 de Gary a Ciro Alessandro Sacco, assim como citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2005b.

178 Citado em uma entrevista de Gary em Borsuk, 1985.

32

Não há negócios como o show business

– NÓS QUEREMOS COMPRAR a empresa, nos unir a você ou em qualquer empreitada que quiser[179] – falou o homem baixo e de óculos atrás da mesa grande. Os óculos eram quase tão grandes e grossos quanto os de Gary.

Gary não podia acreditar no que estava ouvindo e, pela primeira vez, ficou sem palavras. “Fui nocauteado mentalmente, mas acho que mantive uma expressão impassível”,[180] diria ele mais tarde.

O ano era 1984 e o homem atrás da imensa mesa de mogno era Sid Sheinberg, presidente da Universal Studios. Ele era um gigante da indústria de cinema, por trás de grandes sucessos de bilheteria como *Tubarão* e *E.T., o extraterrestre*. Ele também foi fundamental no surgimento da lenda Steven Spielberg, entre outros. Os pôsteres dos filmes pendurados em seu luxuoso escritório eram como troféus de suas conquistas. Pela última hora, Gary tinha estado com o chefe do estúdio discutindo a possibilidade de um filme de *Dungeons & Dragons*. Agora, parecia que se tornaria realidade.

Ele *não teria conseguido o encontro se Sheinberg já não conhecesse D&D*, e a breve aparição do jogo em *E.T.* era uma prova disso. Com certeza, era o jogo que as crianças estavam curtindo naquela época, e Spielberg e Sheinberg sabiam disso. As vendas anuais da TSR já chegavam aos 30 milhões de dólares e os produtos de *D&D* podiam ser encontrados nas prateleiras de qualquer boa livraria e lojas de brinquedos.

Em suma, essa renda da empresa, mesmo em valores de 1984, não era astronômica, porém era impressionante, considerando que a maioria dos produtos era desenvolvida e comercializada para uma audiência limitada; ou seja, possíveis mestres, não jogadores. Um módulo ou livro-base poderia ser comprado por um único mestre, mas o material era usado geralmente para as sessões de jogo de grupos de quatro a vinte indivíduos. O *Dungeon*

Master's Guide, que custava caro, até incluía na sua introdução: "Desencoraje seus jogadores de lerem este livro, e não permita que o consultem durante o jogo."[181] Para o bem e para o mal, essa sempre foi uma falha inerente ao modelo de jogo da TSR. A companhia também sofria com as cópias ilegais de seus materiais – a razão dos módulos de aventuras de *AD&D* virem em cores exóticas e difíceis de copiar, como magenta, verde-água e o azul-claro, que impossibilitava a fotocópia dos mapas. Assim, esses 30 milhões representavam uma popularidade e importância muito maior do que os números.

Claro que *D&D* ainda estava cercado por controvérsias, como Gary e Sheinberg bem sabiam. De fato, alegações de que o jogo era nocivo para jovens eram agora frequentes e difundidas. Mas os dois também entendiam que toda propaganda era boa. O frenesi da mídia e as alegações sensacionalistas incentivaram o aumento de vendas e de interesse em *D&D*, de uma forma que jamais seria conseguido pelo marketing convencional. O jogo estava pronto para o próximo nível: a telona.

Gary se recuperava, sentindo um forte impulso de apertar a mão de Sheinberg e fechar o acordo. Mas no momento seguinte foi atingido por um pensamento preocupante – os irmãos Blume. Sentiu um aperto no estômago ao lembrar que ele não tinha poder para decidir sozinho sobre esse acordo. Segundo Gary, "a realidade que eram os Blume veio nublar o cenário cor-de-rosa que eu tinha vislumbrado".[182]

– Obrigado pela oferta, sr. Sheinberg. Garanto que estou muito interessado, mas sou apenas um sócio minoritário e preciso discutir o assunto com o conselho diretor na próxima reunião.

– Como achar melhor – respondeu Sheinberg. – Nos falamos então.

Quando o carro de Gary passou pelos grandes portões do estúdio, ele foi pego pela energia e pela empolgação daquela cidade que tinha construído e destruído tantos sonhos. Podia ver as nuvens se abrindo para ele e para a sua obra. Enfim, ele tinha encontrado um caminho para tornar o jogo *mainstream*.

Para isso, tinha desenvolvido um roteiro com o roteirista de desenhos animados local Flint Dille, com quem ele e seu filho Ernie tinham trabalhado em uma série de livros "escolha a sua aventura" chamada *Sagard the Barbarian*. Dille, como todo mundo em Hollywood, tinha uma história muito interessante. Seu avô, John F. Dille, fora chefe do National

Newspaper Syndicate e publicara a tira original de *Buck Rogers* – sua família ainda tinha os direitos. Flint havia trabalhado em um desenho animado da CBS chamado *Mr. T*, baseado no ator de mesmo nome. Entre o trabalho deles, sem mencionar um roteiro descartado que a TSR tinha encomendado no ano anterior a James Goldman, o famoso roteirista de *O leão do inverno*, Gary já tinha investido mais de 1 milhão de dólares no projeto do filme – um que, segundo ele prometera aos leitores da *Dragon*, rivalizaria com *Star Wars* e *Indiana Jones* em qualidade.

Gary estava certo que o dia parecia mais brilhante e cristalino do que antes. Tudo parecia mais vibrante – pelo menos o mais vibrante possível que algo possa parecer através dos vidros escurecidos de um Cadillac Seville. Aquela coisa de filme funcionaria.

– Essa é a nossa próxima parada – disse Gary ao entregar um endereço para seu motorista e segurança louro, Jim Johnson, que ele trouxera de Lake Geneva.

ATÉ ENTÃO, O TEMPO de Gary em Hollywood foi bem gasto. Ele tinha conseguido um desenho animado de *Dungeons & Dragons* produzido pela CBS, com a voz de Don Most (que tinha atuado na série *Dias felizes*), o qual liderava a programação dos sábados de manhã. Esse e outros sucessos com o jogo e o desenho de *Dungeons & Dragons*, como acordos lucrativos de licenciamento com as fabricantes de brinquedo Mattel, LJN e Larami, permitiram que Gary alugasse uma propriedade de seis acres em Beverly Hills que já pertencera ao famoso produtor e diretor King Vidor, com bar, mesa de sinuca, banheira e um pessegueiro. Do pátio da mansão, era possível ver até a ilha da Catalina e ouvir, de vez em quando, o uivo de coiotes. Depois de apenas um ano, Gary tinha assimilado o estilo de vida de Hollywood, apreciando o ambiente cultural.

Claro que esse estilo de vida também tinha seus perigos, que para ele incluíam um desejo por mulheres jovens e um gosto crescente por cocaína e outras drogas. Por falta de termo melhor, ele estava vivendo a vida "na onda". Não era incomum que fosse visto em algum dos "camarotes"[183] do celebrado Beverly Hills Hotel na companhia de uma ou mais pretensas estrelas de Hollywood com seus 20 e poucos anos. Também se tornou conhecido por dar festas extravagantes em sua propriedade, incluindo um

evento memorável que teve como convidadas as participantes do Miss Beverly Hills International Beauty Pageant. No entanto, o mais frequente era ver a propriedade ocupada pela equipe de escritores que trabalhava no desenho da CBS, que iam até a mansão para jogar ou escrever. Ficara óbvio que os últimos anos de grande sucesso de Gary, depois de muitos anos de pobreza, criaram um apetite por uma realidade maior que a vida. Isso, combinado com a instabilidade causada pela morte da mãe e pelo fim do casamento de mais de duas décadas, o deixava desequilibrado e volátil às vezes, mas também estranhamente engraçado e despreocupado. Apenas a mesa de jogo de areia de 1,8m por 3,5m, que ele tinha colocado no que fora o celeiro da propriedade, e a visita ocasional do advogado da TSR e velho companheiro de Gary, Mike Magida, serviam como lembranças de seu humilde começo no jogo.

Os dois filhos de Gary, Ernie, de 24 anos, e Luke, de 13, foram morar com ele para usufruir do luxo. Ernie trabalhava no desenho de *Dungeons & Dragons* e em outros projetos da TSR, enquanto Luke se mantinha ocupado com escola, jogos e esportes. Mesmo assim, com a visão panorâmica da mansão e as beldades de Hollywood desfilando pelos cômodos, era difícil para os jovens não ficarem presos naquela fantasia que era a sua realidade. Para garotos que tinham crescido com poucos brinquedos, usando roupas de segunda mão e que nunca podiam pedir nada no supermercado, aquele jeito de viver era quase bom demais para ser verdade.[184] Um exemplo: Gary tinha pesquisado como fazer o Mr. T aparecer na festa de aniversário de Luke, mas achou que o preço de 5 mil dólares não era razoável, e a ideia foi descartada. Não ficava claro se ele era um amigo ou um pai para seus filhos durante aquele período. O que estava claro era que a criança interior de Gary estava viva, bem e crescendo.

Apenas horas depois de sair do encontro com Sheinberg, ele teve outra reunião e, pela segunda vez naquele dia, saiu sem acreditar. Foi um encontro com o lendário ator e diretor Orson Welles, estrela dos clássicos do cinema *Cidadão Kane* e *O terceiro homem*. Welles tinha concordado em se juntar ao projeto do filme como um personagem coadjuvante de importância, como um "vilão mago".[185] Gary era fã do trabalho de Welles desde criança e estava espantado por ter o aclamado ator naquele projeto. Ao discutir o projeto, anos depois, Gary fez questão de apontar que "não procuro grandeza por associação".[186] Claro, ele não precisava disso – o

futuro julgaria suas conquistas.

– Barney's Beanery – disse Gary para o motorista ao entrar no banco de trás de seu Cadillac azul-escuro.

Aquela certamente seria uma ocasião para comemorar. Ele não ficava tão empolgado assim desde o lançamento de *D&D*. Aquele acordo do filme seria o próximo grande passo para a franquia. Mas, quando o carro virou na esquina da Santa Monica Boulevard, perto do fim da Rota 66, o pensamento preocupante sobre os Blume voltou.

"Até mesmo eles vão ser capazes de ver a oportunidade, não vão?", pensou.

Seu estômago doeu de novo, e ele não estava mais com vontade de comer, muito menos de comemorar.

Apesar da preocupação sobre os irmãos Blume e o apoio deles ao projeto, Gary avançou com o plano nos meses seguintes. Ele conseguiu colocar seu roteiro nas mãos de outro importante produtor e diretor, John Boorman, que tinha filmes como *Amargo pesadelo* e *Excalibur* no currículo. O último passo era apresentar o pacote a Sheinberg, que a princípio já tinha concordado em participar. Na verdade, as estrelas estavam todas alinhadas para Gary – até que ele recebeu um telefonema perturbador de Nova York.

---

179 Trecho baseado em Gygax e Sacco, 2002. Diálogos com as citações correspondentes são tirados diretamente do relato de Gary.

180 Ibidem.

181 Citado em Gygax, 1979.

182 Trecho baseado em Gygax e Sacco, 2002. Diálogos com as citações correspondentes são tirados diretamente do relato de Gary.

183 Termo usado por Ernie ao falar sobre seu tempo em Hollywood durante entrevista em 27 de abril de 2013. Ernie também menciona que Gary às vezes alugava bangalôs no hotel e frequentava outros estabelecimentos como Magic Castle and Barney's Beanery.

184 De uma entrevista telefônica com Luke Gygax, 5 de abril de 2013.

185 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2004-2005.

186 Citado em uma entrevista com Gary em La Farge, 2006.

33

O golpe

– EM RESUMO, CAVALHEIROS, peço a renúncia de Kevin Blume como CEO por conta de seu mau gerenciamento da TSR – declarou Gary calmamente para um grupo de cinco homens sentados ao redor de uma mesa de conferência no quartel-general da TSR em Lake Geneva.

Kevin Blume não podia fazer nada além de olhar feio para Gary, que tinha passado a última meia hora desmontando sua liderança.[187]

Era dezembro de 1984 e a ligação que Gary tinha recebido de Nova York duas semanas antes de um amigo e associado o informara que "Kevin Blume estava vendendo a TSR nas ruas",[188] pedindo 6 milhões de dólares pela companhia.[189] Aquilo fez o sangue dele ferver. Isso arruinava a reputação da companhia, e Kevin sequer fora gentil com Gary, verificando se interessava ao fundador e proprietário de um terço da empresa uma proposta de venda.

Com o projeto do filme em negociação, e também um possível *spin-off* do desenho animado, Gary deixou a Califórnia na mesma hora para investigar aquela suposta venda e também a situação financeira da companhia. Para seu desgosto, descobriu que estava pior do que ele temia. Apesar de a companhia conseguir resultados de 30 milhões em vendas, a margem de lucro era pequena. A TSR também tinha acumulado 1,5 milhão de dólares em dívidas. As dificuldades financeiras eram ainda mais surpreendentes por acontecerem mesmo com alguns sucessos espetaculares sob a direção dos Blume. Esses sucessos incluíam o lançamento de um novo RPG, *Marvel Super Heroes*, baseado nos personagens do universo dos quadrinhos da Marvel, e uma série de módulos de *D&D* e romances baseados em um novo cenário de campanha criado por Tracy Hickman e Margaret Weis, chamado *Dragonlance*.

Com esses sucessos, Gary acreditava que os problemas financeiros eram resultados de um acúmulo de erros dos irmãos Blume, que, de acordo com ele, incluíam a impressão exagerada de vários livros de *D&D*, deixando milhões de exemplares no estoque; gastar mais de 1 milhão de dólares em mobília para escritório, sendo que a maioria não estava sendo usada, "suficiente para centenas de empregados que não existiam"; encher o quadro de funcionários da companhia, que estava com "mais de trezentos empregados, enquanto só precisava de menos de duzentos"; comprando ou financiando "mais de setenta automóveis";[190] o financiamento da recuperação do *Lucius Newberry*, um navio de excursão de 35m com capacidade para setecentos passageiros que tinha afundado no lago Geneva em 1891, um projeto custoso que tinha rendido à TSR uma caldeira enferrujada de navio;[191] o boato do pagamento de uma entrada em um helicóptero; e, por fim, a aquisição de uma companhia de artesanato chamada Greenfield Needlewomen, que era tido como um projeto de estimação da mulher de Kevin. Essas despesas eram um contraste gritante aos elogios efusivos tecidos à companhia no artigo de 1982 da revista *Inc.*, que ironicamente se chamava "TSR Hobbies Mixes Fact and Fantasy" e dizia que a empresa era uma "operação bem conduzida" e "só gastava dinheiro com grande relutância, tendo como missão encontrar uma forma de aumentar sua margem de operação".[192]

Gary resumiu seus achados perturbadores em um longo texto que ele tinha passado a semana preparando. Ao terminar de apresentá-lo ao conselho, a sala ficou calada por vários instantes.

O tenso silêncio foi quebrado por Brian.

– E como você sugere que gerenciemos a companhia sem Kevin? – perguntou Brian.

– Da mesma forma que fazíamos antes de Kevin ser promovido,[193] por você e por mim – respondeu Gary com um sorriso.

– Não posso mais dirigir a companhia! – exclamou Brian, batendo o punho na mesa de conferência.

A isso, Gary deu de ombros.

– Nesse caso, eu a gerencio sozinho porque Kevin se mostrou totalmente incompetente.[194]

Nessa, Gary estava por cima – frio e comedido. Ele tinha se resignado com o fato de que logo seria dispensado da TSR, então se sentia à vontade

para expressar ao conselho sua visão sobre o estado horroroso da companhia, resultado do gerenciamento dos Blume.

Apesar dos Blume ainda terem a maioria da companhia, a estrutura havia mudado, o que explicava a presença de seis membros no conselho em vez de três. Em 1982, os Blume uniram a TSR a uma organização chamada American Management Association (AMA). Como parte desse envolvimento, os Blume contrataram uma assessoria operacional, que incluía "encontros infindáveis"[195] e oficinas para todo o pessoal de nível superior, que aconteciam em resorts "caros".[196] De acordo com Gary, "eu fui a uma só, e minha opinião é que foi tudo uma farsa, nada além de desperdício. Não tornar pública essa opinião pode ter fortalecido o compromisso dos Blume com a AMA."[197]

Com base nas recomendações da AMA e pressão dos credores da TSR, os Blume decidiram expandir o conselho diretor de três para seis membros. Os membros novos seriam diretores de fora, membros da AMA e profissionais bem-sucedidos em seus campos de atuação que incluíam direito, recursos humanos e equipamentos médicos. Gary ficou desapontado ao ver que nenhum dos três tinha experiência em jogos, na indústria de hobbies ou qualquer entendimento sobre a cultura criativa que ele tinha criado na TSR. No começo, esses novos diretores se opunham a Gary e sua liderança – e vice-versa, se referindo nada afetuosamente a eles como "Moe, Shemp, e Larry", os personagens da série *Os três patetas*.[198] Quando esse conselho de seis membros começou a operar, todas as iniciativas de Gary foram mortas no começo, "provavelmente sendo derrotado por cinco a um".[199] O controle de Gary tinha atingido um ponto baixo nunca visto antes.

Enquanto observava os rostos do conselho hostil, Gary percebeu que era tudo ou nada.

"O que Conan faria?", pensou ele e respirou fundo.

– Então, senhores, sugiro que votemos em retirar o sr. Kevin Blume da posição de CEO. Todos a favor?

Gary achava que a sua mão seria a única erguida, mas, para sua surpresa, foi uma entre quatro. Os diretores externos, os "três patetas",[200] tinham concordado com ele!

As evidências que ele apontara eram impressionantes demais para serem ignoradas, mesmo por recrutas dos irmãos Blume. Ironicamente, esses membros do conselho foram trazidos em um esforço para afastá-lo, e agora

eles lhe deram apoio. A votação final foi quatro a um, pois Brian se absteve e Kevin naturalmente votou a seu favor. Da mesma maneira que Conan teria matado uma serpente com sua espada, Gary tinha matado Kevin Blume com sua retórica. Só que não conseguiu retomar o controle da empresa.

Apesar de os novos membros do conselho terem permitido a saída de Kevin Blume da TSR, eles ainda não gostavam de Gary e insistiam que era necessário ajuda externa para o gerenciamento. Essa decisão foi tomada em parte pelo desgaste financeiro a que Gary tinha exposto à companhia como resultado de seu opulento estilo de vida em Hollywood e o dispendioso projeto de desenvolvimento do filme. Assim, o conselho trouxe um membro da AMA como presidente temporário e começou uma auditoria externa para que fosse feita uma avaliação dos ativos da TSR. Os membros do conselho estavam convencidos de que a única forma de preservar a empresa era começando a vender os seus ativos ou leiloando-a de uma vez. Essas vendas começariam com a *Dragon*, que Gary adorava. Ele se opôs a isso.

Ironicamente, Gary apresentara aos Blume a oferta de uma rica firma de investimentos de Beverly Hill meses antes em um esforço para ganhar de volta o controle criativo sobre a companhia. De acordo com Gary, o acordo teria comprado as ações dos Blume a 7,5 mil dólares por ação, totalizando mais de 5 milhões de dólares para Brian e 1,5 milhão de dólares para Kevin. No entanto, o mais importante para Gary era que ele continuasse responsável pela parte criativa da TSR. Os Blume não tinham respondido a oferta até então, mas com Kevin fora da presidência da empresa e Brian sem vontade de gerenciar as operações cotidianas da companhia, estariam os dois interessados em vender suas partes.

Fazer manobras por controle era uma coisa, mas Gary não acreditava que vender a companhia ou qualquer dos seus ativos fosse a escolha certa. A TSR era a filha favorita dele, que faria o impossível para salvá-la. Começou por se aproximar do Forman Group para checar se eles ainda estavam interessados. Felizmente ainda estavam, e a firma apresentou à TSR uma carta de intenções sobre compra. Como o contato com o comprador passava por Gary, ele tinha a proteção de um conselho diretor até então hostil – a segurança que ele precisava para começar a outra metade de seu plano. A intenção de Gary era não vender nada, mas recuperar o controle com os meios que fossem necessários. Para isso, ele tentou conseguir um modesto empréstimo no banco para terminar a produção de alguns projetos

importantes que colocariam a TSR de volta ao rumo. Foi quando teve uma surpresa terrível. A situação da empresa tinha ficado tão precária que o pedido de empréstimo de apenas US$ 50.000 foi negado. Numa tentativa de gerar mais caixa, ele direcionou sua equipe para que parassem todos os outros projetos e adiantassem a produção do próximo livro de *AD&D*, previsto para ser, mais ou menos, uma compilação de regras suplementares recolhidas nos últimos anos da *Dragon*. Com o apoio do novo presidente, Gary recusou receber pelo trabalho e convenceu sua equipe a aceitar metade da compensação de sempre. Agora, mesmo sem o empréstimo, ele acreditava que teria tempo e recursos para colocar esse produto no mercado.

Entretanto, a auditoria externa descobriu efeitos perturbadores do "mau gerenciamento"[201] da empresa nos anos anteriores. A companhia estava financeiramente em ruínas e, de modo compreensível, as ofertas dos compradores começaram a diminuir a cada nova nota de rodapé do auditor. Quando parecia que o conselho concordaria com o grupo interessado e permitiria que a TSR fosse comprada por meros centavos, Gary anunciou, na reunião de 18 de março de 1985, que tinha a opção de comprar as próprias setecentas ações que tinha desde que tornara a TSR Hobbies uma corporação, em 1975.[202] Junto com as ações de sua família e amigos de confiança, essa manobra lhe deu ações suficientes para ter pouco mais de 50% do poder de votação. Brian Blume tinha uma opção similar, que não quis exercer; evidentemente ele tinha se desiludido com a companhia e não queria mais se envolver.[203]

Com esses eventos, e pela primeira vez desde a morte de Don Kaye, Gary Gygax tinha controle completo sobre a TSR e não perdeu tempo em exercê-lo. Convocou uma reunião do conselho em que se declarou presidente e CEO (de novo) e demitiu o presidente temporário, que tinha começado a fazer exigências de salário e de ações pouco razoáveis. Também avisou ao conselho diretor sem poder que estava recusando a oferta do Forman Group, insistindo que a TSR poderia ser salva com os próprios recursos.

Gary estava de volta ao controle, mas a companhia ainda enfrentava sérias dificuldades financeiras. Naquele momento, sua equipe, que já tivera quase quatrocentos funcionários espalhados pelo mundo em 1983, contava com 99 empregados, e muitos dos que ainda estavam na companhia trabalhavam com salários reduzidos ou adiados. Gary e seu time estavam em uma corrida contra o relógio para produzir material novo e lucrativo que

satisfizesse seus credores e mantivesse a TSR funcionando. Isso incluiu entrar em contato com o cocriador de *D&D*, Dave Arneson, e encomendar uma série de aventuras para *Blackmoor*, uma espécie de retorno, para a campanha e para seu autor.

Com o decorrer da primavera de 1985, a base financeira da TSR estava cada vez mais precária, já que as vendas de seus principais produtos, o conjunto básico de *D&D* e a linha de *AD&D*, diminuíam – sem dúvida um sintoma do fracasso da empresa em lançar novos produtos, combinado com a crescente competição pelo mercado de RPG com companhias como Chaosium, Game Designers' Workshop e West End Games. Mas, quando o destino parecia selado, um novo suplemento em capa dura para *AD&D*, chamado *Unearthed Arcana*, chegou às lojas e, para grande alívio de Gary, conseguiu um sucesso estrondoso.

Como a TSR não tinha lançado um suplemento significativo para *AD&D* nos dois anos anteriores, *Unearthed Arcana* se beneficiou da significativa demanda acumulada por novos produtos. Vendendo 90 mil exemplares no primeiro mês, o suplemento forneceu o dinheiro para salvar a companhia da falência imediata e para financiar a produção de vários trabalhos de sucesso que estavam em desenvolvimento, como o suplemento ao estilo samurai para *AD&D* chamado *Oriental Adventures*.

Nesse ponto, Gary, que não era conhecido por celebrar vitórias ou chorar derrotas em silêncio, deixou implícito que, em breve, convocaria uma reunião de acionistas para discutir mudanças na composição do conselho diretor, ou seja, dando um tipo de aviso prévio aos membros do conselho. Depois, ele revelou: "Aquilo foi um erro, claro, mas eu estava tão indignado pela forma como os patetas facilitaram a quase ruína da empresa que não consegui me controlar e fiz o que achava melhor."[204]

O que Gary "achava melhor" seria no mínimo questionável enquanto ele avançava com a TSR, e seus próximos movimentos se mostrariam fatais para seu envolvimento com a companhia que fundou.

---

187 Trecho baseado em Gygax e Sacco, 2002. Diálogos com as citações correspondentes são tirados diretamente do relato de Gary, que afirma: "Eu estava na Califórnia quando ouvi falar, pela primeira vez, que a TSR estava sendo vendida. Um amigo e colega de negócios me ligou de Nova York, avisando que 'Kevin Blume estava vendendo a TSR nas ruas' e mandou que eu voltasse a Lake Geneva o mais rápido possível para descobrir o que estava errado... Voei de volta e passei uma semana inteira investigando o estado financeiro da empresa, interrogando funcionários da direção que trabalhavam

para os Blume. Na semana seguinte, na reunião mensal do conselho diretor, apresentei um texto sobre o estado lamentável das finanças corporativas, a má direção de Kevin Blume e concluí pedindo a sua renúncia. Kevin ficou lívido. Brian exigiu saber como eu achava que a companhia poderia ser gerida sem Kevin e respondi que do mesmo jeito que antes dele chegar àquela posição, por ele e por mim. Brian respondeu, com raiva, que não podia mais gerenciar a empresa. Então, dei de ombros e disse: "Muito bem, nesse caso eu a gerencio sozinho por que Kevin se mostrou incompetente."

188 Ibidem.

189 Appelcline, 2014a, 58.

190 Citado em Gygax e Sacco, 2002.

191 *Milwaukee Journal*, 1982. De acordo com Jeff Perren em entrevista de 12 de abril de 2015, a TSR queria recuperar o sino do navio, que diziam ser de prata pura – prata que supostamente fora derretida dos talheres de Antonio López de Santa Anna, capturado na guerra entre os Estados Unidos e o México.

192 Citado em Alsop, 1982.

193 Trecho baseado em Gygax e Sacco, 2002. Diálogos com as citações correspondentes são tirados diretamente do relato de Gary.

194 Ibidem.

195 Citado em Gygax e Sacco, 2002.

196 Ibidem.

197 Ibidem.

198 Ibidem.

199 Ibidem.

200 Citado em Gygax e Sacco, 2002. O relato diz: "Eu esperava ser demitido naquele momento. No entanto, os 'diretores de fora' foram forçados a concordar, pois não havia dúvidas de que a companhia tinha um débito de 1,5 milhão de dólares e não havia forma de pagar o empréstimo. Na votação final, Kevin votou contra, Brian se absteve (o que diz muito) e os patetas votaram comigo, então passou por 4 a 1."

201 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003-2004.

202 Peterson, 2014.

203 Citado em Gygax e Sacco, 2002. O relato diz: "Devo notar que Brian Blume também tinha uma opção dessas e, se ele a tivesse usado, o controle iria reverter para ele e Kevin. Ele não acreditava na TSR, então não ia arriscar o custo de 70 mil dólares."

204 Citado em Gygax e Sacco, 2002.

34

Cavalo de Troia

– PROSSEGUINDO, EU GOSTARIA que todos os funcionários da TSR ganhassem ações da companhia quando a crise for resolvida, em reconhecimento à sua lealdade – informou Gary.

Lorraine Williams, a nova gerente geral e vice-presidente da TSR, olhou feio para ele.[205] Ela não se impressionara com ele nem tinha interesse nas montanhas de *memorabilia* que enfeitava o escritório dele. Aqueles eram os troféus de Gary, os frutos de seu trabalho. Um pôster da ilustração da capa do *AD&D Player's Handbook* estava pendurado na parede; uma biblioteca completa de *D&D* e outros livros de jogos, muitos escritos por Gary, estavam nas estantes; dados de todas as cores e formatos estavam espalhados no escritório, assim como miniaturas de todos os tipos. Ele sabia que ela nunca tinha olhado duas vezes para essas coisas.

Sem hesitar, Lorraine se virou para a assistente de Gary, Gail Carpenter.

– Só por cima do meu cadáver![206] – falou, deixando Gary e Gail sem ter o que dizer enquanto ela se levantava e saía do escritório.

"Quem é essa pessoa?", pensou ele enquanto olhava confuso para Gail.

Lorraine Dille Williams foi levada para a TSR por Gary em abril de 1985 para ajudar no gerenciamento de operações da companhia depois que ele tomou controle do conselho diretor. A intenção dele era trazer alguém que entendesse de negócios e focasse nisso, enquanto ele gerenciava a parte criativa. Gary encontrara Williams em Los Angeles e a considerava de confiança, em grande parte porque ela era irmã de Flint Dille, seu amigo próximo que tinha colaborado no roteiro do filme. Quando Gary tinha falado a Flint sobre os recentes problemas financeiros da TSR, este recomendou a irmã como uma investidora em potencial. Parecia um movimento natural, já que a família Dille vinha de um cenário criativo.

Quando Gary encontrou Williams pela primeira vez, ela se recusou a investir, mas sugeriu assumir um cargo de gerenciamento, no qual ela, entendendo melhor a companhia, poderia ajudá-la a ficar de pé. Gary aceitou o acordo, com algumas cláusulas sobre compensações de investimento no contrato, e a nomeou vice-presidente e gerente geral, enquanto ele se preocupava com assuntos criativos. Isso funcionou bem por um tempo, mas Gary ficou apreensivo quando percebeu que Lorraine, descrita pelos funcionários como "intimidadora", não gostava nem de jogos nem de jogadores. Ele dizia ter descoberto isso ao ouvi-la implicar que "desprezava jogadores" e "que eles eram socialmente inferiores a ela."[207] Aquilo o preocupava, não apenas porque ele era um jogador de corpo e alma, mas porque os jogadores eram o público e o negócio da TSR. Como a companhia podia ser eficiente sendo gerenciada por alguém que não entendia os jogos nem os produtos e o público-alvo? Da perspectiva de Williams, a relação deles azedou quando ela tentou estabilizar as finanças da TSR e ele teve um "ataque de raiva"[208] quando ela o informou que a casa que a TSR possuía na Ilha de Man, no Reino Unido, teria que ser vendida. Em outra ocasião, Williams lembra que "Gary ficou enlouquecido"[209] ao ser informado que o banco não adiantaria mais o financiamento para os dispendiosos projetos e operações em Hollywood.

Desde que Gary reassumira o controle da empresa, em março de 1985, ele e os Blume estavam negociando um acordo de rescisão e uma proposta de divisão de suas ações seguindo o contrato de acionistas. Com 990 ações em conjunto contra as 1.371 de Gary, os Blume ainda tinham um grande impacto na companhia.[210] A primeira tentativa de Gary para adquirir as ações dos Blume em abril de 1985 falhou porque a empresa não tinha dinheiro em caixa o bastante, nem conseguiria um empréstimo para comprar a parte de Brian, avaliada naquele momento em cerca de US$ 500.000. Quando os Blume foram avisados, eles externaram sua resistência sobre o acordo rescisório, que vinha da ansiedade de não ter mais o controle corporativo da companhia em que eles tinham tantas ações.

Durante um recesso no encontro do conselho em abril de 1985, ocorreu um encontro particular entre Gary e os Blume. O que aconteceu naquela reunião ainda é contestado. De acordo com os Blume, Gary fez uma oferta para comprar suas ações pessoalmente – uma alegação que ganha credibilidade, por conta da comunicação que se seguiu com os irmãos, a

aceitação deles do pacote em maio de 1985 e uma segunda carta de intenção de venda dirigida à TSR em 8 de outubro de 1985. A versão de Gary era de que ele concordou em ajudá-los a encontrar um grupo para comprar as ações, mas "nenhuma oferta ou promessa jamais foi feita"[211] sobre uma oferta pessoal dele.

Qualquer que tenha sido o caso, negociar com os Blume ainda era um desafio para Gary naquele ponto, já que a hostilidade aberta entre eles já durava algum tempo. Gary se perguntava como aquelas relações tinham chegado a tal ponto. Brian não era um cara mau – era talentoso, esperto e no geral as pessoas no escritório gostavam dele. Antes da TSR, Brian costumava dormir no sofá da casa dos Gygax e almoçava com a família. Agora, eram adversários. Mesmo assim, Gary e os Blume tinham uma história, e Gary estava certo de que em algum momento chegariam a um acordo no decorrer do ano. Ele também acreditava ter um grande poder de barganha sobre os Blume como único interessado, dadas as proteções oferecidas no acordo assinado. Ele não estava preparado para o que veria a seguir.

EM 22 DE OUTUBRO de 1985, Gary deixou o seu escritório e foi à sala do conselho da TSR para o que assumia ser um encontro hostil, mas relativamente inócuo e fora de hora cuja pauta era a política de pagamentos de direitos autorais e copyright. Nas semanas anteriores, Gary discutira com outros membros do conselho que empregados deveriam receber pelos direitos e pelo copyright sobre o seu trabalho em vez de repassá-los para a empresa. Os generosos pagamentos de direitos eram uma dor de cabeça para a TSR desde o começo. Gary e os Blume começaram a perceber o quanto aqueles acordos custavam já em 1976, quanto passaram a controlar a política sobre os direitos e a negociar reduções. Mas a companhia ainda sofria com tais acordos, que só para Gary pagaram mais de 2 milhões de dólares no melhor ano. Porém, essas políticas ainda eram um assunto complicado, já que a estrutura da TSR servia como peça-chave para recrutar, manter e reconhecer seus grandes talentos.

O que Gary não esperava quando chegou à sala naquela noite era ver Kevin e Brian Blume. O encontro continuou como estava na pauta, mas Gary estava nervoso com a presença deles e perguntou ao secretário do

conselho se havia alguma mudança na TSR que tivesse modificado sua posição. Descobriu que Lorraine Williams tinha exercido seu direito de comprar cinquenta ações, e, o mais importante, que Brian Blume adquirira as setecentas que podia assegurar.[212] Com isso, no mesmo instante, Gary soube que não era mais o sócio majoritário. Pior ainda, descobriu que Brian tinha exercido seu direito em nome de alguém, e a quem era dirigida a carta de intenção de venda dos Blume: Lorraine Williams.

Apesar de ter suas reservas sobre Williams e seu alegado desprezo por jogos e jogadores, Gary tornou sua contratação pela TSR uma prioridade quando a levou para lá seis meses antes, e a tornara uma pessoa de confiança. Ele estava chocado. Descobrir que ela estivera em negociações secretas para comprar todas as ações de Blume – um fato que todos os membros do conselho diretor já sabiam – foi o grande golpe de traição. Gary sabia que tinha poucos amigos no conselho naquela época e já havia avisado sobre uma reorganização em breve. O encontro foi concluído com Williams sendo votada para ficar no lugar de Gary como presidente e CEO.

Nos dias que se seguiram, passado o choque, Gary procurou uma assessoria jurídica e fez um último esforço para comprar a parte de Brian, chegando a escrever um cheque para ele em 5 de novembro de 1985, de US$ 113.750 como adiantamento pela compra de 650 de suas ações.[213] Esse adiantamento por apenas uma parte das ações de Brian poderia explicar porque Gary não tinha comprado a parte dos Blume antes, e confirmaria que ele não havia feito uma oferta pessoal no encontro em abril – Gary parecia não ter o dinheiro. Um estilo de vida opulento combinado com um divórcio custoso e a diminuição nos pagamentos pelos livros o deixaram com poucos fundos líquidos e poucos ativos em geral para efetuar a compra.

A situação financeira de Gary não importava, pois quando ele fez sua última tentativa de adquirir as ações de Brian, ele não poderia vender nem se quisesse. Seus interesses na TSR estavam presos como garantia do acordo feito com Lorraine Williams.[214] Gary e seus advogados estavam convencidos de que o acordo entre os Blume e Williams violava o acordo dos acionistas e o assunto foi levado ao tribunal em 1986. Mas a combinação dos documentos de intenção de venda dos Blume e a natureza incerta do encontro privado entre Gary e eles, no qual alegavam que Gary tinha se oferecido para comprar suas ações, convenceram o juiz local de que os Blume tinham cumprido suas obrigações contratuais, e permitiu que o

acordo prosseguisse.

Por ironia, era um dos antigos adversários de Gary quem presidia o procedimento legal. O juiz era um nativo de Lake Geneva um pouco mais velho que Gary e que tinha, de acordo com ele, lhe arrancado à força uma arma de ar comprimido quando eram garotos.[215] Agora para Gary, era como ele tivesse o arrancado à força de sua companhia. Pelo resto da carreira, Gary afirmou que a decisão do juiz não tinha base e que foram decisões como essa que lhe custaram a reeleição.[216] Qualquer que fosse o caso, era tarde demais – o dano estava feito.

No fim de 1985, Williams convenceu Brian Blume e comprou todas as ações dos irmãos Blume pela modesta quantia de 350 dólares cada, uma diferença de mais de 7 mil dólares da oferta que Gary alegava ter apresentado um ano e meio antes.

Mais uma vez, Gary estava fora. Pior ainda, com Lorraine tendo o controle sobre a TSR, ela não hesitou em deixar claro que não gostava nem respeitava Gary. Como ele mesmo explicaria: “Pelo que consegui entender, parecia haver muita inimizade pessoal envolvida. Eu me atrevi a desafiar o direito de Lorraine Williams de controlar a companhia, e ela discordou de tudo o que eu queria fazer.”[217]

Segundo funcionários da TSR, a briga era mesmo pessoal. Gary teria, supostamente, desrespeitado Williams em público durante um evento da Gen Con, deixando claro a falta de conhecimento e de envolvimento dela com *Dungeons & Dragons*. Esse foi um fator relevante para a aproximação dela com os Blume e o posterior controle da companhia. De acordo com Williams, seus motivos eram simples. “Posso não entendê-lo por completo, mas tenho a compreensão intelectual de que era o produto certo na hora certa.”[218] Aparentemente, ela sentiu que tinha o direito de comprar a parte dos Blume sem o conhecimento de Gary para impedi-lo de “atrapalhar tudo e tentar bloquear de novo a capacidade dos Blume de vender suas ações e sair para prosseguir com suas vidas”.[219]

Depois da custosa derrota legal, Gary vendeu suas ações (e seu direito legal de apelar) para Williams por setecentos dólares cada, o que lhe rendeu quase 1 milhão de dólares. Em outubro de 1986, ele renunciou publicamente a todos os seus cargos na TSR.

Para Gary, perder a empresa foi como “perder um filho”.[220] Talvez a grama fosse mais verde do outro lado da cerca.

205 Trecho baseado em Gygax e Sacco, 2002. Diálogos com as citações correspondentes são tirados diretamente do relato de Gary. “Ela [Lorraine] era minha confidente, mas comecei a ficar desconfiado depois de dois incidentes. No primeiro, ela disse que desprezava os jogadores, que eles estavam socialmente abaixo dela. Em outro, quando falei que planejava garantir que os empregados ganhassem ações quando a crise corporativa passasse, em reconhecimento a lealdade deles, Lorraine se virou para a minha assistente pessoal, Gail Carpenter [agora Gail Gygax, minha esposa] e disse: ‘Só por cima do meu cadáver!’”

206 Ibidem.

207 Citado em Gygax e Sacco, 2002.

208 Relato de Lorraine Williams, citado em Ewalt, 2013, 169.

209 Ibidem.

210 Peterson, 2014.

211 Citação de Gary em Peterson, 2014.

212 Peterson, 2014.

213 Ibidem.

214 Ibidem.

215 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2004.

216 Em *EN World RPG News & Reviews*, 2004.

217 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2002.

218 Relato de Lorraine Williams, citado em Ewalt, 2013, 170.

219 Relato de Lorraine Williams, citado em Peterson, 2014.

220 Citação de Gail Gygax, de 2014, sobre o trailer de *Dungeons & Dragons: A Documentary*, dirigido por A. Savini; http://dndadoc.com/trailer-2.

Nível 7

MESTRE: *Vocês têm vagueado pelo deserto por dias, pelo menos é o que você acha. Nada além de areia no horizonte até onde você consegue ver. O sol quente está lhe castigando, deixando a armadura insuportavelmente aquecida. Seu grupo está desidratado e seu passo já se tornou arrastado.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Pego o mapa e tento ver onde estou. Ainda estou seguindo para o sul?*

MESTRE: *Até onde você pode ver, continua no caminho e deve estar se aproximando do lugar marcado no mapa;*

JOGADOR (SIR EGARY): *Em frente, homens! Estamos perto!*

MESTRE: *Vocês avançam por mais uma hora sem sinal de nada nem ninguém.* [Consulta os modificadores de constituição de Egary e rola um dado de vinte lados] *A exaustão causada pelo calor começa a abater você e seus homens e é cada vez mais difícil prosseguir. Quando você está prestes a desmaiar, pode ver uma luz brilhante ao longe.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Sim, finalmente! Vamos, homens! Encontramos! Redescobrimos a Chave da Revelação! Com tudo que sobrou das minhas energias, corro.*

MESTRE: *A luz torna-se cada vez mais brilhante e mais distinta, conforme você abre caminho até ela. Seus músculos ardem e você precisa desesperadamente beber alguma coisa. Então, de repente, quando se aproxima, a luz começa a sumir.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Não! Tento apressar o passo.*

MESTRE: *Agora a luz brilhante enfraquece cada vez mais, até que você a alcança. A luz sumiu. Não há nada ali – era apenas uma miragem.*

35

Novos começos

A SALA DE REUNIÃO espaçosa e ultramoderna estava desconfortavelmente quieta, com exceção do clique nervoso de uma caneta retrátil e o tique-taque impaciente de um relógio na parede. A vista daquela sala era impressionante, uma visão panorâmica dos imensos arranha-céus e das atarefadas ruas de Chicago. No entanto, a reunião estava muito acima e distante da agitação das ruas do centro da cidade, e a quietude parecia aumentar a tensão na sala.[221]

– Não se preocupe, tenho certeza que eles estão vindo – falou Forrest Baker, um contador bem vestido sentado à mesa, com um par de assistentes que permaneceram mudos.

– Bem, não seria a primeira vez que uma coisa dessas acontece – disse Gary, preparando-se para outro *round* de decepção profissional.

Quase um ano tinha se passado desde aquele fatídico dia em outubro de 1985 em que Gary tinha perdido sua empresa, a TSR, e o jogo que alavancara seu sucesso, o *Dungeons & Dragons*. Levara vários meses para que o choque e a decepção passassem, mas ele estava em um estado psicológico bom o suficiente para voltar aos trilhos, criativamente falando.

Outras grandes mudanças aconteceram em sua vida, algumas boas, outras ruins. Gary continuava enrolado em um longo e difícil processo de divórcio com Mary Jo. O fracasso de seu casamento se devia, em grande parte, às disputas que ele tivera na TSR, um ambiente de trabalho exacerbado por sua relação volátil com os irmãos Blume. Profissionalmente, Gary era reconhecido como uma figura pensativa, com "um temperamento intenso que ele podia invocar em um nanossegundo".[222] Ele tinha o temperamento de um visionário criativo, que fora enganado a cada passo profissional e artístico. Mas ele também era capaz de ser extrovertido e carismático, e

possuía a reputação de “arranjar tempo para qualquer um”, especialmente aqueles que “reconheciam sua criatividade”.[223]

Pelo lado positivo, ele enfim teve tempo e recursos para embarcar em outras iniciativas criativas que tinha acalentado antes, principalmente escrever fantasia – uma paixão que ele perseguira nas primeiras edições da *Dragon* com o pseudônimo Garrison Ernst. Naquele momento, Gary queria completar seus romances de fantasia sobre Gord, o Ladrão, uma propriedade intelectual que conseguiu manter como parte de seu acordo de venda com a TSR. Os primeiros dois livros da série, os sucessos *Saga of Old City* e *Artifact of Evil*, foram lançados pela TSR antes de sua saída. Passados no mundo da campanha de Greyhawk, os livros de Gord, o Ladrão, satisfaziam a aspiração de Gary de escrever histórias parecidas com a *pulp fiction* de Robert E. Howard, Jack Vance, Fritz Leiber e L. Sprague de Camp, que tanto o inspiraram quando jovem. Até então, Gary não continuara a série, tendo sido pressionado pelas responsabilidades profissionais e familiares.

Ao explorar possibilidades para a série, Gary discutira uma parceria com um conhecido do mundo dos jogos, chamado Forrest Baker, que soubera de sua saída da TSR e ligara para ver se ele estava interessado em começar uma nova empresa. Baker tinha trabalhado para uma firma de contabilidade que prestara consultoria à TSR durante sua crise financeira de 1984 e 1985. Gary, com fundos modestos mas significativos pela sua saída da empresa, concordou em ajudar financeiramente a nova companhia, se Baker tivesse a habilidade de levantar o capital que faltava – uma soma entre 1 e 2 milhões de dólares. Naquele ponto em sua carreira, Gary não tinha interesse no gerenciamento e na administração de outra empresa de jogos e queria focar no trabalho criativo. Se a companhia avançasse, Baker seria o responsável pelos aspectos bancários, legais, financeiros e, principalmente, de levantamento de fundos para a operação.

No lado pessoal, Gary era pai mais uma vez: teve um filho com sua antiga assistente na TSR e então namorada, Gail Carpenter. Ele era o pai orgulhoso de um menino que batizaram de Alex – o terceiro filho do casal, o sexto dele. Sabendo que tinha cometido muitos erros como pai e marido no passado, ele estava determinado a não repeti-los. Sendo quase uma criança, ele adorava ter um bebê em casa novamente, acreditando que crianças eram “a melhor coisa do mundo”.[224] Ele também era realista e sabia que ser um

bom pai era algo exigente, ainda mais na sua idade. Então, ganhou uma nova perspectiva de como o seu pai de meia-idade deve ter se sentido quando ele nasceu.

Na sala de reuniões em Chicago, vários minutos se passaram e ainda não havia sinal dos investidores que o anfitrião de Gary prometera. Gary notara que Baker parecia agitado. Ele estava digitando números, nervoso, em um *notepad*, mas não tinha conseguido falar com ninguém. Quando as esperanças de Gary no projeto estavam quase sumindo, uma das ligações de Baker foi atendida.

Baker ouviu e assentiu por vários minutos. Por fim, falou:

– Sim... Entendo. Não, sem problemas! Pode acontecer a qualquer um. Vou colocar você no viva-voz, um momento – respondeu ao pressionar um botão do telefone.

– "Sim, então, como eu estava dizendo, peço sinceras desculpas por termos perdido a reunião de hoje, mas o acordo ainda está de pé" – disse uma voz confiante do outro lado.

Com isso, toda a tensão desapareceu e o grupo na sala deu um suspiro coletivo de alívio. Os investidores ausentes estavam interessados.

Com aquele investimento inicial, Gary se associou a Baker em uma nova companhia chamada New Infinities Productions, Inc. Baker seria o CEO e Gary, o presidente do conselho diretivo, enquanto também liderava os esforços criativos da companhia. Com isso, Gary se dedicou a gerar conceitos de RPG e continuou com a série de Gord, o Ladrão. Estava empolgado por estar trabalhando de novo com sua capacidade criativa.

Em alguns meses, ele tinha feito um tremendo progresso em seus romances de fantasia e criou o conceito de um novo RPG que queria produzir imediatamente. Para acelerar o processo, se uniu a seu antigo conselheiro criativo na TSR, Frank Mentzer, e o editor da *Dragon*, Kim Mohan, para desenvolver o novo material – um movimento que provocou Lorraine Williams e garantiu a demissão de Ernie e Heidi Gygax, que tinham mantido seus cargos na TSR mesmo depois da saída de Gary. Além disso, Williams entrou com um processo em 1987 contra a New Infinities pelo lançamento de um módulo de aventura de Frank Mentzer, que ele desenvolveu enquanto trabalhava na TSR. Mentzer alegava ter tido permissão da empresa depois que a companhia não quis publicá-la, mas essa não fora dada por escrito. Por isso, a ação legal.[225]

Apesar dos problemas causados por ter convocado alguns dos melhores talentos da TSR, Gary estava tranquilo, pois os produtos de sua nova companhia estavam em boas mãos, permitindo que ele focasse em seus romances. No entanto, era óbvio que, mesmo conseguindo atrair o investimento inicial, a New Infinities precisaria de uma grande quantidade de capital para produzir e lançar seus novos sistemas.

Em meio a isso, Forrest Baker avisou ao conselho que estava deixando a empresa, aparentemente por sua inabilidade de levantar fundos suficientes para produzir os produtos em grande escala. Gary ficou furioso, achando que Baker tinha deixado a companhia incipiente em uma situação financeira e operacional precária.

No meio de uma aposta promissora para colocar novos projetos de pé, Gary se viu comprometido financeiramente e forçado a lidar com problemas de gerenciamento corporativo, em vez do trabalho criativo que ele queria fazer. Felizmente, tinha reunido uma equipe criativa experiente para trabalhar nos produtos enquanto ele resolvia os desafios financeiros, mas sabia que precisaria de alguém com talento e experiência em assuntos de administração para que a empresa sobrevivesse.

Procurando ajuda para estabilizar a companhia recém-nascida, Gary procurou seu amigo, criador de jogos e antigo diretor da TSR Reino Unido (TSR RU), Don Turnbull, em fevereiro de 1987. Turnbull era um membro respeitado da comunidade de jogos e foi fundamental para popularizar o RPG no Reino Unido com suas colaborações para a revista *White Dwarf*, além de seu trabalho na respeitada empresa de jogos inglesa Games Workshop, que era uma grande força no mercado de miniaturas, com sua série *Warhammer Fantasy Battle*. Enquanto gerenciava a subsidiária fundada depois do acordo de distribuição com a Games Workshop expirar e a tentativa de fusão ter falhado, Turnbull foi editor de produtos de sucesso, como o *Advanced Dungeons & Dragons Fiend Folio*, de 1981, e publicou a própria revista sobre jogos, a *Imagine* – que foi um veículo inicial para os primeiros escritos de Neil Gaiman, entre outros.

Depois de trazer Turnbull, Gary voltou para seus livros de Gord, o Ladrão, trabalhando para manter as luzes acessas em sua nova empresa. Seus livros incluíam *City of Hawks*, *Night Arrant* e o sucesso de *Sea of Death*, de 1987, seguido por *Come Endless Darkness* e *Dance with Demons*, de 1988. Infelizmente, não importava quantos exemplares vendesse, ainda

não compensava a linha de jogos da empresa, que não vendia bem e incluía um sistema de RPG inovador, mas pouco desenvolvido, de ficção científica chamado *Cyborg Commando* – que foi criado por Gary e roteirizado por Frank Mentzer e Kim Mohan –, e uma série de módulos genéricos para RPG escrita por Gary intitulada *Gygax Presents Fantasy Master*. Mesmo com tudo isso, ele ainda encontrava tempo para escrever alguns projetos paralelos, incluindo o livro de 1987 da Putnam/Perigee, *Role-Playing Mastery* – no qual se sentiu pressionado para adicionar vários avisos sobre separar o real do imaginário, quase dez anos depois do desenlace do caso Egbert –, e a sua sequência, *Master of the Game*, em 1989.[226]

No entanto, mesmo com os exaustivos esforços de Gary e o conhecimento administrativo de Turnbull, foi impossível colocar a New Infinities para funcionar. A mistura necessária de investimentos e administração confiável nunca foi alcançada. Com a situação exacerbada pelo processo com a TSR, a companhia faliu em 1989. Infelizmente, Gary tinha usado o "resto dos fundos que tinha"[227] para pagar vendedores e manter as operações, na esperança que a venda dos novos jogos fosse retomar a saúde financeira da nova empresa, como acontecera alguns anos antes na TRS com *Unearthed Arcana*.

Apesar de a New Infinities ter tido vida curta e ter custado muito caro para Gary financeiramente, produziu vários títulos notáveis de ficção e de jogos entre 1987 e 1989. Esses títulos não provaram ser lucrativos, e Gary se encontrou sem recursos ou motivação – mais uma vez – para começar uma nova empresa. Porém, ainda tinha algo de valor para oferecer: ele mesmo. Naquela época, o nome e o talento de Gary já o precediam e era apenas uma questão de tempo até que uma nova oportunidade surgisse.

---

221 Trecho baseado em Gygax e Sacco, 2002. O relato de Gary diz: "Baker preparou um plano, completo com componentes legais e bancários, contabilidade e segurança do capital investido para 1 milhão a 2 milhões de dólares sempre que necessário. Eu era cético, mas acompanhei Baker a uma série de encontros em Chicago. Eram impressionantes. A única falha foi quando o representante dos investidores não nos encontrou no escritório da firma de advocacia que nos aconselhava. Na presença deles, Baker fez uma ligação para os investidores e falou com eles para todos ouvirmos e entendermos que foi uma falha, mas tudo continuava seguindo."

222 Citado em uma entrevista telefônica com Stephen Chenault, de 13 de fevereiro de 2013.

223 Citado em uma entrevista telefônica com Paul Stormberg, de 20 de agosto de 2015.

224 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2005b.

225 Appelcline, 2014a, 101.

226 Esse livro contém dicas úteis sobre como mestrar e jogar um RPG, mas é digno de nota perceber que contém várias declarações e avisos sobre separar o real do imaginário. Nisso, inclui-se “Conflito e violência nesses jogos são apenas simulações, que não devem ser levadas para a vida real” (p. 23); “Um mestre sabe a diferença entre jogar, assumir um papel e a vida real, e nunca os mistura” (p. 23); “Os melhores jogadores de RPG sabem a diferença entre jogo e realidade” (p. 35); e “Lembre-se de que o verdadeiro ‘você’ e sua personagem no jogo são diferentes” (p. 37). É de se questionar se Gary se sentiu pressionado pelo editor a incluir esses avisos.

227 Citado em Gygax e Sacco, 2002.

36

Jornadas perigosas

– LAMENTO, SR. GYGAX, mas a NEC não vai mais investir – avisou a voz do outro lado da linha.

– Não, você não entende. Nós mudamos o nome, estamos limpos. O processo da TSR não tem base... – insistiu Gary.

– Sr. Gygax, a NEC não pode se ligar a um processo desse tipo. Lamentamos muito – falou a voz, seguida por um clique abrupto.

– Não, espere! Alô? Alô...? Droga! – berrou, batendo o telefone.

A voz do outro lado da linha era de um executivo da NEC, dona do TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem, pioneiro na tecnologia gráfica de 16 bits para consoles domésticos, vendendo mais de 10 milhões de unidades no mundo. Gary tinha trabalhado com a NEC e a JVC, líder no mercado de eletrônicos, nos últimos meses em uma versão para videogame de um novo RPG chamado *Mythus*, derivado de um sistema novo, complexo e inovador que ele criara, chamado *Dangerous Dimensions*. Comparativamente, *Dangerous Dimensions* era um sistema de RPG como *D&D*, enquanto *Mythus* era o mundo da campanha como *Greyhawk* ou os posteriores *Oriental Adventures*, *Dragonlance* e *Ravenloft*. Uma ligação telefônica idêntica à da NEC veio da JVC nos dias seguintes.[228]

Era final de 1992, três anos depois do fim da New Infinities. Gary se inspirou em um novo sistema de RPG que ele estava trabalhando com um talentoso escritor chamado Mike McCulley. Era, de longe, o sistema de regras mais extenso que ele já tinha produzido, uma "verdadeira enciclopédia de regras".[229] Naquela época, a indústria do RPG girava em torno de sistemas de jogo cada vez mais complexos, conhecidos na indústria como "rules-heavy". O sistema de *Dangerous Dimensions* foi desenvolvido de forma que se adaptasse para vários gêneros de campanhas, mas com foco

inicial em fantasia e horror.

Apesar de a New Infinities não ter sido financeiramente bem-sucedida, produzira alguns produtos que foram bem recebidos, e a reputação de Gary como criador de jogos estava mais forte do que nunca. Não demorou muito para que *Dangerous Dimensions* atraísse a atenção da NEC e da JVC, que queriam licenciar os direitos para uma versão em videogame, enquanto a Games Designers' Workshop (GDW), uma das maiores competidoras da TSR, sediada em Illinois, queria produzir a versão em papel. O principal interesse desses parceiros em potencial no novo sistema de Gary era direcionado para a fantasia, apesar de ele querer se enveredar para o horror, com o título *Unhallowed*. Respondendo às prioridades da NEC e JVC, ele se juntou ao escritor *freelance* e criador de jogos Dave Newton para produzir a versão fantástica do jogo, chamada de *Mythus*. Gary e Newton trabalharam arduamente nos meses que se seguiram no cenário de *Dangerous Dimensions: Mythus*, procurando atender às demandas dessas oportunidades empolgantes.

Gary terminou um protótipo do novo sistema a tempo para o encontro em Las Vegas da Game Manufacturers Association (GAMA), em 1992. Além de atrair muita atenção do público ansioso, também chamou a atenção da TSR e da inimiga de Gary, Lorraine Dille Williams. Com certeza, Williams e sua equipe perceberam que com *Dangerous Dimensions*, Gary estava criando um RPG de fantasia para competir com eles – e cuja abreviação seria *DD*, ainda por cima. O nome era muito parecido para o gosto de Williams, e a TSR não perdeu tempo em ameaçar tomar medidas legais e subsequentemente abrir um processo para paralisar a produção do jogo devido a possível confusão de nomes e produtos. Gary alegou que o nome se baseava numa preferência da JVC, mas não há dúvidas de que ele sabia que seria uma provocação deliberada *à sua* antiga empresa. Porém, não esperava uma ação legal.

Gary tinha que atender a várias condições por causa de seu acordo de venda da TSR. Temendo que esse nome tão parecido não se sustentasse em corte, contatou NEC, JVC e a GDW para aprovar uma mudança – que todas concordaram. Daquele ponto em diante, Gary e seus associados acreditaram estar tudo certo e prosseguiram com o desenvolvimento do novo jogo, com um novo título: *Dangerous Journeys*.

Nesse meio tempo, a gigante editorial Penguin, por meio de seu selo Roc,

assinou um contrato para publicar uma série de romances baseados no cenário de *Mythus* – era uma estratégia comum lançar romances junto com os RPGs, com *Dragonlance* sendo o exemplo mais notável. Entre 1992 e 1993, Gary escreveria uma trilogia de romances de *Dangerous Journeys*, intitulados *The Anubis Murders*, *The Samarkand Solution* e *Death in Delhi*.

Apesar da mudança de nome, e para grande tristeza de Gary, a TSR continuou com o processo, procurando paralisar o renomeado *Dangerous Journeys*. A alegação era que o jogo era derivado de *D&D* e *AD&D*. Apesar de não conseguir, a TSR insistiu em um processo sobre copyright contra Gary, seus parceiros e o produtor da versão em papel do jogo, GDW. As poderosas NEC e JVC ficaram de fora do processo, deixando Gary e os demais processados com poucos recursos para combater o que a TSR tinha virado. Gary não podia acreditar. Ele estava convencido de que a ação era resultado de uma vingança de Williams, e não uma preocupação legítima sobre o copyright da TSR. Afinal, não era a primeira vez que ela o processava, apesar de o motivo ser completamente diferente. Por que não processaram a New Infinities quando esta produzia o mesmo tipo de material? O diferencial era que *Dangerous Journeys* ganhara alguma força no mercado, e Gary acreditava que Williams estava usando seus vastos recursos contra ele, sabendo que ele não seria capaz de encarar os custos de um processo dispendioso.[230] A TSR estava com medo dele e tencionava colocá-lo fora do mercado.

Quanto ao mérito do caso, Gary explicaria sua natureza precária desta forma: “Imagine alguém que não conheça nem xadrez nem damas. Então, o fabricante de damas abre um processo por quebra de copyright contra o xadrez. Vossa Excelência olhe as semelhanças, o tabuleiro é o mesmo, é jogado por duas pessoas, cada lado tem peças, e são pretas e brancas. Os movimentos se alternam e são variados, e, como no jogo de damas, as peças de xadrez podem se tornar mais poderosas. Além disso tudo, você captura as peças e um lado precisa eliminar o outro para vencer! Era isso que estávamos enfrentando.”[231]

Para o azar de Gary e sua equipe, o processo da TSR funcionou para esfriar tudo. Assim que a NEC e a JVC souberam do litígio, saíram do projeto por não quererem se envolver em um complexo processo sobre direitos e copyright, sem contar as várias outras opções no meio dos RPGs de fantasia para escolher. Para Gary, aquilo foi “devastador”,[232] pois perdeu

para os poderes que ele dera a Williams e a TSR. Como o processo tinha pouco mérito legal, ele acreditava que se a NEC e a JVC tivessem se envolvido, a TSR teria que recuar. Ela podia ser um "peixe grande" no mundo dos RPGs, mas não sonharia em jogar uma versão jurídica de roleta-russa com duas companhias multibilionárias de eletrônicos. Mesmo assim, as duas empresas saíram do negócio, deixando Gary e sua equipe vulneráveis e tornando o desfecho ainda mais doloroso.

Depois de meses gastos na fase pré-testes, os recursos financeiros de Gary e de seus parceiros se esgotaram. Eles não podiam continuar com os custosos procedimentos legais e sabiam que algo devia ser feito. Gary imaginava que a TSR também estaria sentindo a pressão financeira do litígio, então, pegou o telefone e discou um número que conhecia de cor, por já ter sido seu.

– Lorraine? É Gary... Vamos conversar...

Apesar da conversa ter sido fria, os dois chegaram a um acordo.[233]

Em 18 de março de 1994, Gary estava na sala de reuniões na TSR, a mesma em que ele fora destituído, anos anteriores. A sala não mudara muito, exceto pelo olhar desafiador de Lorraine Williams, que se sentava na ponta da mesa. Era onde ele costumava se sentar.[234]

Felizmente para Gary e Williams, a conversa foi feita pelos advogados, enquanto eles mantinham o papel de observadores silenciosos. Afinal, nenhum dos dois tinha algo bom a dizer sobre o outro, e a tensão na sala já era grande demais.

Apesar de ainda ser de longe a maior produtora de RPGs, a TSR estava preocupada, tendo perdido metade de seu público na transição para o *Dungeons & Dragons 2nd Edition* em 1989, segundo fontes internas de Gary.[235] Liderado por David "Zeb" Cook, *2nd Edition* foi uma imensa e custosa revisão da mecânica do jogo, reorganizando várias seções enquanto expandia outras de modo dramático. No entanto, o mais importante para Gary – e outro ponto de conflito com Williams – era o boato de que o motivo para tal revisão era mudar o material de Gary para não mais lhe pagar direitos autorais. De acordo com Gary, "para economizar 2,5%, eles arruínaram a companhia".[236]

Assim como na transição do *D&D* para o *AD&D*, o conceito fundamental do jogo não foi alterado e muito de seu conteúdo melhorou com mais desenvolvimento e revisão, só que muitos sentiram que a parte sombria do

jogo foi retirada para “deixá-lo mais familiar. Demônios e diabos foram renomeados [...] a classe de assassinos foi removida e o jogo ganhou foco em jogar com personagens nobres e heroicos”.[237] Como resultado dessas mudanças, e também de uma lista crescente de outros jogos, *2nd Edition* teve uma recepção morna entre o teimoso contingente de jogadores que sabiam do que gostavam e tinham várias opções. A TSR estava tão desesperada que se dispusera a comprar e finalizar os produtos de alguns competidores, como o *Dangerous Journeys*. De acordo com Gary, a “TSR nos pagou uma soma generosa e conseguiu todos os direitos sobre o sistema e por *Mythus*”.[238]

Não era uma vitória para Gary, mas também não era uma perda total. Ele tinha investido muito tempo, esforço e dinheiro no novo e complexo sistema de jogo, mas, ao contrário de sua experiência com a New Infinities, não ficara de mãos abanando. A melhor parte era saber que aquele capital vinha dos cofres de Lorraine Williams. Talvez Gary tenha rido por último. Ao sair da sala de reunião, lembrava-se de ter sugerido que “da próxima vez que eu escrever um RPG, eles poderiam me oferecer 1 milhão de dólares pelos direitos, nos poupando de gastar a mesma quantia com processos”.[239]

Os problemas da TSR só piorariam com erros sucessivos. Depois de poucos anos, a companhia tinha uma dívida de 30 milhões e estava prestes a falir quando foi comprada pela Wizards of the Coast, fabricante de *Magic: The Gathering*.

Dangerous Journeys foi o último grande lançamento da GDW, que fechou as portas poucos anos depois. Apesar do acordo feito com a TSR – que reembolsou os custos de produção –, a companhia, assim como outras, apoiava-se nas vendas de novos produtos. Com a diminuição das vendas de *Traveller* e o investimento feito em *Dangerous Journeys*, que nunca chegou ao mercado, a GDW não tinha meios de gerar mais renda.

Quando deixou o quartel-general da TSR pelo que seria a última vez, Gary percebeu que sua perigosa jornada tinha chegado ao fim.

---

228 Essa cena é baseada em Gygax e Sacco, 2002. A ligação é ficcional, já que a forma como a NEC e a JVC entregaram suas mensagens não é mencionada.

229 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003-2004.

230 Em Gygax e Sacco, 2002. De acordo com Gary, “três firmas de advocacia diferentes viram o

processo e me asseguraram que era do tipo usado por grandes companhias para forçar pequenas empresas a fecharem".

231 Citado de Gygax e Sacco, 2002.

232 Ibidem.

233 Diálogo ficcional – não se sabe exatamente como a oferta de acordo foi feita ou por quem, mas as partes concordaram em fazê-lo.

234 Baseado em relatos de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003–2004, e em Gygax e Sacco, 2002. De acordo com Gary, aconteceram "vários encontros e dias de negociação". O diálogo serve como resumo dramatizado dos acontecimentos. A localização dos encontros na sala do conselho diretor é ficcional, já que esses detalhes não são mencionados expressamente nos relatos.

235 Citado em Gygax e Sacco, 2002.

236 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2004-2005. Ironicamente, não é uma estratégia diferente da que a TSR usou ao desenvolver *AD&D*, negando a Arneson seus direitos.

237 Citado em Tresca, 2011, 64.

238 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003-2004.

239 Ibidem.

Nível 8

MESTRE: *Você é levado até o grande salão, ladeado por seis cavaleiros de armadura. O cheiro de carne defumada e perfume flutuou até você quando entrou. O teto abobado está escuro de fuligem e a sala, mal iluminada por candelabros pendurados. Você passa por uma série de mesas onde membros da corte se banqueteiam. Uma bela loura dança em uma das mesas ao som da viola de um bardo. Você é levado para o outro lado do salão, e pode ver um estrado e um trono. Nele, está sentado o rei.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Pergunto a um dos meus acompanhantes: "Será que alguém pode me explicar o que está acontecendo?"*

MESTRE: *Não há resposta.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Ei, eu quero saber por que me trouxeram aqui!*

MESTRE: *Nada. Eles apenas continuam o empurrando para frente. Ao se aproximar do trono, você pode ver que o rei não envelheceu bem. A pele dele parece couro por baixo do cabelo e da barba grisalhos.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Vossa Alteza, já se passou muito tempo...*

MESTRE:*"Sir Egary", diz o rei majestosamente. "Sabe por que o trouxe aqui?"*

JOGADOR: *Acredito que sim, vossa Alteza. Mas você deve saber que a Chave da Revelação se perdeu há muito tempo e eu não consigo encontrá-la. Lamento, mas não consegui completar a missão... Eu falhei.*

MESTRE: *O rei o olha, com o semblante fechado por alguns momentos, mas um sorriso começa a surgir em seu rosto. Ele começa a rir.*

JOGADOR (SIR EGARY): *Desculpe-me, Alteza, mas qual é a graça?*

MESTRE: *O rei para de rir e fica muito sério. "Sir Egary... você completou sua missão muitos anos antes. Não o trouxe aqui para puni-lo, mas sim para recompensá-lo! Seus dias de missões valentes acabaram, meu amigo. Você se juntará a mim, para sempre, na minha corte como Lorde Egary, mestre do Lago das Sombras!"*

37

Justificado

UM JOVEM RUIVO ESTAVA sentado inconsciente, amarrado em uma cadeira no que parecia ser uma sala de controle. A sala estreita e escura estava iluminada apenas pelas luzes que piscavam nos consoles e nas telas dos computadores. Quando ele despertou, surgiram quatro silhuetas das sombras.

– Quem são vocês[240] – perguntou o jovem assustado.

– Eu sou Al Gore e esses são meus Vice Presidential Action Rangers, um grupo de nerds cujo único dever é impedir perturbações no *continuum* espaço-tempo – respondeu o vice-presidente. – Conheça os Action Rangers. Você já conhece Stephen Hawking. Conosco também está Nichelle Nichols, também conhecida como Comandante Uhura... A minha esquerda, você reconhecerá Gary Gygax, criador de *Dungeons & Dragons*.[241]

– Saudações! – falou Gary, lançando um par de dados em uma mesa, esperando pelos resultados. – É um prazer conhecer você[242] – completou, entusiasticamente.

Gary não se parecia com ele mesmo. Na verdade, nenhum dos Action Rangers parecia com as pessoas que representavam. Estavam amarelos, arredondados e toscos. Sendo mais direto, pareciam animações.

Os Action Rangers não eram representações ao vivo, mas personagens de desenho animado na série de sucesso da Fox, *Futurama*. Contudo, as vozes dos quatro personagens não eram de dubladores, mas das quatro pessoas de verdade ali representadas. Desenvolvida pelo criador de *Os Simpsons*, Matt Groening, *Futurama*, então em sua segunda temporada, atraía mais de 6 milhões de telespectadores por semana.

Várias horas se passaram no universo ficcional e os Vice Presidential Action Rangers estavam flutuando em um abismo branco. O *continuum*

espaço-tempo fora destruído.

– Alguém quer jogar *Dungeons & Dragons* pelo próximo quadrilhão de anos?[243] – perguntou um satisfeito Gary agitando seu *AD&D Monster Manual*.

O grupo concordou, entusiasmado, enquanto o vice-presidente Gore exclamava:

– Eu sou vice-presidente de nível 10![244]

Em 2000, Gary Gygax e seu *Dungeons & Dragons* tinham avançado muito desde o caso de James Dallas Egbert III e da época de Bothered About *Dungeons & Dragons*. Na década de 1980, nenhum político ou ocupante de cargo eletivo, muito menos o vice-presidente dos Estados Unidos, teria ousado jogar algo tão polêmico quanto *Dungeons & Dragons*. A história tinha mudado e o vice-presidente Al Gore estava se vangloriando de ser um "vice-presidente de nível 10", tudo para fazer comédia em um desenho. Numa estranha e poética virada de destino, a mulher de Gore, Tipper Gore, fora uma das principais defensoras da censura contra o *D&D* na década de 1980, ligando-o ao satanismo e ao ocultismo em seu livro de 1987, *Raising PG Kids in an X-Rated Society*. Com certeza, era aliada de figuras como o dr. Thomas Radecki e Patricia Pulling, fundadora dos BADD – dois dos mais ardentes oponentes ao jogo durante o auge da controvérsia. O que isso significaria? Será que *D&D* tinha conseguido entrar no *mainstream* e encontrar aprovação popular?

O mundo mudara, e Gary mudou também. Então um senhor de cabelo grisalho preso em um rabo de cavalo, ele começava a se encaixar no papel de lenda. Ficou mais diplomático em alguns aspectos, e também mais determinado em outros, principalmente na política. Antes um republicano conservador, virara um libertário declarado. E, apesar de estar ligado a Al Gore, ao menos na ficção, dizia a um amigo jogador que "como um libertário, tenho que concordar com sua avaliação de Al Gore, que deve ter menos que 10 níveis".[245]

Apesar da idade e dos muitos reveses nos anos anteriores, o humor infantil havia retornado, e Gary se descrevia como "'maduro', embora eu não tenha crescido".[246] Mais uma vez, tinha um brilho nos olhos e podia conduzir uma conversa inteira com trocadilhos, se quisesse. Apesar de não ser rico, conseguira um tipo de estabilidade financeira, que se devia, em boa parte, à compra dos direitos residuais de seus muitos trabalhos para a TSR

(antes e depois de sua saída) efetuada pelos novos donos da empresa, a Wizards of the Coast – que rendeu a Gary uma soma de seis dígitos.[247]

A aparição no popular desenho foi um ponto alto sob várias perspectivas. Vinte e cinco anos depois que Gary tinha vendido seu primeiro conjunto de *Dungeons & Dragons*, o jogo encontrara seu lugar na cultura popular. Não era mais visto como perigoso e subversivo (apesar de alguns ainda insistirem nisso), com um lugar firme e importante no mundo – um dos principais suportes dos *geeks*. E isso não era ruim, já que esses *geeks* começavam a dominar o mundo como programadores, engenheiros, peritos em tecnologia, escritores, economistas, criadores de software, diretores de cinema e CEOs. Estavam em todos os lugares, e comandando.

Também era significativa a presença de Gary entre os Action Rangers. Todos eram *geeks* e ícones *geeks* de um jeito ou de outro, mas mesmo uma olhada superficial revelaria muito sobre cada um deles. Ali estava Al Gore, então vice-presidente dos Estados Unidos, do lado de Stephen Hawking, considerado por muitos a maior mente do planeta, e o próprio Gary Gygax, o humilde inventor de *Dungeons & Dragons*, o primeiro RPG do mundo. Será que *D&D* tinha causado um impacto maior do que o acreditado?

Independentemente da resposta, Gary não era o tipo que descansava sobre seus louros. Desde a compra de *Dangerous Journeys*, em 1994, ele tirou uma folga dos RPGs de papel e dirigiu suas energias para os RPGs eletrônicos. Apesar de a experiência com a NEC e a JVC ter sido decepcionante, estava convencido que eles eram o futuro dos RPGs de fantasia.

Entre 1994 e 1996, Gary trabalhou em uma série de conceitos de RPGs eletrônicos, sendo que alguns foram comprados, mas nunca desenvolvidos. Curiosamente, ele percebeu o potencial desses jogos desde o final da década de 1970 e nas primeiras edições da *Dragon* apresentara uma coluna contínua sobre informática, chamada “The Modern Eye”, mas a TSR não possuía capacidade tecnológica ou financeira para investir em uma indústria tão inovadora. A tecnologia, então, alcançou novos níveis e Gary podia e desejava isso com força total.

Em 1996, escolheu um dos seus muitos conceitos de RPG eletrônico para desenvolver em um sistema de mesa tradicional, começando a testá-lo com seu grupo. Gary, que desenvolvera seu sistema mais complexo até então em *Dangerous Journeys*, resolveu voltar ao básico, favorecendo simplicidade

no lugar de mecânicas de jogo complexas. Entretanto, a velha companhia de Gary, a TSR, começou a sofrer sérias dificuldades financeiras, diminuindo o lançamento de materiais de *D&D*. Vendo isso como uma oportunidade, Chris Clark, fundador da Inner City Games e um criador com quem Gary tinha trabalhado esporadicamente desde a década de 1980, aproximou-se de Gary para se unirem na produção de alguns módulos genéricos de aventura, preenchendo o vazio deixado pela diminuição de produção da TSR. Os resultados dessa colaboração foram *A Challenge of Arms*, de 1998, e *The Ritual of the Golden Eyes*, de 1999, ambos publicados pela Inner City Games.

No topo dos novos materiais de RPG de fantasia, e seguindo a quase falência da TSR e sua compra pela Wizards of the Coast, foi a vez de Gary procurar Clark para desenvolver seu antigo sistema de RPG eletrônico, que ele convertera para um sistema de mesa e que era jogado pelo seu grupo desde 1996. Depois de uma tentativa frustrada de conseguir financiadores para o projeto, Clark recomendou que formassem uma parceria para publicá-lo por conta própria. Gary concordou e eles começaram a trabalhar juntos na empresa Hekaforge Productions.

Desenvolvido e publicado pela companhia iniciante, o novo jogo se chamava *Lejendary Adventures*. Gary considerava esse sistema, que pegava leve nas regras, seu "melhor trabalho".[248] Apesar de a Hekaforge ter uma produção limitada e um orçamento de marketing de apenas 14 mil dólares, ele estava convencido de que *Lejendary Adventures* era o sistema e o jogo que os jogadores estavam querendo.[249] Os três livros-base do sistema foram lançados entre 1999 e 2000, incluindo *The Lejendary Rules for All Players*, *Lejend Master's Lore* e *Beasts of Lejend* – um modelo de três livros-base testado e aprovado, dando prosseguimento aos livros originais de *AD&D*.[250] Mas Gary não via mais o desenvolvimento e a comercialização de um jogo com leveza e se perguntava se teria a força necessária para encarar de novo esse processo desafiador e muitas vezes decepcionante.

Com certeza, a visão de Gary sobre trabalho e diversão mudou com os anos. Em muitas formas, ele amadureceu e se adaptou, pelo menos o máximo que conseguia. Já era avô e seus dias de drogas ilícitas e estrelas de Hollywood ficaram para trás. Tinha ganhado uma segunda chance de acertar no casamento e na paternidade, e estava determinado a não repetir seus erros. Minimizando a situação, escreveu: "Eu deveria ter me ocupado

um pouco mais com assuntos de família."[251]

Com *Lejendary Adventures* e outros projetos, Gary ainda tinha seu trabalho, mas, ao contrário do passado, estabelecera limites. Apesar de ainda rigorosos, seus horários iam de seis da manhã às seis da noite todos os dias, sete dias por semana – uma grande diminuição das noites viradas trabalhando, que às vezes viravam jornadas de 24 horas. Gary, como o gênio Thomas Edison, ficava bem com poucas horas de sono por noite, e essa sua nova maneira de ver a vida permitia que a maioria de suas noites fosse "estritamente dedicadas à família".[252] Mesmo assim, ainda empregou muito tempo e recursos para o projeto *Lejendary Adventures* e tinha grandes expectativas de sucesso.

O jogo carregava os sonhos e as esperanças de Gary de um novo sucesso – outro *D&D*. Mas será que o raio cairia duas vezes no mesmo lugar?

---

240 Citado no episódio de *Futurama* intitulado "Anthology of Interest", 2000.

241 Ibidem.

242 Ibidem.

243 Ibidem.

244 Ibidem.

245 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003a.

246 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2002.

247 De uma entrevista com Peter Adkison, 28 de dezembro de 2014. Em um esforço para promover boa vontade e adquirir propriedade intelectual "limpa", acordos similares foram feitos com outros empregados afastado da TSR como Dave Arneson, Tracy Hickman, Margaret Weis, R.A. Salvatore e Ed Greenwood. Ter essa propriedade era importante porque Adkison já sentia que a Wizards poderia ser vendida logo.

248 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2005b.

249 Citado em uma entrevista telefônica com Chris Clark, de 21 de novembro de 2014.

250 Ideia explorada em Appelcline, 2014c, 366.

251 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003a.

252 Ibidem.

38

Prata e ouro

GARY COLOCOU A TACINHA de cristal com conhaque nos lábios e tomou um gole. A bebida densa e quente tomou a boca e a garganta dele, deixando para trás um gosto delicioso de carvalho e nozes tostadas. Não deu aquela sensação de queimado – era macio, aveludado e quente. Gary nunca tinha provado nada parecido.

– Gostou, Papa G? – interrompeu seu filho Alex.

Gary sorriu e olhou ao redor na generosa varanda de sua grande casa vitoriana amarela em Lake Geneva, na Madison Street. Estava cercado pelos seis filhos e seis netos, assim como Gail, sua esposa por 15 anos. O conhaque de 75 anos foi presente de François Marcela-Froideval, ex-empregado da TSR, autor de histórias em quadrinhos e figura-chave em apresentar o RPG aos franceses. A garrafa viera da adega do pai de François e Gary a guardara por sete anos.

– Melhor beber agora do que guardar para meu velório, certo?[253] – brincou Gary antes de tomar outro gole.

Um charuto Romeo y Julieta estava apoiado no cinzeiro, fazendo a fumaça adocicada do tabaco cubano flutuar – o mesmo que seu pai costumava fumar. O charuto, junto com o conhaque, era o final perfeito para a deliciosa codorna como jantar e a torta de merengue de limão como sobremesa. Era o desfecho perfeito para um dia perfeito.

Era 27 de julho de 2003 – o 65º aniversário de Gary. Era uma ocasião rara, já que todos os filhos e netos de Gary estavam presentes para comemorar com ele. Na verdade, segundo o então aniversariante, era "a primeira vez que aquilo acontecia".[254]

Talvez fosse o conhaque, ou a companhia, mas Gary se sentia brilhante. Ele estava tão orgulhoso. Ernie, Elise, Heidi, Cindy, Luke e Alex eram

especiais, cada um de seu jeito, assim como os filhos de seus filhos. Cada neto tocava seu coração de forma única e ele via pedaços diferentes de si mesmo em cada um.

Apesar de as meninas terem jogado *Dungeons & Dragons* quando eram mais novas, nenhuma delas ainda o fazia. Elise, claro, tinha jogado desde o começo, mas até ela se afastou do jogo por causa de seu interesse por rapazes, trabalho e vida. Porém, Heidi e Cindy perderam o interesse quando Luke, que tinha sido escolhido como mestre pelas irmãs, "tomou conta" do jogo.[255] Antes disso, as meninas "é que 'sugeriam' quais monstros encontrariam e depois diziam o tipo de tesouro que achavam depois de matá-los".[256]

Gary riu baixinho com a lembrança. Parecia ter sido ontem, mas estavam todos ali, crescidos e com os próprios filhos.

Por outro lado, os garotos de Gary seguiram seus passos e continuaram jogando quando suas agendas permitiam. Na verdade, um ano antes, Ernie e Luke tinham até colaborado em um grande módulo de aventura chamado *The Lost City of Gaxmoor*, publicada pela Troll Lord Games – Gary havia testado com os filhos em grupos que variavam de 12 a 24 jogadores. Aquele esforço aconteceu mesmo com as agendas lotadas de ambos, Ernie no Abbott Laboratories e Luke exercendo o cargo de oficial no Exército, tendo servido na primeira Guerra do Golfo.

Quanto ao trabalho, seu último projeto, *Lejendary Adventures*, não tinha alcançado a popularidade que ele queria. Desde que o jogo fora lançado em 1999, as vendas ficaram abaixo das expectativas. Mesmo assim, o sistema chamara a atenção de uma empresa de jogos maior, a Troll Lord Games, do Arkansas. Gary estava trabalhando com a empresa em vários outros projetos, incluindo uma série de livros customizáveis de "construção de mundos" de RPG, intitulada *Gygaxian Fantasy World Series*. Como benefício adicional dessa colaboração, ele desenvolveu uma amizade próxima com dois dos proprietários e criadores da empresa, os irmãos Stephen e Davis Chenault.

Outro projeto que Gary empreendeu com "os trolls",[257] como os chamava, era uma recriação da masmorra original de *Greyhawk*, chamada *Castle Zagyg* – uma colaboração com seu velho amigo e parceiro, Rob Kuntz, mas depois que os dois se separaram por diferenças criativas, foi completado por um jovem e brilhante protegido de Gary, o designer Jeff Talanian. Mesmo

assim, Gary adorava *Lejendary Adventures* acima de tudo e ainda era o mestre em um jogo toda quinta à noite com seu grupo, que incluía seu filho Alex.

Contudo, isso *não era tod*os os rituais de jogo de Gary, mesmo enquanto trabalhava 12 horas por dia. Pensava-se que, por Gary ter inventado os RPGs, só jogava isso, mas ele sempre adorou todos os tipos de jogos. Se deliciava em jogos que não eram de RPG nas segundas-feiras de tarde, com um grupo local que incluía seu filho Ernie, Tom Wham, veterano da Guidon Games e da TSR, os jogadores locais Dennis Harsh e Russ Ingram, e de vez em quando seu neto Mike. Wham tinha uma coleção impressionante de jogos de tabuleiro e, por ser um fanático por trens, com frequência fazia o grupo jogar *Rail Baron*, *Railroad Tycoon* ou *Ticket to Ride Europe*, mas outros jogos também tinham vez, como *Settlers of Catan*, *San Juan*, *Big Business* e *Operation Overlord*, o favorito de Gary. Isso sem ignorar a paixão que perdurara pelo xadrez, que ele jogava com qualquer um que pudesse. "Gary amava xadrez. Jogava xadrez. Escrevia xadrez. Criava xadrez. Vivia xadrez",[258] destacou o amigo e historiador de *D&D* Paul Stormberg.

Nas sextas-feiras, Gary saía para jantar com Gail. Era o momento especial deles, quando se conectavam além do prato ou do restaurante experimental que estivessem descobrindo. Sushi era uma escolha frequente, mas, às vezes, iam até New Glarus, uma pequena e charmosa cidadezinha do Wisconsin, onde Gary se conectava com suas raízes através de generosas porções de comida e cerveja suíças. Ele entendia a importância de dedicar um tempo para atividades tão simples, e mesmo assim tão importantes. De fato, havia sabiamente recomendado a um jogador recém-casado que "desse mais atenção à esposa do que ao jogo. Se ela não gostar de RPG, mantenha seu jogo em um nível de 'uma noite por semana com os rapazes'".[259] Era realmente uma grande diferença do Gary Gygax que uma vez jogara seis ou sete maratonas por semana, mesmo com vários compromissos profissionais e familiares importantes.

Ele sorriu ao dar outra baforada no charuto. A conversa e as risadas de sua família flutuavam ao fundo. Na densa fumaça do charuto cubano, ele podia ver tudo claramente. Fora para aquilo que ele trabalhara – aquela era sua recompensa.

Gary era um homem mudado. Depois de muitos anos de tumulto,

profissional e familiar, ele alcançara o equilíbrio. Mas, para ele, os pratos da balança tendiam a se mover inesperadamente.

---

253 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003b. A cena é baseada em uma série de posts sobre o assunto do seu 65º aniversário.

254 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003c.

255 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2005a.

256 Ibidem.

257 Termo usado para seus amigos e colaboradores na Troll Lord Games. Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2004-2005.

258 Citado em uma entrevista telefônica com Paul Stormberg, de 20 de agosto de 2014.

259 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2004.

39

Rei dos nerds

GARY SUSPIROU AO ESPIAR pela janela coberta de gelo de seu escritório em casa. A neve cobria todo o chão, e ele ouvia o uivo do vento gelado rodopiando pelo lado de fora, fazendo a velha casa vitoriana ranger. Costumava adorar os invernos de Lake Geneva, só que não mais. A sala estava escura exceto pela luz do monitor dele, que iluminava suas mãos e seu rosto. Um teclado de computador bastante usado estava na sua frente, suas letras praticamente apagadas por causa do uso – o que era um pouco problemático, pois Gary era um digitador desastrado – usava o que ele descrevia como "digitação ao método Colombo... descubra e pouse!".[260]

Ele bocejou, levantou os óculos e esfregou os olhos. Tinha passado uma hora ou um pouco mais, mas se sentia exaurido.

– Acho que por hoje chega – falou para si mesmo.

Pouco tempo antes, Gary era capaz de passar 12 horas direto no teclado, escrevendo com vigor, só que não era mais assim. Tinha sorte quando conseguia passar uma hora ou duas no computador, que ele gastava na maior parte respondendo e-mails ou discussões em fóruns.

Era dezembro de 2005 e Gary estava cansado. Os últimos anos cobraram seu preço. Dois derrames, em abril e maio de 2004, quase o mataram, e os traumas físicos aliados à medicação prescrita pelo médico limitaram sua capacidade de trabalhar. Pior ainda: 2004 também foi o ano da morte do padrinho e amigo mais antigo de Gary, Dave Dimery.

Companheiro no Piratas de Kenmore, Dimery mantivera contato direto mesmo depois de Gary voltar para Lake Geneva. Dave, aliás, estivera presente durante alguns dos momentos de formação mais importantes de Gary, inclusive seu primeiro encontro com uma assombração e o dia em que foram torcer pelo adorado time de beisebol Cubs contra os Brooklyn

Dodgers em 18 de maio de 1947 – o primeiro jogo de Jackie Robinson no Wrigley Field. Mais de trinta anos depois, Gary chamara Dimery para gerenciar o departamento de propaganda da TSR. O porta-voz animado e adorado da empresa, Morley, o Mago, era uma das criações de Dimery, entre outras sacadas.

Até aquele momento, 2005 não tinha se mostrado muito melhor. Gary perdeu outro amigo e companheiro de trabalho de longa data quando Dave Shuterland, renomado artista e designer da TSR, morreu em junho. Sutherland era mais conhecido pelo seu trabalho nas artes de capa de dois dos produtos mais bem-sucedidos de *AD&D*, o *Monster Manual* e *Dungeon Master's Guide* originais. Os memoriais providenciados pelo querido amigo de Gary e antigo empregado da TSR, Harold Johnson, no Lake Geneva's Cactus Club, pareciam acontecer cada vez com mais frequência, e Gary pensava em quem estaria no próximo. Ele perdeu tantas pessoas importantes com o passar dos anos – com certeza, mais pessoas do que era justo. No entanto, o pior de tudo foi ter descoberto naquele mesmo dia que *ele* provavelmente seria o próximo.

Gary se levantou e se arrastou o mais silenciosamente que pôde até a cozinha. Gail tinha adormecido no sofá, e Alex estava fora, provavelmente em um dos dois empregos ou passando tempo com a namorada. Gary abriu a geladeira e viu uma embalagem de seis cervejas Samuel Adams e uma de buttermilk.[261] Pegou as duas e as colocou na mesa.

Quando teve problemas de saúde no ano anterior, vinho tinto se tornara um costume noturno – apenas duas taças por dia, e não mais a garrafa inteira que ele "escutara" seu médico recomendar. Essa moderação era mais uma depois de mudar os cigarros Camel para outras marcas mais "saudáveis". Gary tinha se tornado um verdadeiro obcecado por saúde, mas, naquela noite, a cerveja e o buttermilk ganharam.

Sentou-se à mesa e serviu um copo de buttermilk, que antes dos problemas de saúde tinha sido sua bebida preferida no fim de um dia de trabalho.

"Que diferença faz agora?", pensou ao tomar um gole.

A notícia que recebera naquele dia foi o diagnóstico de um aneurisma da aorta abdominal, um inchaço da maior artéria que levava ao coração. O caso de Gary estava razoavelmente avançado. Se continuasse se expandido, a artéria romperia e a morte seria quase certa.

Ele terminou de beber o buttermilk em um gole e não perdeu tempo em abrir uma cerveja.

– Médicos não sabem de nada – disse.

A cirurgia era uma opção, mas a experiência recente com os derrames e as medicações subsequentes só lhe mostraram que a cura muitas vezes era pior que a doença. Gary não confiava em médicos, a não ser a dra. Kathryn Chenault, a esposa de Steve Chenault, seu amigo e CEO da Troll Lord Games, duas pessoas que ele considerava muito.[262] A desconfiança generalizada de médicos era tão profunda que Gail e Elise tinham alugado um carro e dirigido até o Arkansas só para se encontrarem com a dra. Chenault. Gary interpretou aquela viagem "médica" de sua esposa e sua filha mais velha como uma oportunidade de trabalhar um pouco e jogar com os "trolls".

"Bem, Gary", pensou ele ao levar a garrafa de cerveja aos lábios. "Pelo menos, agora sabemos como vai ser."

Lejendary Adventures não tinha vendido tanto quanto o esperado, apesar de sua relação com Troll Lord Games, que lançara um novo livro-base naquele ano chamado *Lejendary Adventures – Essentials Rulebook.* Entretanto, a saúde de Gary piorara, e ele estava segurando as pontas. As coisas não estavam ótimas, mas não esperava que estivessem. Sessenta e sete anos de uma vida dura e tudo o que seu recém-adquirido hábito de leituras diárias da Bíblia o ensinaram foi isso. Ele já se acostumara ao fato de que, não importava o quanto se esforçasse, terminava com muito pouco ou quase nada, fosse o peixe que pescara na Riviera, sua pintura do Back 40 ou a perda de seus jogos. Mas ele não era de reclamar e sabia que tinha muito pelo que agradecer.

Além de ter se aproximado mais da família e dos amigos, além de um trabalho criativo que ainda o realizava, ele encontrara um novo nível de companheirismo com jogadores do mundo todo. A internet permitia que ele se conectasse com esses jogadores em chats e fóruns, dos quais participava com o nome de Coronel Mostarda – uma referência a seu personagem favorito do jogo *Detetive* e ao filósofo Platão.[263] Pela rede, milhares passaram a expressar gratidão a Gary por sua criação, ou apenas para compartilhar os costumeiros diálogos sobre jogos, que ele adorava. Com isso, ele começou a perceber o impacto do que tinha feito, e se emocionava. O mundo tinha mesmo mudado.

Graças à era do computador, dos smartphones e dos livros de Harry Potter, era legal ser *geek*, e isso fez de Gary o mais legal de todos. Na verdade, ele virou uma espécie de lenda. Em 2002, a revista *GameSpot* colocou Gary empatado com J.R.R. Tolkien no 18º lugar da lista das "30 pessoas mais influentes nos jogos", na provável primeira vez que Gary não se incomodou em ser mencionado com Tolkien. Ele também foi apontado como o 37º na lista "Os 50 maiores pioneiros da FC [Ficção Científica]", da revista *SFX*. Talvez ainda mais apropriado, e o título que, com certeza, ele mais se orgulhava, era o primeiro lugar na lista dos "50 Maiores nerds de todos os tempos", da revista *Sync*.

Gary tinha conseguido. Ele era o rei dos nerds.

---

260 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2006a.

261 Samuel Adams era a cerveja americana preferida de Gary para relaxar depois de um longo dia escrevendo, além de um copo de buttermilk. Gary fala sobre isso em *EN World RPG News & Reviews*, 2003a, 2003b.

262 Sentimento expressado nas entrevistas do autor com Elise (telefone, 11 de maio de 2013), Ernie (entrevistas de 27 de abril e 30 de agosto de 2014, mais e-mails) e Luke Gygax (telefone, 5 de abril de 2013).

263 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2007-8. "Eu uso o apelido para fazer graça comigo mesmo. Vem de eu sempre usar o Coronel Mostarda quando jogo *Detetive*, porque gosto de ser o primeiro e por eu ser um coronel do Kentucky. 'Pladoh' é um trocadilho com a sabedoria de Platão e a criancice de Playdoh."

40

O fim da estrada

– E O NEW YORK GIANTS DERROTOU o New England Patriots, se tornando o campeão do Super Bowl de 2008! – gritava a televisão na sala de estar da casa de Gary.

O amigo de muito tempo e colega de trabalho de Gary, Frank Mentzer, estava sentado em silêncio no sofá. De relance, poderia ser confundido com um gêmeo de Gary, já que era corpulento e tinha o mesmo rabo de cavalo e barba grisalhos. Na verdade, esse parecia ser o visual de vários amigos de jogo de Gary, que eram chamados de "velha guarda" ou "grognards",[264] um termo francês para "velho soldado". Mas naquela noite de inverno, Gary estava com uma aparência mais gasta e cinzenta que a do amigo.[265]

Apesar do evento mostrado na televisão ser emocionante, tinha sido uma noite tranquila para Gary. Por muitos anos, ele acompanhava, entusiasmado, o Super Bowl, pois era grande fã de futebol americano. O outono era dominado pelo hábito de assistir a seu amado Chicago Bears, usando o chapéu de pele falso do time.[266] Aquelas temporadas terminaram em decepções por muitos anos. Os Bears não tinham sido campeões desde a lendária temporada de 1985, e Gary sabia como eles se sentiam. Ele também não ganhara muito desde sua expulsão da TSR naquele mesmo ano, pelo menos não nos negócios.

Em 2008, estava doente demais para socializar, quanto mais se deliciar em um evento esportivo que tinha pouco significado no que restava de sua vida. Seu tempo era curto e ele sabia disso.

– Bom, é melhor eu ir, Gary. Tenho uma longa viagem pela frente – avisou Frank, colocando o casaco. Mentzer vivia a horas de distância ao norte de Lake Geneva, na turística cidade pesqueira de Minocqua, onde possuía e dirigia uma padaria com a esposa.

– Obrigada por ter vindo, Frank, foi bom ver você. E obrigado pelos biscoitos. Pode trazer mais – respondeu Gary, fraco.

Quando Mentzer abriu a porta da espaçosa casa, uma rajada de ar frio entrou e atingiu o rosto de Gary, deixando-o arrepiado.

– Uau! – resmungou Gary. – Pelo menos, ainda consigo sentir isso.

Ele realmente não conseguia sentir muita coisa naqueles dias, e não gostava do que conseguia. Tudo doía. Seu corpo estava desligando, um processo de anos. Estava morrendo.

Sentou devagar no sofá, refletindo por vários minutos. Seus olhos se encheram de lágrimas. Ele tinha percebido que aquela visita de Frank poderia ser a última. Quantos outros precisava encontrar antes de partir?

Gary nunca foi de se emocionar demais com amigos ou família, mas também sabia como era importante que eles soubessem que os amava. Ele nunca se perdoou por negligenciar o pai antes da morte, e não cometeria o mesmo erro duas vezes. Naquele momento, estava do outro lado da situação e entendia melhor do que nunca o quão importantes eram essas conexões. Então, começou a escrever e-mails e a telefonar para todos os filhos, certificando-se de que eles soubessem o quanto os amava. Isso já tinha acontecido antes das cirurgias marcadas para corrigir sua condição, mas Gary sempre cancelava os procedimentos na última hora. Apesar de saber que seu aneurisma era uma bomba-relógio, a fadiga e os riscos de complicações eram piores, do ponto de vista dele, do que a possibilidade de sucesso da cirurgia – sua única chance de sobreviver.

Gary não estava brincando com sua mortalidade. Ele recolhera uma série de opiniões médicas, mas os prognósticos nunca eram consistentes – algo que minou ainda mais sua confiança na medicina.[267] Entendia probabilidades e, com as chances de uma cirurgia ser bem-sucedida ficando entre 50% e 90%, dependendo do médico com quem se consultava, aquele era um jogo que ele não tinha vontade de participar. Tudo isso fez pouco mais do que convencê-lo de que, se fizesse a cirurgia, morreria na mesa de operações – um destino que queria evitar.

No entanto, o trabalho ainda tinha lugar na sua vida. Gary tinha criado jogos por mais de quarenta anos e expressar seus sentimentos para aqueles que amava não era a única coisa que ele precisava fazer. Um mês antes, repassou uma lista bastante extensa e abrangente de coisas a fazer em relação à criação e à publicação de jogos para seu editor na Troll Lord

Games, Steve Chenault. Steve ficou confuso com o tamanho da lista, mas Gary sabia o que estava fazendo. Ele precisava criar e ainda havia muito para ser feito, vivo ou morto.

Em relação à sua saúde, Gary não tinha arrependimentos. “Ao considerar que eu tenho fumado cigarros Camel por cinquenta anos seguidos e adorado, e bebido há quase tanto tempo, reconheço que isso, ou algo parecido, provavelmente vai me matar [...] Nesse meio tempo, quero me divertir e aproveitar a vida do jeito que gosto”, explicaria ele.[268] Esses hábitos, assim como seu período usando drogas ilícitas, fez com que Gary passasse a respeitar as regras da vida, como fazia nos jogos – seu tempo estava quase no fim.

Quando seus familiares e amigos vinham visitá-lo, sempre gostavam de lembrá-lo das coisas que ele tinha feito, mas Gary não precisava de testemunhos. Ele fez o que fez, nada mais, nada menos. Não estava superimpressionado consigo mesmo, só “teve a ideia de pegar a brincadeira de ‘vamos fingir ser alguém diferente em um jogo e publicá-lo’”.[269] Gary dizia que essa brincadeira existia a “muitos séculos”[270] e que só podia reivindicar ser o autor do primeiro RPG formal.

Qualquer que fosse o caso, Gary fora importante. Esse homem que se descrevia como alguém que “corria riscos, fumava Camels, inconformista que amava jogos, mas nada contra estar em um bar de motoqueiros”[271] tinha realizado muitas coisas – coisas notáveis. Ele inventou uma indústria que tinha, de muitas formas, começado uma revolução de criatividade e imaginação.

UM DESOLADO E TEMPESTUOSO mês de inverno em Lake Geneva se passara desde o Super Bowl. A condição de Gary piorou, e ele estava passando ainda mais tempo em casa. Porém, aquilo não fez com que ele parasse de responder a fãs nos fóruns virtuais habituais, incluindo EN World, Troll Lord Games, o site de *Lejendary Adventures* e Fans for Christ.

Ainda mais importante, Gary tinha cuidado de todas as pontas soltas com família, amigos e trabalho. Tinha até feito as pazes com Deus. “Só sou mais um ser humano que, depois de muitos caminhos errados e tentativas fracassadas, encontrou Jesus Cristo”,[272] escreveu em janeiro de 2008, assinando o e-mail com seu versículo favorito da Bíblia, Mateus 5:16.

Aquilo sem dúvida seria uma grande surpresa para seus críticos, que por muitos anos o acusaram de promover e praticar cultos satânicos. Somando tudo, Gary estava preparado.

Na terça-feira, 4 de março de 2008, uma figura vestida de negro entrou no quarto de Gary. Ele se espantou na mesma hora e não conseguia fazer mais nada além de puxar a coberta para cobrir o rosto. A figura ficou imóvel no pé da cama de Gary por vários momentos, o rosto envolto em escuridão.

Gary tentou gritar por ajuda, mas o terror do momento impediu que suas cordas vocais produzissem mais do que um sussurro.

A forma lentamente ergueu seu braço e estendeu um dedo ossudo na direção do canto da sala, iluminando um tabuleiro de xadrez que não tinha estado ali antes.

– Quer jogar? – disse uma voz áspera que o gelou até os ossos.

Gary analisou a figura sem acreditar e depois olhou para o tabuleiro de xadrez. Era um belo conjunto. Gary limpou a garganta e sentou, recostado na cabeceira da cama.

– Bem... – disse Gary. – Eu nunca conseguiria dizer não para um bom jogo de xadrez.

Gary estava em desvantagem naquele dia, já sabia disso, e perdeu o jogo.

O lendário Gary Gygax faleceu. Mas sua nova aventura tinha apenas começado...

---

264 Um termo predileto para descrever jogadores veteranos, como diz Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2002.

265 Essa cena é baseada em um relato de uma entrevista telefônica com Frank Mentzer, de 16 de abril de 2013.

266 Uma lembrança querida de Ernie e Luke Gygax. Apesar do amor de Gary pelo futebol americano ser pouco conhecido, ele escreveu na *Strategic Review* 4, quando falava sobre como o recém-contratado Tim Kask estava se adaptando: “Ele até espera o intervalo durante os jogos para ligar sobre assuntos de negócio – assegurando-se que vai conseguir nos encontrar!”

267 De uma entrevista com Ernie Gygax de 30 de agosto de 2014, mais a sequência de e-mails.

268 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003a.

269 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2004-2005. Gary costumava usar a expressão “faz de conta” ao descrever seus jogos da infância e considerava o *D&D* uma versão formal desses jogos.

270 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2005a.

271 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003.

272 Citado em um e-mail de Gary respostado em Chenault e Gray, 2008.

Nível 9

MESTRE: *Está amanhecendo e uma densa neblina começa a se erguer do Lago das Sombras. Rodeado por montanhas, o imenso lago se estendia em um cenário desolado, cheio de árvores e plantas mortas. Uma pequena caverna se revela entre a neblina na margem oposta do lago.*

Ali por perto, uma procissão de humanos, elfos, orcs e anões se estendia até onde a vista alcança e se aproxima do estreito caminho que levava até o vale. Liderando a procissão, um grupo de seis cavaleiros de armadura carregando um caixão decorado de prata e azul. Quando se aproximaram, o caixão revelou o brasão de Lorde Egary. Eles tinham retornado para devolver o corpo de volta ao lago onde a Chave da Revelação fora encontrada e perdida. Quando se aproximaram das margens do lago, a procissão aparentemente sem fim começou a se afunilar.

Pessoas de todas as classes, raças e alinhamentos começaram a encher as margens ao redor do Lago das Sombras, demonstrando pela última vez seu respeito ao homem que tanto tinha feito por eles. Sem hesitar, os cavaleiros entraram na água carregando o caixão nos ombros, o mais alto que podiam. Quando chegaram o mais fundo possível, soltaram a caixa, que flutuou pacificamente na direção do sol que nascia. Lorde Egary tinha morrido, mas seu legado continuava.

41

O legado

NO DIA 5 DE março de 2008, o comediante Stephen Colbert alterou suas costumeiras falas finais em seu popular programa de jornalismo cômico na TV para fazer um tributo a Gary Gygax. Um dia antes, o criador de *Dungeons & Dragons* e lenda do RPG, Ernest Gary Gygax tinha morrido por um aneurisma na aorta.

Em um momento sincero e pouco característico de Colbert, ele começou:

– Antes de irmos, nação, tenho uma notícia triste. Ontem, Gary Gygax, criador de *Dungeons & Dragons*, faleceu, aos 69 anos. Gary, iremos sentir sua falta... O quanto? – pergunta ele com um brilho no olhar. Colbert, que não resistia a uma oportunidade de fazer graça, mostrou um dado de vinte lados, e o jogou na mesa. – Vinte. Que seu spray prismático sempre vença os reflexos de seu alvo.1[273]Colbert, vencedor do Emmy, autoproclamado "segundo ancora falso mais popular" e jogador assumido, não foi o único a noticiar a morte de Gygax. Todos os grandes jornais, revistas e canais de notícias fizeram matérias sobre o falecimento de Gygax, exaltando suas conquistas. Um dado de vinte lados gigante foi construído no Killan Court no MIT em sua honra, enquanto *Futurama*, a famosa série de desenho animado da Fox, colocou no ar um breve tributo. Mas Gary não tinha só inventado um jogo, e um até bastante hermético? Dificilmente seria uma nota de rodapé na complexa e cada vez mais ágil era da informação em que vivemos. Por que todo esse barulho?

O motivo, entre aqueles que entendiam seu trabalho, era simples. Gary Gygax e sua criação, *Dungeons & Dragons*, influenciaram e transformaram o mundo de forma extraordinária. Porém, muito do que ele construíra não teria o reconhecimento merecido do grande público. Apesar de ser discutível que *D&D* tenha se tornado uma atividade *mainstream*, como

especulou um artigo de 1983 do *New York Times*, referindo-se a ele como "o grande jogo da década de 1980", *D&D* e seus derivados eram adorados por um grupo relativamente pequeno mas dedicado de *geeks*. Apesar do termo não se referir somente aos jogadores de RPG, as atividades desse público em particular foram vistas como as mais típicas. Deixando rótulos de lado, era notável que as atividades desse público se correlacionavam com interesses em outras áreas como informática, tecnologias digitais, efeitos visuais e artes dramáticas. Assim, esses *geeks*, apesar de serem poucos em número, tornaram-se, em muitas instâncias, os líderes e mestres de uma nova era. Com a chegada do mundo digital, eles encontraram oportunidades e reconhecimento que não estavam disponíveis para seus predecessores.

Ícones e visionários como George R.R. Martin, Mike Myers, Richard Garriott, Vin Diesel, Tim Duncan, Anderson Cooper, David X. Cohen, John Carmack, Tim Harford, Moby e Robin Williams, eram ávidos jogadores de RPG na juventude. A lista dos que incluem *D&D* entre suas atividades regulares durante esse período é igualmente extensa e impressionante. Mas *D&D* tinha inspirado esses indivíduos? Alguns acreditam que sim.

O celebrado escritor Sam Lipsyte, autor de *O paciente*, atribui seu desejo de se tornar escritor ao jogo: "Acho que me tornei escritor porque não podia ser Mestre de Jogo. Eu queria ter aquele tipo de controle sobre um mundo. Então me voltei para a ficção. Quando você está escrevendo, você *é*, ao mesmo tempo, o mestre e um dos jogadores. É como inventar problemas para resolver. Você cria masmorras e mundos para você mesmo explorar e não morrer."[274] Junot Díaz, vencedor do Pulitzer e autor de *A fantástica vida breve de Oscar Wao*, tinha uma experiência parecida com o jogo, chamando-o de "um tipo de aprendizado de narração de histórias".[275] Isso sem ignorar dezenas de outros escritores premiados que dão crédito a pelo menos parte de seu sucesso ao jogo, como o dramaturgo vencedor do Pulitzer David Lindsay-Abaire e o autor best-seller Colson Whitehead.

Sobre a influência de *D&D* na tecnologia, Adam Rogers, editor-chefe da revista *Wired*, declara: "O jogo de Gygax permitiu que os *geeks* se aventurassem fora de suas masmorras, piscando os olhos por causa da luz, bem a tempo de criar nossa era de milagres eletrônicos."[276] E foi isso mesmo que eles fizeram. Não foram os atletas ou reis e rainhas do baile que criaram a infraestrutura social e de negócios do século XXI. Foram os *geeks* e os nerds que passavam as noites de sexta-feira jogando em seus

computadores e as de sábado jogando *D&D* com os amigos. Dessa forma, o jogo preencheu uma lacuna social para aqueles que não conseguiam se misturar.

Tornar possível a aproximação entre essas pessoas pelo *D&D* e os RPGs que dele vieram deve ser, na verdade, o maior legado de Gygax. “Era uma maneira de pessoas tímidas socializarem”,[277] disse Tim Kask, ex-empregado da TSR e editor da *Dragon*. É possível um presente maior do que o dom da amizade? Para muitos, socializar é algo natural, mas para incontáveis outros, não. Para esses, Gary deu companheiros – não apenas amigos, mas companheiros de aventura, que compartilhavam jornadas perigosas e missões exóticas.

O aclamado escritor de ficção científica Jay Lake descobriu que esse conceito de companheirismo desenvolvido através dos jogos era verdadeiro durante a sua juventude.

> *No colégio interno, se você fizesse seu dever rápido e de modo correto, e fosse inepto social e atleticamente falando, não havia muito que fazer. Frequentei sete escolas em três continentes durante nove anos, quando cheguei à Choate Rosemary Hall. Possuía o tipo de habilidades sociais que são quase adoradas hoje, mas que eram um caminho para ser espancado na década de 1970, quando crianças espertas e isoladas demais não tinham acesso aos refúgios virtuais que existem atualmente nos jogos, programação e vida on-line. A cultura* geek *para adolescentes ainda não existia, exceto como uma classe especial de vítimas. Combinando isso com um caso grave de depressão, eu era uma catástrofe prestes a acontecer... Os mundos alternativos e a imaginação livre de* D&D *deu a mim e aos meus companheiros desajustados uma saída.*[278]

Os laços construídos entre jogadores são mesmo únicos. Não só eles compartilham aventuras imaginárias e uma boa quantidade de perigo de mentirinha, mas revelam facetas de suas personalidades que a maioria de seus amigos jamais veria fora do jogo. Quantos amigos hoje em dia podem dizer que juntos vasculharam masmorras, mataram dragões, e foram resgatados do limiar da morte várias vezes? Apesar de essas experiências serem imaginárias, elas são derivadas de partes das personalidades dos

jogadores, uma faceta que a maioria das pessoas não deixa ser vista por ninguém – o sonhador que temos dentro de nós. Sem dúvida, esses exercícios de imaginação desavergonhados e descarados formaram uma base para relações longas e profundas na vida real.

Gary Gygax acreditava que a amizade era um laço sagrado, uma bênção. Por ser alguém que criava jogos para viver, ele entendia aquilo como uma forma de companheirismo e dedicava ao assunto muito estudo e reflexão. Falava de forma afetuosa de um ensaio sobre amizade de Ralph Waldo Emerson que ele lia na adorada coleção "Little Leather Library",[279] que herdara de seu avô amante de xadrez. O texto "Essay VI: Friendship" explica: "A única recompensa da virtude é a virtude; a única forma de se ter um amigo é sendo um [...] A essência da amizade é a integralidade, uma magnanimidade e confiança totais." Emerson expandiria esse tópico em suas memórias: "Uma das bênçãos de ter velhos amigos é que você pode se permitir ser idiota com eles." Essas palavras não só articulam bem o conceito geral de amizade, mas também especificamente o tipo de laços formados ao jogar.

O historiador de *D&D* Paul Stormberg notou como Gary e muitos dos seus primeiros companheiros de jogo, como Dave Arneson, Dave Wesley e Jeff Perren, eram filhos únicos – ou no caso de Gary, algo similar, já que tinha apenas dois meios-irmãos muito mais velhos. Stormberg conclui que esses primeiros jogadores eram, em sua essência, "filhos únicos procurando irmãos",[280] buscando construir uma comunidade ou mesmo uma família unida pelo amor aos jogos. Para Gary, RPGs serviam como "passagens para mundos de aventura para você e seus amigos".[281]

Sobre a contribuição de Gary para a construção de amizades, a viúva Gail Gygax explica melhor: "Gary levou os jogadores em uma jornada de respeito mútuo e amizade através da qual eles desenvolveram relações para toda a vida, e tudo isso disfarçado em um jogo."[282]

---

273 Citado no episódio de 5 de março de 2008 do *The Colbert Report*.

274 Citado em uma entrevista de Sam Lipsyte. Em Temple, 2013.

275 Citado em uma entrevista de Junot Díaz. Em Gilsdorf, 2014.

276 Citado em Rogers, 2008.

277 Citado em uma entrevista telefônica com Tim Kask, de 6 de fevereiro de 2013.

278 Citado em uma entrevista de Jay Lake. Em Staggs, 2010.

279 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2002.

280 Citado em uma entrevista telefônica com Paul Stormberg de 20 de agosto de 2014.

281 Citado em Gygax, 1987.

282 Citação por Gail Gygax no site do Gygax Memorial Fund - http://www.gygaxmemorialfund.org.

42

Efeito borboleta

NÃO SÃO SÓ OS *geeks* que tem uma dívida de gratidão com Gary Gygax. Uma lista completa de beneficiários não seria tão curta, mas não é preciso procurar muito para ver sua contribuição ao mundo. Tanto a fantasia quando a ficção científica devem muito a ele. Além de ter seu próprio personagem em *Futurama*, diversos livros, filmes e videogames tiraram inspiração direta e indiretamente dele e dos seus jogos. Claro, essas mídias existiam independentemente de Gary e de seu trabalho. Mas, como ele mesmo sabia, há uma grande diferença entre ter uma ideia e executá-la. A habilidade de Gary de vencer na dificuldade – fosse reunindo as regras disparatadas que formavam a mecânica dos RPGs ou organizando convenções nacionais – pode ter sido sua maior força. Ele sabia como juntar as peças para tornar as coisas acessíveis, claras e até mesmo bem-sucedidas. Muitos têm grandes ideias, mas poucos as combinam com uma visão para conseguir realizá-las. Gary fazia isso, e, como seu trabalho encorajava a criatividade pessoal, suas contribuições inspiravam e capacitaram muitos outros a fazer o mesmo – a juntar as peças.

A influência de Ernest Gary Gygax e sua criação, *Dungeons & Dragons*, na cultura pop não pode ser subestimada. Assim como Tolkien trouxe a fantasia para o *mainstream*, Gygax levou os RPGs e os conceitos derivados deles para as massas.

D&D efetivamente criou a indústria do RPG, então não é exagero concluir que todos os RPGs, não só os derivados dele, são fruto do trabalho de Gary. *Tunnels & Trolls* (Flying Buffalo, 1975), *Traveller* (GDW, 1977), *Call of Cthulhu* (Chaosium, 1981), *Paranoia* (West End Games, 1984), *DC Heroes* (Mayfair Games, 1985), *Warhammer Fantasy Roleplay* (Games Workshop, 1986), *Star Wars* (West End Games, 1987), *Amber* (Phage

Press, 1991), *Vampire the Masquerade* (White Wolf Publishing, 1991), *Deadlands* (Pinnacle Entertainment Group, 1996), *HackMaster* (Kenzer & Company, 2001), *Castles & Crusades* (Troll Lord Games, 2004), *Pathfinder* (Paizo Publishing, 2009), *Dungeons & Dragons 5th Edition* (Wizards of the Coast, 2014) e muitos outros foram inspirados, direta ou indiretamente, pelo surgimento de *D&D*: "Há um motivo pelo qual todos os grandes criadores de jogos americanos citarão *D&D* como uma influência na sua formação: foram os princípios desse jogo que ajudaram a moldar a fundação sobre a qual construímos a atual criação de jogos",[283] escreveu o cocriador de *D&D 5th Edition*, Rodney Thompson.

Algo que ajudou Gary nesse trabalho de criação de jogos foi a fundação da Lake Geneva Wargames Convention, que ficou conhecida como Gen Con, em 1968. Antes uma pequena reunião de grupos ecléticos e disparatados de jogadores, a Gen Con é hoje a maior convenção de RPG e jogos de tabuleiro dos Estados Unidos, reunindo mais de 50 mil pessoas por ano. Ela não é apenas uma instituição lendária, pois também inspirou e estabeleceu o padrão para outras convenções seguirem, como a renomada San Diego ComicCon, que recebe mais de 120 mil pessoas por ano. Essas convenções apresentam uma significativa mistura de públicos, apesar de apresentar uma grande variedade de temas *geeks* como quadrinhos, RPGs e *cosplay*, mas a Gen Con foi a primeira convenção desse tipo digna de nota no país. De acordo com Mike Carr, amigo e designer da TSR, a Gen Con por décadas "divertiu inúmeros indivíduos e tem sido a fonte de experiências maravilhosas, novas amizades e memórias queridas. Ter fundado um evento tão bem-sucedido e alegre – eu diria que ESSE é um grande legado!".[284]

Mesmo depois de sua morte, Gary continuou a construir a comunidade de jogos – mais recentemente em uma convenção que ele não queria criar, a Gary Con. Organizada pelos dois filhos mais velhos de Gary, a Gary Con começou como uma reunião informal de jogadores depois do funeral de Gary em 2008. Desde então, o evento anual em Lake Geneva tem crescido e se tornado um "memorial vivo",[285] popular e altamente organizado em homenagem ao criador de *D&D*, com aproximadamente 900 pessoas por ano.

Também é um legado relevante o número de empresas de RPG que surgiram ao longo dos anos. Outros *hobbies*, como a leitura, não inspiram

tantos participantes a começarem uma editora ou a abrirem uma livraria, mas a natureza única de faça-você-mesmo do RPG inspira seus participantes não só a jogar, mas também a criar. No final da década de 1970, dezenas de empresas de RPG e de jogos relacionados foram abertas, chegando atualmnte a centenas. *D&D* inspirou e possibilitou a essas pessoas, todos indivíduos que foram jogadores e entusiastas, a começarem essas companhias, levando seus interesses a outro nível. Isso não só disparou uma enxurrada de ideias e criatividade no mundo dos jogos, mas de um ponto de vista prático também criou oportunidades e empregos para muitos. Assim, *D&D* começou um efeito borboleta de uma amplitude que não pode ser subestimada, criativa, social ou economicamente.

Passando das mesas para o ar livre, os "live action role-playing games", ou LARPs, são outro fenômeno que deve pelo menos parte de sua origem a Gary Gygax, como é evidenciado pelo nome, que contém "role-playing games". Começando no meio de uma cultura anterior a *D&D* em grupos como a Society for Creative Anachronism (SCA), era em sua forma inicial uma atividade que envolvia participantes usando roupas de outras épocas, para reencenar a cultura renascentista e medieval. O que mudou culturalmente desde a criação de *D&D* era um elemento de jogo ou competição entre muitos desses grupos. Os jogadores de LARPs são uma comunidade internacional estimada em centenas de milhares de pessoas pelo mundo, e muitos incorporam seus personagens fisicamente e também seu comportamento enquanto participam de RPGs que foram adaptados para tal formato. Por ironia, essas atividades não são muito diferentes do tipo de jogo que William Dear teorizara durante o caso de James Dallas Egbert – tirando a parte dos perigos psicológicos, claro.

Atualmente, LARPs são tão variados quanto os RPGs que os inspiraram, indo de narrativas de histórias em grupos a encenações focadas em combate. True Dungeon é um ótimo exemplo disso. Seus organizadores criaram uma "aventura real por *Dungeons & Dragons*",[286] na qual os participantes andam por uma masmorra de verdade recheada de tesouros, artefatos, monstros animatrônicos e atores que fazem o mestre. Acontecendo anualmente na Gen Con, True Dungeon se tornou seu principal evento, impressionando até mesmo Gary, que disse: "Quando comecei a Gen Con, mais de três décadas atrás, a fiz no espírito de querer compartilhar com os demais jogadores a verdadeira diversão de se reunir e passar bons momentos juntos. E True

Dungeon é um epítome disso."[287] Outros LARPs populares são Darkon Wargaming Club e NERO LARP, que tinham combates simulados com armas cobertas de espuma. Em MagiQuest, o LARP mais bem-sucedido comercialmente, jogadores compram e usam um aparelho eletrônico interativo que os permite solucionar mistérios e derrotar monstros enquanto tomam conta de seu ouro e de seus pontos de experiência. Desde que começou em 2005, *MagiQuest* tem se expandido para quinze pontos comerciais nos Estados Unidos e no Japão e vendeu mais de 800 mil aparelhos.[288]

Na mesma linha que os RPGs de mesa e os LARPs, sem *D&D* certamente não haveria base para os RPGs eletrônicos ou os "massively multiplayer online role-playing games" (MMORPGs ou MMOs). Como com os demais casos, a relação entre eles e os RPGs é evidente, presente também no nome ("role-playing games"). Se os RPGs de mesa nunca se tornaram verdadeiramente parte do *mainstream*, os RPGs eletrônicos e os MMORPGs conseguiram virar um fenômeno cultural. De acordo com os autores Brad King e John Borland, *D&D* deu o pontapé inicial nessa indústria ao atrair uma "comunidade de jovens, rapazes em sua maioria, que estavam ao mesmo tempo descobrindo o poder e a criatividade oferecidos pela programação. Procurando combinar esses dois interesses, o grupo de programadores, desenvolvedores e jogadores com o tempo moldaria uma indústria que chegaria a ponto de rivalizar com Hollywood em influência e alcance".[289]

Começando com os simples jogos de aventura de texto inspirados em *D&D* como *Zork*, os primeiros programadores usaram os conceitos para criar alguns dos primeiros jogos e comunidades on-line nas "multi-user dungeons" (MUDs). Tais jogos são reconhecidos como os ancestrais de títulos como *Might and Magic*, *Final Fantasy*, *Diablo*, *The Elder Scrolls*, *World of Warcraft*, *EverQuest*, *Star Wars: The Old Republic*, *Ultima*, *Eve Online*, e até *The Legend of Zelda*, da Nintendo. Esses são apenas alguns dos RPGs eletrônicos e MMORPGs dos últimos anos que se tornaram parte do *mainstream*, além de uma indústria multibilionária.

"Gary Gygax foi crucial para o desenvolvimento, para a indústria dos jogos e para a minha carreira", disse Richard Garriott, criador da imensamente popular série *Ultima*. "Milhões e milhões de jogadores ao redor do mundo vivem e jogam em mundos imaginários criados em cima do

que Gary concebeu originalmente."[290]

Com mais de dez milhões de assinantes, *World of Warcraft* (*WoW*) *é tão popular quanto alguns dos maiores sucessos da televisão. Mas ao contrário da maioria dos programas de TV, que consumem passivamente uma hora semanal do telespectador, WoW* e suas inúmeras contrapartes oferecem horas de atividade imersiva e aplicada de seus assinantes, fornecendo uma plataforma muito mais valiosa para seus usuários. Hoje em dia é difícil navegar na internet sem ver anúncios de qualquer tipo de MMORPG. Muitos dos usuários e participantes desses jogos eletrônicos não se considerariam jogadores de RPG, e podem até mesmo não perceber o quanto esses jogos são derivados dos RPGs de mesa.

Isso sem ignorar o impacto de *D&D* em outros tipos de videogames, mais notavelmente os de tiro em primeira pessoa. Da mesma forma como Gary criou a essência da indústria do RPG, John Carmack e John Romero criaram esse bem-sucedido gênero de jogos de videogame com o lançamento de *Castle Wolfenstein* e o subsequente lançamento do lendário *Doom*. Carmack e Romero eram prolíficos jogadores de *Dungeons & Dragons*, e não é preciso analisar muito profundamente para ver as impressões digitais do RPG em todo o canto, fosse no elemento de labirinto/masmorra ou no design dos monstros. Romero chegou a dizer que a ideia de *Doom* pode ter vindo de uma das suas sessões de *D&D* na qual "demônios tomaram todo o planeta e destruíram completamente o jogo".[291]

Com as maiores franquias tendo milhões de cópias vendidas, jogos em primeira pessoa têm sido os representantes do século XXI. Com títulos como *Call of Duty*, *Halo* e *Medal of Honor*, eles detêm uma imensa parte da indústria de videogames – uma tendência recentemente demonstrada pelo muito esperado lançamento do MMORPG de tiro em primeira pessoa da Activision Blizzard, *Destiny*. Na primeira semana de vendas, o jogo arrecadou 325 milhões de dólares – um feito raro em qualquer forma de entretenimento.

Avançando mais um passo, existem os populares mundos virtuais, como *Second Life* e *Habbo*, que não teriam base para serem desenvolvidos sem *D&D*. Todo o conceito de assumir um "avatar" tem as origens nos primeiros RPGs – ou seja, em *D&D*. Tendo em seu auge mais de 20 milhões de usuários registrados, *Second Life* inclui todos os elementos de um MMORPG tradicional, com a exceção do objetivo claro, que não existe.

Mesmo assim, sem as primeiras interfaces de MMORPG, desenvolvidas para *Neverwinter Nights*, *Ultima Online* e *EverQuest*, citando apenas alguns, não haveria estrutura técnica ou intelectual para algo como *Second Life*. Nenhum dos criadores desses MMORPGs negaria que boa parte de sua inspiração veio de *D&D* ou de seus derivados.

E as redes sociais on-line e a mídia social? Logo depois da morte de Gary, Adam Rogers, editor da *Wired* e colaborador do *New York Times*, disse: "Gary Gygax morreu semana passada e o universo não entrou em colapso. Isso me surpreendeu um pouco, porque ele o construiu."[292] Ele continua dando crédito a Gygax e ao *D&D* por ter construído as fundações da "estrutura intelectual e social do nosso mundo".[293] Apesar de parecer exagero atribuir a Gary Gygax e a *Dungeons & Dragons* toda a mídia social e seu sucesso, é importante reconhecer que tais tecnologias usam conceitos e plataformas que eram únicas dos RPGs. Descendendo diretamente das primeiras redes on-line como as MUDs, sites como Facebook, Twitter, Google+ e OKCupid exigem que os participantes criem uma personalidade única que vai ser "interpretada" pelo usuário. Acredito que muitos reconhecerão que essa personalidade é parte real e parte imaginária – a parte criada para apresentarmos ao público. Qualquer jogador pode lhe dizer que seus personagens de RPG são isso mesmo: uma mistura de sua personalidade que ganha vida no personagem.

Brad King e John Borland talvez resumam melhor esse fenômeno em seu livro *Dungeons & Dreamers*: "De lápis, papel e dados vieram as formas digitais de espadas e feitiços, motosserras e lança-foguetes, clãs e guildas, e por fim ricos mundos virtuais cheios de pessoas que em vários casos não queriam nada além de conversar."[294]

Dos monitores às telas de cinema, filmes (e muitas vezes os atores que os estrelam) encontraram muita inspiração em *D&D*. Ignorando os involuntariamente hilários, como *Labirintos e Monstros*, de 1982, com Tom Hanks, ou o *Dungeons & Dragons – A Aventura Começa Agora*, de 1999, estrelado por Marlon Wayans e Jeremy Irons, no qual Gary não conseguiu encontrar "uma única coisa boa",[295] muitos filmes e programas de TV utilizaram conceitos e ideias saídos diretamente de *D&D*. Isso sem ignorar o óbvio e notável desenho da CBS de 1983, *Caverna do Dragão*, com as vozes de Don Most e o lendário Frank Welker, mas, analisando melhor, podemos encontrar outros.

Dungeons & Dragons era o jogo de Elliott e seus amigos no sucesso de Steven Spielberg, *E.T.*, de 1982. É sabido que o próprio Spielberg providenciou um módulo para o jovem elenco visando criar uma sensação de família entre eles.[296] Outros, como o célebre ator, diretor e escritor Jon Favreau, apesar de não o usarem explicitamente nas telas, fala que foi o jogo que lhe deu uma "base muito forte para imaginar, narrar, entender como criar o tom e um senso de equilíbrio".[297]

No entanto, *D&D* nem sempre era retratado de modo favorável pela indústria do entretenimento. Dizem que a imitação é uma forma de elogio, e isso pode ser dito também do deboche. A palavra "deboche" se aplica, já que poucos gêneros sofreram tanto com piadas e desprezo como *Dungeons & Dragons* e seu público *geek* na televisão e nos filmes. E, mesmo assim, fossem por alegações absurdas de culto ao demônio ou sendo ridicularizada em programas de TV e filmes, eles apenas conseguiram aumentar o apelo e a notoriedade do jogo, que de outra forma seria desconhecido. Um bom exemplo é o episódio intitulado "Advanced Dungeons and Dragons", da comédia da CBS *Community*. O retrato que o show faz do jogo e de seus jogadores não só exagera a natureza por vezes absurda, como também um observador atento pode reparar que o elenco parece mais do que meramente familiar com seus conceitos.

Judd Apatow e Paul Feig usaram uma sessão de *Dungeons & Dragons* para encerrar sua série querida, mas de vida curta *Freaks and Geeks* (1999) – um show que começou a carreira de vários atores importantes de Hollywood, como James Franco, Seth Rogen, Jason Segel, Linda Cardellini, Martin Starr, Busy Philipps e John Francis Daley, entre outros. No episódio final, intitulado "Discos and Dragons", os protagonistas *geeks* se encontram com o personagem *hipster* de James Franco (o *freak*) em um jogo de *D&D*, deixando-os com a dúvida "querer jogar de novo conosco significa que ele está virando um *geek* ou somos nós que estamos ficando *cool*?".[298] A série *That 70's Show* também apresenta uma memorável sessão de *D&D*, que incluiu o lendário roqueiro Alice Cooper, enquanto Joss Whedon colocou o jogo no episódio final da série *Buffy, a Caça-Vampiros*. A série imensamente popular *The Big Bang Theory* mostra os personagens principais em uma sessão de *D&D* na sexta temporada, e, na oitava, Sheldon fala de seu desejo de fazer uma peregrinação à Gary Con. O surpreendente sucesso do programa talvez seja a melhor evidência do atual

amor do *show business* pela cultura *geek*.

O sucesso extraordinário da trilogia de filmes *O senhor dos Anéis* e mais recentemente da série de TV *Game of Thrones* são dois bons exemplos de como a cultura popular tem sido inundada pelo antes hermético mundo da fantasia. Claro, Gygax não criou o gênero, mas com certeza ajudou a popularizá-lo de uma forma muito peculiar, que não apenas aumentou sua audiência, mas multiplicou seus criadores e renovadores. Luke Gygax, o filho mais novo do primeiro casamento de Gary, se pergunta: "Será que *O senhor dos Anéis* ou *Harry Potter* teriam virado filmes se o mercado não tivesse sido preparado por *Dungeons & Dragons*?"[299] Chris Clark, cocriador de *Lejendary Adventures*, concorda, ressaltando que, se olhasse um guia de televisão de 1974, "você veria *Star Trek*; não veria nada de fantasia... não é mais assim, não é?".[300] Quem ou o que estivera fornecendo a estrutura fundamental para a fantasia, seus personagens, cenários e tramas? De acordo com o estudioso de RPG, Michael Tresca, "*Dungeons & Dragons* agiu como um tipo de tradução para o gênero da fantasia".[301] Quer fosse uma tradução ou uma inspiração, havia poucas dúvidas de que a criação de Gary popularizou e influenciou o gênero como o conhecemos.

Existem muitas derivações diretas de *D&D* no mundo da fantasia e da ficção científica. Sem Gary Gygax, os fãs desses gêneros continuariam a existir, mas nunca na extensão ou na popularidade que conseguiram. Esses gêneros são, francamente, abstratos demais e exigem muito tempo para que uma pessoa comum invista nele. Mas *Dungeons & Dragons* e RPGs em geral forneceram um novo nível de personalização desses mundos. Criou-se uma atmosfera de faça-você-mesmo na fantasia e na ficção científica que, de acordo com Jay Little, criador de *Star Wars: Edge of the Empire Roleplaying Game*, da Fantasy Flight Games, "criou uma nova forma para os fãs interagirem com a literatura de fantasia".[302] Qualquer um podia fazer parte da história e preencher as lacunas do cenário e dos personagens daqueles mundos fantásticos. Os RPGs criaram uma base em que milhões puderam começar a contribuir para a história.

Adequadamente, um exemplo foi a saga *Star Wars*. Em 1974, a West End Games, da Pensilvânia, começou como uma empresa de jogos de tabuleiro, porém passou a desenvolver RPGs no começo da década de 1980 por causa de sua popularidade. Em 1986, eles já tinham conseguido vários RPGs de sucesso, como *Paranoia* e *Ghostbusters: A Frightfully Cheerful*

Roleplaying Game. Em 1987, decidiram apostar no que seria uma licença cara, mas potencialmente lucrativa – *Star Wars.*

Até hoje, esse sistema de jogo tem fornecido mais informações e detalhes sobre o cenário de *Star Wars* do que qualquer outra fonte, tirando George Lucas e os proprietários – antigos e atuais – da propriedade intelectual, Lucasfilm e, atualmente, a Disney. Inúmeros personagens, armas, planetas, aliens e tramas apareceram nos livros-base e módulos de aventuras, tornando-se oficialmente aceitos como canônicos no universo ficcional, fornecendo material substancial que foi usado na segunda trilogia de filmes, além de dar a base para o que os fãs chamam de universo expandido. Assim, a West End Games e os jogadores do RPG de *Star Wars* preencheram as lacunas, antes de vários livros, quadrinhos, videogames e desenhos animados. Esse esforço não seria possível sem os RPGs. E sem Gary Gygax, não haveria RPGs.

Dos RPGs aos LARPs, de convenções *geeks* a empresas de jogos, de videogames e mundos virtuais para as redes sociais, de livros e filmes para programas de TV, o jogo de Gary deixou – e continua a deixar – sua marca.

Salve Gary Gygax, o rei dos nerds.

---

283 Citado em uma entrevista por e-mail com Rodney Thompson, 15 de outubro de 2014.

284 Citado em uma entrevista por e-mail e telefone com Mike Carr, em 11 de janeiro de 2015.

285 Citado em uma entrevista de Luke Gygax em Borrelli. 2014.

286 Do site de True Dungeon - www.true dungeon.com.

287 Ibidem.

288 Do site de MagiQuest - http://magiquest.com/media/downloads/Benefits%20and%20Facts.pdf

289 Citado em King e Borland, 2014, 22.

290 Citado em uma entrevista de Richard Garriott em Crigger, 2008.

291 John Romero, citado em King and Borland, 2014, 120.

292 Citado em Rogers, 2008.

293 Ibidem.

294 Citado em King and Borland, 2014, 8.

295 Citado em um *post* de Gary em *EN World RPG News & Reviews*, 2003b.

296 Craig, 1986.

297 Citação de Jon Favreau em Boucher, 2008.

298 Citado no episódio da série *Freaks and Geeks*, "Discos and Dragons" (DreamworksTelevision, 2000).

299 Citado em uma entrevista telefônica com Luke Gygax, 5 de abril de 2013.

300 Citado em uma entrevista telefônica com Chris Clark, 21 de novembro de 2014.

301 Citado em Tresca, 2011, 12.

302 Citado em uma entrevista por e-mail com Jay Little, 15 de dezembro de 2014.

43

A estrada nunca acaba

APESAR DE GARY TER morrido em 2008, sua história não terminou. Talvez a melhor evidência de seu impacto seja o sucesso duradouro de sua obra-prima, *Dungeons & Dragons*, agora em sua quinta edição.

Desde que se separou oficialmente de Gary, em 1986, *D&D* começou uma jornada que se mostrou tão espinhosa quanto a de seu criador. Com o gerenciamento de Lorraine Williams, a TSR abraçou uma política empresarial menos preocupada em dar crédito aos indivíduos que trabalhavam pelos produtos, passando a atribuir suas criações para a corporação. Apesar de ser uma prática comum em muitos negócios, a TSR teve uma cultura criativa única, que se baseava em seus desenvolvedores, na qual criadores receberam reconhecimento individual e, em anos anteriores, uma parte do sucesso de seus produtos através do pagamento de direitos. A companhia perdeu muitos de seus maiores talentos alguns anos depois da saída de Gary, incluindo os best-sellers Margaret Weis e Tracy Hickman, assim como o celebrado ilustrador Larry Elmore – a equipe criativa por trás dos romances de *Dragonlance*. Aquilo foi além de perder Gary, assim como Frank Mentzer e Kim Mohan, que se juntaram à equipe da New Infinities. Mesmo assim, muitos talentos continuaram, produzindo materiais de valor como *Forgotten Realms* de Ed Greenwood, porém também sofreu com projetos precários como uma série de jogos de *Buck Rogers*, uma propriedade intelectual que ainda era licenciada pela família de Lorraine Williams. Ao saber sobre a linha de *Buck Rogers* pouco antes de sair, Elmore se lembra de ter comentado com um colega que “não dá para vender esse jogo nem em uma caixa folheada a ouro”,[303] sentimento compartilhado por boa parte da equipe criativa da empresa, incluindo o vice-presidente de assuntos criativos, Jim Ward. Depois de anunciar uma nova versão do RPG

Buck Rogers XXVC no encontro da GAMA de 1993, ficou famosa a frase de Ward que dizia: “Vamos continuar fazendo até vocês comprarem.”[304]

Depois da recepção morna da *2nd Edition* em 1989, a companhia pareceu manter uma estratégia de dar um passo à frente e dois atrás. Os passos positivos incluíram cenários de campanha populares como *Ravenloft*, de temática vampiresca, uma série de *Player’s Handbook Rules Supplements* (também chamados de “splatbooks”) específicos para as classes, e um lucrativo licenciamento de uma série de jogos de computador de *AD&D* para a Strategic Simulations, Inc. (SSI). No entanto, esses sucessos eram superados por negócios incompreensíveis, como a compra das linhas *Dangerous Journeys*, de Gary, e *Role Aids*, de Mayfair, negócios custosos para adquirir produtos que mal chegaram às prateleiras; uma série de processos dispendiosos e a superprodução de novelas de fantasia que declinavam em qualidade e apelo. Tais decisões suspeitas culminaram em *Spellfire: Master the Magic* e *Dragon Dice*, apostas caras e fracassadas, produtos que tentavam competir com o imensamente popular jogo de cartas colecionáveis *Magic: The Gathering*.[305] Essas falhas, combinadas com o retorno de milhões de dólares em produtos da distribuidora Random House e as crescentes pressões dos credores, foram a receita para o desastre da TSR.

Em 1997, a TSR tinha dívidas de 30 milhões de dólares e paralisou sua produção. Nesse ponto, Williams não teve escolha senão procurar ofertas dos competidores, que vieram na forma da Five Rings Publishing, criadora do jogo de cartas colecionáveis *Legend of the Five Rings*. No começo da fase de diligências do acordo, o diretor da Five Rings, Ryan Dancey, “encontrou uma companhia morta” que estava “podre até o osso”.[306] Durante as várias viagens até o quartel general da TSR em Lake Geneva, Dancey se deparou com uma companhia outrora grande caindo ao ponto de usar juros de direitos autorais de garantia por seus débitos, junto com um “armazém cheio do chão até o teto, uns 15 metros de altura com produtos, como se estivessem prestes a ser enviados a um distribuidor, com etiquetas de produção que iam até o fim da década de 1980”, incluindo “pilhas e pilhas da primeira edição do livros de regras”.[307] Mesmo assim, Dancey estava convencido de que *Dungeons & Dragons* podia ser salvo e recomendou a compra ao CEO da Five Rings, Bob Abramowitz, que em sequência negociou uma opção de compra da TSR. A Five Rings não era

grande o bastante para ter fundos para uma aquisição desse tipo, então se aproximou da rival e líder do mercado de jogos de cartas colecionáveis Wizards of the Coast como investidora. Felizmente, o fundador da Wizards e CEO, Peter Adkison, era jogador de RPG há muito tempo e entendia o valor da marca TSR, mas, em vez de investir, fez uma contraproposta – comprar tanto a TSR quanto a Five Rings Publishing. Adkison conversara sobre adquirir a TSR dois anos antes e não teve resposta. Dessa vez, o negócio batia à sua porta e era em boa hora, já que havia uma crescente preocupação na sua diretoria que a Wizards só venderia *Magic*. Ser dona da TSR daria a companhia o reconhecimento e a diversificação que estava procurando. Com a Five Rings servindo como corretora, a Wizards adquiriu a TSR e toda sua propriedade intelectual por aproximadamente 30 milhões de dólares, que foram usados para pagar os credores.[308] Assim como os outros negócios de Adkison, incluindo a Gen Con por 1 milhão de dólares, tudo que ele tocava virava ouro. Apenas dois anos depois, em 1999, Adkison virou a mesa e vendeu a Wizards of the Coast para a fabricante de brinquedos Hasbro por quase 500 milhões de dólares.

A Wizards of the Coast, operando como subsidiária da Hasbro, tem carregado a tocha de *D&D* desde então. Durante seu tempo com *D&D*, lançou três grandes revisões do jogo: *3rd Edition*, *4th Edition* e *5th Edition* (conhecidas no mercado como *3E*, *4E e 5E*, respectivamente), com grau de sucesso variado. Lançada em 2000, *3rd Edition* procurou limpar a mecânica do jogo, adaptando-o para o "Sistema d20", baseado no uso do dado de vinte lados, mas mantendo os outros dados poliédricos para resultados secundários, como dano. Porém, o que simplificaram na mecânica dos dados, compensaram na customização de personagens, na qual adicionaram uma série de habilidades específicas, tornando o jogo complexo e focado na história. Também vale notar que a *3rd Edition* foi publicada em Open Gaming License (OGL), um sistema que aumenta a popularidade e cria comunidades ao permitir que seus apoiadores desenvolvessem os próprios jogos e suplementos derivados do sistema d20, sem pagar taxa de licenciamento. Com pontos fortes e fracos, *D&D's 3rd Edition* rejuvenesceu a marca e foi um sucesso comercial, assim como outros jogos da Wizards baseados no mesmo sistema, como seu *Star Wars Roleplaying Game*, lançado em 2000.

Nos anos seguintes, a Wizards desenvolveu outras versões de *D&D*,

incluindo uma chamada informalmente de “3.5”, uma revisão moderada das regras de *3rd Edition* em 2003, e o lançamento de *4th Edition* em 2008, que alinhou alguns elementos de criação de desenvolvimento de personagens, mas aumentou a complexidade do sistema de combate. Por essa época, a mecânica dos jogos tinha começado a emular os muitos RPGs eletrônicos disponíveis, priorizando a customização dos personagens e manobras de combate sensacionais conseguidas por meio de um sistema de “poderes” específicos de cada classe, além das habilidades. Como *2nd Edition*, esse jogo teve uma recepção apenas morna, e logo muitos jogadores de RPGs de fantasia foram atraídos por *Pathfinder*, lançado em 2009 pela Paizo Publishing, que era uma versão modificada e revisada das regras de *3rd Edition* (e da 3.5), desenvolvido dentro da licença aberta do sistema d20.

Com *D&D* sofrendo pelo que vários jogadores e empregados da Wizards chamaram de “guerra de edições”,[309] chegou a dar a impressão de que o jogo sumiria na obscuridade e se tornaria apenas outro RPG de fantasia. Mas a Wizards é uma empresa que se orgulha de responder ao seu público. Muitos fãs ficaram descontentes porque a edição 3.5 foi abandonada rápido demais e que *4th Edition* não era compatível com a anterior. Outros reclamavam que a mecânica de combate de *4th Edition* tinha ficado complicada e pesada demais, principalmente nos níveis mais altos. Levando esses comentários a sério, a Wizards embarcou em um sistema mais simples e universal chamado *Dungeons & Dragons 5th Edition*. Lançado na Gen Con 47 em 2014, o *Player’s Handbook* da *5th Edition* se tornou um sucesso de vendas não só entre os RPGs, mas de todos os tipos de livros, alcançando o topo da lista geral na Amazon e das listas de livros de não ficção de capa dura do *Wall Street Journal* e do *Publisher’s Weekly*. Os lançamentos subsequentes do *Monster Manual* e do *Dungeon Master’s Guide* para essa edição conseguiram resultados também impressionantes. A mais nova versão de *D&D* é um imenso sucesso. Ironicamente, muito desse sucesso se deve ao retorno aos conceitos originais que Gary expusera em seus primeiros produtos relacionados ao *D&D* – de volta ao básico. “Os criadores da *5E* cortaram sem dó muito da complexidade que afastava novos jogadores, chegando a um sistema elegante que deve muito mais ao *D&D* clássico do que a sua edição anterior”,[310] disse um resenhista. Rodney Thompson, da Wizards, explica mais metodologicamente:

> *Queríamos que nossos jogadores fossem capazes de confiar no mestre tanto quanto nós confiávamos e, para isso acontecer, o sistema deveria funcionar de forma que as decisões do mestre parecessem naturais e dentro do esperado [...] Se fosse olhar para as edições mais antigas de* D&D*, especialmente aqueles em que Gygax e Arneson estiveram envolvidos, vai ver que elas têm o mesmo grau de confiança.*[311]

Embora *D&D* seja novamente um sucesso, algumas coisas sobre o jogo nunca mudaram, incluindo as controvérsias e os processos. Mesmo depois de décadas sendo defendido de forma crível, mais notavelmente pelos escritos de Michael Stackpole, o jogo ainda sofre por causa de seus primeiros estigmas. Em 2010, o Sétimo Circuito da Corte de Apelação dos Estados Unidos manteve o banimento de *D&D* de uma prisão no Wisconsin. Seus oficiais argumentaram que o jogo podia promover "hostilidade competitiva, violência, comportamentos de fuga viciantes e apostas",[312] chegando a "alimentar a obsessão do detento de escapar do ambiente correcional da vida real".[313]

Mais recentemente, *D&D* atraiu a atenção nacional por causa de um processo relacionado à confecção de um documentário sobre o jogo. Começando com uma campanha de financiamento coletivo no Kickstarter em 2012, que levantou mais de 195 mil dólares, os cineastas Anthony Savini, Andrew Pascal e James Sprattley embarcaram no que seria o documentário mais completo e de maior qualidade feito até então, chamado de *Dungeons & Dragons: A Documentary*. Depois de uma extensa pesquisa e gravação numerosas entrevistas, o documentário parecia pronto para o sucesso e para ser lançado na data prevista, no verão de 2014, a tempo de comemorar o aniversário de quarenta anos do jogo. Em vez disso, o trailer de um segundo documentário chamado *The Great Kingdom* surgiu em janeiro de 2014, produzido por dois dos três documentaristas do primeiro filme, Andrew Pascal e James Sprattley. Aparentemente, aconteceram divergências artísticas entre Savini e seus dois parceiros durante o desenvolvimento do primeiro filme e os produtores se separaram. Em seguida, Savini entrou com um processo na Suprema Corte do Estado de Nova York contra seus antigos parceiros que inclui uma série de acusações, de quebra de confiança a indução fraudulenta até competição injusta.[314] Até agora, a corte concorda: "Foi demonstrado que a finalização do filme em

parceria está sendo prejudicada, e seu valor comercial potencialmente diminuído pela solicitação de fundos e divulgação por parte dos réus de um filme rival",[315] escreveu a juíza Carolyn E. Demarest, que deu ganho a Savini e paralisou *The Great Kingdom* por tempo indeterminado.

Processos e *D&D* estiveram ligados desde os primeiros dias do jogo. Alguns comparam essa relação a uma maldição, incluindo Andrew Pascal, que explica: "Os jogadores são muito territorialistas e opinativos, e por isso há uma inclinação natural para formar facções, grupos, rivalidades e coisas parecidas".[316] Independentemente do caso, é difícil não ver os paralelos entre o desenvolvimento do jogo e do documentário, cuja chamada diz: "A história de um império construído por amigos e perdido por causa de traições, inimizades, mau gerenciamento, excesso de confiança e processos."[317]

Para aqueles que conhecem, jogam e amam *D&D*, não é nada novo – é apenas mais um *déjà vu*.

---

303 Citado em uma entrevista telefônica com Larry Elmore, 3 de outubro de 2014.

304 Citado em uma entrevista de Peter Adkison, de 8 de dezembro de 2014.

305 Ewalt, 2013.

306 Citado em Dancey, 2001.

307 Ibidem.

308 Citado em uma entrevista de Peter Adkison, de 28 de dezembro de 2014.

309 Ewalt, 2013.

310 Citado em Smith, 2014.

311 Citado em uma entrevista por e-mail com Rodney Thompson, 15 de outubro de 2014.

312 Citado em Tresca, 2011, 192; e Borelli, 2014.

313 Ibidem.

314 De um processo de 20 de junho de 2014, aberto em 2014 na Suprema Corte do Estado de Nova York: Westpaw Films Inc., Direta e Derivativamente em nome de D&D Production, reclamante, contra James Sprattley, Michael Andrew Pascal, e Fantasy Game Films LLC, réus. Suprema Corte do Estado de Nova York, condado de Kings.

315 Como citado em Yee, 2014.

316 Citação por Andrew Pascal em Jeffries, 2014.

317 Michaud, 2014.

44

Um homem para todas as estações

GARY GYGAX FOI MUITAS coisas para muitas pessoas: um visionário, um amigo, colega e homem de família. Tarde da noite, pouco depois de sua morte, seu primogênito Ernie estava compartilhando lembranças com Steve Chenault, amigo de Gary e editor da Troll Lord Games. Depois de um tempo, quando Steve apoiou os pés na mesa, Ernie olhou para as suas botas e disse:

– Sabe, papai era sapateiro.[318]

Essa frase intrigou Chenault pelo resto da noite e por vários dias. Então, percebeu que Gary "era o cara que fazia botas para todos nós. Ele nos deu botas e nos disse para nos aventurarmos".[319]

Gary Gygax era mesmo um artesão de fábulas, aventuras e amizades. Ele descobriu a receita de reunir um grupo diversificado de indivíduos e permitir que eles encontrassem algo em comum. "Ele nos mostrou o potencial que os jogos têm de unir a humanidade",[320] disse o historiador Paul Stormberg, ao responder sobre o legado de Gary. Podemos imaginar como deveria ser estranha a cena na época do grupo local de Gary, a Lake Geneva Tactical Studies Association: uns caras que já tinham passado dos 30 anos, incluindo um professor de estatística, dois no começo dos 20 anos, um adolescente e uma criança de 10 anos. Apesar das significativas diferenças que existiam em suas vidas, na mesa de jogo eles podiam se encontrar por um objetivo comum.

Tim Kask, velho amigo de Gary, o compara a um fazendeiro que "cortou as árvores, tirou os tocos, arou os campos e semeou as primeiras sementes"[321] de uma criatividade extraordinária para que outros cultivassem. Como Gary descreve no *Advanced Dungeons & Dragons Player's Handbook* original: "No máximo, dou a vocês parâmetros, e o

resto fica com as pessoas, que fazem *D&D* ser o que é."[322]

Seja como artesão, fazendeiro, jogador ou pai, o legado de Gary Gygax vive na sua família, nos seus amigos, nos jogos que ele inventou e na cultura *geek* que jogou o seu jogo e depois tomou o mundo – um mundo que ele deixou preparado para a imaginação. Este é o império da imaginação de Gary.

Apesar de ser difícil de calculá-las, 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.

Como de costume, a pessoa que inspirou este livro fala melhor por ele mesmo: "Os livros, eu escrevo porque quero lê-los; os jogos, porque quero jogá-los; as histórias, eu conto porque pessoalmente as acho fascinantes [...] Eu gostaria que o mundo se lembrasse de mim como o cara que realmente gostava de jogos e de compartilhar seu conhecimento e seus passatempos com todo mundo."[323]

---

318 Citado em uma entrevista telefônica com Stephen Chenault, 13 de fevereiro de 2013.

319 Ibidem.

320 Citado em uma entrevista telefônica com Paul Stormberg, 20 de agosto de 2014.

321 Citado em uma entrevista telefônica com Tim Kask, 6 de fevereiro de 2013.

322 Citado em Gygax, 1978, 6.

323 Citação de Gary em Rausch, 2004b.

Agradecimentos

Dungeons & Dragons – o império da imaginação foi uma jornada incrível de três anos que não seria possível sem uma quantidade imensa de amor, ajuda e apoio. As palavras que se seguem não podem expressar o quanto me sinto grato, mas, por favor, as aceitem como uma tentativa de agradecer todas essas contribuições excepcionais.

Primeiro e acima de tudo, obrigado, Deus, por me inspirar com essa ideia maluca e me dar energia e inspiração para torná-la realidade. Nesse processo, espero ter estado à altura da passagem da Bíblia preferida de Gary, que diz para "deixar sua luz brilhar defronte os outros, para que eles possam ver suas boas ações e glorificar ao Pai".

Obrigado à minha família excepcionalmente amorosa e compreensiva (tanto a mais próxima quanto a estendida), que me encorajou, me deu forças e me permitiu completar essa jornada. Obrigado a minha esposa e filhos por terem aguentado momentos intoleráveis enquanto eu buscava tempo para este projeto. Obrigado também, de coração, a meus pais: meu pai apoiou cada passo deste projeto desde o começo e foi meu primeiro editor (com ajuda de Corinne Pardon), e minha mãe, que ajeitou muitas coisas na minha vida, permitindo que eu levasse o projeto até o fim. E obrigado ao meu irmão, Sam, quem inspirou meu interesse no assunto e foi por muito tempo nosso mestre de jogo – provavelmente o melhor do mundo.

Obrigado ao time de profissionais que ajudou o projeto a decolar. Primeiro, um grande agradecimento para meu agente, o grande Jacques de Spoelberch, por se arriscar com um desconhecido como eu e por ser um defensor incansável do projeto. Um obrigado gigantesco ao meu editor, o incomparável Rob Galloway, que acreditou no projeto e o comprou. Depois contribuiu com seu talento editorial para tornar o livro o que ele é hoje. Para o pessoal da Bloomsbury por acreditar no projeto e devotar tempo, talentos e recursos a ele, especialmente George Gibson, Patti Ratchford, Gleni

Bartels, Summer Smith, Megan Ernst, Callie Garnett e Derrick Kennelty-Cohen – obrigado!

Um agradecimento especial à família Gygax, que generosamente compartilhou comigo suas memórias e reflexões sobre Gary, e, talvez mais do que qualquer outra coisa, tornaram este projeto possível. Chorei várias vezes, emocionado com o empenho, a presteza e a generosidade dos Gygax – um maravilhoso testamento do quanto Gary foi amado. Meu amor e minha gratidão a eles.

Obrigado ao Council, meus amigos mais antigos e meu grupo de jogo, que alimentou o interesse, a criatividade e o apoio para completar o projeto – amo vocês!

Obrigado à Universidade de Chicago que, pelo programa de mestrado da Graham School, me inspirou e, na verdade, exigiu de mim que me erguesse ao nível seguinte de estudos e curiosidade intelectual. Agradecimentos especiais ao dr. David Bevington, que foi meu orientador e me deu excelentes conselhos nas primeiras versões do manuscrito, quando ainda era um projeto de mestrado. Além de ser uma das maiores autoridades em teatro renascentista, o dr. Bevington é também uma pessoa excelente.

Obrigado a Paul Stormberg, importante historiador de *D&D* e proprietário da Collector's Trove. Paul não só compartilhou suas opiniões sobre Gary em entrevista, mas também graciosamente apoiou o projeto como um consultor de pesquisa, fornecendo vários detalhes e percepções que teriam sido impossíveis de encontrar de outra forma. Não importa o quanto eu ache que entendo sobre RPGs, falar com Paul sempre me deixa mais humilde.

E, por fim, minha infinita gratidão aos seguintes indivíduos que cederam seu tempo em entrevistas e correspondências, compartilhando percepções e experiências únicas com Gary: Peter Adkison; Mike Carr; Stephen Chenault; Chris Clark; Curt Duval, da Games Plus, que permitiu que eu vasculhasse sua coleção espetacular de materiais clássicos e originais de jogos e RPGs; Larry Elmore; Harold Johnson; Tim Kask; Jay Little; Millie Marmur; Frank Mentzer; Jeff Perren; Jon Peterson, autor de *Playing at the World*, a bíblia da história do RPG; Jon Pickens; Ciro Alessandro Sacco, por sua espetacular "The Ultimate Interview with Gary Gygax"; Rodney

Thompson; Jim Ward; e, por fim, Dave Wesley. Vocês fizeram deste livro o que ele é – obrigado!

Apêndice A
Cronologia de Gary Gygax

27 de julho de 1938: Ernest Gary Gygax nasce, filho de Ernest e Almina "Posey" Gygax em Chicago, Illinois.

1943: aprende a jogar *pinochle*, um jogo com 48 cartas para 2 a 4 pessoas.

1944: aprende xadrez com seu avô materno Hugh Burdick.

Verão de 1946: se envolve em uma briga com garotos de outra vizinhança e seu pai muda com a família para Lake Geneva, Wisconsin, cidade natal de sua mãe.

Verão de 1947: Gary passa por uma experiência inexplicável com um fantasma na casa de seus avôs.

Outono de 1949: explora o Oak Hill Sanatorium com amigos – a primeira de muitas aventuras dessas.

Novembro de 1949: teve uma segunda experiência com um fantasma, sozinho em casa lendo a *A queda da casa de Usher* na sala de seus avôs.

Verão de 1950: depois de ter lido *Conan The Conqueror* de Robert E. Howard, Gary desenvolve um grande interesse em revistas *pulp.*

Verão de 1953: aos 15 anos, pega o carro de seu pai escondido e bate com ele. Gary nunca mais dirigiu.

Janeiro de 1956: o pai de Gary, Ernest, morre com 72 anos.

Primavera de 1956: deixa a escola e se junta aos Fuzileiros Navais.

1957: consegue um emprego na parte de expedição da Kemper Insurance em Chicago.

1958: começa a jogar *Gettysburg*, jogo de guerra da Avalon Hill.

14 de setembro de 1958: se casa com sua amiga de infância, Mary Jo Powell.

2 de setembro de 1959: nasce o primeiro filho de Gary, Ernest “Ernie” Gary Gygax Jr.

1960: Gary, Mary Jo e Ernie mudam para Chicago, Illinois.

1º de agosto de 1961: nasce a primeira filha de Gary, Mary Elise Gygax.

1962: consegue emprego como analista de risco no Fireman’s Fund Insurance de Chicago.

17 de abril de 1963: Tom Keogh, amigo de infância de Gary, falece.

Final de 1963: muda de volta para Lake Geneva e aluga uma casa no número 330 da Center Street.

20 de outubro de 1964: nasce a segunda filha de Gary, Heidi Jo Gygax.

Setembro de 1966: se junta a um pequeno grupo nacional de jogos de guerra chamado United States Continental Army Command (USCAC). Começa a escrever colunas em vários *fanzines* sobre o assunto.

16 de dezembro de 1966: nasce a terceira filha de Gary, Cindy Lee Gygax.

1967: fica cada vez mais envolvido com o USCAC e é um dos fundadores do grupo que o sucede chamado International Federation of Wargaming (IFW).

Julho de 1967: ajuda a organizar uma convenção de jogos de guerra da IFW em Malvern, Pensilvânia, mas o evento teve pouca participação e foi um fracasso.

1968: funda um grupo especializado dentro da IFW chamado WarGame Inventors Guild. Publica com regularidade novos jogos e variantes pelos periódicos desse grupo e da IFW.

24 de agosto de 1968: organiza a primeira Lake Geneva Wargames Convention (Gen Con).

23 de agosto de 1969: conhece o jogador de Minneapolis Dave Arneson na Gen Con II.

Final de 1969: constrói uma imensa mesa de jogo coberta de areia em seu porão para facilitar os jogos de guerra com miniaturas.

Final de 1969/começo de 1970: organiza um grupo de jogadores locais chamado Lake Geneva Tactical Studies Association (LGTSA).

Março de 1970: forma um grupo específico dentro LGTSA focado no

período medieval chamado Castle & Crusade Society (C&CS). Apoia o grupo por meio de um periódico mensal chamado *Domesday Book*.

Final de outubro de 1970: perde seu emprego como analista de riscos no Fireman's Fund de Chicago.

7 de novembro de 1970: nasce o segundo filho de Gary, Lucion "Luke" Paul Gygax.

Começo de 1971: começa a desenvolver e editar jogos para a Guidon Games.

Março de 1971: é coautor de um jogo de guerra medieval de miniaturas chamado *Chainmail* com o membro da LGTSA Jeff Perren, publicado pela Guidon Games.

Meio de 1971: para complementar seus parcos ganhos como desenvolvedor de jogos e tentar fechar as contas, começa a fazer e consertar sapatos em seu porão.

1971–1972: colabora com Dave Arneson e Mike Carr em um conjunto de regras para miniaturas navais chamado *Don't Give Up the Ship*, publicado pela Guidon Games.

Novembro de 1972: Dave Arneson vai até Lake Geneva para demonstrar a Gary e aos outros membros da LGTSA um jogo baseado em *Chainmail* chamado *Blackmoor* que ele tem jogado com seu grupo do eixo Minneapolis-Saint Paul. Acredita no potencial do jogo e pede as notas de Arneson.

Final de 1972/começo de 1973: começa o rascunho das regras formais do jogo de *Blackmoor* e as testa em seu grupo. Gary e Arneson usam o título provisório de *The Fantasy Game.*

Outubro de 1973: Gary e Don Kaye formam uma sociedade chamada Tactical Studies Rules (TSR) para produzir o novo jogo de Gary e Arneson, agora intitulado *Dungeons & Dragons* (*D&D*). Contavam que sua primeira publicação, *Cavaliers and Roundheads*, coautoria de Gary com o colaborador de *Chainmail*, Jeff Perren, levantasse fundos suficientes para produzir *D&D*.

Dezembro de 1973: fica ansioso para produzir *D&D* imediatamente; para conseguirem levantar rápido o capital necessário, Gary e Kaye trazem um

terceiro sócio, Brian Blume.

Janeiro de 1974: TSR publica as primeiras mil cópias de *D&D.*

4 de janeiro de 1974: agindo em nome da sociedade, assina um contrato de direitos autorais com Dave Arneson listado como coautor. Cada um tem direito a 10% pelas cópias vendidas.

3 de janeiro de 1975: o velho amigo de Gary e sócio da TSR, Don Kaye, morre inesperadamente de ataque cardíaco.

Abril de 1975: lança o periódico da TSR, chamado *Strategic Review*.

Verão de 1975: devido ao sucesso de *D&D*, Gary vende seu equipamento de sapataria e se torna o primeiro empregado em tempo integral da TSR.

Outono de 1975: a sociedade da TSR é reorganizada como TSR Hobbies, Inc. e um terceiro investidor, Melvin Blume (pai de Brian), ingressa na sociedade para ajudar a comprar a parte de Kaye e permitir a continuação da produção.

Setembro de 1975: TSR contrata seu primeiro empregado de fora, Tim Kask.

Começo de 1976: TSR contrata uma equipe criativa, incluindo Mike Carr, Dave Megarry, Dave Sutherland, Rob Kuntz, e o cocriador de *D&D* Dave Arneson.

Abril de 1976: TSR compra espaço em uma casa que passa a sediar seus escritórios e sua loja de varejo, a Dungeon Hobby Shop.

Junho de 1976: TSR lança sua revista sobre jogos, a *Dragon.*

Novembro de 1976: Dave Arneson sai da TSR. O irmão de Brian Blume, Kevin, é contratado para trabalho no departamento financeiro da empresa.

1977: TSR lança uma caixa revisada do *D&D* básico.

1978: TSR lança o *Monster Manual* e o *Player's Handbook*, os dois primeiros livros-base de uma nova versão do jogo chamada *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*).

Fevereiro de 1979: Dave Arneson processa Gary e a TSR por não pagar direitos pelo sistema de *AD&D.*

Julho de 1979: compra uma fazenda de cavalos e uma mansão em Clinton, Wisconsin, que ele apelidou de "Dragonlands".

Agosto de 1979: um jogador de *D&D* da Michigan State University, chamado James Dallas Egbert, desaparece. O detetive contratado para o caso teoriza que o jogo danificou o senso de realidade do estudante, fazendo com que tomasse decisões erradas. Seguiu-se a histeria da imprensa que macula a imagem do jogo, mas impulsiona sua notoriedade e suas vendas.

Setembro de 1979: TSR assina um contrato exclusivo de distribuição com a maior editora do país, a Random House.

20 de outubro de 1980: a mãe de Gary, Posey, morre de ataque cardíaco.

1982: TSR é listada pela revista *Inc.* como uma das 100 companhias que crescem mais rápido.

Março de 1983: Gary e sua esposa, Mary Jo, se separam.

Verão de 1983: TSR se divide em várias subsidiárias. Gary é colocado pelo conselho diretor para gerenciar a Dungeons & Dragons Entertainment Corp., em Los Angeles. Gary monta sua residência e quartel-general em uma luxuosa propriedade em Beverly Hills que fora anteriormente do produtor e diretor de Hollywood King Vidor.

17 de setembro de 1983: CBS estreia o desenho animado *Dungeons & Dragons*, que lidera sua programação do sábado de manhã.

1984: tenta um acordo para um filme de *D&D* e ganha o interesse da Universal Studios e de vários atores e diretores renomados.

Final de 1984: retorna a Lake Geneva entre rumores de problemas financeiros e da venda iminente da TSR. Liga Kevin Blume aos problemas e consegue removê-lo do cargo de presidente da empresa.

18 de março de 1985: usa uma antiga opção de ações e consegue a maioria das ações da TSR.

1º de abril de 1985: contrata Lorraine Williams para ajudar a gerenciar a TSR e reconquistar seu equilíbrio financeiro.

Junho de 1985: TSR lança *AD&D Unearthed Arcana*, que vende 90 mil exemplares no seu primeiro mês. Isso, combinado com outros produtos de bom desempenho como *Marvel Super Heroes*, *D&D Dragonlance* e o romance de sucesso de Gary passado em *Greyhawk*, *Saga of Old City*, traz de volta certa saúde financeira da empresa.

22 de outubro de 1985: Gary é deposto da TSR depois que Lorraine

Williams compra a maioria das ações dos irmãos Blume.

1986: abre processo contra Williams e os Blume, alegando que o negócio quebrava o acordo de acionistas. Gary perde e vende o que sobrou de suas ações da TSR para Williams.

2 de agosto de 1986: Nasce o terceiro filho de Gary, Alexander Hugh Hamilton Gygax, de sua namorada e ex-assistente na TSR Gail Carpenter.

Outubro de 1986: começa uma nova empresa de jogos, a New Infinities Productions. Gary escreve romances para a companhia, enquanto sua equipe criativa, Frank Mentzer e Kim Mohan, trabalha nos jogos.

1987: TSR processa a New Infinities por quebra de copyright pela publicação de um projeto desenvolvido originalmente na TSR.

15 de agosto de 1987: Gary casa com Gail Carpenter no dia que seria o 50º aniversário de casamento de seus pais.

1989: New Infinities entra em falência e fecha.

1992: desenvolve um novo sistema de RPG chamado *Dangerous Dimensions*. A Games Designers' Workshop (GDW) publica o jogo em papel, enquanto a NEC e JVC adquirem direitos para videogames. A TSR o processo por confusão de marca.

Final de 1992: Para evitar o litígio com a TSR, Gary muda o nome de *Dangerous Dimensions* para *Dangerous Journeys*. TSR insiste no processo contra Gary e GDW, dessa vez por infração de copyright. A NEC e a JVC saem do negócio.

18 de março de 1994: Gary e a GDW entram em acordo com a TSR, que compra todos os direitos e produtos sobre *Dangerous Journeys*.

1994-1996: desenvolve vários conceitos de RPGs eletrônicos e vende os direitos de alguns deles.

1996: começa a testar uma versão de mesa de um de seus conceitos de RPG eletrônico com seu grupo. O jogo é chamado *Lejendary Adventures.*

1997: Com a falência se aproximando, a TSR é comprada pela Wizards of the Coast, fabricante de *Magic: The Gathering*. Gary recebe uma generosa soma por seus direitos residuais pelo fundador da Wizards, Peter Adkison.

1998-1999: Na sequência da falência e venda da empresa, a TSR se une

com Chris Clark da Inner City Games para desenvolver alguns módulos genéricos de RPGs de fantasia.

1999: Gary e Chris Clark formam uma sociedade chamada Hekaforge Productions e publica o RPG de Gary, *Lejendary Adventures*.

21 de maio de 2000: aparece em um episódio do desenho animado de sucesso da FOX, *Futurama*, junto com Al Gore, Stephen Hawking e Nichelle Nichols.

2001: começa a trabalhar em vários produtos genéricos de RPG para a Troll Lord Games, com sede no Arkansas.

2002-2003: Gary é o número 18 das "30 Pessoas mais influentes do mundo dos jogos" da revista *GameSpot*, número 37 entre os "50 Maiores pioneiros da ficção científica" da revista *SFX* e o número 1 entre os "50 Maiores nerds de todos os tempos" da revista *Sync*.

27 de julho de 2003: recebe todos os seus filhos e netos em sua casa, em Lake Geneva, para celebrar seus 65º aniversário.

1º de abril e 4 de maio de 2004: sofreu vários derrames, ficando com a saúde comprometida e incapaz de trabalhar as longas horas habituais.

2005: A Troll Lord Games contrata o sistema de Gary *Lejendary Adventures* e publica o *Lejendary Adventures Essential Rulebook*. Vários produtos relacionados se seguem.

Fim de 2005: é diagnosticado com um aneurisma da aorta abdominal, um inchaço da principal artéria do coração.

4 de março de 2008: morre por causa do aneurisma.

Apêndice B
Gary Gygax – o trabalho de uma vida

Role-Playing Games

Dungeons & Dragons (*D&D*), com Dave Arneson (TSR, 1974)

Greyhawk, suplemento para *D&D* com Rob Kuntz (TSR, 1975)

Eldritch Wizardry, suplemento para *D&D* com Brian Blume (TSR, 1976)

Boot Hill, com Brian Blume (TSR, 1975)

Lost Caverns of Tsojcanth, módulo de aventura de *D&D* (TSR, 1976 & 1982)

Dungeon Geomorphs (3 conjuntos), acessórios para *D&D* (TSR, 1976-1977)

Outdoor Geomorphs, acessório para *D&D* (TSR, 1977)

Monster Manual, *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*), livro-base (TSR, 1977)

Players Handbook, livro-base (TSR, 1978)

Steading of the Hill Giant Chief, módulo de aventura de *AD&D* (TSR, 1978)

Glacial Rift of the Frost Giant Jarl, módulo de aventura de *AD&D* (TSR, 1978)

Hall of the Fire Giant King, módulo de aventura de *AD&D* (TSR, 1978)

Descent into the Depths of the Earth, módulo de aventura de *AD&D* (TSR, 1978)

Shrine of the Kuo-Toa, módulo de aventura de *AD&D* (TSR, 1978)

Vault of the Drow, módulo de aventura de *AD&D* juntando *Descent into the Depths of the Earth* e *Shrine of Kuo-Toa* (TSR, 1978)

Tomb of Horrors, módulo de aventura de *AD&D* (TSR, 1978)

Dungeon Masters Guide, módulo de aventura de *AD&D* (TSR, 1979)

Village of Hommlet, módulo de aventura de *AD&D* (TSR, 1979)

Keep on the Borderlands, módulo de aventura de *D&D* (TSR, 1979)

World of Greyhawk, módulo de aventura de *AD&D* (TSR, 1980)

Expedition to the Barrier Peaks, módulo de aventura *AD&D* (TSR, 1980)

Dungeons & Dragons Expert Rulebook, livro-base (TSR, 1981)

Dungeons & Dragons Expert Set, caixa (TSR, 1981)

Legion of Gold, módulo de aventura para Gamma World com Luke Gygax e Paul Ritchie III (TSR, 1981)

Forgotten Temple of Tharizdun, módulo de aventura para *AD&D* (TSR, 1982)

Monster Manual II, suplemento para *AD&D (*TSR, 1983)

Dungeons & Dragons Set 2: Expert Rules, caixa (TSR, 1983)

Dungeonland, módulo de aventura para *AD&D* (TSR, 1983)

Land Beyond the Magic Mirror, módulo de aventura para *AD&D* (TSR, 1983)

Mordenkainen's Fantastic Adventure, módulo de aventura para *AD&D* com Rob Kuntz (TSR, 1984)

The Book of Marvelous Magic, suplemento para *D&D* com Frank Mentzer (TSR, 1984)

Isle of the Ape, módulo de aventura para *AD&D* (TSR, 1985)

Unearthed Arcana, suplemento para *AD&D* (TSR, 1985)

Temple of Elemental Evil, módulo de aventura para *AD&D* com Frank Mentzer (TSR, 1985)

Dungeons & Dragons Set 4: Master Rules, caixa com Frank Mentzer (TSR, 1985)

Oriental Adventures, suplemento para *AD&D* com David Cook e François Froideval (TSR, 1985)

Queen of the Spiders, módulo de aventura para *AD&D* (TSR, 1986)

Cyborg Commando, com Frank Mentzer e Kim Mohan (NIPI, 1987)

Mythus, *Dangerous Journeys* (*DJ*), livro-base (GDW, 1992)

Mythus Magick, suplemento para *DJ* com Dave Newton (GDW, 1992)

Epic of Aearth, suplemento para *DJ* (GDW, 1992)

Necropolis, suplemento para *DJ* (GDW, 1992)

Mythus Bestiary, suplemento para *DJ* com Dave Newton e Michele Newton (GDW, 1993)

Mythus Prime, suplemento para *DJ* com Dave Newton (GDW, 1994)

Uninvited Guests, módulo de aventura genérico com Lester Smith e Bryan Winter (DG, 1997)

A Challenge of Arms, módulo de aventura genérico com Chris Clark (ICG, 1998)

The Ritual of the Golden Eyes, módulo de aventura genérico com Chris Clark (ICG, 1999)

Weyland Smith & Company Giant Fun Catalog, suplemento genérico (HF, 1999)

Lejendary Rules for All Players, livro-base de *Lejendary Adventure* (*LA*) (HF, 1999)

Beasts of Lejend, livro-base de *LA* (HF, 2000)

Lejend Master's Lore, livro-base de *LA* (HF, 2000)

Forlorn Corners, módulo de aventura para *LA* (HF, 2001)

Lejendary Earth Gazetteer, suplemento para *LA* (HF, 2002)

Necropolis, módulo de aventura para d20 (NG, 2002)

The Slayer's Guide to Dragons, suplemento para d20 (MP, 2002)

The Slayer's Guide to Undead, suplemento para d20 com John Creffield (MP, 2002)

Gary Gygax's The Canting Crew, the Criminal Underclass: *Gygaxian Fantasy Worlds, Volume I*, suplemento genérico (TLG, 2002)

The Hermit, módulo de aventura para d20/*LA* (TLG, 2002)

Gary Gygax's World Builder: Gygaxian Fantasy Worlds, Volume II, suplemento genérico com Dan Cross (TLG, 2003)

Gary Gygax's Living Fantasy: Gygaxian Fantasy Worlds, Volume III, suplemento genérico (TLG, 2003)

Noble Knights and Dark Lands, suplemento para *LA* com Chris Clark (HF, 2003)

Terekaptra: The Lost City of Utiss, módulo de aventura para *LA* com Chris Clark (HF, 2004)

Hall of Many Panes, módulo de aventura para d20 (TLG, 2005)

Lejendary Adventures Essentials Rulebook, livro-base de *LA* (TLG, 2005)

The Exotic Realms of Hazgar, suplemento para *LA* com Chris Clark (HF, 2006)

Castle Zagyg: Yggsburgh, suplemento para *Castles & Crusades* (*C&C*) (TLG, 2005)

Castle Zagyg: Dark Chateau, módulo de aventura para *C&C* (TLG, 2005)

Castle Zagyg: Class Options & Skills for Yggsburgh, suplemento para *C&C* (TLG, 2006)

Castle Zagyg: The Outs Inn, suplemento para *C&C* (TLG, 2006)

Castle Zagyg: Yggsburgh Player's Maps, suplemento para *C&C* (TLG, 2006)

Castle Zagyg: The East Mark Gazetteer, suplemento e módulo de aventura para *C&C* com Jeff Talanian (TLG, 2007)

More Beasts of Lejend, suplemento para *LA* (TLG, 2007)

A Problem of Manors, módulo de *LA* com Chris Clark (TLG, 2007)

Castle Zagyg: The Upper Works, suplemento para *C&C* (TLG, 2008)

Jogos de miniaturas

Untitled Miniatures Rules, jogo de guerra inspirado na Antiguidade (IFWM, 1969)

LGTSA Medieval Miniatures Rules, jogo de guerra com Jeff Perren (PF/DB/SIM, 1970)

Chainmail, jogo de guerra medieval com Jeff Perren (GG, 1971)

Tractics, jogo de guerra com miniaturas da Segunda Guerra Mundial com

Michael Reese e Leon Tucker (GG, 1971)

Don't Give Up the Ship, jogo de guerra naval com Dave Arneson e Mike Carr (GG, 1972)

Cavaliers and Roundheads, jogo de guerra da Guerra Civil inglesa com Jeff Perren (TSR, 1973)

Warriors of Mars, jogo de guerra de fantasia com Brian Blume (TSR, 1974)

Classic Warfare, jogo de guerra na Antiguidade (TSR, 1975)

Swords & Spells, suplemento de miniaturas para *D&D* (TSR, 1976)

Jogos e variantes para Diplomacy

Napoleonic Diplomacy II, variante de *Diplomacy* (TGD, 1969)

Crusadomacy, variante de *Diplomacy* (DB, 1970)

Khanomacy, variante de *Diplomacy* (AP, 1970)

Rajomacy, variante de *Diplomacy* (AP, 1970)

Hyborian Age Diplomacy (Conanomacy), variante de *Diplomacy* (SN, 1972)

Variantes de xadrez, jogos de guerra e de tabuleiros

Little Big Horn, jogo de tabuleiro de guerra baseado na batalha de Custer (WGIG, 1968/TSR, 1976)

Overlord: The Battle for France, variante do jogo da Avalon Hill, *D-Day*, com Bill Hoyer (ST, 1968)

Arbela, jogo de guerra de tabuleiro sobre Alexandre, o Grande, com Dane Lyons (WGIG, 1968)

The Caucasus Extension, variante do jogo da Avalon Hill, *Stalingrad* (IW, 1969)

France 1940, jogo de guerra de tabuleiro sobre a Segunda Guerra Mundial (GDB, 1969)

Arsouf, jogo de guerra de tabuleiro sobre as Cruzadas (PF, 1969)

War of the Empires, jogo de guerra e estratégia por correspondência com Tuillo Proni (AP, 1969)

Dark Ages, Medieval Conflict on Alternate World "Entropy", jogo de guerra e estratégia com miniaturas e juiz (DB, 1970)

Alexander the Great, jogo de guerra de tabuleiro com Don Lowry (GG, 1971/AH, 1974)

Dunkirk: The Battle of France, jogo de guerra de tabuleiro sobre a Segunda Guerra Mundial (GG, 1971)

Alexander's Other Battles, extensão para *Alexander the Great* (GG, 1972/AHG, 1974)

Victorious German Arms, história alternativa da Segunda Guerra Mundial para jogos de guerra com Terry Stafford (TKG, 1973)

Dragonchess, variante de xadrez (TSR, 1985)

Fidchell, variante de xadrez para *Dangerous Journeys* (GDW, 1992)

Romances e livros

Hero's Challenge: Sagard the Barbarian: The Crimson Sea, livro de escolha-sua-aventura com Flint Dille (TSR, 1985)

Hero's Challenge: Sagard the Barbarian: The Green Hydra, livro de escolha-sua-aventura com Flint Dille (TSR, 1985)

Hero's Challenge: Sagard the Barbarian: The Ice Dragon, livro de escolha-sua-aventura com Flint Dille (TSR, 1985)

Saga of Old City, romance de *AD&D* (TSR, 1985)

Hero's Challenge: Sagard the Barbarian: The Fire Demon, livro de escolha-sua-aventura com Flint Dille (TSR, 1986)

Artifact of Evil, romance de *AD&D* (TSR, 1986)

City of Hawks, romance de *AD&D* (NIPI, 1987)

Night Arrant, romance de *AD&D* (NIPI, 1987)

Sea of Death, romance de *AD&D* (NIPI, 1987)

Role-Playing Mastery, livro de explicação sobre RPG (PP, 1987)

Dance of Demons, romance de *AD&D* (NIPI, 1988)

Come Endless Darkness, romance de *AD&D* (NIPI, 1988)

Master of the Game, livro de explicação sobre RPG (PP, 1989)

The Anubis Murders, romance de *Dangerous Journeys* (PR, 1992)
The Samarkand Solution, romance de *Dangerous Journeys* (PR, 1993)
Death in Delhi, romance de *Dangerous Journeys* (PR, 1993)
Horsemen of the Apocalypse, ensaios sobre RPG (JRG, 2000)
Infernal Sorceress, romance sobre *Dangerous Journeys* (PG, 2009)

***Contribuições para revistas*/fanzines**
(representando centenas de colunas jogos e variantes)

AFV-G2
Alarums & Excursions
Avalon Hill General
Bleak December
Campaign
Canadian Wargamer
The Cardboard Commander
The Courier
The Crusader
Domesday Book
The Dragon (*Dragon*, *Dragon Magazine*, *Dragon Annual*, *Best of Dragon*)
El Conquistador
Europa
Europe ’44
Great Plains Game Players Newsletter
IFW Monthly
IFW Quarterly
Imagine
International Wargamer
Journeys: Journal of Multidimensional Roleplaying
Kipple

La Vivandière
Liaisons Dangereuses
Little Wars
Lowry's Guidon
Mythic Masters
New War Reports
Panzerfaust
Polyhedron
Random Events
Realms of Adventure
SF & F Journal
Shadis
Space/Fantasy Gamer
The Spartan
Spartan International Monthly
The Strategic Preview: T.S.R. Jobbies
The Strategic Review
Strategy & Tactics
Supernova
Tactics & Variants
Thangorodrim
Tricolor
Troll
Wargamer's Digest
Wargamer's Newsletter
White Dwarf

Siglas

AH: Avalon Hill

AHG: Avalon Hill General
AP: Autopublicação
DB: Domesday Book
DG: Destination Games
GDB: IFW Game Design Bureau
GDW: Games Designers' Workshop
GG: Guidon Games
HP: Hekaforge Productions
ICG: Inner City Games
IFWM: International Federation of Wargaming Monthly
IW: International Wargamer
JRG: Jolly Roger Games
MP: Mongoose Publishing
NG: Necromancer Games
NIPI: New Infinities Productions, Inc.
PF: Panzerfaust
PG: Paizo Games
PP: Putnam/Perigee
PR: Penguin/Roc
SIM: Spartan International Monthly
SN: Supernova
ST: Spartan
TGD: Thangorodrim
TKG: TK Graphics
TLG: Troll Lord Games
TSR: Tactical Studies Rules; TSR Hobbies, Inc.; TSR, Inc.
WGIG: War Game Inventors Guild

Referências e bibliografia selecionada

Entrevistas selecionadas e correspondência direta

ADKISON, Peter. Comunicação pessoal: Entrevista, 28 de dezembro de 2014.

CARR, Mike. Comunicação pessoal: Entrevista por e-mail e conversa telefônica, 11 de janeiro de 2015.

CHENAULT, Stephen. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 13 de fevereiro de 2013.

CLARK, Chris. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 21 de novembro de 2014.

EASLEY, Jeff. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 28 de agosto de 2014.

ELMORE, Larry. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 3 de outubro de 2014.

GYGAX, Elise. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 11 de maio de 2013.

GYGAX, Ernest (Ernie). Comunicação pessoal: Entrevista, 27 de abril e 30 de agosto de 2014 (e também por e-mail).

GYGAX, Luke. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 5 de abril de 2013.

GYGAX-WALKER, Mary. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 28 de abril de 2013 (e também por e-mail).

JOHNSON, Harold. Comunicação pessoal: Entrevista, 17 de março de 2013.

KASK, Tim. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 6 de fevereiro de 2013 e 30 de setembro de 2014.

LITTLE, Jay. Comunicação pessoal: Entrevista por e-mail, 15 de dezembro de 2014.

MARMUR, Mildred. Comunicação pessoal: Entrevista por e-mail, 23 de janeiro de 2015.

MENTZER, Frank. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 16 de abril de 2013.
PERREN, Jeff. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 12 de abril de 2015.
PETERSON, Jon. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 17 de março de 2013.
PICKENS, Jon. Comunicação pessoal: Entrevista, 17 de março de 2013.
STORMBERG, Paul. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 20 de agosto de 2014 (e também por e-mail), e como consultor de pesquisa, fevereiro/março 2015.
THOMPSON, Rodney. Comunicação pessoal: Entrevista por e-mail, 15 de outubro de 2014.
WARD, James. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 16 de abril de 2014.
WESELY, David. Comunicação pessoal: Entrevista telefônica, 4 de abril de 2014.

Bibliografia selecionada

ALSOP II, S. “Tsr Hobbies Mixes Fact and Fantasy.” *Inc.*, fevereiro, 1982.
APPELCLINE, S. *Designers & Dragons: The ’70s.* Silver Spring: Evil Hat Productions, LLC. 2014a.
_____. *Designers & Dragons: The ’80s.* Silver Spring: Evil Hat Productions, LLC. 2014b.
_____. *Designers & Dragons: The ’90s.* Silver Spring: Evil Hat Productions, LLC. 2014c.
_____. *Designers & Dragons: The ’00s.* Silver Spring: Evil Hat Productions, LLC. 2014d.
ARNESON, D. *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniatures Figures — Book V—Blackmoor*. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1975.
BARTON, M. *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. Wellesley: A K Peters, Ltd. 2008.
BARTYZEL, M. “8 Glorious TV Homages to the Geekery of Dungeons & Dragons.” *Film School Rejects Blog*, 3 de julho de 2014. Disponível em http://filmschoolrejects.com/features/eight-homages-geekery-dungeons-dragons.php

BORRELLI, C. “Does Late Dungeons & Dragons Creator Gary Gygax Deserve a Statue?” *Chicago Tribune*, 26 de março de 2014.

BORSUK, A.J. “The Dungeon Master: For E. Gary Gygax the Pitfalls of Success Are Not Unlike His Popular Game, Dungeons & Dragons.” *Milwaukee Journal*, 10 de março de 1985.

BOUCHER, G. “Jon Favreau Is the Action Figure Behind ‘Iron Man.’” *Los Angeles Times*, 5 de maio de 2008.

CARPIO, J. “The Cosmology of Role-Playing Games.” *Gygax*, fevereiro, 2013.

COVER, J.G. *The Creation of Narrative In Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland. 2010.

CRAIG, S. “Wunderkinds.” *Orange Coast Magazine*, abril de 1986.

CRIGGER, L. “Chasing *D&D:* A History of RPG s.” 1 UP.com, IGN Entertainment Games, abril de 2008. Disponível em http://www.1up.com/features/chasing-history-rpgs

DANCEY, R. “Ryan Dancey on the Acquisition of TSR”. 2001. Disponível em http://insaneangel.com/insaneangel/RPG/Dancey.html

DE SMET, A. “Visiting TSR.” *High Programmer*. 2004. Disponível em http://www.highprogrammer.com/alan/rants/tsr.html

Entertainment Weekly. “Down the Tubes.” *Entertainment Weekly*, 25 de dezembro de 1992.

EN World RPG News & Reviews. “Q&A with Gary Gygax—Part I.” 2002. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=22566

_____. “Q&A with Gary Gygax—Part II.” 2003a. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=38912

_____. “Q&A with Gary Gygax—Part III.” 2003b. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=46861

_____. “Q&A with Gary Gygax—Part IV.” 2003c. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=57832

_____. “Q&A with Gary Gygax—Part V.” 2003–4. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=71486

_____. “Q&A with Gary Gygax—Part VI.” 2004. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=76849

_____. “Q&A with Gary Gygax—Part VII.” 2004–5. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=104817

_____. “Q&A with Gary Gygax—Part VIII.” 2005a. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=121380
_____. “Q&A with Gary Gygax—Part IX.” 2005b. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=125997
_____. “Q&A with Gary Gygax—Part X.” 2006a. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=161566
_____. “Q&A with Gary Gygax—Part XI.” 2006b. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=167680
_____. “Q&A with Gary Gygax—Part XII.” 2006–7. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=171753
_____. “Q&A with Gary Gygax—Part XIII.” 2007–8. Enworld.org. Disponível em http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=193204
EWALT, D.M. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It.* New York: Scribner. 2013.
_____. “How to Get Started with Dungeons & Dragons.” *Forbes*, fevereiro de 2014.
FLORIO, V. “Interview with Mike Carr.” *The Save or Die Podcast*, 4 de dezembro de 2010. Disponível em http://saveordie.info/?p=333
GILSDORF, E. *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest for Reality Among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellers of Imaginary Realms.* Guilford: Lyons Press. 2009.
_____. “A Game as Literary Tutorial: Dungeons & Dragons Has Influenced a Generation of Writers.” *New York Times*, 13 de julho de 2014.
GRAY, S. “Gary Gygax.” *Times* (Londres), 6 de março de 2008.
GYGAX, E. “The Gygax Family Storyteller.” *Gygax*, fevereiro de 2013.
GYGAX, G. *The Strategic Review*. Ed. 1975. Nº 4. Lake Geneva: TSR Hobbies, Inc.
GYGAX, G. *Dungeon Master’s Guide: Advanced Dungeons & Dragons*. Lake Geneva: TSR Hobbies, Inc. 1979.
_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Ghostly Happenings….” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, março de 2008a.
_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its

Early Days—Ghostly Happenings … Part II.” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, maio de 2008b.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Knightly Combat and Military Play.” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, primavera de 2006b.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Live Action RPGing in 1947.” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, inverno de 2006a.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Miscellaneous Make-Believe.” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, outubro de 2008f.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Oak Hill Sanatorium.” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, setembro de 2008e.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Older Boys.” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, inverno de 2007a.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Risky Things.” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, julho de 2008c.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Risky Things Part II.” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, agosto de 2008d.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Variety Is the Spice…” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, agosto de 2007c.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its

Early Days—Way Back When...” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, julho de 2005.

_____. “How It All Happened: The Inspiration for the *D&D* Game, Its Creation, Gen Con’s Founding, How TSR Came into Being, and Its Early Days—Wild Bookworms.” *Crusader: The Journal of the Intrepid Adventurer*, verão de 2007b.

_____. *Monster Manual: Advanced Dungeons & Dragons*. Lake Geneva: TSR Hobbies, Inc. 1977.

_____. *Players Handbook: Advanced Dungeons & Dragons*. Lake Geneva: TSR Hobbies, Inc. 1978.

_____. *Role-Playing Mastery*. New York: Perigee Books. 1987.

_____. *Unearthed Arcana: Advanced Dungeons & Dragons*. Lake Geneva: TSR Hobbies, Inc. 1985.

GYGAX, G. e ARNESON, D. *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniatures Figures — Book I — Men & Magic*. Lake Geneva: Tactical Studies Rules. 1974a.

_____. *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniatures Figures — Book II —Monsters & Treasure.* Lake Geneva: Tactical Studies Rules. 1974b.

_____. *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniatures Figures — Book III—The Underworld & Wilderness Adventures.* Lake Geneva: Tactical Studies Rules. 1974c.

GYGAX, G. e KUNTZ, R. *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniatures Figures — Book IV—Greyhawk.* Lake Geneva: Tactical Studies Rules. 1975.

GYGAX, G. e PERREN, J. *Chainmail: Rules for Medieval Miniatures.* Evansville: Guidon Games. 1971.

GYGAX, G. e SACCO, A. “The Ultimate Interview with Gary Gygax.” 2002. *The Kyngdoms.* Disponível em http://www.thekyngdoms.com/interviews/garygygax.php

HEINSOO, R., COLLINS, A. e WYATT, J. *Dungeons & Dragons Player’s Handbook: Arcane, Divine, and Martial Heroes*. Renton: Wizards of the

Coast, Inc. 2008.
HULSE, E. *The Blood 'n' Thunder Guide to Collecting Pulps*. Morris Plains: Murania Press. 2009.
JEFFRIES, A. "The Case of the Dueling 'Dungeons & Dragons' Documentaries." *The Verge*, 15 de julho de 2014. Disponível em http://www.theverge.com/2014/7/15/5901199/the-case-of-the-dueling-dungeons-dragons-documentaries
KASK, T. *The Strategic Review*. Ed. 1975. Nº 5. Lake Geneva: TSR Hobbies, Inc.
_____. *The Dragon.* 1977. Nº 7. Lake Geneva: TSR Hobbies, Inc.
_____. *The Dragon.* 1977. Nº 11. Lake Geneva: TSR Hobbies, Inc.
KELLY, K. *Hawk & Moor Trilogy: The Unofficial History of Dungeons & Dragons.* Amazon Digital: Wonderland Imprints. 2015.
KING, B. e BORLAND, J. *Dungeons & Dreamers: A Story of How Computer Games Created a Global Community.* 2ª ed. Pittsburgh: ETC Press. 2014.
KUSHNER, D. "Dungeon Master: The Life and Legacy of Gary Gygax." *Wired*, 10 de março de 2008.
KUTALIK, C. "No Borders: A Conversation with Rob Kuntz." *Hill Cantons Blog*, 15 de agosto de 2011. Disponível em http://hillcantons.blogspot.com/2011/08/no-borders-or-limits-conversation-with.html
LA FARGE, P. "Destroy All Monsters." *The Believer*, setembro de 2006. Disponível em http://www.believermag.com/issues/200609/?read=article_lafarge
Lake Geneva Public Library. "Know Us." 2013. Disponível em www.lakegeneva.lib.wi.us/knowus.htm
LYNCH, S. "Interview with Gary Gygax, Part 1 of 3." RPG net, 1º de maio de 2001. Disponível em http://www.rpg.net/news+reviews/columns/lynch01may01.html
MICHAUD, Jon. "Dungeons & Dragons Saved My Life." *New Yorker*, 16 de julho de 2014.
MILLS, B.K. "If Students' Tails Are Dragon and Their Minds in the Dungeon Lately, Blame Gamesman Gary Gygax." *People*, 14 de janeiro de 1980.
NEWMAN, T. "How to Talk to Your Parents About *D&D*." *Monkey in the*

Cage, Janeiro de 2013. Disponível em http://www.monkeyinthecage.com/2013/01/23/how-to-talk-to-your-parents-about-dnd

PETERSON, J. *Playing at the World.* San Diego: Unreason Press. 2012.

ROGERS, A. “Geek Love.” *New York Times*, 9 de março de 2008.

RPGnet. “Verified ‘Celebrity’ Tabletop Role-Playing Gamers?” RPG.net, 9 de março de 2012-13. Disponível em http://forum.rpg.net/showthread.php?631055-Verified-quot-celebrity-quot-tabletop-role-playing-gamers/page10

SCHEELE, T. “Press Release from Washington About *D&D* .” *Computers for Christ*, 1º de maio de 2003. Disponível em http://www.believersweb.org/view.cfm?ID=663

SHEPPARD, N. “Tunnels Are Searched for Missing Student.” *New York Times*, 8 de setembro de 1979.

SMITH, M. “New Dungeons & Dragons Is a Worthy Hit.” *Yahoo! Games-Plugged In Blog*, 28 de agosto de 2014. Disponível em https://games.yahoo.com/blogs/plugged-in/new-dungeons-dragons-is-a-worthy-hit-215420322.html

STACKPOLE, M.A. “The Pulling Report.” 1990. Disponível em http://www.rpgstudies.net/stackpole/pulling_report.html#Lies

_____. “Game Hysteria and the Truth.” 28 de agosto de 1989. Disponível em http://www.featherlessbiped.com/6696/RPGSATAN/rpgsatan.htm

Milwaukee Journal. “Portions of Sunken Vessel Raised.” 28 de setembro de 1982.

WTAE. “W. Pa Addiction Doc Charged in Drugs-for-Sex Plan.” WTAE.com: Pittsburgh’s Action News 4, 20 de agosto de 2013. Disponível em http://www.wtae.com/news/local/w-pa-addiction-doc-charged-in-drugsforsex-plan/21546374

Wizards of the Coast. *Dragon Magazine Archive.* Renton: Wizards of the Coast, Inc. 1999.

_____. *30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons & Dragons.* Renton: Wizards of the Coast, Inc. 2004.

YEE, V. “Dungeons, Dragons & Documentaries: A Film Conjures a Battle.” *New York Times*, 12 de setembro de 2014.

EXTRATEXTO



Ernest Gygax and Gary, c. 1939



Almina “Posey” Gygax and Gary, c. 1940



Gary, c. 1948



Gary’s childhood home at 925 Dodge Street in Lake Geneva, Wisconsin



Mary Jo Powell, c. 1942



Mary Jo and Don Kaye *(back left)*, c. 1948



The Geneva Theater



Gary *(second row, center)* at age seventeen





Gary and Mary Jo’s wedding, September 14, 1958



Gary’s house at 330 Center Street in Lake Geneva, Wisconsin



John Rasch, Mary Jo, and Gary before Tom Keogh’s funeral, April 17, 1963



Gary, Ernie, and Elise in Chicago, August 1963



The Riviera



Mary Jo at 330 Center Street, c. 1965. Gary's den/office is located through the closed arched doorway to her right.



Gary, c. 1965



Gary's children, c. 1971: Ernie, Elise, Heidi *(back row)*, Cindy, and Luke *(front row)*. Before Gary was fired from Fireman's Fund Insurance, the Gygax children frequently waited for him at the Lake Geneva train station after work, and he was known to skip home with them.



Mary posing for a “glamour shot” in 1968. Such photos were to be carried in Gary’s wallet “to keep his attention where it belonged when he worked in Chicago.”



Lake Geneva Horticultural Hall



Gary *(seated, with striped shirt)* planning his next move during a miniatures wargame at Gen Con II, August 1969



Dave Arneson *(seated, with glasses)* playing a miniatures wargame at Gen Con II, August 1969



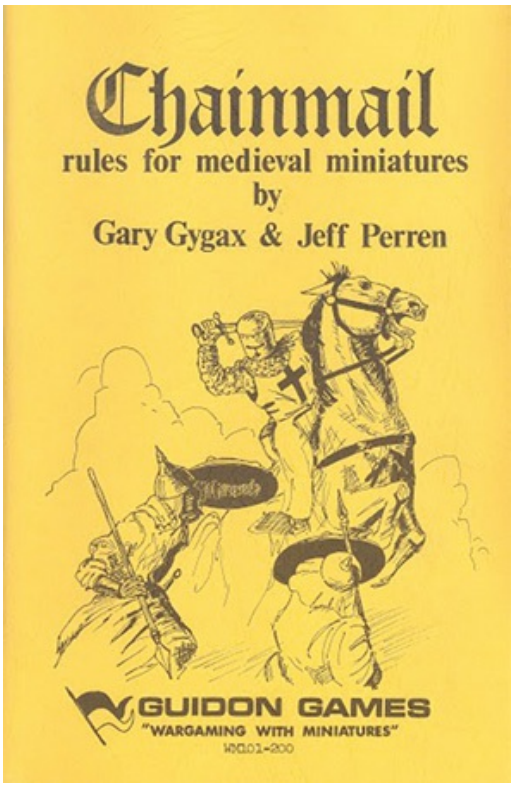
Gary playing a wargame with Mike Carr *(seated)* at a convention in Madison, Wisconsin, 1969



Gary playing a wargame at a convention in Madison, Wisconsin, 1969



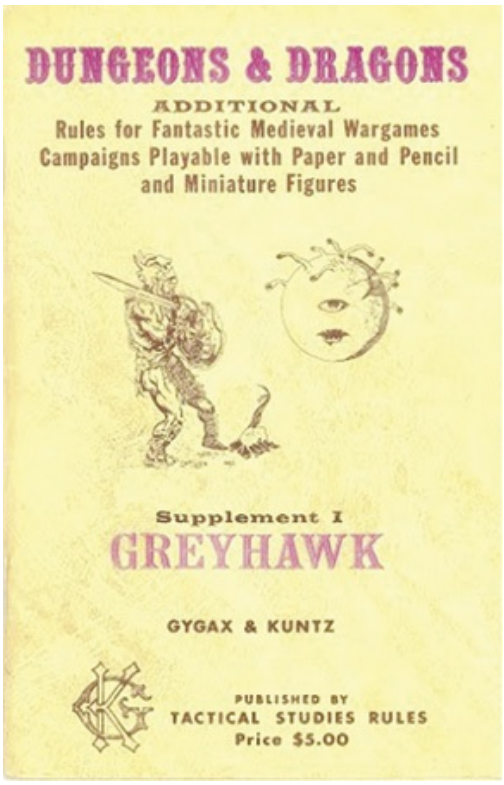
Don Kaye and Gary at Gen Con VI, August 1973. Gary and Kaye formed their partnership, Tactical Studies Rules, in the wake of this event.



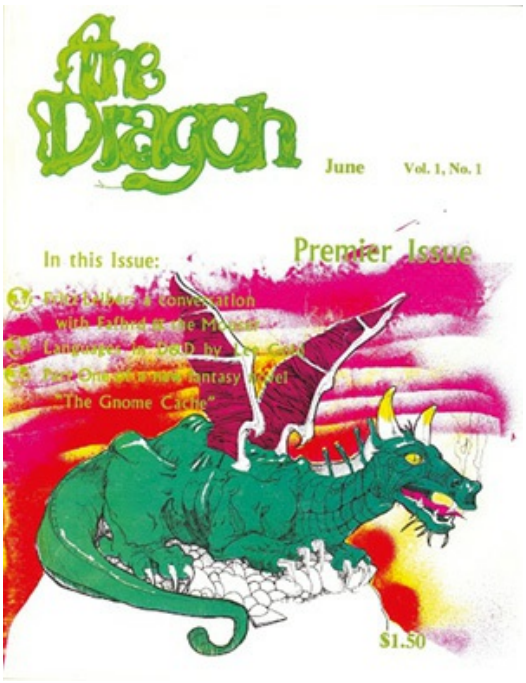
Chainmail, 1971 (© Wizards of the Coast LLC)



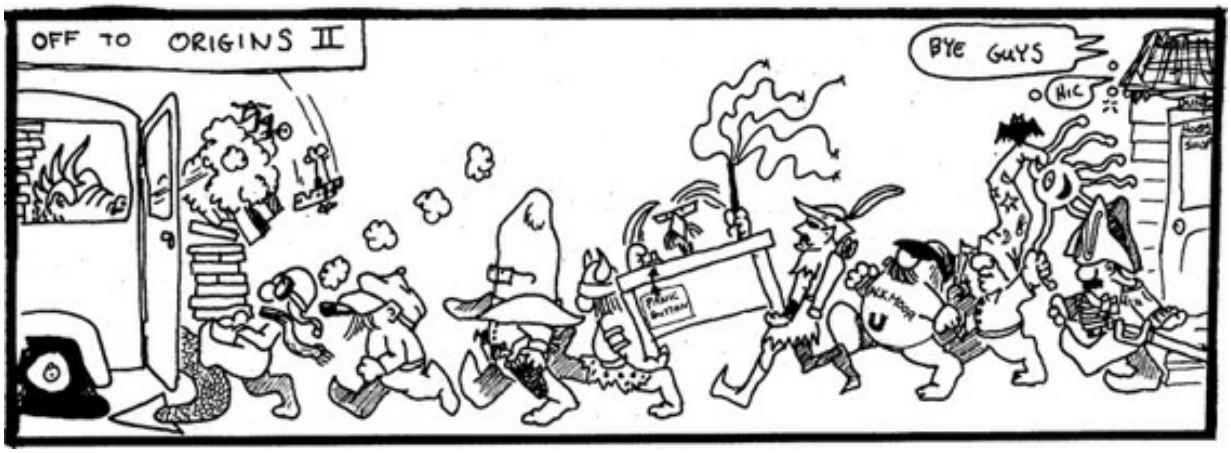
Dungeons & Dragons box cover, 1974 (© Wizards of the Coast LLC)



Dungeons & Dragons Supplement I: Greyhawk, 1975 (© Wizards of the Coast LLC)



The Dragon #1, June 1976 (© Wizards of the Coast LLC)



A comic by TSR staff artist Dave Sutherland depicting the company's staff in mid-1976, ahead of their trip to Origins Game Fair. *(From left to right)* Mike Carr (as WWI aviator); Tim Kask (hat and pipe); Brian Blume (cowboy); Ernie Gygax (barbarian); Gary Gygax (on desk with whip); Terry Kuntz (Robin Hood); Dave Arneson ("Blackmoor U" T-shirt); Rob Kuntz (dragging a beholder); Neil Topolnicki (Napoleon)



Set of polyhedral dice used for *Dungeons & Dragons* from Creative Publications



Don Kaye’s house



Gary at Gen Con IX, August 1976



Fritz Leiber, Gary, Professor M. A. R. Barker, Ian Livingstone, Rob Kuntz, and Steve Jackson *(foreground)* at Gen Con IX, August 1976



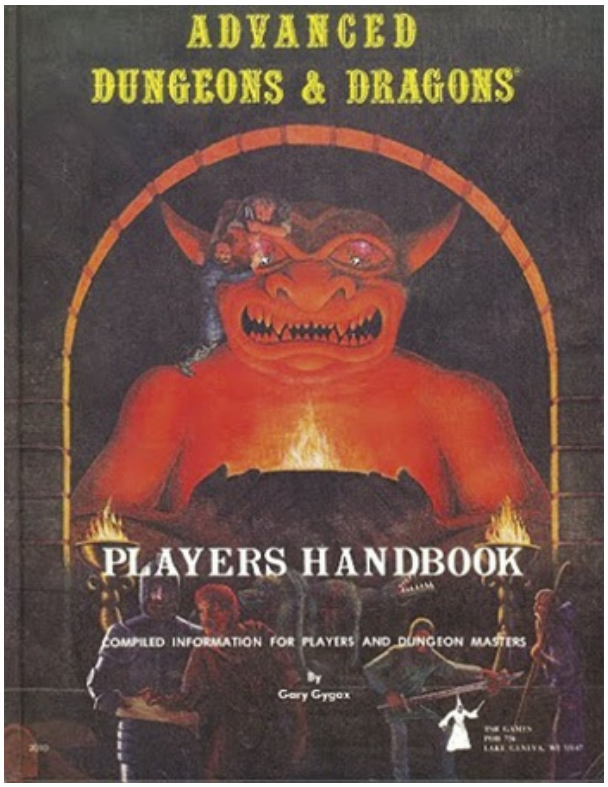
TSR’s first dedicated headquarters, known as the Gray House. Later, it hosted the staff of *Dragon* magazine.



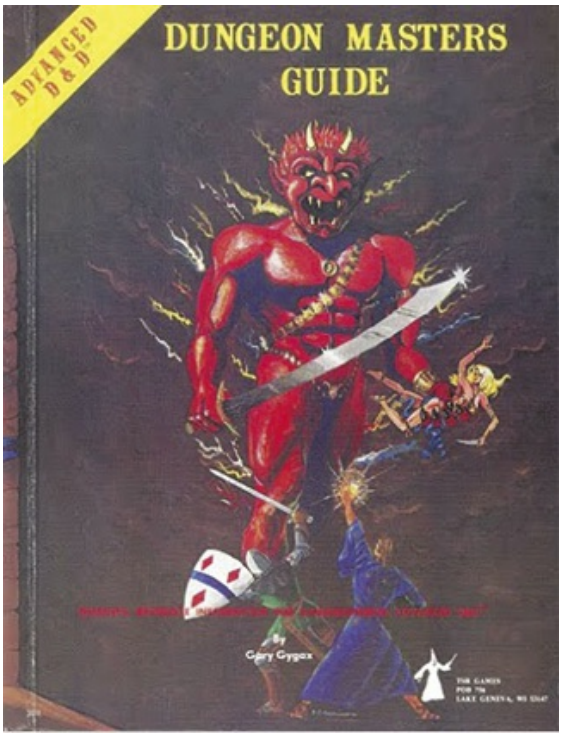
Gary and Mary Jo hosting a housewarming party at the first house they owned, located on Lake Geneva's Chapin Road, c. 1977



Advanced Dungeons & Dragons: Monster Manual, 1977 (© Wizards of the Coast LLC)



Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook, 1978 (© Wizards of the Coast LLC)



Advanced Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide, 1979 (© Wizards of the Coast LLC)



TSR advertisement featuring Elise Gygax, c. 1978 (© Wizards of the Coast LLC)



The Dungeon Hobby Shop/TSR Hotel Clair, c. 1979



Tim Kask receiving an award from Elise Gygax for his work on *Dragon* magazine, c. 1978



One of Gary and Mary Jo’s prized Arabian horses in front of their Clinton, Wisconsin, mansion, which was dubbed Dragonlands



THE GLEN
Fox Hollow-

Location: Off County Highway P - between Beloit and Clinton, Wisconsin. 3 Miles from local airport - five minutes from I-90 - 6 miles to Beloit. This is a rural subdivision with about 40 large wooded lots of which 20 are developed.

Description: The owners designed and built this home to their specifications in this beautifully wooded area about eight years ago and it has many interior designer features including traditional drapes, wallpapers, moldings and wood panelling.

A circular driveway leads up to a 2 story brick Southern Colonial home with 5,000 square feet of living area. The home is shielded from the road by dense woods and the yard has been tastefully landscaped.

Stepping into the front entrance you find yourself in a gracious foyer with an open curved stairway - beautiful crystal chandelier and marble floor. To the left of the front entrance is the parlor (18' x 25') with a glassed in porch at the rear overlooking the woods. This room has a lovely Colonial fireplace with mantel and white painted woodwork.

On the right of the front entry there are double guest closets and entry to a cozy walnut-panelled library with shelves and storage for books, hobbies, collections - and a powder room adjacent.

Directly to the rear of the foyer is the beautiful 16' x 20' dining room with 12' sliding doors opening onto the patio. Builtins include a large wet bar and storage for china, crystal, and linens.

The kitchen is custom-designed, has cherry cabinets, a breakfast area, range top, two built-in self cleaning ovens and a multitude of storage space including two pantry cupboards. There is a built-in laundry area adjacent to the breakfast area.

Beyond the kitchen is a 5' x 12' back entry mud room (with 2 large closets) a powder room, and back stairway with other storage closets on the landing going up to the second floor and down to the basement; and an entry to the large two car attached garage. The family room nearby has a brick fireplace, built in bookshelves, beamed ceiling, walnut panelling and 12' sliding doors to the patio.

FOYER

LIVING ROOM

LIBRARY

A real estate brochure for Dragonlands, c. 1978



Ernie sunbathing at the pool at Gary’s Beverly Hills mansion, c. 1984. Gary swam laps in the pool daily, which, coupled with a healthier diet, accounted for a much lower body weight during his time in California.



Interior of Gary’s Beverly Hills mansion and Dungeons & Dragons Entertainment Corporation’s headquarters, c. 1984





Gamers playing miniatures wargames on the sand gaming table in the converted barn on Gary's Beverly Hills estate, which was also TSR's west coast headquarters, c. 1984



Gary and his second wife, Gail, as featured in a 1985 *Milwaukee Journal* article



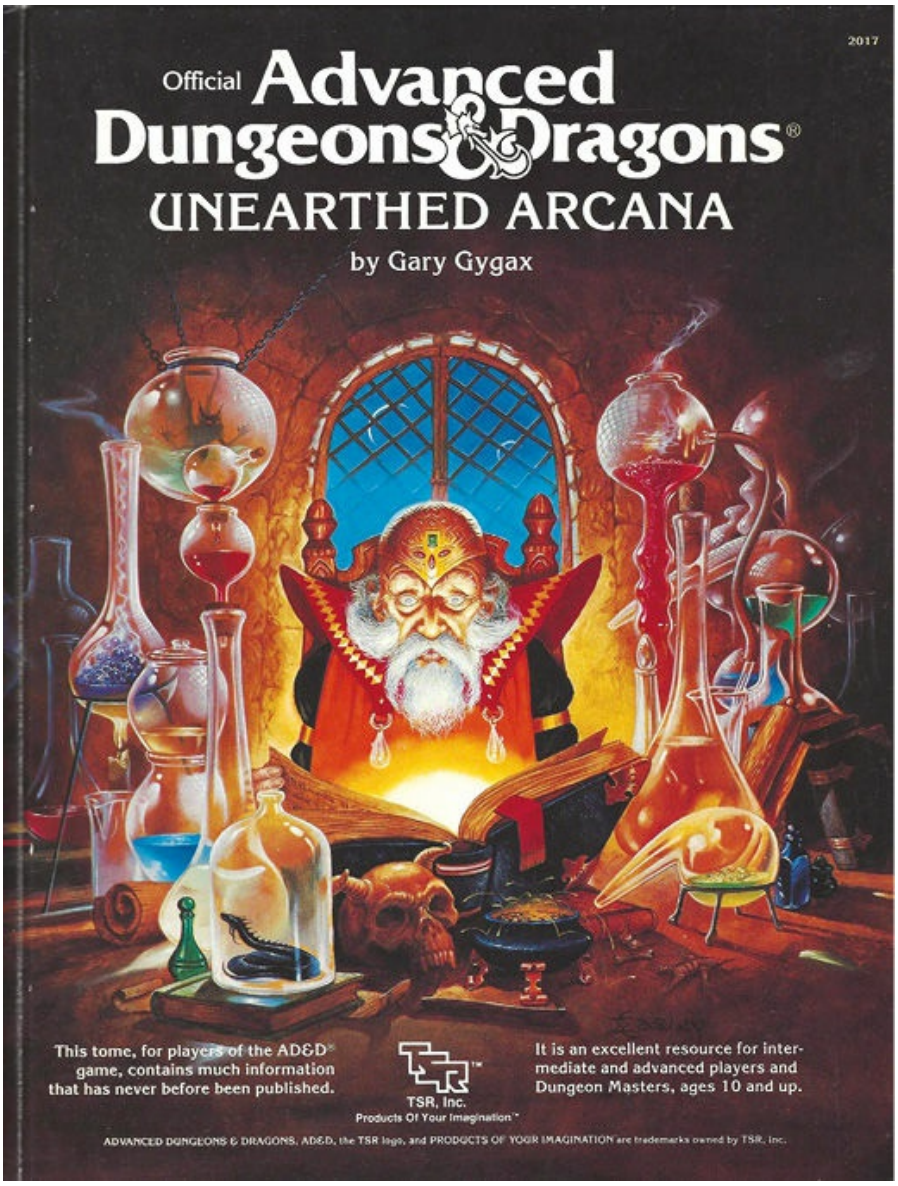
Stone Manor as it appeared in the 1960s through the 1980s. Gary's apartment was on the second floor, left wing.



Tomb of Horrors, *AD&D* adventure module, 1978 (© Wizards of the Coast LLC)



Dungeons & Dragons Basic Set (2nd Revision), 1983 (© Wizards of the Coast LLC)



Advanced Dungeons & Dragons: Unearthed Arcana, c. 1985 (© Wizards of the Coast LLC)

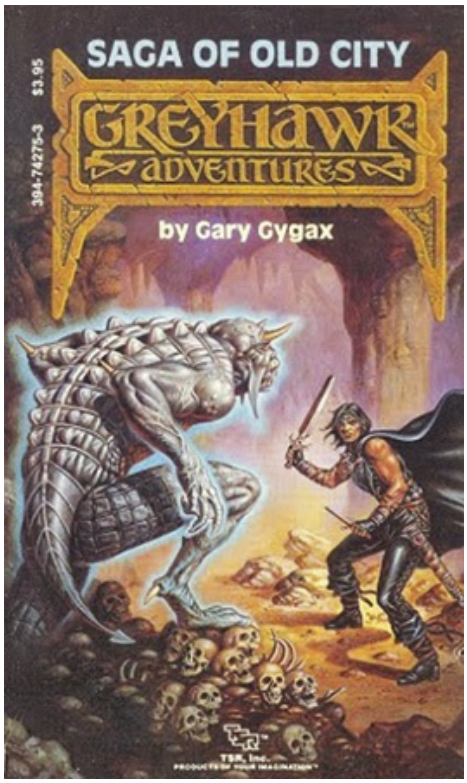


— AP Laserphoto

Patricia Pulling holds a photo of her son along with several books and games from "Dungeons and Dragons," which she blames for the suicide of her son, Irving.

SATURDAY OKLAHOMAN & TIMESMarch 23,1985

A newspaper story featuring Bothered About Dungeons & Dragons (BADD) founder, Patricia Pulling, 1985



Saga of Old City, *AD&D* novel, 1985 (© Wizards of the Coast LLC)



Wizards of the Coast founder, Peter Adkison, *Magic: The Gathering* creator, Richard Garfield, and Gary at Gen Con 40, 2007

Figures 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 35, 42, 43, 44, 45, 46 and 47 courtesy of Ernie, Elise, Luke, Cindy, and Heidi Gygax, and Mary Jo Gygax-Walker; Figures 4, 7, and 19 courtesy of the Wisconsin Historical Society, Wisconsin Architecture and History Inventory: 925 DODGE ST, City of Lake Geneva, Walworth County, Wisconsin, Ref. 67106; 244 BROAD ST, City of Lake Geneva, Walworth County, Wisconsin, Ref. 66986; 330 BROAD ST, City of Lake Geneva, Walworth County, Wisconsin, Ref. 66990; Figures 20, 21, 22, and 23 courtesy of John Bobek; Figure 24 courtesy of Michael Cox (The Dragon's Trove) and Paul Stormberg (The Collector's Trove); Figures 25, 26, 27, 28, 36, 37, 38, 50, 51 and 54 courtesy of Paul Stormberg and with the permission of Wizards of the Coast; Figure 28 with the permission of Tim Kask; Figures 29 and 30 courtesy of Paul Stormberg; Figure 41 courtesy of Elise Gygax and Tim Kask; Figures 39 and 52 with the permission of Wizards of the Coast; Figures 32 and 33 courtesy of Ian Livingstone © Ian Livingstone 1976; Figure 40 courtesy of Tom Wham; Figure 48 with permission of the *Milwaukee Journal*; Figure 49 courtesy of Virgil Wuttke; Figure 53 photo courtesy of Paul Stormberg and with the permission of *The Oklahoman*; Figure 55 courtesy of Peter Adkison Copyright © Peter D. Adkison, 2007

Índice

CAPA
Ficha Técnica
Nota do autor Contando a história de um contador de histórias
Prefácio Por John Romero
Introdução
PRÓLOGO Trilha da memória
Nível 1
- 1 Travessuras no Meio-Oeste
- 2 Noite do terror
- 3 Xeque-mate
- 4 Aqui existem dragões
- 5 Tumba dos horrores
- 6 Ninguém no volante
- 7 Tempos difíceis em Lake Geneva

Nível 2
- 8 O mundo real
- 9 Paixões em duelo
- 10 Outra mulher?
- 11 Aquele que fugiu
- 12 Domingo no parque com Gary

Nível 3
- 13 Jogando
- 14 Encontro com o destino
- 15 Estudos de tática, alguém?
- 16 Chainmail

Nível 4
- 17 Gênesis
- 18 A musa
- 19 Hora de dormir!
- 20 Publicar: uma armadilha
- 21 A arte de fazer arte

Nível 5
- 22 Casualidades dos jogos de guerra

23 Uma solução improvisada
24 A força de Kask
25 Diversão e mais jogos
26 O outro emprego de Gary
27 É como Dungeons & Dragons, só que avançado
Nível 6
28 Problemas no paraíso
29 Uma perda devastadora
30 O ditador
31 Caminhos separados
32 Não há negócios como o show business
33 O golpe
34 Cavalo de Troia
Nível 7
35 Novos começos
36 Jornadas perigosas
Nível 8
37 Justificado
38 Prata e ouro
39 Rei dos nerds
40 O fim da estrada
Nível 9
41 O legado
42 Efeito borboleta
43 A estrada nunca acaba
44 Um homem para todas as estações
Agradecimentos
Apêndice A Cronologia de Gary Gygax
Apêndice B Gary Gygax – o trabalho de uma vida
Referências e bibliografia selecionada
EXTRATEXTO


DESCUBRA COMO
VIVEM AS PESSOAS
MAIS FELIZES
DO MUNDO
Helen Russell
O SEGREDO DA
DINAMARCA
UM DOS LIVROS
MAIS VENDIDOS
NA INGLATERRA E
NA AMAZON UK
LEYA

O segredo da Dinamarca

Russell, Helen

9788544104736

300 páginas

Compre agora e leia

Um dos livros mais vendidos na InglaterraDescubra o segredo da felicidade e leve a Dinamarca para a sua casa A Dinamarca está entre os países mais felizes do mundo, e isso não se deve somente às boas condições de vida que o Estado proporciona a seus cidadãos. Na verdade, os dinamarqueses seguem alguns hábitos bem simples que os ajudam a aproveitar melhor os bons momentos e a viver em harmonia com os outros, a natureza, e com eles mesmos. Agora, o segredo de uma vida mais plena está a seu alcance, e você não precisa se mudar para o outro lado do mundo para desvendá-lo. Em O segredo da Dinamarca, Helen Russell investiga as razões de tanta felicidade e as sintetiza em dez passos que podem ser facilmente seguidos em qualquer lugar do globo. Confiar mais nos outros, arrumar um ambiente agradável, mexer o corpo, brincar, são apenas algumas das dicas dinamarquesas para uma vida muito mais agradável. Descubra você também que a felicidade é um processo que pode e deve - ser praticado. Assim, mesmo que longe da realidade da Dinamarca, todos nós podemos aprender a viver um pouco como seu povo, simplesmente, e de forma mais feliz.

Compre agora e leia

a bruxa não vai para a fogueira neste livro

amanda lovelace



LEYA

A bruxa não vai para a fogueira neste livro

Lovelace, Amanda

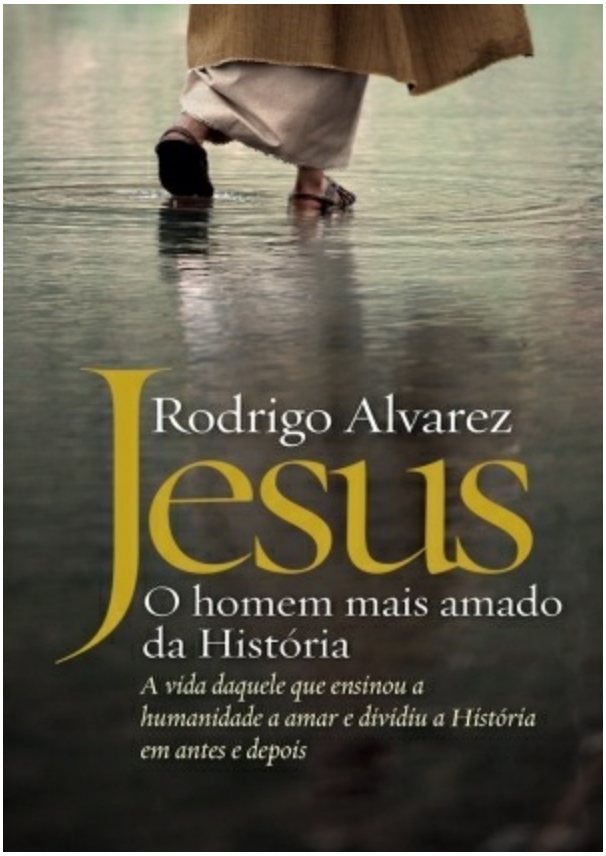
9788544107027

208 páginas

Compre agora e leia

Aqueles que consideram "bruxa" um xingamento não poderiam estar mais enganados: bruxas são mulheres capazes de incendiar o mundo ao seu redor. Resgatando essa imagem ancestral da figura feminina naturalmente poderosa, independente e, agora, indestrutível, Amanda Lovelace aprofunda a combinação de contundência e lirismo que arrebatou leitores e marcou sua obra de estreia, A princesa salva a si mesma neste livro, cujos poemas se dedicavam principalmente a temas como relacionamentos abusivos, crescimento pessoal e autoestima. Agora, em A bruxa não vai para a fogueira neste livro, ela conclama a união das mulheres contra as mais variadas formas de violência e opressão.Ao lado de Rupi Kaur, de Outros jeitos de usar a boca e O que o sol faz com as flores, Amanda é hoje um dos grandes nomes da nova poesia que surgiu nas redes sociais e, com linguagem direta e temática contemporânea, ganhou as ruas. Seu A bruxa não vai para a fogueira neste livro é mais do que uma obra escrita por uma mulher, sobre mulheres e para mulheres: trata-se de uma mensagem de ser humano para ser humano – um tijolo na construção de um mundo mais justo e igualitário.

Compre agora e leia


Rodrigo Alvarez
Jesus
O homem mais amado da História
A vida daquele que ensinou a humanidade a amar e dividiu a História em antes e depois

Jesus, o homem mais amado da História

Alvarez, Rodrigo

9788544106440

368 páginas

Compre agora e leia

Escrito pelo autor laico brasileiro que mais vende livros de temática religiosa no Brasil, Jesus – O homem mais amado da História: a biografia daquele que ensinou a humanidade a amar e dividiu a História em antes e depois é o livro mais atual sobre a vida do homem cuja história mantém seu vigor e interesse há mais de dois mil anos. O escritor e jornalista Rodrigo Alvarez tomou como base as fontes arqueológicas e bibliográficas mais recentes, além das mais antigas (entre eles diversos manuscritos originais), e viajou pelos mesmos lugares percorridos por Jesus em seu tempo para reconstituir os passos do pregador que, ao mesmo tempo Deus e homem, ensinou a amar, mudou o curso da humanidade e dividiu a História em antes e depois. Com uma narrativa elegante, acessível e guiada pelos fatos, além de ricamente ilustrado, Jesus – O homem mais amado da História é um livro sobre um Jesus de antes do cristianismo e de todas as suas divisões futuras – e que mostra a todos os leitores, cristãos ou não, a relevância e a permanência de sua trajetória e de seus ensinamentos.

Compre agora e leia


BEST-SELLER DO NEW YORK TIMES
JOGADOR Nº1
O LIVRO QUE DEU ORIGEM À SUPERPRODUÇÃO DIRIGIDA POR STEVEN SPIELBERG
ERNEST CLINE

Jogador nº 1

Cline, Ernest
9788580444728
464 páginas

Compre agora e leia

Agora uma megaprodução de Steven Spielberg para os cinemasCinco estranhos e uma coisa em comum: a caça ao tesouro. Achar as pistas nesta guerra definirá o destino da humanidade. Em um futuro não muito distante, as pessoas abriram mão da vida real para viver em uma plataforma chamada Oasis. Neste mundo distópico, pistas são deixadas pelo criador do programa e quem achá-las herdará toda a sua fortuna. Como a maior parte da humanidade, o jovem Wade Watts escapa de sua miséria em Oasis. Mas ter achado a primeira pista para o tesouro deixou sua vida bastante complicada. De repente, parece que o mundo inteiro acompanha seus passos, e outros competidores se juntam à caçada. Só ele sabe onde encontrar as outras pistas: filmes, séries e músicas de uma época que o mundo era um bom lugar para viver. Para Wade, o que resta é vencer - pois esta é a única chance de sobrevivência. A vida, os perigos, e o amor agora estão mais reais do que nunca.

Compre agora e leia