

Atlas da Perdição

Vol. VI

Autores

Prefácio e Cap 1: Leandro
“Lucifer Abaddon”Zerbinatti de
Oliveira

Cap 2: Eurick Dimitri Cabral
Ferreira da Silva e Leandro “Lucifer
Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Cap 3: Luciano “Midnight” de
Souza, Jefferson Neves dos Santos e
“Lucifer Abaddon”Zerbinatti de
Oliveira

Cap 4: Pedro “Faws” Paulo Pires dos
Santos e Leandro
“Lucifer Abaddon”Zerbinatti de
Oliveira

Developer

Leandro “Lucifer
Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Capa por:

Diego “Azalin Rex” Hernandez

Arte:

Ilustrações dos capítulos gentilmente
cedidas por Rock Barcellos
Lyron Evensong por: Leandro
“Lucifer Abaddon”Zerbinatti de
Oliveira

Serpente Arco-Íris, Ahmi
Vanjuko e Morpheus por Olga
“Lady Draconnasti” Gomes
Hazin

Demais Darklords cedidos por
Rock Barcellos

Gráficos

Diego “Azalin Rex” Hernandez e
Carla Nishimura

Fichas de Darklords:

Giorgio Fortunato (Meredoth,
Easan e Senhora dos Corvos e
classe de prestígio)

(Hypnos e Serpente Arco-Íris)
Rodrigo “Barbosa” “Ronim”
Pereira.

Outros por: Leandro “Lucifer
Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Conversão para PDF

Leandro “Lucifer
Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Agradecimentos:

Ilca “Lady Ascidhiz” Stelmokas,
pela inspiração e muito além.

E os inceros agradecimentos a
Luciano “Midnight” de Souza



Atlas da Perdição VI WE

O presente Web Enhancement traz uma versão corrigida dos Créditos do Atlas da Perdição volume VI. Adicionando os nomes de dois colaboradores que devido a um erro imperdoável acabaram sendo deixados de fora.

O primeiro deles é **Luciano “Midnight” de Souza**, responsável pelas seções **Flora e Fauna** e sua Respectiva **Possibilidade Pavorosa do domínio de Vechor**. Fica aqui nosso pedido de desculpa, e seus merecidos parabéns.

Outro erro corrigido é a devida menção de que **Giorgio “Ledz” Fortunato** foi o responsável pela excelente conversão da ficha do **Darklord do Mar Noturno, Meredoth**.

Esse documento apresenta também o preenchimento de algumas lacunas que ficaram em branco no Atlas da Perdição volume VI. A primeira trata-se das criaturas conhecidas como Terrores Noturnos, que são criados pelo Homem dos Pesadelos, líder da Corte dos Pesadelos.

O outro diz respeito à existência do domínio de Davion dentro de uma das Esferas dos Sonhos.

Terrores Noturnos

Dentre os sonhos que o Homem dos Pesadelos constantemente observa ele tem o poder de dar vida e substância aos pesadelos mais terríveis que ele assim achar.

Um Terror Noturno é um desses pesadelos com vida e substância. Podendo ter qualquer forma, embora deve-se ter em mente que um Terror noturno não se constitui de uma paisagem ou de uma cena, mas sim de um ser, podendo possuir qualquer forma, que se estende desde um morto vivo com a carne queimada, enegrecida e decadente com tesouras no lugar

dos dedos, até uma mulher com pernas de aranha enrolada nas próprias vísceras.

O número máximo de Dados de Vida que um Terror noturno pode ter é 10 (d8).

Cada Terror noturno é um ser individualizado dotado de inteligência própria. Eles estão ligados ao seu criador, que pode enxergar através deles e lhes dar ordens. Porém esse elo com o Homem dos Pesadelos só ocorre dentro da Terra dos Pesadelos. Uma vez que o Terror noturno deixe o local o homem dos Pesadelos não mais pode enxergar pela criatura, podendo apenas sentir as intenções de sua criação.

Um Terror Noturno pode ser criado para atormentar uma vítima específica ou não.

O processo de criação de um Terror Noturno funciona de forma que o Homem dos Pesadelos pega um Morfo Cinzento (uma Prole dos Sonhos – Dreamspawn), e ao dar uma parcela de seu poder, dando vida e substância a um pesadelo terrível. O Morfo Cinzento torna-se então o Terror noturno, assumindo sua forma e características e perdendo todos seus poderes anteriores.

Cada Terror Noturno tem uma fraqueza específica relacionada a sua natureza (ou à natureza do pesadelo do qual ele surgiu).



Davion

Uma das inúmeras Esferas dos Sonhos abriga um pocket domain, um bolsão.

Trata-se do domínio de Davion, uma cidade contida dentro de uma das esferas, regida por um indivíduo conhecido como Davion, o Louco. Ele possui três personalidades, a de um guerreiro, de uma clériga pervertida e de um mago, além da sua própria, um indivíduo louco e decadente.

Cada vez que uma das personalidades assume, a cidade muda, tanto de aspecto quanto de nome.

Davion, e os outros bolsões serão detalhados em um futuro netbook do site www.ravenloft.com.br.

Caso o mestre queira é possível criar inúmeras idéias de domínios contidos dentro das esferas dos sonhos, sendo a única limitação a criatividade do mestre. É possível até mesmo mestrar uma campanha inteira dentro de um mundo fictício dentro de uma das esferas, e só depois de muito tempo os PCs descobrirem que o tempo todo seu mundo não passava de um sonho.

