

Pergaminho Amaldiçoado #1



Pergaminho Amaldiçoado

um fanzine para Ravenloft, de www.ravenloft.com.br

#1

julho de 2005

SUMÁRIO:

Histórico de uma maldição
Filhos de Hyskosa
Viajando na Terra das Brumas
Possibilidade Pavorosa: Barovia
Ano das Brumas

Por:

Leandro "**Lucifer Abaddon**" Zerbinatti de Oliveira

abaddon_lucifer_rl@yahoo.com.br

Edição:

Juliano Bardo

Ravenloft, Advanced Dungeons & Dragons, Dungeons & Dragons são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, licenciada para Arthaus, uma subsidiária da White Wolf.

A imagem da capa pertence à Rock S. Barcellos, usada com permissão.

“Tu Giorgio, não é o primeiro, nem o último que nos procura atrás dos mistérios que as névoas ocultam.

Sim, nós iremos revelar-lhes. Olhe bem para este Baralho Tarokka nas mãos de nossa raunie, é provável que a própria Valana, ou mesmo Madame Eva já o tenham utilizado. E através dessas cartas verá o que tanto quer. Mas cuidado, como os outros que vieram antes de ti, terás que pagar um preço alto, as suas moedas, e talvez alguns pequenos favores que desagradem Azalin Rex, ou até mesmo o Dukkar. Ou talvez não, porém, mesmo que não irrite tais malditos, talvez esses favores desagradem você mesmo Giorgio, espero que não importe que lhe chame de Giorgio, afinal é o que és monsieur.

Mas advirto-lhe! Essas cartas lhe abrirão a cortina de névoas que encobre a verdade sobre os mistérios de nosso mundo, mas o preço que pagará por isso será ainda maior do que os antes mencionados, pois a ignorância fere o orgulho, mas a verdade fere a alma, a razão e a sanidade, do contrário ela não estaria escondida na escuridão além das névoas. Você foi avisado, não nos responsabilizamos se você tentar se suicidar atirando na própria cabeça com sua pistola, se for arrastado para algum asilo, ou se os próprios barqueiros das névoas vierem lhe buscar por saber demais...Assustar você?? Claro que não! Estou apenas me referindo aos outros que nos procuraram...”

Histórico de Uma Maldição

O que hoje conhecemos como um cenário de campanha teve início com uma aventura, lançada em 1983, de criação de Tracy e Laura Hickman, cujo nome é o mesmo que hoje se dá ao cenário, Ravenloft.

Não se trata, porém, de uma simples aventura. Na época, foi um empreendimento grandioso, algo que nunca havia sido tentado. Primeiro porque jamais havia sido explorado o horror gótico no RPG, ainda mais no AD&D, e em segundo porque não se tratava das aventuras típicas de masmorra que mal tinham um pano de fundo. Essa, pelo contrário, tinha uma história dramática por trás, não se passava em uma masmorra, mas em um Castelo, o Castelo Ravenloft.

O cenário na época não existia, nem havia menção do mundo em que se passava a aventura, tudo o que havia era o Castelo Ravenloft (daí o nome da aventura) e seu senhor, Conde Strahd von Zarovich, o terrível vampiro que os heróis deveriam derrotar. A aventura fez enorme sucesso na época. E mais tarde, em 1986, viria "*Ravenloft 2: The House on Gryphon Hill*" (A Casa na Colina Gryphon).

O fato é que a TSR (na época a empresa responsável pelo AD&D) procurava lançar um novo cenário de campanha, algo inovador, que fugisse da fantasia medieval clássica de todos os outros cenários (com algumas exceções). Logo, a escolha foi óbvia; uma aventura de tanto sucesso como era Ravenloft, além de ter um tema inovador, prometia muito se fosse transformada em um cenário completo de campanha.

Em 1990 o Castelo Ravenloft (até então tudo o que existia) foi expandido para um semiplano e colocado no reino de Barovia. Seu senhor teve a história mais elaborada e foi transformado em um lorde negro: um ser de extremo mal, preso em seu domínio e condenado e jamais ter seu maior desejo. Era em torno disso que girava o cenário; um local regido por forças obscuras, uma terra repleta de névoas, o mal que ganha poder porém fica aprisionado em um domínio do qual jamais pode sair e se vê amaldiçoado a nunca conseguir seu maior desejo. Um lugar onde aqueles que entram, jamais podem sair.

Assim o cenário seguiu. Séries de aventuras, romances literários e suplementos foram lançados para melhor explicar e apresentar as criaturas das brumas que habitavam o agora Semiplano do Pavor. Tudo isso por uma renomada série de escritores, desenvolvedores e colaboradores. A equipe foi chamada de Kargat (uma menção à polícia secreta de Azalin, um lorde negro do cenário), nomes como David Wise, Cindi Rice, Willian "Bill" W. Connors e Steve Miller, só para citar alguns, são nomes importantes que deixaram as suas palavras em Ravenloft.

Em 1994, uma nova caixa básica do cenário foi lançada para acompanhar as mudanças e a evolução da história. E assim, mais suplementos vieram na seqüência; novas aventuras expandindo ainda mais o cenário e continuando a avançar sua história. Chegando inclusive a ser lançado um cenário companheiro de Ravenloft, por William W. Connors e outros grandes autores, ambientado em uma versão gótica da Terra, *Masque of the Death Red*.

Em 1997, Steve Miller e William W. Connors escreveram "*Domains of Dread*", o mais completo livro básico de Ravenloft, tentando

abandonar a imagem que o cenário tinha de “fim de semana no inferno”, ou seja, um cenário para campanhas curtas, geralmente com personagens de outros cenários, para tentar torná-lo mais independente, tratá-lo como um cenário com vida própria, que não dependesse de outros cenários.

Porém, em 2000 a Wizards of the Coast (WotC), que na primavera de 1997 havia comprado a falida TSR, cancelou o cenário. Os produtos oficiais seriam lançados pelo site oficial de Ravenloft, o site “*Secrets of the Kargatane*” <www.kargatane.com>, que foi eleito pela WotC como o site mais completo sobre Ravenloft. O site era formado por fãs e membros da Kargatane; Stuart Turner, criador do site, John W. Mangrum, autor do suplemento Carnival, e que antes era um fã de Ravenloft, Steve Miller, Andrew Cermak, Andrew Wyatt, Ryan Naylor, Chris Nichols e Joe Bardales, entre outros membros que entraram e saíram do grupo.

No ano seguinte, foi anunciado que a White-Wolf comprou a Licença e sua subdivisão Sword & Sorcery iria produzir livros. Os membros da Kargatane participariam dos livros.

Em sua terceira edição, Ravenloft abandonou definitivamente o aspecto “fim de semana no inferno” e virou um cenário completo, livre, dando-se ênfase a personagens nativos do mundo.

Dois anos mais tarde o site da Kargatane anunciou seu fim. Os membros da Kargatane, com exceção de Ryan Naylor (que ainda continua na linha), pararam de escrever para o cenário, por desentendimentos de idéias quanto à direção do cenário com a equipe da White-Wolf, especialmente com as desenvolvedoras do cenário, Jackie Cassada e Nicky Rea.

Novos livros foram lançados, e superando as expectativas dos fãs, a qualidade dos livros tem se

mostrado ótima. E Steve Miller retornou ao corpo de autores do cenário.

Nessa fase, eram lançados seis livros de Ravenloft por ano, mas em 2005, devido as baixas vendas, o número de livros por ano foi reduzido para três. Ainda assim o cenário continua sendo publicado e seus livros com cada vez mais qualidade. Este ano, em que Ravenloft sobrevive com livros de qualidade crescente, o cenário completa 15 anos de existência.

Hoje

Muita preocupação tem surgido, mesmo com Steve Miller e outros renomados autores na linha, a White-Wolf, além de diminuir o número de livros anuais para três, interrompeu temporariamente os *Gazetteers* (uma excelente linha de livros), alegando baixas vendas.

Os ex-membros da Kargatane de hora em hora acusam de incompetentes os atuais responsáveis por Ravenloft. Muitos fãs fazem o mesmo, temendo o fim da linha, ainda mais em dias recentes em que o baixo número de livros e a incerteza das datas de lançamentos faz surgir o temor do abandono de Ravenloft pela White Wolf, tendo em vista que o mesmo ocorreu com outras linhas da companhia.

Entretanto tudo pode ser um mero temor, ainda que sem os *Gazetteers*, o último lançamento, *Dark Tales & Disturbing Legends*, tem uma ótima qualidade.

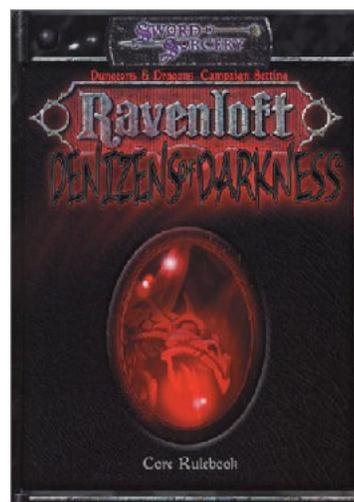
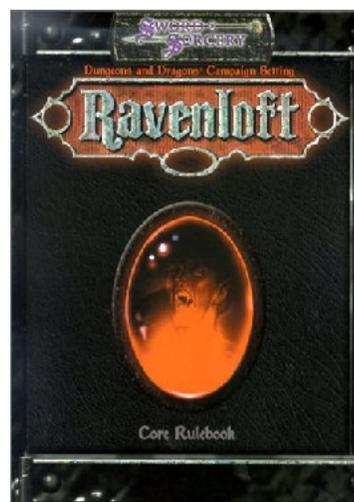
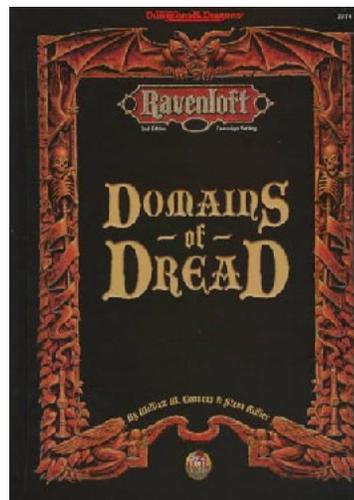
Devir Livraria

A primeira tradução brasileira só apareceu em meados do ano 2000, quando a Devir Livraria conseguiu os direitos para traduzir o “*Domains of Dread*”, que aqui recebeu o nome de *Domínios do Medo*.

Claro que, entre a primeira edição de Ravenloft e Domínios do Medo, há dezenas de livros que nunca foram traduzidos, porém, Domínios do Medo é um livro completo e sua cronologia relata os principais eventos citando os nomes dos livros anteriores, ótimo livro para os jogadores brasileiros.

A segunda tradução do cenário veio em 2003, com a tradução do livro básico de Ravenloft para a terceira edição de D&D (lançamento da *Sword & Sorcery*). Depois veio o livro de criaturas terceira edição (na época já existia a versão revisada, compatível com o D&D 3.5, intitulada “*Denizens of Darkness*”), *Nativos das Trevas*.

Embora esses livros tenham sido de grande utilidade para o público brasileiro, principalmente os que não falam inglês, muitos livros da terceira edição ficaram sem ser traduzidos. De qualquer forma, entre tantos cenários os jogadores brasileiros tem pelo menos a oportunidade de conhecer o básico do Semiplano do Pavor.



Filhos de Hyskosa

O site Ravenloft.com.br tem como meta trazer informações sobre o cenário de Ravenloft para os jogadores brasileiros que não dispõem de muitos livros traduzidos nem de muita informação sobre o cenário. Não apenas isso, mas também aproximar o fã brasileiro dos autores, trazer à tona o que ocorre nos bastidores, as idéias que surgem por detrás do cenário. O site foi criado em 2000, porém, antes disso é necessário explicar um outro assunto, o site *Secrets of the Kargatane* <www.kargatane.com>.

Em idos de 1997, Stuart Turner formou um fã site de Ravenloft, *Secrets of the Kargatane*, e passou a trazer notícias sobre o cenário. Basicamente, em 2000 o cenário foi cancelado e o site da Kargatane foi eleito como o site oficial de Ravenloft, que passaria a produzir material oficial do cenário. A Kargatane contava com vários membros, incluindo John W. Mangrum, que já escrevera para o cenário, mais especificamente o produto Carnival. O próprio Steve Miller chegou a fazer parte da Kargatane. Eles planejavam lançar aventuras, converter o cenário para as regras de D&D 3E e lançar os Gazetteers de Ravenloft.

Mais tarde a Wizards of the Coast vendeu a licença para a Arthaus, uma subsidiária da White-Wolf, publicar Ravenloft e a equipe da Kargatane acabou sendo contratada para ajudar a escrever os livros.

Nessa época, durante a Gen Con, Rodrigo Morgado, idealizador de Ravenloft.com.br, conheceu Steve Miller e os membros da Kargatane, e lhes explicou a idéia de fazer um site brasileiro nos moldes da Kargatane, porém voltado para o público brasileiro, trazendo não só o material

traduzido, como informações do cenário em primeira mão e inclusive fazendo um elo com os autores e os fãs brasileiros, eles gostaram. Assim surgiu o site Ravenloft.com.br, que contou com vários colaboradores, tudo isso nas vésperas do lançamento de Ravenloft 3ª edição.

Infelizmente, muitos tiveram que se afastar, inclusive o próprio Rodrigo, e o site ficou parado até o ano de 2003, quando “*Lucifer Abaddon*” (um fã de Ravenloft, chamado Leandro Zerbinatti de Oliveira, que além de mestre do cenário a longa data era freqüentador assíduo da Kargatane), que conhecia Rodrigo do fórum da Kargatane, se propôs a administrar o site, e o reviveu com entrevistas feitas com os autores.

À partir de então, Leandro “Lucifer Abaddon” Zerbinatti tornou-se o responsável pelo site, passando a produzir material com a colaboração de fãs brasileiros e de outros interessados no cenário.

No Halloween de 2003 a Kargatane fechou as portas e quase todos seus membros abandonaram a linha após brigas com o pessoal da Arthaus sobre a direção do cenário. O site Ravenloft.com.br viu que deveria se esforçar ainda mais para trazer material de qualidade, uma vez que o material oficial é escasso no Brasil e a maior fonte de informações sobre o cenário havia acabado.

Outro grande site surgiu, o site da Fraternity of Shadows <www.fraternityofshadows.com>, que embora não seja um site oficial abriga a maioria dos fãs internacionais.

Mas, com ou sem produtos oficiais, a meta de Ravenloft.com.br, de trazer apoio aos fãs brasileiros que não dispõem de grande acesso dos produtos oficiais, continua firme e irá crescer a cada dia

Viajando na Terra das Brumas

Em todos os lugares não há quem não conheça rumores de um mundo obscuro, na verdade uma dimensão (o que os mais cultos chamariam de semiplano de existência), um lugar regido pelas sombras e envolto por Brumas.

De acordo com esses rumores e histórias a única forma de chegar até lá é sendo escolhido pelas Brumas daquela terra, ou tendo a má sorte de entrar em um dos raros portais que levam para lá. Aqueles que as Brumas escolhem para envolver em seu gélido abraço e adentrar o Semiplano do Pavor, lar do Castelo Ravenloft, jamais conseguem voltar para suas casas. É impossível deixar o local, seja por magia, qualquer tipo de poder ou método de viagem.

Nessas lendas, a Terra das Brumas é um local terrível, onde o mal predomina, onde não há luz nem esperança, só trevas, dor e sofrimento.

Certamente essas histórias possuem um certo exagero, pois a Terra das Brumas, como qualquer outro lugar, também possui seu lado belo. Embora seja um mundo envolvido por misteriosas Brumas que nele atuam, criado por forças sombrias que parecem ao mesmo tempo recompensar e punir o mal, um mundo onde no coração de cada reino há uma alma amaldiçoada e aprisionada, cuja maldição deu forma ao lugar onde este ser maldito tem total poder, ainda assim, a Terra das Brumas possui lagos cristalinos, florestas verdejantes, montanhas imponentes, pessoas que sonham, sorriem...

Ainda que nas sombras do mundo haja uma verdade terrível e maligna, o semiplano tem suas

belezas. A enorme parte de seus habitantes nem mesmo suspeita da verdade, ou mesmo da existência de outros mundos além do seu. Embora os nativos tenham suas superstições, sua xenofobia, muitos deles levam uma vida normal (ou assim pensam), não percebendo o mal entre eles e muitas vezes nem chegando a conhecê-lo. A Terra das Brumas não é um lugar onde os camponeses trancam suas portas e janelas enquanto todo o tipo de aberrações e seres malignos governam o mundo abertamente, vagando livremente pelas ruas.

O dia-a-dia do nativo da Terra das Brumas pode ser visto como uma rotina normal (dentro dos limites de cada cultura), e incluído nessa normalidade estão as viagens entre os Domínios do Medo. As leis físicas e mágicas impedem que um indivíduo saia do semiplano, porém, uma vez lá dentro, as viagens entre as diferentes nações (domínios), são completamente normais, exceto claro, pelo fato de que as Brumas são um elemento presente no mundo e há a possibilidade de que elas se manifestem a qualquer hora e lugar apanhando os viajantes desprevenidos, podendo distorcer o tempo e o espaço do trajeto daqueles que viajam por elas (porém esse fator é algo comum para os habitantes de lá, que nem mesmo conhecem outros mundos, e provavelmente seriam incapazes de imaginar uma forma diferente de viajar).

Isso de forma alguma atrapalha ou modifica de algum modo a viagem entre nações, e enganam-se os que pensam que não há relação de comércio entre as nações no semiplano, pois como já foi dito, os aspectos são iguais aos de qualquer outro mundo. Não há, como muitos pensam, uma barreira de Brumas separando os domínios, logo um indivíduo cruzando a fronteira entre dois reinos nem mesmo irá perceber o que está fazendo, a não ser que veja alguma placa, ou algum indicador de fronteira. Se não houver nada indicando, o caminho continuará o

mesmo, sem nenhum efeito mágico separando os domínios. Claro, pode haver mudanças na paisagem, mas esses seriam detalhes naturais, como ocorre em nosso próprio mundo, e da mesma forma que ocorre conosco, só sabemos que chegamos em um local diferente por sinais indicativos, do contrário não saberíamos se rompemos alguma fronteira ou não.

Níveis Culturais (NC)

Outro aspecto que suscita pensamentos envolvendo as viagens no cenário de Ravenloft são os diferentes níveis culturais encontrados nos Domínios do Medo.

Porém, como pode ser visto nos livros oficiais, especialmente nos *Gazetteers* de Ravenloft onde é descrita as relações entre os Domínios do Medo, os diferentes níveis culturais não são um impedimento para se viajar entre domínios, muito pelo contrário, pois domínios mais avançados costumam enviar seus itens para domínios de nível cultural inferior, gerando uma fonte de lucro e estabelecendo relações de comércio. Nota-se, porém, que estas relações não alteram o nível cultural dos domínios, uma vez que nem todos têm dinheiro para adquirir tais produtos.

Outra coisa que acontece frequentemente está relacionada a necessidade de muitos dos domínios mais avançados precisarem dos alimentos produzidos em domínios cuja tecnologia não seja tão evoluída, mas que dispõem de uma agricultura exclusiva. Vejamos o que acontece com Tepest; o domínio produz uma espécie de vinho que só pode ser produzido com

uma fruta exclusiva da região, logo, mesmo sendo de nível cultural inferior a muitos domínios, certamente estes outros mantêm comércio com Tepest para obter tal vinho, que é visto como iguaria na alta classe de Borca, por exemplo.

Assim vemos que as diferenças culturais em nada afetam as viagens, no máximo, talvez, pode ocorrer algum problema com um domínio mais apegado a uma crença religiosa, que veja, por exemplo, em um determinado objeto uma afronta à suas crenças. Ou um domínio desolado, onde não haja cultura, ou que seja habitado apenas por seres brutais, de hábitos “alienígenas”, porém, esses casos são exceções.

Lordes Negros

Por outro lado, os lordes negros têm o poder de fechar as bordas do seu domínio, porém isso não tem a ver com as Brumas, uma vez que a forma de fechar as bordas varia entre os lordes. Por exemplo, um lorde negro pode fechar a borda, fazendo com que seu domínio seja cercado por uma barreira de fogo, outro pode fazer com que aqueles que desejam sair, ao chegarem na fronteira, sejam vítimas de uma ilusão e através dela guiados no caminho de volta. Mas esse poder só se manifesta quando o lorde negro quer impedir que alguém saia do domínio, ou que alguém entre (em uma invasão ou guerra, por exemplo). Raros são os viajantes que presenciam esse efeito, é provável que a grande maioria viva todos os seus dias sem ver uma borda fechada, claro, dependendo do domínio para o qual se viaja.

Caminhos Conhecidos das Brumas (mistways)

Outro fenômeno que se observa envolvendo viagens e as Brumas é o fenômeno dos “mistways”, caminhos conhecidos das Brumas. Esse fenômeno consiste em um caminho certo, em determinado local das Brumas, que levará quem o atravessar sempre ao mesmo destino, geralmente a um domínio remoto em meio as Brumas (uma Ilha do Terror ou um Cluster). Alguns desses caminhos são de mão única, só se pode ir, mas não funciona para voltar.

Os “mistways” não são acessados em qualquer lugar através das Brumas, só podem ser encontrados em locais específicos, sendo os mais comuns na borda das Brumas, ou seja, nos limites do Núcleo. Como o extremo norte de Darkon, ou extremo Sul de Sithicus, onde não há mais nada, apenas uma parede de Brumas que se estende até o desconhecido, ocultando em sua vastidão várias ilhas e Clusters. Nesses locais é possível encontrar um “mistway”, que é uma forma segura, rápida e certa de se alcançar domínios remotos, mas que nem sempre garantem um caminho de volta.

O livro de regras básicas de Ravenloft 3ª edição traz uma lista dos “mistways” mais famosos.

Agora, com base nesta informação, eu vos convido a adentrar as Brumas. Mas cuidado, pois uma vez dentro delas, seu passado será um livro aberto e poderá ser vossa perdição. Aceite o abraço gélido das Brumas, do Semiplano do Pavor, porém tenha consciência de que é um caminho sem volta, para tua sanidade e alma.

Possibilidade Pavorosa: Barovia (MC: 7)

Funeral sob o olhar do corvo

(para personagens iniciantes, Ravenloft como cenário de campanha)

Em troca de informações sobre Barovia (ou outro assunto), os PJs aceitam enterrar os corpos de gundakaritas em um cemitério digno. Porém, isso certamente desagradará os barovianos e seu senhor.

Preparação

Gundarak era um domínio vizinho de Barovia. No ano 736, quando o Duque Gundar morreu, parte do domínio foi invadida por Barovia. Durante a ocupação, o diabólico Strahd ordenou aos barovianos que subjugassem os gundakaritas, obviamente os gundakaritas não gostaram da atitude do lorde de Barovia de inferiorizá-los.

Hoje os gundakaritas vivem em Barovia, mas vistos como inferiores aos barovianos, e atualmente há uma espécie de “força revolucionária” por conta desse preconceito. Desses rebeldes, a grande maioria acaba morta por tropas barovianas. Agora, o fantasma de um gundakarita procura um meio de ser enterrado em um cemitério onde outrora fora Gundarak e hoje é parte de Barovia.

Ganchos

Algumas formas de começar a aventura são:

- Os PJs encontram os corpos dos gundakaritas e o fantasma faz sua oferta.
- Os PJs são contatados através de algum membro do grupo que possua alguma empatia espiritual.
- Um ou mais membros do grupo é gundakarita e ao encontrar os corpos decide enterrá-los em um cemitério digno.

Fantasma gundakarita: O fantasma tem a aparência de um garoto de 16 anos e não se manifesta de forma assustadora, pelo contrário, parece indefeso. Em troca de alguma informação que possa oferecer, o fantasma pede que o grupo dos PJs enterrem o corpo dele e o de seu pai em um cemitério onde antigamente era Gundarak. Se questionado sobre a própria morte o fantasma dirá que foram assassinados de forma traiçoeira por soldados barovianos.

Lembre-se: As tropas do diabólico Strahd vigiam as terras de Barovia (o que pode ser um problema à PJs carregando corpos, ainda mais corpos gundakaritas)

Cemitério

Cercado por barras enferrujadas e baixas, lápides de pedra, terreno enevoado, Brumas no chão... Durante o dia é possível que os PJs encontrem barovianos visitando o túmulo de alguém que perderam ou até um corpo sendo enterrado. À noite, além de morcegos, ratos, corvos e cobras, os PJs podem encontrar zumbis ou esqueletos que tentarão impedi-los.

Ano das Brumas

Como cenário de campanha de horror gótico para Dungeons and Dragons, Ravenloft completa 15 anos em 2005. Neste segundo semestre, os Filhos de Hyskosa <www.ravenloft.com.br> iniciam as suas comemorações se esforçando para que este ano seja lembrado como O Ano das Brumas.

Esperamos lançar mais material de apoio aos fãs brasileiros do que o nosso habitual. Compartilhamos da visão de que o Semiplano do Pavor não possui os mesmos apelos que outros cenários e assim o número de seus adeptos é menor, mas essa é uma das razões pela qual gostamos de Ravenloft; horror gótico em um universo de fantasia medieval. Com o Ano das Brumas esperamos alcançar um número maior de fãs, dos dois tipos de fãs que Ravenloft possui: aqueles que apreciam o Semiplano, mas estão um pouco ausentes dos últimos acontecimentos e também os que ainda não conhecem Ravenloft, mas que certamente irão usá-lo em seus jogos.

Se você tiver algum interesse em ajudar nas festas dos 15 anos do seu cenário de campanha favorito, entre em contato conosco. Esperamos por vocês.



Quando você vir algum material com o selo (outra ilustração de Rock S. Barcellos, usada com permissão) acima, tenha certeza de que se trata de algum trabalho do Ano das Brumas. Bons jogos.

- Filhos de Hyskosa