

Holy Avenger: RPG e quadrinhos
Cíntia Schwantes

Resumo: A revista em quadrinhos *Holy Avenger*, de Marcelo Cassaro (desenhos de Erica Awano), passa-se no mundo de Arton, um cenário de RPG. Seus personagens estão sujeitos a algumas das regras de 3D&T e D&D (dois sistemas de RPG). Consumidos por um nicho de mercado, quadrinhos e RPGs aqui se encontram e são intercambiavelmente reconhecíveis: é possível reconhecer a que regras os personagens obedecem a cada lance da narrativa, bem como é possível ler os quadrinhos como uma campanha de RPG. Essa intertextualidade, que torna a leitura de *Holy Avenger* mais prazerosa para seus fãs, é o objeto de nossa investigação.

Abstract: The comics book *Holy Avenger*, by Marcelo Cassaro (drawings by Erica Awano), happens at Arton, an RPG setting. Its characters are subjected to some of the rules of 3D&T e D&D (two RPG systems). Bought by specific consumers, comics and RPGs meet here and are interchangeably recognizable: it is possible to recognize the rules to which the characters are bind at each step of the narrative, as well as it is possible to read *Holy Avenger* as an RPG campaign. This intertextuality, that makes the reading of *Holy Avenger* more pleasing, is the object of our investigation.

Holy Avenger, criação do Trio Tormenta (Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan), com ilustrações de Érica Awano, atingiu 42 edições publicadas mensalmente, além de algumas edições especiais. A revista circulou por aproximadamente três anos, entre 1999 e 2001, o que a torna a série de quadrinhos brasileira no gênero aventura de maior longevidade no país. *Holy Avenger* conquistou um público fiel, que não desanimou apesar da dificuldade de distribuição da revista, que nem sempre chegava às bancas. Esse problema, no entanto, foi contornado com o final da publicação da série, quando todos os números foram colocados para download em diferentes sites.

A revista foi apresentada como um mangá, obedecendo o estilo japonês, e de fato apresenta alguns dos traços estilísticos do gênero, como a publicação em preto e branco, com apenas as primeiras páginas coloridas, e o uso de um traço infantil para efeito cômico em algumas passagens. O enredo, por outro lado, se baseia em um RPG

medieval (a campanha iniciou-se a partir de uma licença aberta para o uso das regras de D&D, um dos sistemas mais populares de RPG).

Holy Avenger se passa no cenário de Tormenta, um mundo imaginário como costumam ser os mundos de Role Playing Game, com direito também a seres imaginários, como anões, elfos, deuses de um panteão próprio, druidas e dragões. O mundo de Tormenta, que é um RPG medieval, chama-se Arton. Apesar de usar um sistema pré-existente de RPG, o Dungeons and Dragons (D&D), a criação do cenário de Tormenta, e conseqüentemente, da revista, exigiu um grau de detalhamento e de sofisticação muito grande.

Quanto ao público leitor, de acordo com um dos blogs que versam sobre HQs, “Logo de cara, a revista conquistou um público fiel, composto não só por RPGistas como também por fãs de mangá e de fantasia e ficção científica.”¹

Entre *Holy Avenger* e os livros de regras de RPG se estabelece uma relação intertextual perfeitamente visível para seus leitores. Fãs de quadrinhos reconhecem as citações visuais que Erica Awano faz. O próprio título da revista deriva de uma das armas apresentadas no sistema D&D, uma espada mágica, numa evidente citação. Quando se trata de regras de RPG, no entanto, a relação é menos evidente: alguns dos personagens passam por situações nas quais falham em ações que deveriam performar com perfeição. Por exemplo, Leon Galtran, um renomado ladrão, demorou uma semana para abrir a porta de sua própria casa. Os leitores RPGistas reconhecem imediatamente esse tipo de situação como falha crítica na rolagem de dados.

Isso porque o elemento acaso é inserido nos jogos de RPG através da rolagem de dados. Em cada sistema, existe uma ficha de personagem, em que o jogador deve criar uma personagem (a que ele/ela impersonará no jogo) escolhendo raça, vantagens, desvantagens, e alocando pontos em cada habilidade (resistência, armadura, inteligência, carisma, entre outras). Cada sistema, igualmente, estabelece um tipo de cálculo para, utilizando o resultado dos dados, determinar se cada ação do personagem é bem ou mal sucedida. O resultado 6, em 3D&T, que utiliza apenas o dado de seis lados, significa falha crítica.

3D&T (*Defensores de Tóquio* 3.a edição) é um sistema de RPG criado por Cassaro que foi, eventualmente, utilizado para jogar no cenário de Tormenta (via de regra, os sistemas apresentam um cenário, com direito a mapas, descrição dos sistemas

¹ <http://filosofandonabatcavernaold.blogspot.com/2007/02/holy-avenger.html> consultado em 12/10/2011.

políticos de cada país, bem como da história, religião, cultura, língua, e qualquer outra informação que possa ser relevante para o jogo). O símbolo “&” (que na verdade não tem existência fonética no título do sistema) é uma citação a D&D.

Dungeons and Dragons, o primeiro sistema de RPG a ser criado, é também um dos mais conhecidos e utilizados. Criado por Gary Gygax e Dave Arneson, foi publicado em 1974, pela TSR. Indispensáveis para o jogo são os livros do Mestre, do Jogador e dos Monstros, mas além deles há vários outros títulos, como os suplementos (*Completo Arcano*, *Completo guerreiro*, etc) ou livros de cenário, como *Forgotten Realms* ou *Ravenloft*. O Livro do Mestre traz informações para o jogador que será o mestre, ou seja, quem guia os outros personagens, apresentando os desafios, descrevendo o espaço e controlando os personagens não jogadores (Non Personal Characters – NPCs, ou Personagens do Mestre, PDMs). Normalmente, os vilões são personagens do mestre, e os personagens manipulados pelos jogadores fazem parte de um grupo – um grupo de aventureiros que, por motivos diferentes, se juntam em busca de um objetivo comum.

O grupo de *Holy Avenger* se estrutura em volta da druida Lisandra, que, apaixonada pelo Paladino, busca os rubis criados pelos deuses para revive-lo. Para isso, ela contrata Sandro Galtran, o ladrão. Niele se junta a eles porque gosta de Sandro. E Tork considera Lisandra como sua filha. A druida se apaixonou pelo Paladino por obra de Szzázz, que desejava voltar para o Panteão dos Deuses, de onde fora banido por trapacear. Assim, ele procura criar uma ameaça tão grande que todos os deuses teriam que se unir para derrotá-la: o Paladino, dotado dos rubis. A batalha decisiva se trava entre o Paladino e o Mestre Arsenal (o pai biológico de Lisandra), dois guerreiros de mesmo ND (Nível de Desafio). Isso significa, segundo as regras de D&D, que cada personagem deve usar todos os seus recursos, para ter 50% de chance de vitória. Mesmo vitorioso, ele estará esgotado no final da luta – o que de fato acontece com o Mestre Arsenal.

Em uma das passagens, Tork informa que é preciso um mago mais poderoso do que o mago que lançou um encantamento, para quebra-lo. Em D&D, é possível, embora difícil, que um mago de mesmo nível, ou menor, desfaça a magia de um mago mais poderoso, desde que o acaso o favoreça. Em 3D&T, no entanto, a regra dita que um encantamento, para ser desfeito, deverá se-lo por um mago de mesmo poder, ou poder maior, que o mago que o lançou.

As regras de 3D&T encontram-se no *Manual 3D&T*, escrito por Cassaro com o intuito de popularizar o jogo de RPG (basta lembrar que, à época de sua publicação, o *Manual 3D&T* custava R\$ 14,90, contra os R\$ 60,00 que o *Livro do Mestre*, de D&D, custava). Apesar disso, *Holy Avenger* também utilizou regras de D&D. Vale lembrar que os manuais de D&D encontram-se disponíveis na internet: quando uma nova versão é lançada, a anterior é disponibilizada on line. O *Manual 3D&T* também pode ser encontrado nesse suporte.

O Paladino tem uma regra de retribuição, oriunda de D&D, segundo a qual qualquer personagem de tendência boa que engaje batalha contra ele não será atingida, ao passo que qualquer personagem de tendência neutra ou má receberá um golpe equivalente ao que utilizou contra ele. Por isso, quando Niele, que é de tendência boa, se irrita com ele e joga nele uma bola de fogo, ela não sofre retribuição nenhuma. Por outro lado, quando o lich Tarso, de tendência neutra, se engaja em batalha com o Paladino, ele recebe dano proporcional ao que infligiu ao adversário.

Jogadores de RPG utilizam intercambiavelmente, em suas campanhas, um ou outro dos dois sistemas empregados na criação de algumas das situações presentes no enredo de *Holy Avenger*. Por essa razão, eles reconhecem claramente o uso das regras de 3D&T ou de D&D na revista em quadrinhos, lendo *Holy Avenger* como uma campanha de RPG. Essa impressão é acentuada pelo fato de Cassaro assinar o *Manual 3D&T* como Marcelo Cassaro “Paladino”, um paratexto que estabelece a ligação entre a revista e o livro de regras, indicando que essa seria a personagem impersonada por Cassaro em uma campanha que teria, dessa forma, dado origem ao enredo da HQ.

Essa leitura intertextual, que entrelaça o *Manual 3D&T*, os livros de regras de D&D, e *Holy Avenger*, proporciona aos leitores RPGistas o prazer do reconhecimento, e dá origem a um sem número de “piadas internas” (piadas que necessitam do contexto do jogo para serem entendidas). Assim, ela torna a leitura mais prazerosa, e isso funciona nos dois sentidos: tanto a leitura da HQ se torna mais interessante por ensejar o reconhecimento das regras aplicadas em cada situação, quanto a leitura das regras torna-se mais profícua quando se reconhece nelas uma situação concreta, provida pela leitura da revista em quadrinhos.

BIBLIOGRAFIA

CASSARO, Marcelo. *A Arte de Holy Avenger*. São Paulo: Editora Talismã, s.d
_____. *Manual 3D&T*. Rio de Janeiro: Trama, 3.a ed., 1998.

CASSARO, Marcelo, TREVISAN, JM, SALADINO, Rogério e AWANO, Erica. *Holy Avenger*. In <http://livrosrpg.forumeiros.com/t45-holy-avenger-completo> consultado em 12/10/2011

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1976.
<http://filosofandonabatcavernaold.blogspot.com/2007/02/holy-avenger.html> consultado em 12/10/2011.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

_____. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

WILLIAMS, Skip, TWEET, Jonathan e COOK, Monte. *Livro dos Monstros*. v. 3.5. São Paulo, Devir, 2004.

_____. *Livro do Jogador*. v. 3.5. São Paulo, Devir, 2004.

_____. *Livro do Mestre*. São Paulo, Devir, 2004.