

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas  
Departamento de História

Guilherme Garcia Sumariva

MIRRODIN SITIADA

Relações entre narrativa ficcional e historiográfica em *Magic:  
The Gathering*

Porto Alegre

2016

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado como requisito parcial  
para obtenção de Licenciatura em  
História pela Universidade Federal  
do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Cesar Augusto  
Barcellos Guazzelli

Porto Alegre

2016

### CIP - Catalogação na Publicação

Sumariva, Guilherme

Mirrodin Sitiada: Relações entre narrativa ficcional e historiográfica em Magic: The Gathering / Guilherme Sumariva. -- 2016.  
73 f.

Orientador: Cesar Guazzelli.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Licenciatura em História, Porto Alegre, BR-RS, 2016.

1. RPG. 2. Magic: The Gathering. 3. Escrita da História. 4. História. 5. Ficção. I. Guazzelli, Cesar, orient. II. Título.

*Dedico este trabalho a Ivana, Giovani e Tati,  
mãe, irmão e tia que sempre me apoiaram em  
minhas decisões de vida e em momentos de  
dificuldade. Com este trabalho, a espera  
finalmente acaba. A vitória é nossa!*

*Agradeço aos amigos Matheus e Douglas. O primeiro, amigo há mais de uma década, jogador de Magic e futuro professor engajado com a educação através do jogo. O segundo, amigo desde a adolescência, me introduziu, sem querer querendo, no mundo da literatura comparada, intimamente ligada a este trabalho.*

*Agradeço ao professor Cesar Guazzeli, orientador, que me ajudou a organizar os fundamentos do pensamento por trás deste trabalho, e aos professores Arthur de Avila e Temístocles Cezar, ministrantes da disciplina de Historiografia Geral, em 2014/2. Mal sabem eles, mas salvaram meu curso de História.*

*Agradeço a Arjen Anthony Lucassen, cujas músicas me ajudaram a Planinautar pela primeira vez, principalmente o seu mais magnífico trabalho, The Humam Equation.*

*Agradeço, por fim, aos meus dois personagens ficcionais favoritos, Espartaco (de deKnight) e Madara Uchiha (de Kishimoto). O primeiro, escravo rebelde do século I a.C, melhor retrato do ainda jovem século XXI que conheço. O segundo, shinobi da Idade Média do Extremo Oriente, o melhor retrato do século XX. Chamas da coragem, iluminem minha fraqueza!*

## **RESUMO**

Este trabalho busca analisar o jogo de RPG em cartas Magic: The Gathering e suas relações com escrita ficcional e historiográfica da História. Para isso, foi utilizado de conceitos relacionados a várias áreas do conhecimento, como pedagogia, crítica literária, filosofia e história. O objetivo era trazer reflexões sobre um de seus enredos e o período histórico ali retratado, bem como as relações de escrita e de desenvolvimento do jogo, analisando artigos da equipe de criação, um romance baseado no jogo e as ilustrações dos cards.

**Palavras-Chave:** RPG; Magic: The Gathering; Escrita da História; História; Ficção.

## **ABSTRACT**

This work aimed to analyse the RPG game in cards Magic: The Gathering and its relations with fictional and historical writing. In this regard, it was used concepts related to many areas of knowledge, like pedagogy, literature criticism, philosophy and history. The objective was to bring reflections about one of its plot and the historical period there described, as well as the relations of writing and game developing process, analysing the game creator's articles, a romance based on the game and the card illustrations.

**Keywords:** RPG; Magic: The Gathering; History writing; History; Fiction.

# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: PERMITA-SE PLANINAUTAR!.....	7
1 - O JOGO.....	12
1.1 - O que é Magic: The gathering?.....	12
1.1.1 - <i>As partes e tipos de cards de Magic</i> .....	14
1.1.2 - <i>As cores de Mana de Magic</i> .....	20
1.2 - O que é RPG e qual sua relação com o jogo?.....	24
1.3 - O papel do jogo na sociedade ocidental. ....	29
2 - A HISTÓRIA RECENTE DE MIRRODIN E SEUS POVOS. ....	34
2.1 - A Guerra de Sucessão Leonina ....	35
2.2 - O Povo que Mais Mudou: Os Vulshoks ....	38
2.3 - A Personificação do Horror: os phyrexianos. ....	39
2.3.1 - <i>Phyrexia: a ortodoxia das máquinas</i> . ....	39
2.3.2 - <i>O mecanismos do Progresso</i> . ....	43
2.3.3 - <i>A Fornalha Silenciosa</i> . ....	46
3 - AS PERSONAGENS DE MIRRODIN ATRAVÉS DE SUA RETRATAÇÃO IMAGÉTICA E ROMANESCA. ....	50
3.1 - Geth, Senhora da Câmara. ....	52
3.2 - Melira, Esperança de Mirrodin ....	55
3.3 - Koth, a Mão do Martelo. ....	57
3.4 - ElspethTirel. ....	60
CONSIDERAÇÕES FINAIS. ....	67
REFERÊNCIAS. ....	71

## **INTRODUÇÃO : PERMITA-SE PLANINAUTAR!**

No álbum do artista holandês Arjen Anthony Lucassen, intitulado *The Final Experiment*, de 1995, narra-se a história de um menestrel medieval, chamado Ayreon, que também dá nome à sua banda projeto, cuja vida é inesperadamente tomada de uma enorme jornada. Ayreon recebe imagens do futuro - vindas do próprio futuro - enviadas por um grupo de cientistas do século XXI envolvidos em uma tentativa de salvar a humanidade, ou pelo menos o que resta dela, no ano de 2084. Eles as enviam na esperança de orientar os antigos sobre os rumos da sociedade humana, de sua ciência, de sua política, de sua história; trazer um futuro próspero e de paz, tentando alterar seu inevitável destino - o fim da espécie humana.

Este menestrel, Ayreon, recebe as informações diretamente em sua mente. Ele recebe as esperanças de toda uma espécie e seu destino será mudado para o resto de sua vida. Contudo, Ayreon possui uma característica que dificultava ainda mais a sua sina: ele nascera cego. Nunca enxergou qualquer luz, nunca definiu qualquer forma que não fosse através de seus dedos e nunca pôde enxergar de longe uma flor para poder cheirá-la. As imagens do futuro estavam para sempre presas dentro da mente de Ayreon, fazendo com que ele se perdesse recorrentemente no tempo, não conseguindo identificar o seu tempo presente e as imagens enviadas à sua cabeça.

Apesar das grandes ironias de Arjen - a criação de um vidente cego, a criação de um passado remoto que olha para um futuro desconhecido e impossível de ser definido com seu aparato linguístico - o ouvinte/leitor da obra depara-se com um exercício parecido, e ao mesmo tempo inverso, ao da historiografia. O historiador olha para o passado com seus olhos, sua

formação mental, linguística e, a partir de vestígios do passado, cria a história, remontando-a da melhor forma possível para si. Ayreon olha - sem olhar! - para o futuro, o temível século XXI, a partir de uma perspectiva passado-presentista, isto é, um mundo criado literariamente no século XX, ambientado em um passado histórico humano do século V. Arjen, com esse exercício, fala de um inevitável futuro que não pode salvar a si mesmo e depositou suas esperanças em um passado remoto.

the smoke is rising  
the vision's getting clearer  
the hands of time are whirling around  
i'm realising  
the future's getting nearer  
and words become a song<sup>1</sup>

Neste breve trabalho, nos esforçaremos em analisar uma outra peça literária que busca fazer o mesmo tipo de exercício: vislumbrar, no presente, um passado que poderia se tornar outro futuro que não o presente que vivemos. Colocaremos nossos esforços em entender um jogo de RPG em cartas (TCG - Trading Card Game) chamado Magic: The Gathering.

Magic é um jogo criado em 1992, por Richard Garfield, professor de matemática de profissão, e existe até os dias atuais. O jogo trabalha, como todo RPG (Role Playing Game), com a ideia de *enredo*, onde personagens vivem situações em um mundo com suas regras próprias e únicas, sejam elas temporais, espaciais, históricas, sociais, geográficas e até mesmo gravitacionais. Considerando que é um jogo com mais de 20 anos de história, delimitaremos nossa análise a um de seus enredos, *Scars of Mirrodin* (Cicatrizes de Mirrodin), que é dividido em três partes - Scars of Mirrodin, Mirrodin Besieged e New Phyrexia - e baseia-se em um

---

<sup>1</sup> "A fumaça está subindo/ a visão se torna mais clara/ as mãos do tempo estão ao redor/ eu estou compreendendo/ o futuro está se aproximando/ e as palavras se tornam um som". *The Awareness*. Letra e composição por Arjen Anthony Lucassen, 1995.

momento histórico que esperamos que o leitor reconheça através deste texto, muito marcante na história da humanidade.

Para analisarmos esta peça literária<sup>2</sup>, precisaremos organizar o pensamento e definir certos parâmetros de inteligibilidade, sem os quais acabaríamos caindo em livres e quase infinitas possibilidades de interpretações. Portanto, dividiremos este texto em três partes.

Na primeira, buscaremos entender o jogo, seus fundamentos, algumas importantes considerações sobre suas mecânicas e regras, suas esferas (imagem, texto, interpretação) sobre a perspectiva descritiva e teórica de sociólogos e pesquisadores em literatura e pedagogia. Sobre a esfera de RPG, por exemplo, nos apoiamos no trabalho de Andréa Pavão sobre a leitura e escrita do Role Playing Game. No que se refere ao jogo, ao ato de jogar, nos apoiaremos em Erick Dunning e Nobert Elias para explicar a importância do jogo na civilização ocidental, seus fundamentos e usos.

Na segunda parte, buscaremos falar e descrever o enredo mais profundamente, e a partir desta descrição fazer considerações e analisar as constatações feitas pela própria equipe de criação do enredo a partir da perspectiva de Umberto Eco, principalmente no que tange suas reflexões sobre a literatura e as mensagens únicas do saber e criação literária. Utilizaremos, para isso, além das publicações dos criadores, um romance escrito por Robert Wintermute chamado *Scars of Mirrodin: The Quest for Karn*, ambientado dentro do mundo de Mirrodin.

Na terceira parte, por fim, reproduziremos, adaptadamente, o exercício de André Toral ao analisar as imagens da Guerra do Paraguai em suas mensagens únicas, bem como sua análise sobre a criação dos personagens jornalísticos dos diários da época e suas perspectivas sobre seu

---

<sup>2</sup> Aqui nos referimos à peça literária no sentido amplo de literatura, não apenas ao usual, de senso comum, ligado ao romance, à poesia e outras.

tempo, sem esquecer as considerações de Eco. Transporemos certos parâmetros e formas de análise aos personagens principais da trama, tanto do romance como do enredo geral, de forma a tentar explicar a importância da personagem para a obra, seja da perspectiva de entendimento do "pensamento da época", isto é, da vivência do personagem no próprio mundo ficcional, seja da tentativa dos autores de explicitarem uma opinião sobre tal momento histórico, onde se basearam para a construção de sua peça literária.

Os leitores e as leitoras devem ser advertidos de antemão, que, para compreenderem o intuito deste trabalho, precisamos criar um mistério sobre o *tempo histórico* a qual Cicatrizes de Mirrodin se refere. Isto é importante para, em primeiro lugar, dar liga a um dos próprios princípios do RPG: interpretar! Evidentemente que é possível que ocorra uma situação em que o leitor/a não consiga "desvendar" este momento histórico. Mas tenha em mente: isto é o que menos importa! E isso nos leva ao nosso segundo ponto, o intuito deste trabalho.

Este trabalho não busca fazer um levantamento historiográfico sobre um dado período histórico e analisá-lo através de uma fonte - apesar que isso será feito tangencialmente várias vezes. Este texto busca analisar uma *representação* historiográfica acerca de um período histórico, isto é, aprofundar-se dentro de uma outra ferramenta de comunicação e sociabilização humana - o jogo - e suas características. Ou seja, muitos leitores/as podem entender esse trabalho como não *científico* (apesar de possuir metodologia) por não estudar *História* em si, mas certamente é *historiográfico*, pois estuda uma *forma de se escrever história*, que possui método próprio, profunda pesquisa e construção textual, além de, herméticamente falando, ter todas as características de um texto de História e ser fonte histórica. Ou seja, para se ler este trabalho terá que ser possível permitir-se *planinautar* (to planeswalk), expressão usada pelo próprio jogo,

sair de seu plano, sua terra, sua história, seu tempo, vivenciar um mundo completamente diferente do seu, onde, as vezes, será necessário negar-se as mais mínimas compreensões da existência - como por exemplo o fato de existirem cinco(!) sóis em Mirrodin - para poder vivenciar, mesmo que ficcionalmente, através da narração, um tempo e um mundo que não é -e surpreendentemente também o é! - o seu.

# 1 - O JOGO

## 1.1 - O que é Magic: The Gathering?

Magic: The Gathering é um jogo de RPG em cartas, um TCG<sup>3</sup> estadunidense criado na década de 1990 pelo matemático e professor universitário Richard Garfield. Atualmente, e desde 1994, Magic é um produto da empresa Wizards of the Coast, que faz parte do grupo Hasbro. O jogo, como todo RPG, busca criar *cenários*, isto é, ambientes temporais, espaciais e cronológicos, onde seus personagens, de diferentes espécies e raças, interagem de acordo com o enredo e Plano do qual fazem parte. Estes Planos coexistem dentro de um Multiverso, e são divididos pelo Aether<sup>4</sup>, uma espécie de tecido que permeia todos os mundos físicos. Estes Planos e seus habitantes, em sua maioria, desconhecem a existência dos outros. As únicas exceções são os Planinautas, magos poderosos que com o poder de sua Centelha podem atravessar o tecido do Aether e visitar todos os mundos. Por isso, ao jogador, é possível aventurar-se por diversos mundos diferentes pois, na lógica do jogo, ele também é um Planinauta.

Estes Planos são apresentados em formas de edições nas quais a empresa cria eventos e produtos especialmente ligados aos diferentes enredos que está lançando. Estes enredos são lançados em formas de bloco. Por exemplo, o bloco Cicatrizes de Mirrodin é composto de três edições: Cicatrizes de Mirrodin (SOM), Mirrodin Sitiada (MBS) e Nova Phyrexia (NPH), cada uma lançada no mercado a mais ou menos quatro meses de diferença cada. É parecido com o funcionamento de um livro: o Multiverso é o livro; os blocos e os planos são as partes; os tomos e as edições são os capítulos.

---

<sup>3</sup> TCG é a sigla de Trading Card Game (jogo de cartas colecionáveis). Ao longo do trabalho serão apresentadas algumas siglas que são importantes para a organização do trabalho e explicação do jogo.

<sup>4</sup> Também é conhecido como "as verdades etéreas" ou "eternidades cegas" por alguns Planeswalkers.

Levando em conta que o jogador é um Planinauta, ele pode usar de cards (mágicas) de diversas edições (Planos) para montar o seu baralho, seu grimório, seu arsenal de mágicas para derrotar o seu oponente, isto é, reduzir os seus 20 pontos de vida iniciais a zero<sup>5</sup>. Estas regras se aplicam ao jogo em geral, mas os torneios sancionados, jogados competitivamente em lojas associadas, demandam montagem especiais de baralhos nos ditos formatos. Os formatos são definidos em geral pelos conteúdos de cards aceitos pelas suas regras próprias. Os dois formatos sancionados mais frequentes em torneios oficiais são o Moderno (Modern), que admite os últimos oito blocos lançados, e o Padrão (Standard) que admite os dois últimos. Há ainda muitos outros formatos, como Comandante (Commander), Paupérrimo (Pauper), Legado (Legacy) e etc.

É importante lembrar que os grimórios, decks, precisam conter um mínimo de 60 cards para serem válidos, com exceção dos formatos selados (Sealed e Draft) onde o mínimo exigido é de 40. Estes decks são formados por diferentes tipos de cards, explicaremos mais adiante suas diferenças, e raridades. Dentre as raridades, existem os cards comuns, incomuns, raros e míticos raros, todos eles com diferença de frequência e quantidade no mercado. Normalmente, os cards mais raros são mais poderosos, o que eleva seu valor de mercado.

Outra característica do Magic e de seus decks são suas *cores*. As cinco cores de Mana em Magic são: o Branco (W), o Azul (U), o Preto (B), o Vermelho (R) e o Verde (G). Todas elas possuem características e identidades próprias, o que influencia na construção dos decks e se relaciona intimamente com a personalidade e desejos do jogador. A seguir, buscaremos explicar, ponto a ponto, termos e elementos do jogo para que o

---

<sup>5</sup> Existem várias formas de levar o oponente à derrota, como por exemplo levá-lo ao fim de seu grimório. Se um jogador não poder comprar um card no início de seu turno por ter esvaziado seu baralho, ele perde o jogo. Além disso, existem cartas especiais que garantem a vitória ou derrota de um jogador por condições especiais, descritas no próprio card.

leitor que nunca planinautou possa começar, se desejar, sua própria aventura.

### 1.1.1: Partes e tipos de cards de Magic.

Os cards de Magic são divididos, em suma, em dois tipos, os *permanentes* e os *não permanentes*. Os permanentes são cards que uma vez postos em jogo permanecem até que por alguma razão sejam retirados do campo de batalha. Os não permanentes são cards que uma vez tendo cumprido sua função ou seu efeito, são removidos imediatamente de jogo. Em primeiro lugar, entendamos as partes de um card através da figura 1:



Figura 1: Card Elesh Norn, Cenobita-Mor

1. Custo de Mana (CM). A quantidade de "energia" necessária para poder colocar o card em jogo.
2. Nome do card.
3. Ilustração.

4. Tipo de card.
5. Símbolo de edição e raridade do card.
6. Texto de habilidades.
7. *Flavortext* (apenas a parte em itálico).
8. Poder e resistência (em criaturas).
9. Ilustrador, ano e número de coleção do card.

Tenha-se em mente que as partes mais importantes do card, para os fins deste trabalho, são 3 e 7, já que são elas que estão intimamente ligadas às características que estamos analisando.

Os tipos de cards, por sua vez, são:

1) Permanentes:

- **Terrenos.** Os terrenos são os cards que geram a Mana no jogo. São as maiores e principais fontes de mana. Sem eles, não há jogo. Eles são divididos, por sua vez, em dois tipos: os *básicos*, cada um relacionado à uma cor de Magic e os *não básicos*, que podem gerar duas cores diferentes de mana ou gerar manas incolores, além de poderem possuir outras habilidades especiais. Eles não possuem custo de Mana e só se pode lançar um terreno em jogo por turno, já que são eles que ditam o ritmo da partida (figuras 2 a 7).



Figura 2: Card Planície



Figura 3: Card Ilha



Figura 4: Card Pântano



Figura 5: Card Montanha



Figura 6: Card Floresta



Figura 7: Card Zona de Guerra Disputada



Figura 8: Card Herói de Bladehold

**Criaturas.** São os personagens do enredo, protagonistas, antagonistas ou figurantes. Podem ser *lendárias* (possuírem nome próprio, normalmente são personagens principais do enredo) ou *não lendárias* (todos os outros personagens, os "figurantes"). Possuem poder e resistência, isto é, um número atribuído ao dano que ele pode causar e outro ao dano que pode ser causado sem resultar em sua morte, respectivamente (figura 8). Uma criatura morre quando

sua resistência é levada a zero ou menos.

- **Encantamentos.** São permanentes que funcionam como efeitos mágicos constantes enquanto permanecerem em campo. São dois tipos: os *globais*(figura 9) e as *auras*(figura 10). Os globais são como verbos,



Figura 9: Card Convicção Verdadeira



Figura 10: Card Postura Defensiva



Figura 11: Card Talismã Imaculado

denotam uma ação, independentem de outras coisas para existirem e permanecerem em campo. As auras são como adjetivos e advérbios, só possuem sentido prático, só podem existir em campo, anexados à alguma outra permanente. Quando a permanente a qual está anexada sai de jogo, a aura sai junto.

- **Artefatos.** São cards (figura 11) que representam objetos do enredo. Uma espada, um escudo, uma lanterna, um mapa e etc. Os artefatos normalmente são incolores. Uma característica importante dos artefatos é que eles também podem ser outras permanentes: existem terrenos que são artefatos e até mesmo criaturas que são artefatos como robôs, ciborgues ou outros tipos de criaturas metálicas ou originalmente inanimadas.

- **Planeswalkers.** São os cards que representam os seres especiais de Magic, os Planinautas (figura 13). São diferentes das criaturas, pois não tem poder e resistência, mas sim "pontos de lealdade". Funcionam, na prática como um jogador auxiliar. Levar um Planinauta a zero pontos de lealdade o remove de jogo.



Figura 13: Card Venser, o Visitante

2) Não permanentes:

- **Feitiços.** São cards que realizam um efeito e assim que *resolvem*, isto é, são concretizados, saem imediatamente do jogo. Normalmente os feitiços tem efeitos poderosos, tendo em vista a sua diferenciação por não permanecer o tempo todo em jogo (figura 15).



Figura 15: Card Triunfo das Hordas

- **Mágicas Instantâneas.** Todos os cards (com exceção dos terrenos) do jogo são *mágicas*, ou seja, todas ações tomadas pelo jogador são como as ações de um mago enfrentando outro mago. No inglês, por exemplo, esse tipo de card é apenas chamado de *Instant*. Todos os cards só podem ser jogados durante o seu turno, com exceção das mágicas instantâneas.

Essas mágicas tem como função, normalmente, surpreender o adversário com algum tipo de reação rápida às ações dele (figura 14).



Figura 14: Card Golpe Visceral

Ufa! É claro que para um marinheiro de primeira viagem todas essas peculiaridades soam como uma tormenta. Apropriar-se completamente do jogo só pode ser feito de uma forma: *jogando*. Passemos agora para uma parte mais abstrata e menos ligada fisicamente com o jogo, sem esquecer de deixar claro que também é parte fundamental dele, uma vez que mexe com coisas

muito quistas do jogo, do jogar e do jogador, que são as relações de identidade.

### 1.1.2: As cores de Mana de Magic.

Magic, como explicamos anteriormente, possui cinco cores de Mana, isto é, cinco formas fundamentais de "natureza de ser", comum a todos os planos, apesar de se expressarem e serem expressas de formas diferentes, sempre relacionadas com a coerência interna do enredo. São elas:

- **Branco (W).** A cor branca está relacionada à ordem e à justiça. As criaturas desta cor são fortemente ligadas aos conceitos de hierarquia, sociedade e, por mais contraditório que pareça, igualdade. No entendimento dos entes brancos, a hierarquia

garante a igualdade, isto é, um comum respeito ao seu superior é o que os torna iguais, o que os faz pertencerem a um mesmo grupo ou espaço. Os terrenos que geram a mana branca (W) são as planícies. Dentre as espécies humanoides, as mais hierárquicas estão relacionadas a esta cor como os aurioks, os leoninos, os anjos e os loxodontes. As mágicas brancas estão associadas, na maioria das vezes, a efeitos gerais, visando a proteção ou fortalecimento de todas as criaturas do jogador. Jogar de branco significa buscar uma luta favorável e estratégica a todo momento.

- **Azul (U).** A cor azul está relacionada ao conhecimento e ao intelecto. As criaturas azuis tem como principal característica possuírem habilidades de combate evasivas como o voo ou a capacidade de não serem bloqueáveis, isto é, esgueiram-se pelo campo de batalha e atacam diretamente os pontos de vida do oponente. Justamente por terem estes tipos de habilidade elas são geralmente mais fracas e lentas do que as criaturas de outras cores. Seu intelecto compensa sua falta de força bruta. Os terrenos que geram a mana azul (U) são as ilhas. Dentre as espécies humanoides estão os vedalkeanos, os tritões e as fadas, reconhecidos como seres furtivos e inteligentes. As mágicas azuis buscam, de forma geral, atrapalhar o jogo do adversário, atrasar suas jogadas, impedir suas criaturas e limitar suas funções. De forma geral, jogar de azul significa tentar controlar o ritmo do jogo e ganhar tempo. É a cor mais odiada pela comunidade de jogadores novatos (e a preferida deste autor, diga-se de passagem).
- **Preto (B).** A cor preta está associada ao egoísmo, ao individualismo e ao poder. As criaturas pretas possuem fortes sinergias entre si, mas sempre de uma forma destrutiva, sacrificando umas as outras para poderem se tornar mais fortes ou

causar impactos no jogo. Em linhas gerais, a única identidade que reconhecem é a do poder: servir a algo ou alguém não por uma causa societária ou cultural, mas sim pelo benefício próprio. Os terrenos que geram a mana preta (B) são os pântanos. Dentre as espécies humanóides pretas estão os nim, os zumbis, os demônios e os vampiros. As mágicas pretas resumem-se na seguinte frase: "tudo é possível, contanto que você esteja pronto a pagar o preço". Existem abundantes mágicas de destruição de criaturas na cor preta, normalmente pedindo algo em troca como seus próprios pontos de vida ou o sacrifício de alguma de suas criaturas. Jogar com a cor preta significa estar apto a abrir mão de alguma coisa para se conseguir outra.

- **Vermelho (R).** A cor vermelha está relacionada ao ímpeto, a individualidade e a agressividade. As criaturas vermelhas normalmente possuem sinergia entre si, de forma coercitiva. São criaturas rápidas, pequenas e que, na maioria das vezes, em grande número, crescem juntas e alcançam seus objetivos através do combate físico quase sem estratégia. "O que eles (os goblins) tem de rápidos tem de burros", de acordo com os aurioks. Os terrenos que geram a mana vermelha (R) são as montanhas. Suas espécies humanóides são os goblins, os vulshoks e os ogros. As mágicas vermelhas estão associadas à destruição de artefatos, de terrenos; à manipulação do fogo, da tempestade e normalmente visam as criaturas do oponente na tentativa de eliminá-las do campo de batalha para atacar diretamente os pontos de vida do adversário. Jogar de vermelho significa buscar a vitória o mais rápido possível, não dando chance de revidar as ofensivas.
- **Verde (G).** A cor verde esta relacionada à natureza em sua forma mais simples e implacável, à comunidade através dela e ao

conservadorismo. As criaturas verdes geralmente são enormes e quando são pequenas servem para ajudar as enormes a cumprirem sua função. Uma criatura verde sente-se completamente deslocada fora de seu habitat natural. Sua ligação com a terra é fortíssima e a partir disso, nas culturas humanóides, expressam o seu conservadorismo. Dentre elas existem os sylvoks, os elfos e as dríades. Os terrenos que geram a mana verde (G) são as florestas. As mágicas verdes buscam fortalecer as criaturas individualmente, transformando seres pequenos e aparentemente inofensivos em inimigos mortais. Aos magos verdes reserva-se a possibilidade de abundância de mana, porque há uma vasta gama de mágicas que geram manas extras, além dos terrenos, na tentativa de criar a oportunidade de conjurar suas criaturas gigantescas para o campo de batalha. Jogar de verde significa trabalhar em torno de suas criaturas grandes e forçar o oponente a um combate desfavorável em um momento decisivo do jogo.

Além das análises das cores de mana atuando individualmente nos mundos onde elas existem, é importante frisar que também existem *confluências*, situações onde duas ou mais naturezas de mana juntam-se em um indivíduo, povo ou ambiente e acabam criando naturezas diferenciadas, sem abandonar seus princípios fundamentais. Na realidade, a maioria dos decks, dos povos e dos personagens importantes de Magic são confluentes. No enredo que estamos usando como objeto de pesquisa, por exemplo, um dos principais personagens da trama, Venser, é um confluente, um mago capaz de usar as manas branca e azul (W/U), possuindo características das duas e características próprias desta confluência. Este autor que vos escreve, por exemplo, na maioria das vezes, é um confluente de manas azul e preta quando joga (U/B).

Como o/a leitor/a já deve ter notado, as cores de mana estão intimamente conectadas às possibilidades de identificação do jogador com o jogo. Através delas podemos nos envolver com a trama, com nós mesmos, com nosso e outros tempos; representar atitudes, tomar decisões e entender questões baseadas nas naturezas fundamentais do jogo. Tudo isso, claro, relacionando-se com a esfera de interpretação do jogo, do RPG, tema que trataremos à seguir.

## 1.2 - O que é RPG e qual sua relação com o jogo?

Magic diferencia-se de um jogo de cartas clássico como Canastra, Escova ou Truco por possuir uma característica que é presente em outras formas materiais já consolidadas: Magic é um *RPG*, um Role Playing Game (jogo de assumir papéis). Para podermos destrinchar a importância desta característica, nos apoiaremos nas reflexões de Andréa Pavão em seu livro *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Games (RPG)*, de 1999, onde, através de observação participativa, buscou entender o funcionamento da narrativa RPG, sua esfera pedagógica, interpretativa e textual.

É importante salientar que a autora está se referindo à RPGs conhecidos como *de mesa*, isto é, RPGs baseados em livros enredos (assim como Magic), que por sua vez são baseados em trabalhos historiográficos e ficcionais (assim como Magic) e que são, na prática, jogados com papel, caneta, xerox de fichas de personagens e um *mestre*, características que não estão presentes em Magic. No TCG não há mestre, há, no máximo, em competições, um juiz que possa dirimir dúvidas acerca da aplicação das regras e é impossível jogá-lo sem as cartas (que cumpririam a mesma função das fichas de personagem no RPG de mesa). Considerando essas diferenças - e mais adiante trataremos questões acerca delas - usaremos as

perspectivas da autora para sustentar nossa visão acerca do RPG e sua riqueza através da ficção.

Segundo Pavão, o RPG possui características marcantes que ajudariam qualquer pessoa a identificá-lo em diferentes contextos:

As características marcantes seriam: um enredo de aventura, frequentemente imbricado com cenários ou elementos de fantasia; seus protagonistas, em geral, assumem atributos fantásticos; e, por fim, o fato do enredo se desenvolver a partir de um pacto ficcional entre os produtores/jogadores e os assistentes/leitores, pacto este que elimina o estranhamento frente aos elementos não realistas do mundo em questão, como nas tradicionais brincadeiras do "faz-de-conta".<sup>6</sup>

Considerando estas características, podemos dizer que *Magic* é um RPG por excelência. Há um mundo metálico envolvido em uma guerra continental no enredo de *Mirrodin*, tendo de um lado um povo totalitário, venerador do progresso e genocida, composto, em sua maioria, por híbridos humanóides de máquinas e diversos outros seres, de outro lado uma aliança de vários povos, espécies e raças diferentes que buscam resistir à ofensiva *phyrexiana* e garantir suas sobrevivências, inclusive criando identidades complexas e comuns, como a *mirraniana* (ou seja, todos os não *phyrexianos* que vivem no Plano de *Mirrodin*) que, conforme veremos no segundo capítulo deste trabalho, nunca existiu antes da invasão vinda do norte, *phyrexiana*.

Nesta perspectiva do "faz-de-conta", podemos nos apropriar das considerações de Eco sobre o ato de ler ficção. Quando um jogador/leitor *planinauta* para algum Plano de *Magic*, ele precisa acreditar que há certas

---

<sup>6</sup> PAVÃO, Andréa. *A Aventura da Leitura e da Escrita Entre Mestres de Role Playing Games (RPG)*. Edições EntreLugar. Rio de Janeiro/RJ, 1999. pp. 24.

características daquele outro mundo que não seriam viáveis no seu próprio - assim como os próprios personagens Planinautas dos enredos sabem! - pois só assim ele conseguirá, de fato, planinar. Eco trás este elemento - o da liberdade da ficção - da seguinte forma:

É possível precisamente porque – graças a uma tradição milenar, que abrange narrativas que vão desde os mitos primitivos até o moderno romance policial – os leitores se dispõem a fazer suas escolhas no bosque da narrativa acreditando que algumas delas serão mais razoáveis que outras.

Digo “razoáveis” como se tais escolhas se baseassem no bom senso. No entanto, seria um erro pensar que se lê um livro de ficção em conformidade com o bom senso. Certamente não é o que exigem de nós Sterne ou Poe ou mesmo o autor (se na origem houve um autor) de “Chapeuzinho Vermelho”. De fato, o bom senso nos levaria a rejeitar a ideia de que o bosque abriga um lobo que fala<sup>7</sup>.

Ou seja, talvez seja impossível ao jogador de Magic acreditar que, por exemplo, em algum momento poder-se-ia apertar um botão e acabar com toda a existência ou que isso pudesse ser feito através de um card, mais precisamente. Entretanto, é perfeitamente possível acreditar que em algum momento poderia haver um povo com líderes genocidas, que acreditavam ser a raça superior sobre todas as outras e amantes do (seu) progresso acima de qualquer coisa. Tamanho absurdo, deveras inimaginável, é possível no RPG.

---

<sup>7</sup> ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Companhia das Letras. São Paulo/SP, 2001. pp. 14.

Essas considerações, acerca da escolha do leitor, vão de encontro com as falas de Pavão, quando coloca que

O RPG caracteriza-se também pelo que Mota (1997) chamou de "pilhagem narrativa", o que corresponderia a uma das importantes limitações da produção narrativa: a história que vai sendo tecida serve-se de elementos de outras histórias, de outros autores, sem que estes sejam citados. A questão da autoria é discutida dentro da perspectiva da narrativa oral, "a narrativa sem dono" (...).<sup>8</sup>

Um jogador/leitor ao ler e usar os cards para o jogo, interpretando suas ilustrações e *flavor texts*, apropria-se de uma narrativa própria que ele mesmo pode criar e entender. Trarei dois exemplos práticos. Na cidade de Porto Alegre, jogadores e funcionários da loja Nerdz, que organiza campeonatos regulares de Magic, têm um time de futebol de salão, cujo símbolo é o mesmo dos phyrexianos de Mirrodin. Ou seja, aqueles rapazes apropriaram-se do símbolo para um outro esporte, um outro jogo, levando-se em conta, ou não, o que ele representa<sup>9</sup> no enredo, consciente ou inconscientemente.

O segundo exemplo é o de uma página do Facebook<sup>10</sup> chamada Liga das Garotas Mágicas, coletivo que reúne grupos de mulheres feministas<sup>11</sup> cujo objetivo é refletir e apoiar a inclusão das mulheres nos espaços competitivos de Magic, que é predominante masculino e, por

---

<sup>8</sup> PAVÃO, Andrea. Ibidem. pp. 24.

<sup>9</sup> Aqui não buscamos responder profundamente o significado desta apropriação. À medida em que o/a leitor/a compreender os fundamentos do enredo de Mirrodin e ao que ele refere-se, ele/ela pode se chocar. Contudo, devo adverti-los que não se trata de uma apropriação direta, ou seja, não é algum tipo de adoração ou veneração. Trouxemos os exemplos para mostrar como essa ficção tem uma capacidade líquida. Tudo que é sólido se desmancha no ar.

<sup>10</sup> A página estava ativa até o inverno de 2016, fechamento deste trabalho.

<sup>11</sup> Antes que possa haver qualquer tipo de mal entendido, deixo claro que este autor não tem a menor intenção de fazer piada com qualquer movimento feminista. Pelo contrário, sua intenção é apenas de mostrar que qualquer grupo, mesmo que bem intencionado, pode apropriar-se da ficção e, a partir dela, ter seu próprio entendimento. Ao que tudo indica, esse grupo de mulheres iniciou suas atividades em datas próximas ao lançamento da edição de Nova Phyrexia, que trazia uma personagem feminina muito poderosa: Elesh Norn.

muitas vezes, machista. Um destes grupos chama-se "As Garotas de Elesh", fazendo uma referência à Elesh Norn, Cenobita-Mor de Phyrexia. Apartir destes exemplos, levantam-se as perguntas: há limites para a interpretação de uma obra? E se esta obra ficcional baseia-se em outra(s) obra(s) de pretensões científicas e, portanto, não ficcionais, é possível dizer que há uma interpretação falsa ou mentirosa?

Este trabalho não se propõe a responder estas perguntas, mas em levantá-las. Ainda com Pavão, traremos algumas outras indagações acerca da relação obra ficcional/obra científica. Ao considerar as formas de escrita dos materiais de RPG, ela afirma que

Nos livros de RPG, há uma narrativa, um relato, assim como há explicações detalhadas da **ambientação histórica**, dos adereços dos personagens, de mitos, das armas de época, etc. Essas publicações encontraram uma representação gráfica muito feliz para esses diferentes níveis de narrativa. Há uma reprodução da *gramática da interatividade*, janelas que se dispõem ao longo do texto, em geral, na vertical, oferecendo ao leitor, a abertura de outros percursos narrativos. Nos textos acadêmicos, as notas de rodapé exercem, ainda que timidamente, essa função.<sup>12</sup>

Basear um trabalho ficcional a partir de um trabalho historiográfico, nomeado pela autora como ambientação histórica, colocaria a obra ficcional em um patamar elevado de alguma forma? Nem que fosse, ao menos, como "contendo informações mais precisas"? E isso garante, de alguma forma, qualidade à ficção? E se garante, como isso é transmitido, traduzido, recebido, pelo leitor/jogador? Deixamos estas reflexões a você, caro/a leitor/a.

---

<sup>12</sup> Idem. pp. 60, Grifo em negrito nosso.

Passamos agora ao último e breve passo sobre as considerações acerca do jogo em si: o seu papel na sociedade ocidental e seu processo civilizacional sob a perspectiva de Norbert Elias e Eric Dunning.

### 1.3 - O papel do jogo na sociedade ocidental

O ato de jogar pode se relacionar a várias esferas e conhecimentos da vida humana. Pedagogicamente, através do jogo é possível ensinar regras de convivência, relações de gênero ou até mesmo conteúdos de escola para alunos e alunas. Através do jogo, para muitos, simular-se-iam elementos da vida adulta, fundamentais para o convívio em sociedade. Da perspectiva da psicologia, o jogo ajuda no desenvolvimento individual e psicomotor do indivíduo, ajudando-o a tomar consciência de seu próprio corpo e intelecto.

Neste trabalho, contudo, buscamos uma opinião sociológica, tentamos entender socialmente como funcionam as relações das pessoas com o jogo. Em virtude de, anteriormente, termos discutido as relações das obras com outras obras, seria pertinente fazer considerações acerca da relação humana<sup>13</sup> com o jogo e com o jogar.

Na perspectiva de Eric Dunning, ao referenciar-se à Norbert Elias e fazer considerações à sua teoria no livro *Deporte y ocio en el proceso de la civilizacion*, buscamos entender como um jogo que retrata violência o tempo todo, desde seu principio que é tirar a vida do oponente, é na verdade uma forma de *evitar* a violência dentro das sociedades humanas.

---

<sup>13</sup> Temos plena consciência de que seria possível, através desta perspectiva, nos referenciar a Johan Huizinga, grande estudioso da teoria do jogo. Porém, há de se entender que sua obra mais clássica, *Homo Ludens*, possui certas características que dificultam a sua contribuição para este trabalho. Saber, por exemplo, que é uma obra riquíssima, porém densa. Tangenciá-la neste trabalho seria um duplo erro: não havia tempo para dedicarmos à essa leitura sem sacrificar tantas outras que julgamos fundamentais para este trabalho, e citá-la sem compreendê-la em sua totalidade seria desonesto. Assim, optamos por não colocá-lo neste trabalho, apesar de reconhecer que sua contribuição poderia ser muito útil para o desenvolvimento do trabalho como um todo. Aos leitores e leitoras coloca-se o desafio de o ler e relacioná-lo com este trabalho.

Diferentemente do que o senso comum pensa, os sociólogos consideram que os esportes violentos não inclinam as pessoas a também o serem, mas sim *canalizam* esta violência de uma forma organizada, em que possa, através das regras, ser controlada e medida.

Los hombres son más o menos tan agresivos como siempre pero, a medida que esta agresión se expresa de forma menos ordenada, se vuelve más sangrenta em sus resultados.<sup>14</sup>

Ou seja, seria inversamente proporcional a relação entre jogos ou esportes violentos e ações com resultados sangrentos de violência, uma vez que o jogo, quando ordenado, ajuda a evitar os choques de pessoas ou grupos sociais em referência a uma natureza violenta.

Considerando isso, que relação Magic teria com nossas formas de sociabilização e de violência mútua controlada e regrada, sob a perspectiva de Dunning? Em sua tipologia, o autor elenca oito tipos de violência humana e este jogo se encaixaria na segunda

2) que lá violência adopte la forma de um "juego" o "burla", o que sea "seria" y "real". Esta dimensión podria captarse igualmente distinguiendo entre violencia "ritual" y "no ritual", aunque debe señalarse que *pace* Marsh y sus colaboradores, tanto el ritual como el juego pueden tener um contenido violento.<sup>15</sup>

Ora, talvez não haja violência entre os jogadores, no sentido de um jogador atirar as cartas contra o outro, na tentativa de lhe fazer um mal físico, mas certamente há uma tentativa simbólica de violência. Os próprios

---

<sup>14</sup> ELIAS, Norbert; DUNNIN, Eric. *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica. Madrid, Espanha, 1992. pp. 271.

<sup>15</sup> Idem. pp 273.

termos do jogo como "destruir", "acabar com a vida do oponente", "derrotar", estão embebidos de uma violência simbólica visceral.

Os criadores do enredo, seus designers, seus artistas conceituais e seus dirigentes tem total compreensão, ao que tudo indica, dessa esfera de violência, relacionada com pertencimento, do jogo. Em um dos artigos para o site da Wizards of the Coast, onde as pessoas que fazem parte do processo de criação do jogo publicam suas ideias, partes do enredo, anúncios de eventos e afins, Tom Lapille, em uma publicação intitulada *Mirran Meddling*, comenta como a empresa e os produtores do jogo incentivaram os jogadores a escolher um lado - **qualquer lado** - na guerra entre os mirranianos e phyrexianos.

We've talked a lot about picking a side in the Mirran-Phyrexian war these past months. The *Mirrodin Besieged Prerelease* had you pick a side, *Game Day* and *War Leagues* give you the opportunity to do it again, and we're now at the end of a theme week about it. (...) I'm cheating a little bit, as I wasn't picking a side for the same reason. (...) **I clearly didn't get the Phyrexians, and Mike wanted them anyway, so I got the Mirran cards.**<sup>16</sup>

Lapille é um dos produtores executivos da equipe de criação do enredo e edição. Além de alimentar a ideia de que o jogador deveria escolher um lado na guerra para poder jogar, ele deixa clara a sua própria posição acerca dos cards. Ele não escolheria os Phyrexianos, mas sim os Mirranianos, burlando a própria lógica dos eventos ("I'm cheating a little bit", estou trapaceando um pouco) de escolher um lado, optando por sempre escolher um mesmo lado. Ou seja, fica evidenciada uma escolha

---

<sup>16</sup> Nós falamos bastante sobre pegar um lado na guerra mirraniana-phyrexiana nestes últimos meses. O pré-lançamento de *Mirrodin Sitiada* fez você escolher um lado, o *Game Day* e o *War Leagues* lhe deram a oportunidade de de fazer isso de novo, e agora estamos no fim de uma semana temática sobre isso. (...) Eu estou trapaceando um pouco, por eu não estar de fato escolhendo um lado pela mesma razão. (...) **Eu claramente não peguei os Phyrexianos, e Mike queria eles de qualquer forma, então eu fiquei com os cards Mirranianos.**" LAPILLE, Tom. *Mirran Meddling*. Grifo nosso.

objetiva dos cards Mirranianos por livre escolha ideológica. Isso significa, ao que tudo indica, que os produtores sabiam do que seu próprio enredo tratava, mas mesmo assim estavam testando os jogadores e suas relações de escolha com o jogo.

Este artigo liga-se à ideia de Dunning, com um certo limite é claro, quando ele se refere à violência também como uma forma de identificação, "Tan fuertes son los sentimientos de orgullo y de pertenencia a grupos generados in segmentos concretos (como) de la familia y la comunidad local que el conflicto y la rivalidad son virtualmente inevitables"<sup>17</sup>. A empresa estimula este tipo de pertencimento e de rivalidade em forma de jogo - o seu jogo - que se baseia em sua ficção<sup>18</sup>. Evidentemente que isso tudo problematiza mais a questão e traz à tona, novamente, a pergunta: há limites para a ficção e para a interpretação de um momento histórico?

Com isso, encerramos nossas reflexões fundamentais acerca do jogo. Até aqui o definimos enquanto tal: um jogo de RPG em cartas que se baseia em momentos históricos para a construção de sua ficção. Relacionamos o ato de ler ao ato de interpretar e de recriar um texto ficcional, isto é, praticar o exercício definido como *pilhagem narrativa*, onde a ficção é redefinida pelo próprio leitor, que a recria de acordo com as regras que estabelece a si mesmo.

Agora, passamos à segunda parte deste trabalho: dar a quem lê este trabalho a oportunidade de começar a planinautar. Mostraremos, de acordo com nossa visão, elementos do enredo que achamos pertinentes e fundamentais para entendê-lo, e a partir desta descrição levantar questões e

---

<sup>17</sup> ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. Ibidem. pp. 283.

<sup>18</sup> Novamente, o/a leitor/a pode ficar chocado com a ideia de estimular alguém a escolher o lado Phrexiano, deixando em aberto a escolha a livre (pick a side, any side). Contudo, ao que tudo indica, os próprios produtores estavam testando a "capacidade" interpretativa de seus jogadores/leitores. Fazendo um rápido levantamento, a maioria quase absoluta dos participantes do processo de criação escolheram, em eventos propícios a isso, o lado Mirraniano, dando uma clara mensagem de suas escolhas. Lapille, em seu artigo, se referia, naquele momento, à fase de testes dos cards.

reflexões acerca do ato de ler/jogar com tal ficção. Falemos, então, de Mirrodin e seus povos.

## 2 - A HISTÓRIA RECENTE DE MIRRODIN E SEUS POVOS

Não é a primeira vez que Mirrodin fez parte das coleções de Magic. Ela fez parte de uma outra história e, como todos os mundos de Magic, podem ou foram revisitados em outra oportunidade. O interessante deste ato de visitar o Plano está na possibilidade de contar uma história completamente diferente da primeira, com outros personagens, outro momento histórico, outra aventura e situação, mas no mesmo lugar de antes. Um artigo da equipe de criação afirma que

There are lots of powerful practical reasons to revisit what has come before. As Mark Rosewater talked about on Monday, sequels exist because they work. They feed our craving for the familiar. They build upon the characters and locales we came to love. They weave on nostalgia's loom, **covering us in a future threaded with what's past**, sheltering us from the unknown with proven success. If they didn't work, sequels wouldn't happen.

But all that aside, there's only one why I care about. From a story and flavor standpoint, there's only one good reason to do the sequel.

Because there's more to tell.<sup>19</sup>

Para quem estiver lendo este trabalho, é preciso estar claro que nossos esforços estão relacionados apenas às três edições que mencionamos anteriormente, ou seja, nos ocupamos apenas desta sequência que a equipe

---

<sup>19</sup>"Há várias razões práticas poderosas para visitar o que veio antes. Assim como Mark Rosewater falou na segunda-feira, sequências existem porque elas funcionam. Elas nutrem nosso desejo pelo familiar. São construídas sobre personagens e locais que viemos a amar. Elas tecem no tear da nostalgia, **nos cobrindo em um futuro atrelado com o que é passado**, nos abrigando do desconhecido com sucesso provado. Se elas não funcionassem, sequências não aconteceriam. Mas com tudo isso de lado, há apenas um (motivo) pelo qual eu me importo. Do ponto de vista da história e do flavor, só há uma boa razão para fazer a sequência. Porque há mais para se dizer." BEYER, Doug. *Moreover: Doing Sequels Right*. Grifo nosso.

de criação se referiu. Antes, no primeiro enredo de Mirrodin, não haviam phyrexianos, por exemplo. Eles fazem parte de *Cicatrizes de Mirrodin*, e não de toda a História de Mirrodin.

Em Mirrodin existem vários povos, divididos em espécies, raças e tribos. Para este trabalho, faremos um recorte: escolhemos três povos para, através de sua história, mostrar a complexibilidade de Mirrodin e um pouco de sua história. Serão os Leoninos(W), seres humanóides híbridos em aparência de humanos e leões. Seu povo passa por uma guerra interna no início da história. Será lá, pela primeira vez, que os phyrexianos "testarão" seus exércitos e táticas militares. Depois os Vulshoks (R), humanos do leste de Mirrodin, povos ligados à metalurgia e ao senso de comunidade. Eles são divididos em tribos, e uma delas é a terra natal de um dos personagens principais, Koth, a Mão do Martelo(R), um jovem Planinauta.

Por último, nos esforçaremos em descrever o mais horripilante e complexo dos povos de Mirrodin: os Phyrexianos<sup>20</sup>. Buscaremos mostrar as suas convicções, suas formas de pensamento e seus objetivos para o Plano de Mirrodin.

## 2.1 - A guerra de sucessão leonina

Os leoninos são um tipo de humanóide fortemente ligado às ideias de lei e ordem, características de sua cor fundamental (W). Nesta história, as lideranças de seu povo se dividem em dois, após uma série de eventos chamados de Sun'sToll. Sob essas circunstâncias, um lado apóia o novo governante, um regente, enquanto uma outra parte se rebela, dando origem a uma guerra civil. A equipe de criação faz um resumo da situação leonina:

---

<sup>20</sup> É importante frisar que os Phyrexianos já apareceram em outros enredos de Magic, mas em cada um deles eles possuíam um formato, um intuito e um contexto diferente. O único elemento em comum entre este enredo e os outros é que eles são retratados como vilões.



Figura 16: Card Arbitro Leonino

After the Sun's Toll caused the world's elder generations to disappear, Mirrodin's unified pride of leonin fractured into two smaller prides. The Kha-Tal pride is loyal to the authority of the kha, despite the vanishing of Raksha and generations of elders. The Obu-Tal are a smaller pride of young rebels, full of anger and accusations, who blame the Kha-Tal for all the difficulties they face and **aim to forge a new form of society for leonin and other Mirrans.**<sup>21</sup>

Apesar do discurso destes jovens leoninos revolucionários falarem em um novo tipo de sociedade, influenciados por uma série de eventos que ocorreram com o povo Vulshok e outros, nunca existiu, até o surgimento da feroz Phyrexia, uma uniformidade de identificação como "Mirran". De acordo com o romance de Robert Wintermute, *Scars of Mirrodin: The Quest for Karn*, os povos de Mirrodin sempre se odiaram e viveram em guerra entre si. Em dado momento, os três Planinautas - Venser(W/U), Elspeth(W) e Koth(R) - que procuram por um golem de prata chamado Karn, que também é um Planinauta, se deparam com uma célula de mirranianos resistentes, elfos e humanos, e o encontro não é nada agradável, demonstrando o tipo de relação entre os povos.

All of Ezuri's force nocked arrows and pointed them at Elspeth.

"Suit yourself", Ezuri said, but his voice betrayed a certain unease.

<sup>21</sup>"Depois que a Sun's Toll causou o desaparecimento das gerações antigas, O orgulho leonino mirraniano foi fraturado em duas partes menores. Os Kha-Tal são leais ao Kha, apesar do desaparecimento de Raksha e gerações de anciões. Os Obu-Tal são uma parte menor de jovens rebeldes, cheios de raiva e acusações, que culpam o Kha-Tal por todas as dificuldades que eles encaram e **focam em forjar uma nova forma de sociedade para os leoninos e outros mirranianos.**" MAGIC CREATIVE TEAM. *The Human Cultures of Mirrodin*. Grifo nosso.

“This will not go well for you,” Koth said offhandedly.

“What would a coward know?” Ezuri said. “You leave your people alone and undefended. Your home is overrun, rock man. Your people are scattered and they died calling your name, but you were away on your merry travels.”

Koth was instantly bright red. “You might slay me, but I will kill at least three quarters of your numbers. And you first”, he said, pointing at Ezuri.<sup>22</sup>



Figura 17: Card Kemba, Regente Kha

Mesmo diante de uma situação desesperadora, à beira da total aniquilação, os povos de Mirrodin tiveram enormes problemas para trabalharem e resistirem de forma unificada. O que havia de bem consolidado eram as identidades locais, relacionadas ao povos, espécies e raças que habitavam os mesmos lugares. Os phyrexianos beneficiaram-se disto, e durante a guerra leonina, aproveitaram para fazer os seus primeiros aparecimentos militares, tomando espaços e se revelando como uma potência militar.

<sup>22</sup>“Todas as forças de Ezuri colocaram as felchas no arco e apontaram para Elspeth. ‘Adeque-se, disse Ezuri, mas sua voz traiu um pouco seu propósito. ‘Isso não vai acabar bem para você’, Koth disse bruscamente. ‘O quê um covarde saberia?’ disse Ezuri. ‘você deixa seu povo sozinho e sem defesa. Seu lar foi tomado, homem de rocha. Seu povo está disperso e eles morreram gritando o seu nome. Mas você estava longe em suas viagens alegres.’ Koth ficou instantaneamente brilhando vermelho. ‘Você pode me matar, mas eu vou matar ao menos três quartos dos seus números. E você primeiro’, ele disse, apontando para Ezuri.’ WINTERMUTE, Robert. *Scars of Mirrodin: The Quest for Karn*. Wizardsofthe Coast, 2011. pp. 50.

## 2.2 - O povo que mais mudou: os Vulshoks.

Nas descrições da equipe de criação, os vulshoks, povo ligado à terra, à forja e ao trabalho manual com os metais, foram os que mais mudaram se comparados à antiga Mirrodin. Esta mudança é lembrada em um dos artigos da equipe de criação, onde eles escrevem que

The humans of the Oxidda Chain have undergone a more dramatic transformation than Mirrodin's other humans—Vulshok hands, feet, and heads are covered in heavy, angular, mutable iron, and their internal temperatures can spike hot enough to melt or ignite many other materials (besides their own flesh). The Vulshok have adapted greater muscle mass and bone density to compensate.

(...)

As Vulshok social groups stabilized, permanence and endurance were increasingly valued, and the forge became the primary symbol of those values. Vulshok smiths take great pride in their craft, and Vulshok "fruit of the forge" is judged by its weight, durability, and the honesty of its manufacture.<sup>23</sup>

"Os vermelhos", como são conhecidos os Vulshoksem Mirrodin, fazem parte de um povo que sempre existiu em Mirrodin, e, em função de sua própria história, foi o que mais mudou. O povo guerreiro do leste, ligado ao trabalho manual, não aparece em muitos textos dos autores. Contudo, é descrito como a primeira região que conseguiu resistir e combater frente a frente a investida Phyrexiana no começo de suas investidas por Mirrodin. Os phyrexianos referiam-se à terra Vulshok como

---

<sup>23</sup> "Os povos da Oxidda Chain sofreram a mais dramática transformação do que outros humanos de Mirrodin - as mãos, os pés e a cabeça dos Vulshoks são cobertas por um pesado, angular e mutável ferro, e as temperaturas internas podem ter picos de calor grandes o suficiente para fundir ou incendiar outros materiais (menos a sua própria carne). Os Vulshoks adaptaram grande massa muscular e densidade dos ossos para compensar. (...) Enquanto os grupos sociais Vulshoks estabilizaram, permanência e resistência era largamente valorizadas, e a forja tornou-se o símbolo primário desses valores. As forjas Vulshok tem muito orgulho em seu artesanato, e seus 'frutos da forja' são julgados pelo seu peso, durabilidade, e a honestidade de sua manufatura". MAGIC CREATIVE TEAM. *The Human Cultures of Mirrodin*.

"o pior submundo" de Mirrodin e será lá que eles encontrarão o primeiro foco de resistência.

Apesar deste povo ter resistido por muito tempo, os Phyrexianos dominaram seus territórios, assim como fizeram com toda Mirrodin.

### 2.3 - A personificação do Horror: os phyrexianos.

Neste momento, nos colocaremos a discutir um dos pontos - se não o ponto - mais complexo e controverso do enredo de Mirrodin. Nosso trabalho será o de trazer elementos da ficção que descrevem este povo, suas relações com o Plano, suas noções de futuro e progresso, bem como suas crenças pessoais e sociais acerca da própria existência. Descreveremos três de suas divisões internas, uma vez que são as mais notáveis entre todas, além de entendermos que descrever tudo o que há na obra sobre este povo não garantirá qualquer tipo de qualidade textual ou riqueza de detalhes a serem interpretados.

A partir de agora, qualquer detalhe e semelhança entre Phyrexia e qualquer outro povo - ficcional ou real - que o/a leitor/a venha a fazer serão fruto do que chamamos anteriormente, de acordo com as ideias de Eco, de *escolhas nos bosques da narrativa*. A razoabilidade de suas interpretações devem partir de seus próprios critérios.

#### 2.3.1 - Phyrexia: a ortodoxia das máquinas.

A Phyrexia, em Mirrodin, divide-se em cinco grandes organizações, cada uma delas relacionadas com as cinco cores de mana fundamentais.



Figura 18: Card Reunir as Forças

Apesar de vários dos próprios autores colocarem que uma das características de Phyrexia é apropriar-se e mudar as bases mais fundamentais da natureza de mana, uma outra interpretação é possível. O que Phyrexia faz, na realidade, é levar ao extremo tais naturezas, e, ao levá-las a tal patamar, as transforma em algo completamente diferente da anterior.



Figura 19: Card Decreto de Expulsão

*The Machine Orthodoxy*, os phyrexianos de mana (W), são a representação da espiritualidade phyrexiana. Apesar de ser um povo relacionado fortemente ao físico, carne e metal, isso não impede que haja algum tipo de capacidade de conexão com o transcendental. O que acontece, dentro desta lógica, é a conexão entre à veneração e o físico: um culto que venera o físico e que tem fé ao físico.

Outra característica peculiar é a ideia de uma união incondicional, que sugere o entendimento da sociedade como um único corpo, um único organismo. As próprias metáforas religiosas são ligadas à ideia do físico, ao existente em carne e metal; e a sua ligação ao transcendental é medida com sua relação e colaboração ao desenvolvimento da Phyrexia, *O Grande Trabalho*, como é chamado. A ideia de coletivo é tão forte que o conceito de indivíduo torna-se não apenas ridicularizada, mas proibida.



Figura 20: Card Sacerdote da Sutura

"An individual is worse than useless" (um indivíduo é pior que imprestável), diria Izathel, chanceler da ortodoxia.

Esta característica, repúdio ao indivíduo, se mostra junto a uma outra característica de Phyrexia, o que a equipe de criação define como *naive literalism*, um literalismo ingênuo. Em um de seus artigos, onde descrevem a ortodoxia das máquinas, eles declaram que

Phyrexian belief can be excruciatingly literal. Many low-level Phyrexian priests, chancellors, and the Deep Faithful adhere to Phyrexian rules, maxims, and texts to the unvarnished letter. The distinction between symbol and referent is often lost on them, causing behavior that appears gruesome but is motivated by religious law. If scripture says "we must eliminate the self to accomplish unity," they start sewing people together. If a Phyrexian Praetor announces it's time to "harvest the soul of Mirrodin," they harvest *bodies* without consideration of the consciousnesses they may be attached to, perceiving nothing but the physical. It's a surprisingly self-consistent belief system—but at the same time, when applied, it becomes a cruel, genocidal mandate.<sup>24</sup>

E esse literalismo ingênuo não se aplica apenas aos inimigos de Phyrexia, mas também aos seus próprios seguidores. A partir do entendimento de que o ser só existe para o bem do todo, de que todos são partes de um único organismo, é possível aplicara ideia de que qualquer coisa que sirva para dividir-lhe do todo é repudiável e isso se mostra,

---

<sup>24</sup> "A crença phyrexiana pode ser dolorosamente literal. Muitos sacerdotes de nível baixo, chanceleres, e os profundamente crentes adrem as regras da Phyrexia, máximas e textos da 'carta sincera'. A distinção entre símbolo e referente é frequentemente perdida neles, causando comportamentos que parecem horríveis mas são motivados pela lei religiosa. Se as escrituras dizem 'nós precisamos eliminar o próprio para concluirmos a unidade', eles começam a costurar as pessoas numa só. Se um pretor phyrexiano anuncia que é hora de "colher a alma de Mirrodin" eles colhem *corpos* sem consideração de uma consciência que está atrelada a ele, percebendo nada além do físico. É um surpreendente sistema de auto-consistência - mas ao mesmo tempo, quando aplicado, ele se torna um mandato cruel, genocida." MAGIC CREATIVE TEAM. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: The Machine Orthodoxy*.

conjuntamente do seu cruel entendimento do transcendente e sua ligação estrita com o físico, da forma mais literal possível. Os phyrexianos *de raiz*, os mais "religiosos", passam por um ritual de iniciação, onde o objetivo é eliminar tudo aquilo que os divide do todo: a pele (figura 21). Todos os phyrexianos que buscam encontrar o todo retiram suas peles e as substituem por partes de porcelana, colocadas unicamente para permitir a continuidade da vida daquele ser pelo todo.

Phyrexians of the Flesh Singularity sect seem to have a special hatred for, or fear of, skin. To them, the skin (or whatever a creature has as its outer covering) is the ultimate boundary, the wall that divides the self from the outside world, and individuals from one another. Many deaths at the hands of Phyrexians of the Machine Orthodoxy involve brutal, almost ritualized faying. It's rare for these Phyrexians to leave a victim's skin whole when completing it; they often replace nearly all of a creature's former hide with glossy, porcelain-like armor or



Figura 21: Arte conceitual Elesh Norn. Fonte: WIZARDS, A Planeswalker's Guide to New Phyrexia: The Machine Orthodoxy.

some other material that is less emblematic of discrete individuality.<sup>25</sup>

Todas estas concepções são bem entendidas pela maioria dos phyrexianos, mas há de se colocar que elas também estão gravadas e impressas fisicamente. *The Argent Itchings*, Os Tomos de Prata, são um compilado de leis e reflexões acerca do progresso, do futuro e direcionamento de Phyrexia. De lá vêm todos os tipos de leis religiosas e sociais dentro de Phyrexia. É claro que, como toda obra, abre-se a possibilidade de interpretação do que está escrito. Nesse sentido, os pretores de Phyrexia disputam politicamente sobre os ensinamentos e concepções gravados nos Tomos. Dentre eles, Elesh Norn(W), que faz parte da ortodoxia das máquinas, é a reconhecida entre a maioria da população phyrexiana como a mais próxima da perfeição descrita nos Tomos de Prata. Isto, é claro, faz parte do discurso dela dentre as próprias elites políticas de seu povo. *Becoming is Belonging* está escrito nos Tomos e essa é a política de Elesh: tudo aquilo que não quer/ não pode se tornar Phyrexia, não pode pertencer a ela. E se, em sua concepção, toda Mirrodin deve ser Phyrexia - a Nova Phyrexia - tudo aquilo que não pertence deve ser eliminado.

### 2.3.2 - O Mecanismo do Progresso

*The Progress Engine*, associado ao mana azul (U) de Phyrexia, busca entender o progresso phyrexiano com um propósito racional e desenvolvimentista. Seu trabalho associa-se à pesquisa científica, à investigação do mundo natural e à experimentação das teorias phyrexianas.

---

<sup>25</sup> "Phyrexianos da seção Flesh Singularity (singularidade da carne) aparentam ter um especial ódio, ou medo de, pele. Para eles, a pele (ou o que quer que seja que a criatura tenha de cobertura) é o último laço, a parede que divide o indivíduos do mundo externo, e indivíduos uns dos outros. Muitas mortes nas mãos dos phyrexianos da Ortodoxia das Máquinas envolvem brutais, quase ritualizadas, unificações. É raro para esses phyrexianos deixarem a pele de uma vítima inteira enquanto a completam; eles frequentemente substituem quase toda antiga cobertura das criaturas com um lustroso material parecido com porcelana ou outro material que seja menos emblemático de discreta individualidade." Idem.

O pretor Jin-Gitaxias é o líder da Progresso e comanda uma cadeia de fábricas e laboratórios que desenvolvem os mais terríveis tipos de experimentos em seres vivos. A equipe descreve o local, Lumengrid, da seguinte forma:



Figura 22: Card Anatomista Vedalkeano

The former capitol city of the vedalken, Lumengrid now serves as a research center for the Progress Engine's most hideous experiments. Fueled by untold volumes of mana that emanate from the mana charged lacuna, **slaughterhouse-style laboratories** investigate the most rapid and effective forms of completion for Mirrans of all races and species. Common disciplines include how to attain maximal lethality with minimal effort, how to preserve the body as a resource while eliminating the will, and how to mimic and improve upon the strengths and weaknesses of the plane's natural beings.<sup>26</sup>

Claro, esta seria uma perspectiva mais objetiva de alguém que está tentando explicar, em linhas gerais, do que se trata a Progresso. Mas é interessante também analisarmos ela sob a perspectiva dos inimigos de Phyrexia, a resistência mirraniana.

*"Infiltration is the easy part. It's what I do. The hardest part, which I was not prepared for, was the horror of what I saw when I got inside Lumengrid. They have changed it. The walls are covered with pulsing, living tissue that is carrying various fluids throughout the complex. Tubes*

<sup>26</sup> "A antiga capital dos vedalkeanos, Lumengrid agora serve como um centro de pesquisa para os experimentos mais ocultos da Progress Engine (engenharia do progresso). Enchida pelo incalculável montante de mana que emana da lacuna, **laboratórios estilo matadouros** investigam as formas mais rápidas e efetivas de realização para mirranianos de todas as raças e espécies. Disciplinas comuns incluem como atracar máxima letalidade com esforço mínimo, como preservar o corpo como um recurso enquanto se elimina a vontade, e como copiar e melhorar as forças e fraquezas dos seres naturais do Plano. MAGIC CREATIVE TEAM. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: The Progress Engine*. Grifo nosso.

*drape from the walls to the surgical theaters where all manner of abominations are taking place. What I saw there I don't have the stomach to repeat."*

—Kara Vrist, *Neurokagent*<sup>27</sup>

O depoimento de Kara sobre os phyrexianos denota o horror de suas práticas científicas. Estes experimentos tem como pano de fundo a intenção de entender a "natureza da natureza", isto é, tentar compreender o seu funcionamento para, por fim, controlá-la. Para o pretor Gitaxias, a natureza funciona com uma lógica de aperfeiçoamento adaptativo cego, sem direcionamento. Embebido pela ideia de um progresso sem fim e constantemente aperfeiçoável, Gitaxias abandona a ideia de



Figura 23: Xenoexerto

evolução e passa a desenvolver um conceito de síntese. A evolução, defendida pelos phyrexianos verdes (G) como natural e direcionada pelo mais forte, é descartada e considerada insuficiente para o desenvolvimento de um povo perfeito. A única forma de desenvolver a perfeição de um povo seria a Síntese, ou seja, um progresso sempre direcionado a um fim premeditado teleologicamente. Gitaxias desenvolve um anexo aos Tomos de Prata: *The Great Synthesis*, A Grande Síntese, e tenta convencer os outros pretores a se orientarem por sua obra.

<sup>27</sup> "Infiltração é a parte fácil. É o que eu faço. A parte mais difícil, a qual eu não fui preparada, foi o horror que eu vi quando entrei em Lumengrid. Eles a mudaram. As paredes estão cobertas com pulsantes e vivos tecidos que carregam vários fluídos através do complexo. Tubos saem das paredes para teatros cirurgicos onde todos os tipos de abominações tomam lugar. O que eu vi lá eu não tenho o estomago para repetir." Idem.

Mesmo se tratando de um povo que repudia a ideia de indivíduo, é importante entender, sobre essas desavenças, que o coletivo é a única forma de se compreender a existência e as visões de mundo dos atores políticos sempre estão presentes em suas ações, demonstrando uma profunda contradição no núcleo da sociedade phyrexiana. Contudo, essas contradições são aceitáveis enquanto não interromperem O Grande Trabalho - a construção da Nova Phyrexia.

### 2.3.3 - A Fornalha Silenciosa

A adaptação Phyrexiana ao mundo mirraniano se deu de forma acelerada. Na medida em que se desenvolviam, consumiam e apropriavam-se dos lugares e povos que dominavam. Contudo, Phyrexia encontrou certos problemas para se relacionar com a mana vermelha (R). Isso porque a natureza da mana vermelha possui uma característica fundamental e fatalmente oposta aos fundamentos do mundo phyrexiano: a individualidade.



Figura 24: Card Urabrask, o Oculto

Para explicar a relação phyrexiana com a mana vermelha em Mirrodin, a equipe de criação precisou retornar brevemente às origens da phyrexia, em outros Planos, para poder manter explicável a coerência interna com a lore de Mirrodin.

In its original incarnation, Phyrexia had access only to black mana. It did encompass concepts beyond those central to black mana, such as hierarchy and flame, but without access to the vital red mana behind those concepts, its core ethos was unified and unchallenged. Access to

all five of Mirrodin's mana-rich suns has led to diversification and disunity, damaging the Phyrexian singularity of purpose. Of all the energies Mirrodin introduced to the Phyrexian ethos, the mana from the red sun has been most challenging, because it's the force that lies behind the concepts of individualism, compassion, emotion, and freedom.<sup>28</sup>

O resultado desta mistura desenvolveu-se no que foi chamado depois de *Quiet Furnace*, Fornalha Silenciosa. Fornalha onde eram produzidas a maioria das armas e criaturas militares para a máquina de guerra phyrexiana. Silenciosa porque, na maioria das vezes, não se posicionava politicamente e não disputava espaço com as outras facções phyrexianas. *Urabrask, the Hidden*, Urabrask, o oculto, líder da Fornalha, tinha esse nome justamente por acreditar que não deveria disputar politicamente por espaço com os outros pretores. Isso se dá, também, justamente em função de sua natureza de mana e como os phyrexianos tiveram dificuldade de se adaptarem a ela. Este é o único lugar em Phyrexia onde há **dúvida** e questionamentos acerca dos caminhos tomados por Phyrexia em Mirrodin.

Um episódio memorável acerca disso acontece próximo ao final da guerra. Muitos mirranianos sobreviventes começam a vagar pelo Plano em busca de algum lugar onde pudessem viver. Obrigados a desaparecer de suas terras natais, eles vagam por Mirrodin tentando sobreviver à ameaça phyrexiana. Na fornalha, no entanto, algo diferente ocorre.

In the initial days of the appearance of Mirrans at the lacunae, the furnace Phyrexians killed and incinerated

---

<sup>28</sup> "Em sua encarnação original, Phyrexia tinha acesso apenas à mana preta. Ela envolveu conceitos centrais para a mana preta, como a hierarquia e o fulgor, mas sem o acesso a vital mana vermelha por trás destes conceitos, o núcleo de se *ethos* estava unificado e indaafiável. O acesso aos cinco sóis de mana de Mirrodin levou a uma diversificação e desunião, danificando a singularidade de propósito dos phyrexianos. De todas as energias que Mirrodin introduziu aos *ethos* phyrexiano, a mana do sol vermelho foi a mais desafiadora, porque é a força que está por trás de de conceitos como individualismo, emoção e liberdade. MAGIC CREATIVE TEAM. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: The Quiet Furnace*.

them. But as the days passed and more and more refugees appeared, a hesitation grew. The sentient beings appealed to their praetor, Urabrask, for guidance. Urabrask took days to reply. When he did, his three-word decree stunned the others: "**Let them be.**" But none dared challenge his decision, and most tacitly agreed, although their subordinate nature prevented them from voicing that agreement.<sup>29</sup>

"Deixe-os estar", significando deixe-os em paz, foi a resposta do Pretor Urabrask sobre o deslocamento de mirranianos em seu território. Aos poucos as notícias começaram a se espalhar, e mais e mais refugiados foram para os territórios de Urabrask.

But after Urabrask's decree, things abruptly changed, and from the Mirran point of view, the sudden change in behavior was bewildering and inexplicable. The furnace dregs simply passed by the Mirrans as though they weren't there. The towering virons wouldn't change their paths to avoid Mirrans or their makeshift shelters, but they wouldn't they change their paths to crush them, either. It seemed as though the Furnace Layer suddenly found the Mirrans invisible.

Slowly at first, the Mirrans set up camp amid the furnaces and Phyrexians. They were then joined by more refugees, and more. Through trial and error they learned quickly to settle near but not too near the lacunae, and away from the largest furnaces. They also learned to keep their

---

<sup>29</sup> "Nos dias iniciais do aparecimento de mirraianos na lacuna, os phyrexianos da fornalha os mataram e os incineraram. Mas com o passar dos dias mais e mais refugiados apareceram, e a hesitação cresceu. Os seres sencientes apelaram ao pretor, Urabrask, para guiá-los. Urabrask levou dias para responder. Quando ele o fez, seu drecreto de três palavras atordoou os outros: "**deixe-os estar**". Mas ninguém ousou desafiar sua decisão, e a maioria tacitamente concordou, apesar de sua natureza subordinada ter prevenido que eles vociferassem contra aquele acordo." Idem. Grifo nosso.

encampments small— settlements too large for the Phyrexians to ignore were destroyed.<sup>30</sup>

O que pode se entender deste caso e de seu desfecho - que explicaremos no último capítulo deste trabalho - é que, para os phyrexianos de mana vermelha, a vida mirraniana não precisava ser preservada e nem possuía valor algum. Não era necessário destruir aquilo que não era uma ameaça ao Grande Trabalho. A vida destes "seres menores" podia continuar. Novamente há outro elemento para relacionarmos com as disputas políticas internas na Phyrexia e entender que seu discurso de coesão interna não era necessariamente hegemônico dentro daquela sociedade.

A seguir, passaremos a um tipo de análise um pouco diferente da que estávamos fazendo até aqui. No próximo capítulo, buscaremos entender o enredo através de eventos, histórias e concepções das sociedades envolvidas na trama; analisaremos Mirrodin, a partir da perspectiva dos personagens, e suas representações dentro do romance de Wintermute e através das ilustrações onde a personagem aparece.

---

<sup>30</sup> " Mas depois do decreto de Urabrask, as coisas mudaram abruptamente, e do ponto de vista mirraniano, a mudança súbita de comportamento era desconcertante e inexplicável. As escórias da fornalha simplesmente passaram pelos mirranianos como se eles não estivessem ali. Os lacaios altaneiros não mudariam seus caminhos para evitar os mirranianos ou seus abrigos improvisados, mas também não mudariam seus caminhos para não destruí-los. Era como se a Fornalha repentinamente estivesse os considerando invisíveis. Lentamente, no começo, os mirranianos montaram acampamentos entre os phyrexianos e as fornalhas. Então eles eram aumentados pela chegada de mais refugiados, e mais. Por tentativa e erro eles aprenderam rapidamente a se estabelecer perto mas não tão perto da lacuna, e longe das fornalhas maiores. Eles também aprenderam a se manter em acampamentos pequenos - acampamentos muito grandes para os phyrexianos ignorarem eram destruídos." Idem.

### **3 - AS PERSONAGENS DE MIRRODIN ATRAVÉS DE SUA RETRATAÇÃO IMAGÉTICA E ROMANESCA.**

Neste terceiro e último capítulo, nos apropriaremos das reflexões de André Toral, em seu livro *Imagens em Desordem: A Iconografia da Guerra do Paraguai*, para nos aproximarmos dos usos da imagem para a representação de uma visão de mundo ou período histórico. Neste sentido, as ilustrações de Magic possuem um duplo sentido: ao mesmo tempo que buscam retratar um tempo histórico - obedecendo à coerência interna de Mirrodin - também são, em si, representações de um tempo passado. Considerando que Magic trabalha com a ideia de Multiverso, isto é, a coexistência de vários Planos, mundos diferentes entre si, que obedecem apenas a algumas regras fundamentais de existência, em conformidade com a *mana* existente em todo o Multiverso, precisaremos adaptar o exercício de Toral em sua análise da Guerra do Paraguai.

Em alguns momentos pode não ficar claro como as categorias de análise de Toral se aplicam a certos personagens. Em outros, no entanto, elas se aplicam perfeitamente. Consideraremos que isso tem relação direta com os personagens em si. Aqui falaremos de alguns personagens que estão intimamente ligados ao Plano de Mirrodin - pois esta é sua terra natal - e de uma que está na trama por outro motivo, Planinauta originária de outro lugar. De Mirrodin, falaremos de Geth, Senhor da Câmara, Melira e Koth, a Mão do Martelo e de fora será Elspeth Tirel.

O trabalho de Toral buscou analisar as representações imagéticas da Guerra do Paraguai, através de jornais da época, de pintura e de folhetins. Através destes vestígios, ele buscou compreender como era retratada a guerra e para quem era retratada. No caso dos jornais, onde nos apoiaremos

para analisar *Magic*, Toral identificou a criação de certos personagens, por parte dos jornalistas e editores do jornal, que tentavam aproximar o seu público alvo com personagens que caracterizassem o jornal. Esta caracterização, de acordo com Toral, estava intimamente ligada a este público alvo, tanto que os personagens representavam, em grande medida, as pessoas que eram leitoras dos jornais da época: a elite econômica de homens brancos. Ao referir-se a dois destes personagens - Dr. Semana e Cabrião - Toral coloca que

São curiosos nesses dois personagens alguns traços constantes. Ambos eram homens brancos solteiros, economicamente independentes, sempre acompanhados de criados ou escravos, cultos, conhecedores do mundo e não-engajados em partidos. Em nome da opinião pública e objetivando o progresso, denunciavam os descabros da política brasileira.<sup>31</sup>

Nas matérias jornalísticas pesquisadas pelo historiador, os personagens comentavam eventos da sociedade brasileira e mundial. No caso, seus esforços são focados em momentos onde os personagens envolviam-se em analisar, descrever e opinar sobre a Guerra do Paraguai.

Neste trabalho faremos um exercício parecido. A partir das ilustrações e das atuações no romance de *Wintermute*, analisaremos as personagens de *Cicatriz de Mirrodin* sob a perspectiva histórica, isto é, verificaremos que tipo de relação estes personagens tem com o seu tempo. Por ser um RPG e, como vimos antes, ter a característica de se viver uma aventura dentro de seu mundo, trabalharemos também a atuação destes personagens em seu tempo histórico.

---

<sup>31</sup> TORAL, André. *Imagens em Desordem. A iconografia da Guerra do Paraguai (1864-1870)*. Humanitas. São Paulo/SP, 2001. pp. 64.

### 3.1: Geth, Senhor da Câmara

Dentre os phyrexianos, existiam muitos que não eram de raiz, isto é, não nasceram como phyrexianos de origem, mas tornaram-se, seja por submissão ou através da promessa de posição e poder. Geth (figura 25), um humano de Mirrodin, foi um destes, um convertido. Geth era subordinado de Sheoldred, pretora de mana preta (B) e era responsável pela eliminação do "lixo humano", de acordo com suas próprias palavras.



Figura 25: Card Geth, Senhor da Câmara

Ao analisarmos o card de Geth, notamos que ele não é um phyrexiano como os outros, pois ainda possui muitas características de sua antiga forma humana. Contudo, o "abraço de phyrexia" lhe ofereceu um corpo gigante e forte. Suas mãos tornaram-se garras perfurantes, mostrando que ele não tem interesse em segurar qualquer coisa, mas sim usá-las para o ataque. Sua cabeça é minúscula se comparado ao seu corpo, e seu olhar e expressão facial denotam raiva e ódio.

Em artigo publicado pela equipe de criação, comenta-se a relação entre o desenho típico do phyrexiano e a mensagem que se pretende passar através dela.

A creature doesn't need black-bleeding eyeballs to look Phyrexian. In fact, we use the lack of eyes to imply Phyrexian origins, too. The key is in the relatability of the eyes. Eyes help you communicate with a creature, understand where it's coming from, see its soul. To make something seem irredeemably monstrous, you've got to mess up those eyes. Ichored-over or missing eyes can help make a creature unrelatable, unknowable, and therefore freakin' scary.

This kind of gross-out anatomy is not designed to be pleasant—it's designed to elicit a reaction. It goes to work on our fastidious sensibilities and uses them to stir up some emotion. A little of this goes a long way, but it's certainly part of the Phyrexian repertoire.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> "Uma criatura não precisa de olhos sangrando sangue negro para parecer phyrexiana. Na verdade, nós usamos a ausência de olhos para implicar as origens phyrexianas também. A chave está na relação dos olhos. Olhos ajudam você a se comunicar com a criatura, entender de onde está vindo, ver sua alma. Para fazer alguma coisa irremediavelmente monstruosa, você tem que bagunçar esses olhos. Olhos estranhos ou não existentes podem ajudar a fazer uma criatura irrelatável, irreconhecível, e portanto muito assustadora. Esse tipo de anatomia nojenta não é planejada para ser agradável - é planejada para causar uma reação. Ela vai trabalhar nas nossas maiores sensibilidades e usá-las para arrancar-lhe alguma emoção. Um pouco disso vai a um longo caminho, mas certamente é parte dos repertório phyrexiano." MAGIC CREATIVE TEAM. *Infectiously Phyrexian Art*.

Ora, se não é necessário aum phyrexiano ter olhos negros, se tiver olhos, então por que Geth os têm? O que poderia explicar estas características fisiológicas de Geth? No romance de Wintermute temos uma pista. Geth é responsável pela "câmara", como abordamos antes, e seu trabalho é eliminar o maior número de mirranianos o mais rápido e eficazmente possível. Se considerarmos o artigo da equipe de criação, quando se refere à ideia de alma, poderíamos concluir que a existência de olhos em Geth dá a oportunidade aos que são encaminhados à morte encararem seu algoz, e enxergarem sua alma. Isto denotaria, de certa forma, que para realizar o trabalho de Geth é necessário ter alma. Não uma alma qualquer, mas uma alma cheia de ódio, genocida, demonstrando que tipo de personagem ficcional - e histórico - Geth cumpre na trama. No romance, Geth pensa o seguinte, antes de discutir com Glissa, uma outra mirraniana convertida à Phyrexia

Glissa the meddler would be there, asking him questions that she already knew the answers to, testing him. Imagine that he, the Lord of the Vault, would be weak to the words of the likes of her. A former elf. It was she who told him to find a solution to the problem they were having fully assimilating the red ones. Him? What control did he have over how phyresis overtook, or didn't, as the case was? Why didn't she turn her dripping eyes and ask the tinkers, the cutters in their halls of blood and blades? She was always consulting with them anyway. Ask them.

He was Geth—Lord of the Vault. His job was to bleed Mirrodin until she was pale and then fill her full of the black oil. Make her one of the chosen.

And his job was almost complete.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> "Glissa a importuna estaria lá, o fazendo perguntas as quais ela já tinha as respostas, testando-o. Imagine que ele, o Senhor da Câmara, seria fraco para as palavras de alguém como ela. Uma antiga elfa. Foi ela quem disse para ele achar uma solução para o problema que eles estavam tendo de assimilar completamente os vermelhos. Ele? Que controle tinha ele sobre como a phyrexia tomava posse, ou não,

### 3.2 - Melira, esperança de Mirrodin.

As culturas mirranianas, como vimos antes, são divididas por espécies, raças e tribos. Melira é uma humana Sylvok, povo relacionado com a mana verde (G). Melira foi abandonada por seus pais quando era um bebê por ter uma característica de nascimento estranha ao mundo de Mirrodin: Melira nascera completamente de carne e osso, sem nenhuma parte de metal em seu corpo. Dentro do contexto de Mirrodin ela foi considerada uma pária.



Figura 26: Card Melira, Pária Silvoque

Na ilustração, Melira é retratada próxima a um ambiente verde, denotando o lugar onde foi criada. Em seu desenho não aparece nenhuma parte de metal, conforme sua história. Mas o que esta ausência pode

---

como fosse o caso? Por que ela virou os seus olhos encharcados para os pensadores, os cortadores nas salas de sangue e lâminas? Ela estava sempre os consultando, de qualquer forma. Pergunte a eles. Ele era Geth - Senhor da Câmara. Seu trabalho era sangrar Mirrodin até que ela ficasse pálida e a encher com o óleo preto. Fazer dela uma escolhida. E seu trabalho estava quase pronto". WINTERMUTE. Ibid. pp. 53.

significar dentro da obra? Um artigo da equipe de criação nos dá pistas sobre o significado e a função desta personagem no enredo.

Quando foi abandonada, Melira foi adotada por um herói inusitado: Thrun, o último troll de Mirrodin. Este troll é um ser de muita idade, presenciou a história recente de Mirrodin (de outro enredo, anterior a este) e a registrou em seu próprio corpo através de tatuagens. Ao perceber que Mirrodin perdia a sua capacidade de memória, isto é, de lembrar-se do passado, Thrun sente-se mal por nada ter feito para ajudar, tanto no passado como no presente

He feels like a coward because he's done nothing to spread the truth about what happened years ago. During the time he lived in hiding, Thrun discovered evidence of a possible Phyrexian threat, and because of his age and wisdom, he knew exactly what the Phyrexians could do to the world. But still he did nothing.

And then he discovered Melira, an outcast like himself. Thrun adopted her, **instilling in the girl the knowledge of Mirrodin's distant past**, along with the skills she would need to survive its present day.<sup>34</sup>

Ao criar Melira e ensiná-la sobre o passado de Mirrodin, Thrun pensa ter se redimido por sua indiferença com os eventos ocorridos no Plano. A menina, por sua vez, apesar de ser estranha ao seu próprio mundo, possui um vasto conhecimento histórico - ou pelo menos memorialístico - sobre sua terra, e possui uma outra característica: ela é imune à influência

---

<sup>34</sup> " Ele se sente um covarde porque ele não fez nada para espalhar a verdade sobre o que aconteceu anos atrás. Durante o tempo que ele vivia se escondendo, Thrun descobriu evidências de uma possível ameaça phyrexiana, e por causa de sua idade e inteligência, ele sabia exatamente o que os phyrexianos podiam fazer ao mundo. Mas mesmo assim ele não fez nada. E então ele descobriu Melira, uma pária como ele próprio. Thrun a adotou, **incutindo na garota o conhecimento do passado distante de Mirrodin**, junto com as habilidades que ela precisaria para viver no dia presente." MAGIC CREATIVE TEAM. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: The Vicious Swarm*. Grifo nosso.

phyrexiana. Os phyrexianos transformam-se através de um ritual, como dito antes. Este ritual tem muitas variedades, mas um elemento em comum: a instalação do seu óleo (phyrexis) no corpo do novo phyrexiano. Este óleo age como um germe, uma espécie de parasita que se torna um com a mente de seu "hospedeiro". Melira, no entanto, é imune a este óleo.

O que pode significar esta imunidade? Arriscamos dizer que não está ligada necessariamente ao fato de não possuir nenhuma parte de metal ao corpo, levando em consideração que, como veremos mais adiante, existem seres que possuem a mesma característica que ela, mesmo que originários de outros planos, e estão infectados pela phyrexis, como é o caso do Planinauta Venser. Supõe-se que o que faz Melira ser imune à Phyrexia é o seu profundo conhecimento histórico, ou a soma disso com sua ação de resistência. De alguma forma, pensamos que a mensagem passada pelos criadores é a seguinte: "se alguém conhece bem a História (com H maiúsculo), não pode ser contaminado pela phyrexis".

### 3.3: Koth, a Mão do Martelo.



Figura 27: Card Koth do Martelo

O Vulshok Planinauta Koth é um geomante, um mago guerreiro capaz de alterar as propriedades da terra e usá-la a seu favor. Ele é originário da *Hammer Tribe*, a Tribo do Martelo, região das tribos vulshoks interligadas política e economicamente.

Em sua representação imagética, Koth é mostrado perto de uma montanha, portando adereços de metal na cintura e braços além de roupas vermelhas, características de seu povo. Por ser um vulshok, Koth é um personagem muito ligado à sua terra natal. Sua aventura começa quando sua terra é invadida pelos phyrexianos. Ao organizar um plano de resistência bem sucedido, Koth torna-se uma liderança local para o seu povo. Preocupado com o fato das forças phyrexianas crescerem a cada dia, ele, alimentado por um sonho que teve em uma noite, busca ajuda de outros Planinautas para lutarem ao seu lado em Mirrodin.

Em seu sonho, Koth é avisado por uma voz misteriosa que deve encontrar um homem em um mundo distante, pois ele seria capaz de resolver os problemas de Mirrodin. Para convencer este homem a ajudá-lo em sua missão, ele também precisaria convencer uma formidável guerreira a juntar-se a ele em sua jornada. Este homem era Venser, e a formidável guerreira era Elspeth Tirel.

Depois de passar muito tempo fora de Mirrodin, procurando dentre os Planos essas duas pessoas, Koth finalmente retorna, tendo convencido Elspeth a vir consigo e tendo sequestrado Venser, apenas o libertando quando chegam à terra firme em Mirrodin. Por ter passado muito tempo, muitas águas correram por baixo da ponte da história, e Mirrodin já estava tomada por uma guerra generalizada. Ao tentar retornar à sua terra natal, ele descobre que todo o seu povo havia sido dizimado. Ele é culpado por várias células de resistência de traição e abandono. Ele culpa a si mesmo por ter demorado tanto tempo.

Contudo, ainda esperançoso em relação ao seu sonho, Koth questiona Venser sobre o que fazer para livrar Mirrodin do jugo de Phyrexia. Venser não sabe responder a questão, mas acredita conhecer alguém que conheça: Karn, o Golem de Prata. Então, os três partem numa jornada em busca de Karn. No meio desta jornada eles resgatam, por acidente, a jovem Melira e a levam a um acampamento de resistentes. Lá, ao descobrir que ela era imune a phyrexia e podia curar outras pessoas dela, ele pensou que aquela era a resposta que havia recebido em seus sonhos.

Depois de algumas semanas, o acampamento dos aliados é atacado, acontecimento que força os resistentes a retomarem à sua primeira jornada: *The Quest for Karn*, a jornada por Karn. Em dado momento desta busca, os aventureiros são encurralados pelos phyrexianos, e Koth acaba sendo mortalmente ferido para salvar a vida de Melira. Elspeth tenta salvar a sua vida.

“Did you deliver him from misery?” Venser said, after a moment.

Elsbeth’s face took on a look of horror. “No, you imbecile. I am sworn never to do what you speak of. He is healing from the inside.”

Koth opened his eyes. “I took her before,” he said, looking at the fleshling (Melira), who regarded him with a blank expression. “I took her to go with me to the surface. I’m sorry.”

“That is not something to worry about now.” Elspeth said. We’ll worry about it later, Venser thought. Rest assured about that.

“I only wanted to help my people, who hate me,” Koth said.

“Yes,” Elspeth said. “We knew you were trying to help.”<sup>35</sup>

Koth havia se sacrificado para salvar Melira, aquela que, em sua visão, podia salvar Mirrodin. Koth diz, mais adiante no romance, que ele seria um **sacrifício necessário para derrotar Phyrexia**, assim como seu povo o foi.

### 3.4 - ElspethTirel



Figura 28: Card Espeth Tirel

Elspeth é, sem dúvida, a personagem mais complexa e notável do enredo de Mirrodin. Uma cavaleira branca (W), natural do Plano de Theros (enredo que trata da história e mitologia da Grécia Antiga), ela

<sup>35</sup>"Você o tirou de sua miséria?" Venser disse, depois de um momento. A face de Elspeth tomou um olhar de horror. 'Não, seu imbecil. Eu jurei nunca fazer algo como o que você fala. Ele está se curando por dentro'. Koth abriu seus olhos. 'Eu a peguei antes', ele disse, olhando para o ser de carne (Melira), que o olhou fixamente com uma expressão vazia. 'Eu a peguei para ir comigo para a superfície. Eu sinto muito'. 'Isso não é algo para se preocupar agora', disse Elspeth. Nós nos preocuparemos com isso depois, pensou Venser. Tenha certeza disso. 'Eu só queria ajudar o meu povo, que me odeia' disse Koth. 'Sim', falou Elspeth. 'Nós sabíamos que você estava tentando ajudar'. WINTERMUTE. Ibid. pp 129.

Planinautou por vários mundos durante sua vida. Sua primeira viagem, quando ainda era muito jovem, foi à Mirrodin.

Note-se que a vestimenta de Elspeth é muito diferente de todas as outras apresentadas nas ilustrações deste trabalho. A ideia era justamente colocá-la como uma estrangeira, alguém que não faz parte daquela terra. Além, é claro, de adereços característicos de um/uma cavaleiro/a, como sua armadura de época e espada. Este fato é relevante por seu passado recente, já que ela viveu por muito tempo no Plano de Alara, na região de Bant, que retrata um reino medieval.

Para entender sua história é importante entendermos um pouco mais sobre o quê significa ser um Planinauta. Além do jogador ser um Planinauta dentro da lógica do jogo, os personagens que são Planinautas nem sempre foram e as vezes até deixam de ser. Para ser um, é necessário acender a sua Centelha, uma espécie de conexão natural com o tecido do Aether. Com ela, uma vez que consiga controlá-la, você se torna capaz de viajar entre os mundos. Esta Centelha "desabrocha" normalmente em situações extremas ou traumatizantes.

No caso de Elspeth, sua centelha ativou-se quando ela presenciou, acidentalmente, um confronto entre dois deuses do seu mundo, Heliode (deus do sol) e Púrfuro (deus da forja), o que causou catástrofes gigantescas ao lugar onde morava. A disputa dos deuses se deu em função de uma espada - *Godsend*, enviada de deus - que foi forjada por Purfuro a pedido de Heliode. Durante a disputa, a espada caiu em frente a Elspeth, o que acaba envolvendo-a no confronto dos deuses. Sabendo de sua iminente morte, Elspeth acaba planinautando pela primeira vez e cai acidentalmente no mundo de Mirrodin, mais especificamente em uma área Phyrexiana. Ela vive um pedaço de sua infância em meio a eles, prisioneira junto a um grupo de humanos.

Em uma conversa com Venser, Elspeth relata e lembra-se de momentos traumáticos de sua vida.

“I was imprisoned by the Phyrexians once.”

“How did you escape them?”

Elspeth looked back before speaking. “Through despicable means,” she said. “I am embarrassed to speak of it now. It was long ago.”

“You were a child?”

“Yes.”

“Children do not act despicably,” he said. “They are simply children doing childish things.”

Images flashed suddenly into Elspeth’s head, images of blood and intestines strung across a large room. The length of the intestines shocked her as a little girl, but still they strung them across the room when a new prisoner arrived. They inserted their sharp fingers into the belly and out came a line of intestine, which they drew out as thread from a spool. And she, she moved from cell to cell, relatively free, pointing out the ones who would die soon to the Phyrexians, who lacked simple common sense. She aided them. Even though they did not speak, they followed her for some reason, maybe because she had been there so long that they saw her as part of the prison and not a fun toy to be experimented upon. But she saw it all. Every horrible thing that can be done to a human.

“Children are children,” Venser said.

Elspeth blinked. If he only knew. Perhaps he should. It had been with her for so long, carried on her shoulders during all her travels so that, perhaps, with almost certain death approaching, she should relieve herself of the weight.

“When they became interested in me, I would divert their attention by pointing out better candidates to be

experimented on. Sometimes women, even children. Old men. They all cried. They all wailed.” She felt like covering her ears from the wailing she heard when she closed her eyes to sleep at night, the same sound she heard first thing when she woke.<sup>36</sup>

Elsbeth é amaldiçoada a viver o resto da vida com a **memória** de seu encarceramento, bem como de suas ações para poder sobreviver. Ela era uma sobrevivente do que havia de pior na existência. Ela consegue escapar escondendo-se dentro do cadáver de um ogro, uma criatura muito grande. Elspeth era pequena, e uma vez que o corpo foi levado para o descarte, ela pôde fugir da região phyrexiana.

Além de nunca poder esquecer o que viu, o que cheirou, o que ouviu, Elspeth também vai se considerar uma covarde pelo resto da vida, por ter colocado a sua vida acima das de outras centenas de pessoas que dividiam o encarceramento com ela. Será a partir desta identificação que ela abraçara um código de honra próprio, uma espécie de missão para expurgar-se de seus pecados. Durante sua viagem por Mirrodin, já adulta, depois de ter sido recrutada por Koth, Elspeth sai em uma jornada solitária.

---

<sup>36</sup>“Eu fui prisioneira dos phyrexianos uma vez’. ‘Como você escapou deles?’ Elspeth olhou para trás antes de falar. ‘Por meios infaláveis’ ela disse. ‘eu estou envergonhada de falar disso agora. Foi há muito tempo atrás’. ‘Você era uma criança?’. ‘Sim’. ‘Crianças não agem indescritivelmente’ ele disse. ‘elas são simplesmente crianças fazendo coisas de crianças’. Imagens apareceram na cabeça de Elspeth, imagens de sangue e intestinos esticados através de uma sala larga. O comprimento dos intestinos a chocou quando era uma pequena menina, mas mesmo assim eles esticavam um através da sala toda vez que um novo prisioneiro chegava. Eles inseriam seus dedos afiados na barriga e então para fora vinha uma linha de intestinos, a qual eles tiravam como uma ameaça com uma colher. E ela, ela se movia de cela a cela, relativamente livre, apontando para aqueles que morreriam logo para os phyrexianos, que não possuíam um simples senso comum. Ela os ajudou. Apesar deles não falarem, eles a seguiam por algum motivo, talvez porque ela estivesse lá a tanto tempo que eles a viram como parte da prisão e não como um brinquedo divertido para ser experimentado. Mas ela viu tudo. Cada coisa horrível que pode ser feita a um humano. ‘Crianças são crianças’, Venser disse. Elspeth piscou. Se ele ao menos soubesse. Talvez ele devesse. Aquilo estava com ela por tanto tempo, carregado em seus ombros durante todas as suas viagens para que, talvez, com uma quase certa morte se aproximando, ela deveria se aliviar do peso. ‘Quando eles ficavam interessados em mim, eu divergia as suas atenções apontando melhores candidatos para serem experimentados. As vezes mulheres, mesmo crianças. Homens velhos. Eles todos choraram. Todos eles gritaram.’ Ela se sentiu como cobrindo seus ouvidos com a gritaria que ela ouvia quando fechava seus olhos para dormir a noite, o mesmo som que ela ouvia assim que ela acordava” WINTERMUTE. Ibid. pp. 38-9.

Na terra dos vulshoks, ela é acolida por Vadi, que acaba por suspeitar que ela seja uma espiã.

“I wish I had a confession for you,” Elspeth said. She looked down at the sharp tip of the spear.

She scooted her chair forward toward the spear tip.

“Knowing what I know about our mutual enemy, I wish you would end my days now.”

Vadi lowered the spear, the scowl still on her face. “You are no auriok. You’re no spy. You are none of these things. You are something much worse.” The vulshok spat a dry splotch at Elspeth’s feet. “You are a coward.”

“You do not know what I know.”

“You say you left your friends. You say they are better off without you. You say there is a great enemy. You say, say, say. All talk. All words. And words are wind.”

“They are better off not depending on me,” Elspeth said.

“So you will hide, is that it?”<sup>37</sup>

Elspeth preocupa-se com seus amigos e decide deixá-los, por considerar que ela não poderia ajudá-los, posto que não conseguia nem ajudar a si mesma e se conseguisse ajudá-los, seria a encontrar um fim às suas vidas.

Depois, no entanto, Elspeth volta para seus companheiros, e os ajuda a resumir sua busca por Karn. Eles enfrentam muitas provações, baterias intermináveis de inimigos phyrexianos e longos trajetos a pé. No intervalo de uma dessas lutas, Venser começa a refletir sobre a condição de Elspeth.

---

<sup>37</sup> “Eu gostaria de ter uma confissão ara você’, disse Elspeth. Ela olhou para a ponta afiada da lança. Ela colocou sua cadeira para frente em direção a ponta da lança. ‘Sabendo o que eu sei sobre nosso inimigo mútuo, eu desejaria que você acabasse com meus dias agora’. Vadi abaixou a lança, mas a raiva continuava em seu rosto. ‘Você não é auriok. Você não é espiã. Você não é nada dessas coisas. Você é algo muito pior’. A vulshok jogou uma mancha seca nos pés de Elspeth. ‘Você é uma covarde’. ‘Você não sabe o que eu sei’. ‘Você diz que deixou seus amigos. Você diz que eles estão melhores sem você. Você diz que há um grande inimigo. Você diz, diz, diz. Tudo palavras. E palavras são vento’. ‘Eles estão melhor não dependendo de mim’, Disse Elspeth. ‘Então você vai se esconder, é isso?’” WINTERMUTE. Ibid. pp. 30- 31.

“Why would the silver creature lead us and then disappear?” asked Elspeth. She turned to Venser—dark, sticky oil covered her hands and arms. The more time he spent around the white warrior, the less he felt he knew about her, and the more nervous she made him. The way she shook when she fought Phyrexians put his hairs up. They were the enemy, there was no doubt of that, but that someone could harbor such a complete hatred of anything made him uneasy. What did you have to do to get on Elspeth’s list of hated things, and what would you do if you did?<sup>38</sup>

Na visão de Venser, Elspeth era tão terrível quanto os phyrexianos que a fizeram ser terrível daquela forma. A vítima toma uma faceta



Figura 29: Card Recordar os Tombados

parecida com a do algoz. A tortura e o cárcere transformam a vítima em outro ser, um ser perturbado, que não consegue controlar suas próprias emoções. Venser notou, em mais de uma situação, que enquanto ela berrava e se agitava contra os phyrexianos em uma luta, Elspeth também chorava e tinha uma expressão com um misto de raiva e tristeza.

Os aventureiros, ao fim de sua jornada, finalmente encontram Karn e conseguem salvá-lo do óleo de phyrexis -

<sup>38</sup> “Por que a criatura de prata nos lideraria e então desapareceria?” perguntou Elspeth. Ela virou-se para Venser - óleo preto e pegajoso cobriam suas mãos e braços. Mais tempo ele passava perto da cavaleira branca, o menos ele sentia que sabia sobre ela, e mais nervoso ela o fazia ficar. O jeito que ela se sacudiu quando lutava com os phyrexianos colocava seus cabelos de pé. Eles eram o inimigo, não havia dúvida sobre isso, mas o fato de que alguém poderia ter um ódio tão completo sobre qualquer coisa deixava ele desconfortável. O quê você tinha que fazer para estar na lista de coisas odiadas por Elspeth, e o quê você faria se estivesse nela?” WINTERMUTE. Ibid. pp. 102.

ao custo da vida de Venser. Porém, mesmo com o resgate de Karn, o poderoso golem de prata, considerado a máquina mais perfeita já feita e venerado por vários phyrexianos que o queriam como o "pai das máquinas", seu líder supremo, a resistência mirraniana é completamente destruída pouco tempo depois. Mirrodin é completamente dominada pela Phyrexia que, finalmente, "termina" o seu Grande Trabalho: cria-se a Nova Phyrexia.

E a sina de Elspeth não se encerra em Mirrodin. Apesar de todos os seus aliados morrerem, inclusive Koth, Elspeth escapa do Plano de Mirrodin e cai em sua terra natal - Theros - onde é obrigada a continuar vivendo e ter sua memória intacta, lembrar-se de todos os horrores que foram e são vividos pelos mirranianos, e por ela mesma, nas mãos dos phyrexianos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tentou, de forma sucinta, analisar um jogo de RPG em cartas nas suas várias esferas de interpretação, textos, ilustrações, fundamentos históricos e narrativos.

Com a ajuda de Umberto Eco, nos colocamos na linha entre a racionalidade científica e o hermetismo puro, ou seja, considerações de conhecimentos que buscam definições quantitativas e qualitativas. Segundo Eco, a primeira nasce da segunda, apesar de negá-la na modernidade, sendo que "hoje a historiografia mostrou-nos que é impossível separar o fio hermético do fio científico"<sup>39</sup>. Acerca da relação entre ciência e hermetismo, o autor afirma que na medida em que a hermética desafiava o modelo estático clássico grego e defendia uma infinidade de novas relações com o próprio universo, despertava o interesse quantitativo do conhecimento humano e "assim o modelo hermético contribuiu paradoxalmente para o nascimento de seu novo adversário, o racionalismo científico moderno"<sup>40</sup>.

Ao nos apropriarmos desta ideia, conseguimos estabelecer uma conexão teórica com o que Pavão afirma sobre as narrativas ficcionais de RPG. Na medida em que as histórias são contadas e ocorre a pilhagem narrativa, perde-se a linha entre o que seria um conhecimento científico estabelecido, com parâmetros mais ou menos sólidos, enquanto se fortalece a margem interpretativa e ficcional do saber histórico. Estaríamos retornando a uma espécie de conhecimento hermético da vida?

Na "contramão" do conhecimento histórico científico, a narrativa ficcional não trabalha com categorias binárias de avaliação textual, tais como verdadeiro ou falso, apesar de ambas trabalharem com uma ideia de infinitude. Uma ficção sempre pode ser reinterpretada, e um conhecimento

---

<sup>39</sup> ECO, Umberto. *Interpretação e Superinterpretação*. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. São Paulo/SP, 1997., pp. 40.

<sup>40</sup> Idem.

histórico sempre pode ser superado. Ora, não seriam estes os mesmos princípios, só que empregados de formas diferentes? Sim, se considerarmos a relação do leitor com o texto, tendo em vista que **todos** os textos buscam que o leitor entenda alguma coisa por si só. "Afinal (...) todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça uma parte do seu trabalho. Que problema seria se um texto tivesse de dizer tudo que o receptor deve compreender - não terminaria nunca".<sup>41</sup>

No que se refere às imagens, nos apoiamos nas análises de Toral para tentarmos desvendar as intenções das ilustrações, suas mensagens únicas e possibilidades de interpretação. Para o autor

A análise desses documentos visuais, por sua vez, leva-nos a pensar no tipo de informações que podem ser obtidas por meio deles. Acredito, como Pierre Francastel, que existe um pensamento plástico, como existe um pensamento matemático ou verbal. As artes permitem aos homens manifestarem uma série de valores que só podem ser apreendidos e notados por um sistema autônomo de conhecimento e de atividade. As representações expressas pelas obras de arte, por sua vez, nos remetem para as formas de pensamento e representações visuais que uma sociedade faz de si mesma e das demais. A imagem plástica vai direto ao cérebro sem exigir intermediário verbal. Ou seja: nunca uma descrição vai poder dar conta de uma imagem. Completando o provérbio, eu diria que uma imagem não vale só por mil palavras; vale muitas outras coisas que as palavras não transmitem.<sup>42</sup>

Em *Magic*, os autores buscaram desenvolver uma narrativa própria baseada em certos conhecimentos históricos e literários, sem deixar de exprimir suas opiniões sobre o que se referiam. Por exemplo, Elspeth

---

<sup>41</sup> ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Companhia das Letras. São Paulo/SP, 2001. pp. 9.

<sup>42</sup> TORAL, André. *Imagens em Desordem. A iconografia da Guerra do Paraguai (1864-1870)*. Humanitas. São Paulo/SP, 2001. pp. 25.

pergunta-se, mais de uma vez no romance de *Wintermute*, se os phyrexianos seriam "maus por natureza". Na segunda vez que ela se pergunta, duas páginas à frente, anjos convertidos à Phyrexia estão brincando de atirar crânios humanos uns nos outros. Ou seja, não há resposta para a pergunta de Elspeth, mas certamente há uma dica da opinião dos autores acerca de sua criação, que fica, em última instância, nas mãos do leitor. Isso e, é claro, a visão assustadora de uma alternativa histórica: a vitória phyrexiana sob os povos mirranianos. O exercício de olhar, a partir de um passado ficcional, um outro futuro possível, por mais terrível que ele seja, é típico da construção literária do RPG, que se baseia no "faz-de-conta", sem desrespeitar algumas regras elementares que fazem parte da própria narratividade mais concreta.

Ainda nesta relação entre o texto e o que ele pode ou deve dizer, a intenção do texto para o seu leitor, podemos fazer uma reflexão através de uma anedota. Em um episódio de *El Chavo*, série clássica do escritor mexicano Roberto Gómez Bolaños, Chaves conversa com Dona Florinda e Seu Madruga acerca de Quico, filho de Florinda, e seu gato, que estão desaparecidos. Após várias perguntas com respostas idênticas, Seu Madruga irrita-se com Chaves:

**Florinda:** E ele estava indo para lá?

**Chaves:** O Quico ou o gato?

**Seu Madruga:** Ora, mas que diabos! Por que sempre que te perguntamos algo você pergunta "O Quico ou o gato?", sendo que os dois estão fazendo as mesmas coisas sempre?

**Chaves:** Porque o gato foi brincar na rua, onde houve um "atorpelamento"!

**Dona Florinda:** Meu Deus! E o Quico?

**Chaves:** Também!

Seria muito fácil, do ponto de vista do leitor, separar as duas coisas quando perguntado, mas certamente haveria de dar a mesma resposta, assim como Chaves.

**Falante 1:** Houveram regimes totalitários?

**Falante 2:** Na Europa ou em Mirrodin?

**Falante 1:** Na Europa.

**Falante 2:** Sim.

**Falante 1:** E em Mirrodin?

**Falante 2:** Também!

Evidentemente que não queremos defender algum tipo de ideologia de terra abrasada como se quiséssemos desmoralizar o conhecimento histórico-científico. Nossa intenção é **relativizadora** e não de **relativismo**, isto é, não é de defender um "vale tudo", mas sim de defender um "valem muitas outras coisas". Cabe ao leitor(a), e apenas a ele ou ela, se conseguimos sustentar, de alguma forma, essa visão ou se conseguimos convencê-lo(s), pelo menos um pouco.

Ayreon, personagem do *The Final Experiment* de Arjen, tentou, de um passado ficcional, alertar o seu presente sobre um possível futuro - também ficcional - mas não teve sucesso em sua missão. No reino bretão, vivia um poderoso mago, Merlin, que considerava Ayreon um herege e uma ameaça à sua hegemonia. Merlin jogou uma mágica em Ayreon, conectando sua mente com a do menestrel, e finalmente entendeu que ele não estava mentindo para roubar o seu lugar. Arrependido, ele tenta reverter a mágica, sem sucesso. Em um momento de desespero, ele recolhe todas as memórias de Ayreon, antes que ele morra, e as lança com sua mágica para um futuro incerto e de uma maneira incerta. As memórias acabam surgindo no ano de 1995, em forma de CD, com a seguinte frase, que encerra o álbum de Arjen:

*The outcome of The Final Experiment has now been placed in your hands!*

## Referências

### 1 - Fontes imagéticas.

Todos os cards de Magic estão disponíveis online na plataforma Gatherer.

Disponibilizamos um busca filtrada nos links a seguir:

Scars of Mirrodin (SOM):

<http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?set=%5B%22Scars%20of%20Mirrodin%22%5D>.

Mirrodin Besieged (MBS):

<http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?set=%5B%22Mirrodin%20Besieged%22%5D>.

New Phyrexia (NPH):

<http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?action=advanced&set=%5B%22New%20Phyrexia%22%5D>.

### 2 - Artigos da equipe de criação.

Todos os artigos estão disponíveis no arquivo de artigos da Wizards of the Coast.

BEYER, Doug. *Moreover: Doing Sequels Right*.

<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/moreover-doing-sequels-right-2010-09-01>.

HELLAND, Jenna. *Corrupted Conscience*.

<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/corrupted-conscience-2011-01-18>.

LAPILLE, Tom. *Mirran Meddling*.

<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/latest-developments/mirran-meddling-2011-02-24>.

MAGIC CREATIVE TEAM. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: Introduction*.

<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/planeswalkers-guide-new-phyrexia-introduction-2011-04-06>.

\_\_\_\_\_. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: The Machine Orthodoxy*.

<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/planeswalkers-guide-new-phyrexia-machine-orthodoxy-2011-04-06>.

\_\_\_\_\_. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: The Progress Engine*.  
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/planeswalkers-guide-new-phyrexia-progress-engine-2011-04-20>.

\_\_\_\_\_. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: The Steel Thanes*.  
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/planeswalkers-guide-new-phyrexia-steel-thanes-2011-04-12>.

\_\_\_\_\_. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: The Quiet Furnace*.  
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/planeswalkers-guide-new-phyrexia-quiet-furnace-2011-05-04>.

\_\_\_\_\_. *A Planeswalker's guide to New Phyrexia: The Vicious Swarm*.  
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/planeswalkers-guide-new-phyrexia-vicious-swarm-2011-04-27>.

\_\_\_\_\_. *The Human Cultures of Mirrodin*.  
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/human-cultures-mirrodin-2010-11-16>.

\_\_\_\_\_. *Infectiously Phyrexian Art*.  
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/infectiously-phyrexian-art-2010-11-02>.

\_\_\_\_\_. *The Nonhuman Cultures of Mirrodin*.  
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/savor-flavor/nonhuman-cultures-mirrodin-2010-12-07>.

ROSEWATER, Mark. *Playing with Memories*.  
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/playing-memories-2010-12-27>.

### 3 - Bibliografia.

ECO, Umberto. *A Definição da Arte*. Edições 70, LDA. Lisboa, Portugal, 2008

\_\_\_\_\_. *Como se faz uma tese*. Editora Perspectiva S.A. São Paulo/SP, 2012.

\_\_\_\_\_. *Entre a mentira e a ironia*. Editora Record. Rio de Janeiro/RS, 2006.

\_\_\_\_\_. *Interpretação e Superinterpretação*. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. São Paulo/SP, 1997.

\_\_\_\_\_. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Companhia das Letras. São Paulo/SP, 2001.

- ELIAS, Norbert; DUNNIN, Eric. *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica. Madrid, Espanha, 1992.
- GIACOMANI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). *Jogos e Ensino de História*. Editora Evangraf. Porto Alegre/RS, 2013.
- GUAZZELLI, Cesar Augusto Barcellos; DOMINGOS, Charles Sidarta Machado; BECK, José Orestes; QUINSANI, Rafael Hansen. *Vida é Jogo! Ensaios de História, Cinema e Esporte*. Letra & Vida Editora. Porto Alegre/RS, 2011.
- REINKE, André Daniel. *Isto é Esparta! A Operação historiográfica na construção ficcional dos quadrinhos os 300 de Esparta de Frank Miller*. Trabalho de Conclusão de curso em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013.
- PAVÃO, Andréa. *A Aventura da Leitura e da Escrita Entre Mestres de Role Playing Games (RPG)*. Edições EntreLugar. Rio de Janeiro/RJ, 1999.
- PAXTON, Robert. *A Anatomia do Fascismo*. Paz e Terra. São Paulo/SP, 2007.
- RETONDAR, Jeferson José Moebus. *Teoria do Jogo: A dimensão lúdica da existência humana*. Editora Vozes. Petrópolis/RJ, 2007.
- TORAL, André. *Imagens em Desordem. A iconografia da Guerra do Paraguai (1864-1870)*. Humanitas. São Paulo/SP, 2001.
- VISENTINI, Paulo G. Fagundes; PEREIRA, Analúcia Danilevicz. *História do mundo contemporâneo: da Pax Britânica do século XVIII ao Choque das Civilizações do século XXI*. Editora Vozes. Petrópolis/RJ, 2008.
- WINTERMUTE, Robert. *Scars of Mirrodin: The Quest for Karn*. Wizards of the Coast, 2011.