



As Mudanças Realizadas

Nesta edição de Ravenloft, você irá notar alterações mecânicas óbvias em relação às regras do DUNGEONS & DRAGONS 3ª EDIÇÃO.

Com a apresentação do cenário de Ravenloft, também é nossa intenção que campanhas inteiras sejam jogada dentro dele. Apesar dos Domínios do Medo ainda servirem como um “fim de semana no inferno” para os forasteiros, o cenário foi criado com mais consistência interna e adaptado para jogos mais extensos. Por natureza, é um mundo mais sombrio, embora ainda evoque o ambiente fantástico medieval. Ao mesmo tempo que não cultivamos nenhuma intenção de inserir a introspecção e o horror explícito de alguns outros cenários dos Estúdios White Wolf, ainda queremos que vocês se reúnam em torno de uma mesa para jogar e, ocasionalmente, envolver-se com os terrores de Ravenloft ou assustar-se com eles. Este é um mundo de aventuras góticas, pronto para que heróis enfrentem seus perigos. Foi dada uma ênfase menor às formas para entrar no mundo e “voltar para casa”; esta edição presume que a sua exploração de Ravenloft irá ocorrer em uma escala muito mais longa. Para esse fim, enfatizamos a coesão do cenário e nos concentramos na geografia do mundo.

A Mistica Gótica



ode-se dizer que o romance gótico é um conto policial primitivo, no qual Deus ou o Destino são os detetives.

E. F. Bleiler, editor, *Three Gothic Novels*

Imagine um cenário situado em uma era antiga, muito similar a uma versão extremamente romântica da nossa própria era medieval. Um mundo que ainda se apega a crenças e superstições antigas. Um pequeno e corajoso grupo de rapazes e garotas explora uma ruína antiga, tentando desvendar uma teia sinistra de mistérios, trancada dentro de um labirinto de passagens secretas. Nesses corredores sombrios, nossos heróis enfrentam diversas ameaças sobrenaturais — mas nenhuma é tão terrível quanto o poderoso e corrupto mestre da fortaleza, que permanece no centro das ruínas e dos mistérios.

Essas imagens, familiares para quaisquer exploradores de masmorras dos jogos modernos de RPG, surgiram nos meios literários com o nascimento do gênero gótico no final do século XVIII. O pai deste gênero foi Horace Walpole, um autor diletante encantado pela sua visão romântica da Idade Média. Seu romance *O Castelo de Otranto* criou a base temática que todos os romances góticos antigos iriam seguir.

Contos Góticos Antigos

Os romances góticos antigos eram contos de mistério, romance e horror psicológico. Embora geralmente se situassem em tempos remotos, seus autores estavam mais preocupados em estabelecer uma atmosfera de decadência e deterioração do que alcançar qualquer senso de exatidão histórica. No coração dessas fábulas antigas, permanecem os vastos castelos góticos em ruínas que batizaram o gênero. Essas cidadelas ancestrais eram mais do que simples cenários. Sua lenta transformação em ruínas pitorescas refletia a decadência espiritual de seus mestres, suas passagens secretas revelavam mistérios ancestrais e os espectros que perambulavam por seus corredores ocultavam pecados antigos, nunca vingados ou esquecidos.

O senhor do castelo — e vilão do conto — era um assassino e usurpador que havia sacrificado inconscientemente toda a sua esperança e felicidade numa perseguição faustiana interminável por conhecimento, poder ou prazer. O protagonista, insignificante em comparação ao seu algoz, geralmente assumia o papel de uma garota encantadora e inocente em perigo nas mãos do vilão, ou de um bravo rapaz injustiçado ao ter seus direitos de nascença roubados.

Os contos góticos estão repletos de uma atmosfera de pavor sobrenatural. Maldições ancestrais e fantasmas perturbados manipulavam os acontecimentos e arruinavam a sanidade dos personagens. Deformidades incomuns, como cicatrizes, marcas de nascença estranhas ou corcundas, transformavam homens em monstros, aparentemente punindo-os pelos crimes de seus pais. Os contos góticos evocavam horrores sutis, derivados de presságios, não da carnificina — a consciência de que o pôr-do-sol iminente libertará um vampiro de sua cripta, e não os detalhes mórbidos da fúria de um lobisomem. Na verdade, o sobrenatural era apresentado de maneira tão sutil nos romances góticos antigos que muitas vezes só era explicado completamente depois que o mistério central da trama já estava resolvido. Na claridade do dia, os fantasmas se tornavam meros truques de luz e as criaturas misteriosas revelavam-se apenas como ermitões enlouquecidos.

Mas não se pode negar a existência da presença sobrenatural nessas obras. Nos bastidores, as forças divinas do Bem e do Mal duelavam para determinar o fim da trama. A maioria desses contos góticos aderiu fielmente a um mesmo roteiro: o vilão tirano cometera um crime terrível e escapara da justiça, mas sua existência fora corrompida e assombrada por seus pecados. Os jovens e inocentes protagonistas chegavam aos domínios do vilão. Este, enfurecido com a pureza dos heróis ou temendo que eles descobrissem sua culpa, começava a perseguir os jovens inocentes. Conforme o conto se desdobra, os caprichos