**D&D Dark Souls**

1. **Contexto**

O universo desta jogatina é, esporadicamente, marcado por uma ciclo perverso que conduz ao julgamento natural de um universo maniqueísta: treva e luz. Os dragões eternos, ante a traição de Sith, já foram quasemente extintos. As convenções de que este mundo, na sua essência, apenas pode se fundamentar nos polos de um triunfo finda-se; as eras de fogo (exercida pela preeminência de uma chama primordial) e treva (exercida pelo mantimento obscuro de um modo inaceso de Humanidade)

As personagens aqui criadas serão inseridas num período de transição, isto é, nos últimos exercícios de resistência para a contingencia do abismo ao mundo terrestre. As regiões são descaradamente díspares, uma de si, havendo-se uma constante rivalidade nos últimos períodos de neutralidade natural do mundo