

# HOLY Ave



320  
system

**Cassaro • Saladino • Trevisan**

# HOLY avenger



**Marcelo Cassaro**

**Rogério Saladino**

**J.M.Trevisan**



# TORMENTA



## **Criação e Desenvolvimento para D20:**

Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan.

**Arte:** Erica Awano, Denise Akemi, Lydia Megumi, André Vazzios, Eduardo Francisco, Marcelo Cassaro.

**Diagramação:** Marcelo Cassaro.

**Capa:** Erica Awano e André Vazzios.

**Impresso por:** Parma.

Baseado nas regras do jogo *Dungeons & Dragons* © criado por Gary Gigax e Dave Arneson, e *Dungeons & Dragons* © criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

“d20 System” e o logo “d20 System” são marcas registradas da Wizards of the Coast, e usados de acordo com o d20 System License versão 1.0. Uma cópia desta Licença pode ser encontrada em [www.wizards.com](http://www.wizards.com).

Este livro é publicado sob a Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 7.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações e pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

**Diretor:** Ruy Pereira • **Editor Executivo:** Marcelo Cassaro  
**“Paladino”** • **Editores Assistentes:** Rogério Saladino, J.M.Trevisan • **Produtor Gráfico:** Roberto Avelino • **Scanners:** Edilson Gedo, Wagner F. Nunes • **Contato:** Lourdes Maurício • **Assistente do Depto. Comercial:** Viviane Assis • **Sede:** Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, SP/SP, CEP 05550-010 • **Redação, administração e depto. comercial:** fone (11) 3052-2288 • **Comercial:** Antonio Marcos • **Distribuição exclusiva para todo o Brasil:** Fernando Chinaglia S/A, Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú, CEP 20563-900, RJ/RJ, fone (21) 3879-7766 • **Impressão e Acabamento:** Parma • **Atenção:** DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. TORMENTA é uma publicação da Editora Talismã Ltda.



# Sumário

**Introdução:** ..... 6

## **Volume I**

Parte 1 • A Druida e o Ladrão ..... 13  
Parte 2 • A Maior Maga do Mundo ..... 19  
Parte 3 • O Troglodita Mercenário ..... 22  
Parte 4 • A Clériga e os Kobolds ..... 25  
Parte 5 • Senhor das Víboras ..... 29  
Parte 6 • Sonhos e Ilusões ..... 31  
Parte 7 • Senhor da Guerra ..... 33  
Parte 8 • Andando na Prancha ..... 37

## **Volume II**

Parte 9 • Profunda Paixão ..... 43  
Parte 10 • Ascensão e Queda ..... 45  
Parte 11 • Enfim, o Reencontro ..... 49  
Parte 12 • O Ladrão e a Estrela ..... 50  
Parte 13 • Dia de Roupa Nova ..... 53  
Parte 14 • Alguém para Cuidar ..... 46  
Parte 15 • Batalha de Arquimagos ..... 58  
Parte 16 • Amizades e Inimizades ..... 61

## **Volume III**

Parte 17 • A Rainha e o Paladino ..... 65  
Parte 18 • O Ladrão e o Troglodita ..... 67  
Parte 19 • Traição ..... 68  
Parte 20 • Duas Perdas ..... 71  
Parte 21 • Túneis & Trolls ..... 74  
Parte 22 • O Mais Procurado ..... 76  
Parte 23 • Fúria Guerreira ..... 78  
Parte 24 • A Nova Geração ..... 79

## **Volume IV**

Parte 25 • Navio Fantasma ..... 83  
Parte 26 • A Vitória do Vilão ..... 84  
Parte 27 • Amizade Eterna ..... 88  
Parte 28 • Amar ou Matar? ..... 91  
Parte 29 • Terei Errado? ..... 94  
Parte 30 • Ooooooi, zenté! ..... 97  
Parte 31 • Rei dos Dragões ..... 101  
Parte 32 • Porque odeio o Paladino ..... 104

## **Volume V**

Parte 33 • Fogo e Gelo ..... 109  
Parte 34 • Amigos Traídos ..... 111  
Parte 35 • Venha, Paladino ..... 112  
Parte 36 • Você é meu pai? ..... 115  
Parte 37 • Paladino Caído ..... 118  
Parte 38 • Encanto Quebrado ..... 121  
Parte 39 • Tarso Ataca! ..... 125  
Parte 40 • Fim ..... 130

## **Personagens**

Alunos da Academia Arcana ..... 85  
Anne, a Pestinha ..... 36  
Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico ..... 68  
Aspis, Naga ..... 81  
Auk, Xamã Kobold ..... 24  
Avatar de Szzaas ..... 129  
Bakula, Dragoa-Gazela ..... 76  
Beluhga ..... 66  
Camaleão ..... 69  
Capitão James K. .... 38  
Deenar, Elfo-do-Mar ..... 46  
Deenar, Lagosta-Demônio ..... 47  
Devitorimm, Gladiador Anão ..... 60

Gary & Gygax, Gigante Bicéfalo ..... 75  
Haramaki, Samurai de Tamur-ra ..... 61  
Helena, Enguia Rainha ..... 49  
Hipólita, Xamã Aprendiz ..... 73  
Kabuki ..... 86  
Karin ..... 96  
Lady Esplenda ..... 92  
Lenora, Elfa-do-Mar ..... 77  
Leon Galtran ..... 77  
Lisandra Druida ..... 10  
Lisandra, Druida Guerreira ..... 55  
Lisandra, ex-Druida ..... 73  
Lisandra, Guerreira Insana ..... 112  
Lisandra, Rainha do Mal ..... 114  
Loriane, a Estrela ..... 51  
Luigi Sortudo, Bardo ..... 31  
Mestre-Arsenal ..... 34  
Milícia de Vectora ..... 55  
Minotauro Amaldiçoado ..... 35  
Nekapeth, Sumo-Sacerdote de Szzaas ..... 29  
Niele, Arquimaga ..... 16  
Niele, Extraplanar ..... 103  
Odara, Xamã Centaura ..... 23  
Paladino de Arton ..... 28  
Paladino, Desperto ..... 45  
Paladino, Matador de Dragões ..... 110  
Paladino, Completo ..... 117  
Paladino, Avançado ..... 120  
Paladino, Extremo ..... 124  
Petra Tpish ..... 49  
Princesa Tanya ..... 94  
Raschid, Zelador ..... 102  
Razlen Greenleaf,  
Sumo-Sacerdote de Allihanna ..... 71  
Sandro Galtran, “Ladrão” ..... 11  
Sandro, Gladiador ..... 60  
Sandro, Herói Aposentado ..... 133  
Sckhar ..... 101  
Talude, Mestre Máximo da Magia ..... 90  
Tarso ..... 127  
Tasha, Demônia Redimida ..... 87  
Tork, Curado e Reequipado ..... 57  
Tork, Dragão Verde ..... 105  
Tork, Guerreiro Cego ..... 33  
Tork, Troglodita Anão ..... 19  
Wynna, Deusa da Magia ..... 98  
Vincent, Protótipo de Vilão ..... 93  
Vladislav Tpish, Necromante ..... 44  
Xeipe ..... 86  
Zed ..... 85

## **Criaturas**

Árvore-Matilha ..... 14  
Assaltantes Gnolls ..... 67  
Assaltantes Hobgoblins ..... 57  
Cancerante ..... 41  
Cerrossauro ..... 28  
Dragão de Lisandra ..... 89  
Dragão de Magia ..... 59  
Gênios ..... 100  
Grifo de Allihanna ..... 62  
Homens-Sapo ..... 32  
Homens-Serpente ..... 30  
Kronossauro ..... 16  
Leona, a Quimera ..... 53  
Lobo-das-Cavernas ..... 10  
Móock de Triunphus ..... 96

Peixe-Recife ..... 34  
Quelonte ..... 22  
Selakos ..... 40  
Slarks ..... 13  
Toscós ..... 114  
Trolls ..... 74  
Unicórnio ..... 52

## **Locais**

Arena Imperial ..... 51  
Bravado ..... 38  
Câmara dos Cristais ..... 91  
Estalagem do Macaco  
Caolho (Empalhado) ..... 19  
Estátua do Dragão-Rei ..... 102  
Floresta dos Centauros ..... 22  
Grande Academia Arcana ..... 80  
Kishin, a Fortaleza de Arsenal ..... 106  
Magika, o Reino de Wynna ..... 98  
Malpetrim ..... 16  
Mansão de Vladislav ..... 89  
Memorial de Kham ..... 134  
Montanhas Teldiskan ..... 70  
Montanhas Uivantes ..... 66  
Ordine, o Reino de Khalmyr ..... 122  
Palácio Naxus ..... 12  
Passagens da Arena Imperial ..... 70  
Planalto dos Kobolds ..... 23  
Templo do Inseto Rei ..... 36  
Templo Szzaazita ..... 80  
Triunphus ..... 84  
Tumba do Rei Dracolich ..... 116  
Vectora, o Mercado das Nuvens ..... 54  
Zôo da Academia Arcana ..... 103

## **Objetos**

Avelãs da Boa Sorte ..... 14  
Bandolim da Coragem ..... 32  
Berloque da Comunicação Distante ..... 44  
Dardos Venenosos de Nekapeth ..... 90  
Espada Holy Avenger ..... 130  
Kailash ..... 10  
“Machado” de Tork ..... 19  
“Machado” Aprimorado de Tork ..... 58  
Olho de Szzaas ..... 18  
Pérolas Explosivas ..... 12  
Rubis da Virtude ..... 134

## **Regras**

Especialista em Balestra (talento) ..... 141  
Especialista em Canhão (talento) ..... 141  
Fera Vegetal (modelo) ..... 139  
Impostor (talento) ..... 17  
Meio-Dríade (modelo) ..... 137  
Navios e Combate Naval ..... 140  
Mestre de Balestra (talento) ..... 141  
Mestre de Canhão (talento) ..... 141  
Samurai de Tamur-ra  
(classe de prestígio) ..... 142

## **Outros**

Aliança Negra ..... 21  
Encanto do Amor Ausente ..... 119  
Khalmyr e Nimb ..... 122  
Lenda do Paladino, A ..... 27  
Roubo dos Rubis da Virtude, O ..... 26

**Open Game License** ..... 144



# Introdução

**“O sucesso na tela não será forçosamente o resultado do bom funcionamento de nosso cérebro, mas sim da harmonia entre elementos pré-existentes dos quais nem mesmo tínhamos consciência.”**

**François Truffaut, cineasta francês (1932-1984)**

Vou confessar uma coisa. RPG é divertido, mas o que eu gosto mesmo é de fazer quadrinhos.

Will Eisner disse que, com o advento da Internet e outras formas de lazer, as histórias em quadrinhos deixariam de existir. A profecia sinistra não se realizou, e todos torcemos para que desta vez o mestre da arte seqüencial esteja errado.

Mas é verdade que, diante de tantas outras opções de entretenimento, as HQs perderam força. Todos aqueles que sonham em fazer — ou viver de — quadrinhos no Brasil conhecem as atuais dificuldades de realizar esse sonho. Grandes empresas não mantêm mais estúdios próprios ou profissionais contratados com essa finalidade. Patrocinadores não se interessam mais em anunciar nas revistas em quadrinhos. O simples ato de publicar uma revista, álbum ou fanzine por satisfação pessoal já exige empenho extraordinário: fazer disso uma profissão digna, então, é um desafio épico. Nos dias de hoje, raríssimos brasileiros vivem apenas de fazer quadrinhos.

Tive a sorte de começar minha carreira quando a situação não era assim tão alarmante. Na metade da década de 80, a produção nacional de HQs era muito maior. Grandes estúdios como a

Maurício de Souza Produções e o Núcleo de Criação da Abril Jovem empregavam dezenas de editores, argumentistas, desenhistas, arte-finalistas, letristas, coloristas e outros profissionais. Foram tempos divertidos, quando podíamos conviver com pessoas que tinham os mesmos sonhos, problemas e manias. (Quando você passa a maior parte do dia sobre a prancheta, é difícil ter assunto para muita conversa fora dessa atividade...)

Com o tempo, viver profissionalmente de HQ ficou mais difícil. De argumentista e desenhista, passei a editor de revistas sobre videogames. Mesmo durante esse período não deixei de fazer quadrinhos, por simples teimosia, sempre encontrando pretexto para incluir pelo menos uma página de HQ nas revistas que produzia. Assim nasceu o Capitão Ninja na *Progames* e *Gamers*.

Enquanto isso, mais ou menos na mesma época em que deixei os grandes estúdios, comeci a jogar *Dungeons & Dragons*. Fiquei cada vez mais envolvido com o hobby, e os jogos de interpretação também passaram a ganhar destaque em minhas publicações. Começou com notas discretas e colunas em revistas de games, e acabou na Trama Editorial — atual Talismã — como a *Dragão Brasil*. A maior, melhor e única revista mensal brasileira de RPG. (Sim, eu adoro repetir isso, e vou continuar repetindo até que deixe de ser verdade.)

Os dados multifacetados tomaram o lugar dos quadrinhos em minha vida? Não mesmo. Ao longo da *DB* sempre foi visível o esforço de manter viva a produção nacional de HQ, inicial-

mente com histórias curtas de quatro páginas, e mais tarde com projetos mais ambiciosos — especialmente trabalhos como *Godless*, *U.F.O. Team*, *Lua dos Dragões* e tantos outros.

“Ah, então o Cassaro é um quadrinhista frustrado, trabalhando com RPGs porque não tem outra escolha?!” Dificilmente. RolePlaying Games são cativantes para muitos, e também têm sido para mim. Não apenas como passatempo, mas como uma forma totalmente nova de contar histórias. Pois jogar RPG não é outra coisa além de levar adiante uma história interativa, com a participação de amigos. E se contar histórias através de quadrinhos estava se tornando complicado, então que fosse de outra maneira.

Para o leigo, este pode parecer um jogo esquisito que exige fazer contas difíceis, rolar dados estranhos e memorizar centenas de páginas de regras. De certo modo, é verdade. Mas praticar o RPG também significa construir personagens, criaturas, objetos e monstros com um detalhamento que muitos quadrinhistas nunca cogitaram.

Em *Supremo*, Alan Moore ironiza o super-herói dos anos noventa, dizendo que “seus poderes podem ser tão pouco definidos que ele se torna virtualmente ilimitado!” Eu diria que esse mal também pertence a muitos heróis clássicos, da época em que você podia simplesmente colocar “super” ou “bat” diante de qualquer improvisado. (“Super-ventriloquismo”? “Bat-cartão-de-crédito”?!) Mas, para o Mestre de RPG, isso não existe. Seus heróis e vilões têm atributos físicos e mentais medidos com números. Suas armas, artefatos e objetos mágicos têm funcionamento e limites bem determinados, ao contrário de “cintos de utilidades” que fazem qualquer coisa.

Cenários de campanha para RolePlaying Games conseguem ser tão ricos e complexos quanto os maiores universos ficcionais presentes em outras mídias. Qualquer dos grandes mundos de *Dungeons & Dragons* é possivelmente povoado por mais heróis, vilões, monstros, artefatos e culturas que os universos de *Star Wars* e *Star Trek* juntos. (Ou será que você já viu um catálogo com mais de 300 monstros de *Jornada nas Estrelas*?)

Todo aspirante a quadrinhista devia prestar mais atenção aos RPGs. Podem parecer apenas jogos exóticos, mas são uma literatura altamente especializada sobre criação de personagens, construção de cenários e narração de histórias. No Brasil, temos pouquíssimos livros sobre produção de quadrinhos (*Quadrinhos e Arte Sequencial* de Will Eisner, *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud, *Mangaka: Lições de Akira Toriyama...*), mas centenas de páginas em títulos como *Dungeons & Dragons*, *GURPS*, *Vampiro: a Máscara*, *Lobisomem: o Apocalipse*, *Castelo Falkenstein*, *Shadowrun* e tantos outros, justamente sobre a elaboração de personagens, universos e histórias.

Sem modéstia nenhuma, eu diria que todos estes anos jogando e lendo sobre RPG fizeram de mim um roteirista de quadrinhos muito mais eficiente. Não tenho tanta dificuldade em lidar com tramas complexas, múltiplas linhas narrativas, ganchos, pontas soltas e coisas assim. Também não tenho receios em alterar completamente os rumos de uma história

para acomodar um fato novo, apresentar (ou sumir com) um personagem, corrigir um erro, ou apenas oferecer um final mais divertido — pois, na mesa de jogo, o Mestre também precisa improvisar e alterar seus planos o tempo todo, dependendo das decisões dos jogadores.

## Do RPG para a HQ...

E assim chegamos a *Holy Avenger*. Pelo que sei, foi a segunda série em quadrinhos mais longa produzida no Brasil — entendendo-se por “série” uma história fechada, com começo e fim. De acordo com Alexander Lancaster, colunista do site AnimePro, a HQ mais longa totalmente feita e publicada no Brasil teria sido *O Judoka*, ainda nos anos 70, com mais de 50 edições. De qualquer forma, é correto dizer que *Holy* é a HQ juvenil brasileira mais bem-sucedida das últimas décadas.

“Por que em estilo mangá?” muitos ainda perguntam. Por que Erica Awano, assumida desenhista de shoujo mangá (HQs para meninas), assumiria um projeto que a princípio nada tinha a ver com seu traço? Nos Estados Unidos, onde o RPG foi inventado e onde ainda é mais praticado, de fato esta associação não é comum — o material visual voltado para RolePlaying Games é mais clássico, mais fotográfico, na tradição da arte fantástica de Frank Frazetta e Boris Vallejo. No entanto, como já devo ter mencionado em outro lugar, RPG e mangá têm algo muito forte em comum. Ambos são envolventes, imersivos, fazendo o leitor/espectador/jogador se sentir dentro da história. Os quadrinhos japoneses fazem isso com personagens mais humanos, cativantes, icônicos, com quem o leitor prontamente se identifica — enquanto o RPG, é claro, coloca os próprios jogadores no papel de protagonistas. Assim, a fusão mangá/RPG parece extremamente natural, e fico surpreso que muitos não consigam ver dessa forma.

*Holy* é uma história bem complicada, com muitas voltas e rodeios. Em várias ocasiões cheguei perto de me perder totalmente, e o final não ficou como planejado... porque, no início, não havia um final planejado! Havia linhas gerais, e mais nada. Se a aventura terminou bem, garanto que não foi por obra de um planejamento meticuloso. Foi mais provavelmente devido aos tais “elementos pré-existentes desconhecidos por nós” mencionados por Truffaut — coisa que, embora eu discorde, alguns costumam chamar simplesmente de “sorte”.

(A propósito: não, eu não sei absolutamente nada sobre cinema francês. Só peguei a frase emprestada de uma crítica de filme, porque achei legal.)

Para roteiristas mais meticulosos, contar uma história assim pode parecer imprudente, irresponsável até. Mas é como fazemos no RPG. Nós viajamos com a história. Crescemos, aprendemos e rimos com ela, tanto quanto os leitores/jogadores (por que deixar que eles fiquem com toda a diversão?!). E eu, pessoalmente, tenho a convicção de que muitos grandes autores pensam da mesma forma — mesmo quando estudiosos insistem em apontar seus supostos métodos, estilos e influências. Ninguém nunca me convencerá, por exemplo, de

que Tolkien tinha toda a trama de *O Senhor dos Anéis* plenamente elaborada quando escreveu *O Hobbit*.

Contar uma história sediada em um universo de RPG definido — neste caso Arton, o mundo ficcional de *Tormenta* — tem vantagens e desvantagens. A maior vantagem é que temos um mundo completo, com suas regiões, pessoas, criaturas e deuses, bastando abrir um livro e pegar algo quando precisamos. A desvantagem é que perdemos muita flexibilidade. Por exemplo, após apresentar as informações de jogo sobre Lisandra, eu não poderia inventar para ela novos poderes.

Mesmo assim, ela de fato GANHOU novos poderes. Poderes que não poderiam ser revelados antes, não sem estragar a história. Quando *Holy* começou, Lisandra era uma jovem selvagem e ingênua, estilo Mogli ou Tarzã (só que mais bonita...), com um passado misterioso. A revelação gradual de sua verdadeira origem e natureza não-humana foi importante para manter o suspense — pois, como disse Isaac Asimov, suspense é obtido com falta de informação. Publicar em uma revista de RPG todas as informações de jogo sobre Lisandra simplesmente arruinaria a história. O mesmo vale para muitos outros personagens e fatos, como o funcionamento do cajado de Niele, a exata medida dos poderes do Paladino...

Ou seja: embora *Holy Avenger* seja fortemente baseada em regras de RPG — sobretudo regras do jogo *Dungeons & Dragons* —, em muitas ocasiões as regras foram mudadas ou omitidas. Seja porque certos fatos não podiam ainda ser revelados (para manter o suspense), seja porque não haviam sido inventados (para manter a espontaneidade de uma aventura de RPG).

## ...e de Volta Outra Vez

Agora, com este livro, estamos revertendo a situação. *Holy Avenger D20* existe para contar novamente a saga dos Rubis da Virtude, agora pelo ponto de vista RPGista. Mais do que isso, a história será agora contada de forma muito mais detalhada que na versão em HQ, pois não há mais necessidade de guardar segredos.

Cada parte de *Holy* é reapresentada aqui na forma de pequenos contos, com segredos até então desconhecidos. Você saberá exatamente onde, como e quando tudo aconteceu. Saberá como o Grande Plano de Sszzas se desenvolveu, de forma tão sutil que apenas um Deus da Traição poderia elaborar. Entenderá as intenções ocultas em cada ato de Mestre Arsenal. Perceberá tramas, conflitos e sentimentos que não eram tão aparentes.

Personagens secundários, que antes não precisavam de detalhamento profundo, agora ganharam nomes e históricos. Você descobrirá de onde veio Devitorimm, o anão gladiador. Conhecerá as leis que governam Vectora, o Mercado nas Nuvens. E descobrirá como o samurai Haramaki se tornou tão insano a ponto de recitar todos os seus títulos antes de uma luta...

Para RPGistas, sem dúvida o mais importante neste livro são as regras — já que muitas delas eram nebulosas em *Holy*, tornando difícil usar seus elementos em jogo. Cada personagem

tem suas estatísticas apresentadas, desde os protagonistas até simples figurantes como os guardas de Valkaria e Vectora. Alguns têm várias fichas que demonstram sua evolução, ganho de experiência, aumento de poder e outras mudanças ocorridas ao longo da história — como a cegueira de Tork, o treino de Sandro como gladiador, a morte de Niele e a metamorfose do Paladino. Notem que, em muitos casos (especialmente Lisandra), os personagens ganharam Níveis de Experiência muito mais rapidamente que as regras normais de *D&D* permitem.

A ajuda de Rogério Saladino, talvez uma das maiores autoridades no Brasil em regras de *D&D* (diabos, ele foi um dos “playtesters” da 3ª Edição!), foi inestimável. Ele construiu fichas para praticamente todos os personagens e criaturas deste livro, tornando possível utilizar cada um deles em jogo — e também revelando com clareza suas capacidades. O mesmo vale para criaturas, magias e itens mágicos. Também devo agradecer a J.M.Trevisan, que colaborou com históricos para muitos NPCs. Desnecessário dizer, ambos também são os legítimos “pais” de muitos personagens importantes, como Vladislav, Vectorius, Talude, Sckhar, o Camaelão e outros.

Estou particularmente orgulhoso do modo como *Holy Avenger D20* se tornou rico em material de campanha. Quase todos os lugares visitados por Lisandra, Sandro e os outros podem ser novamente explorados pelos personagens jogadores: da Estalagem do Macaco Caolho à Fortaleza de Arsenal, passando pelo Palácio de Naxus Dilkar, o Templo do Inseto-Rei, a Tumba de Tarso e a Arena Imperial. Muitos deles não estão mapeados, mas têm informações de apoio suficientes para que um Mestre consiga traçar seus corredores e câmaras, e oferecer desafios divertidos a seu grupo.

Da mesma forma, muitos personagens vistos na série estão ainda em atividade, de modo que podem ser empregados como NPCs — sejam aliados, sejam adversários. O minotauro Cintrilium está atualmente à procura de heróis para ajudá-lo a salvar sua amada. Tasha, a jovem demônia salva pelo Paladino e depois morta por Arsenal, retornou ao Plano de Tenebra — de onde ainda pode ser resgatada. O cruel Deenar foi derrotado, mas continua tramando formas traiçoeiras de atacar os humanos. Gary e Gigax, o gigante bicéfalo, prossegue rondando o reino de Petrynia. Nekapeth e os sszzaazitas praticam rituais de sacrifício para restaurar a glória de seu deus, e devem ser detidos. Sckhar ainda governa seu reino com terror, enquanto o estranho Tarso continua surgindo onde é menos esperado.

Você conhecerá os poderes exatos do cajado de Niele, que está atualmente desaparecido. Saberá que o bandolim mágico de Luigi faz parte de um conjunto de seis peças iguais, todas esperando para serem encontradas. E poderá lutar contra os slarks, selakos, árvores-matilha, dinossauros, gnolls, quimeras e tantos outros animais e monstros.

Eu diria que este é o guia definitivo para *Holy Avenger*, mesmo para quem nunca jogou *Dungeons & Dragons* — mas é claro que você vai entender muito melhor se está familiarizado como o jogo. Para RPGistas, esta é uma obra única. Desde as *Crônicas de*

*Dragonlance*, raras vezes uma história — seja romanceada ou “quadrinhizada” — foi escrita tão intimamente com um jogo interativo, permitindo a seus fãs também participar dela.

Recontar esta aventura na linguagem do RPG foi para mim, como muitos jogadores veteranos gostam de dizer, uma “campanha memorável”. Algo que ajudou-me a entender o quanto aprendi com esta brincadeira de contar histórias, com o potencial narrativo oculto neste “jogo esquisito” com dados estranhos e livros de regras imensos.

Espero que *Holy Avenger* possa ser recontada muitas vezes, de muitas formas diferentes. E espero que, como agora, seja uma história diferente cada vez que é recontada. Uma história nova, mas ainda como antes. Envolvente, emocionante e imprevisível.

Como um rolar de dados.

Marcelo Cassaro “Paladino”

## O que é Tormenta D20?

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média europeia. A diferença é que, em Arton, temos magia — e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

Arton é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas mágicas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro **Tormenta**, entre outros suplementos. Este também é o mundo onde acontecem as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork na revista em quadrinhos *Holy Avenger*. É ainda o mundo nativo de Vitória, a meio-elfa semideusa da história *Victory*.

Em sua mais recente versão, o livro **Tormenta D20** descreve o mundo de Arton com regras compatíveis com o D20 System, o sistema de RPG empregado no jogo *Dungeons & Dragons*. **Tormenta D20** também é a base para este livro que você tem em mãos, pois muitas de suas raças, classes, criaturas, magias e outros elementos básicos de Arton são explicados nele. Portanto, para entender e aproveitar completamente o material deste livro, você deve ler **Tormenta D20** e também o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros D&D*.

## O que é Holy Avenger D20?

**Tormenta D20**, o primeiro livro básico sobre Arton totalmente voltado para o jogo *Dungeons & Dragons*, apresentou um panorama geral do mundo de Arton. No entanto, embora *Holy Avenger* tenha sido a mais importante história ocorrida neste mundo, poucos de seus fatos ou personagens são mencionados em **TD20**.

Essa decisão foi tomada porque, quando **TD20** foi lançado, *Holy* ainda não havia sido concluída. Publicar informações de jogo exatas sobre certos personagens, ou o funcionamento de certos itens mágicos, significaria revelar segredos que não deveriam ser conhecidos antes do final da HQ.

Portanto, como complemento para o livro básico, este novo título foi preparado especialmente para os fãs de *Holy Avenger* — concentrando-se unicamente em personagens, lugares, criaturas, itens mágicos e outros aspectos de jogo presentes na história em quadrinhos. Personagens aparecem com suas estatísticas de jogo completas, itens mágicos são plenamente explicados, lugares são descritos, e passagens da história são apresentadas em termos de jogo, mostrando exatamente quais magias, manobras ou regras foram empregadas em cada momento.

Assuntos que já tenham sido explicados no livro básico **Tormenta D20** — como Valkaria, Galrasia e a Academia Arcana, por exemplo — não serão novamente abordados aqui, exceto em pequenos tópicos. O mesmo vale para personagens como Vectorius, Talude, Vladislav, Loriane e outros, que já tiveram suas fichas publicadas em **TD20**. A única exceção é o Camaleão: este livro apresenta novas estatísticas para o vilão, que substituem as anteriores (afinal, era um tanto estranho que o maior assassino de Arton não tivesse níveis na classe de prestígio Assassino...).

*Holy Avenger D20* não é apenas uma forma completamente diferente de acompanhar a saga dos Rubis da Virtude, mas também uma riquíssima fonte de material para Mestres e jogadores de **Tormenta**.

## Licença Aberta D20

Todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas sobre Arton não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20. É considerado material Open Game:

**Volumes 1 a 5:** todas as fichas de personagens e regras sobre itens mágicos, criaturas e magias (mas não seus nomes e históricos).

**Apêndice:** o modelo meio-driade; as regras para combate naval; a classe de prestígio Samurai de Tamura.