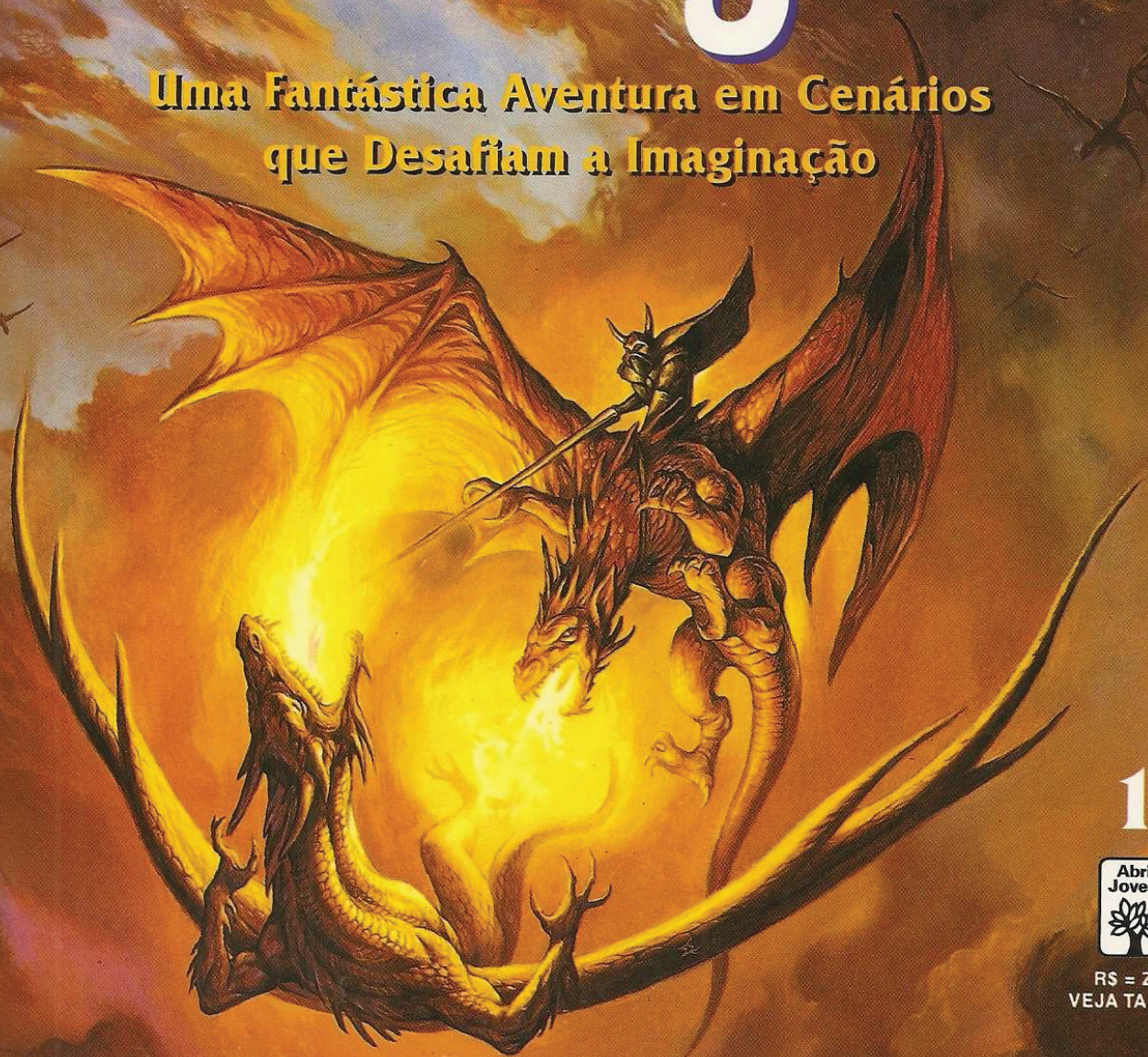


Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Os Mundos da Magia

Uma Fantástica Aventura em Cenários
que Desafiam a Imaginação



1



RS = Z42
VEJA TABELA



Os Mundos da Magia

**Uma Fantástica Aventura em Cenários
que Desafiam a Imaginação**



OS MUNDOS DA MAGIA

Todos os personagens neste livro são fictícios. Quaisquer semelhanças com pessoas reais, vivas ou mortas, são mera coincidência.

Todos os personagens da TSR, nomes de personagens, incluindo suas características únicas são marcas registradas da TSR, Inc.

DUNGEONS & DRAGONS®, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™, GREYHAWK™, FORGOTTEN REALMS™, DRAGONLANCE™, RAVENLOFT™, DARK SUN™, AL-QADIM™, GAMMA WORLD™, SPELLJAMMER™ e PLANESCAPE™ são marcas registradas da TSR, Inc.

Os logotipos de MYSTARA™, PLANESCAPE™ e TSR são também marcas registradas da TSR, Inc.

TM indica marcas registradas da TSR, Inc. © 1994, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita,
Angelo Rossi, Ike Zarmati

Diretor-Superintendente: Fabio Mendia

Grupo Livros Abril Jovem

Diretor: Júlio de Andrade Filho

Editora-Chefe: Flávia Muniz

Editores: Claudinei Montes e Mariângela Troncarelli

Chefe de Arte: Simone Leandro

Assistente de Arte: Vandrê de Oliveira Silva

Coordenação de Produção: Ramilto Biondo

Produção Externa: Adventurers' Guild (tradução e adaptação)

Preparadora de Texto: Silvana de Gouveia

Gerente de Produto: Otto Mercadante Busch

Gerente de Desenv. de Mercado: Ari Caleffi

Analista de Circulação: Wanderlei dos Santos

Gerentes de Novos Canais: Nelson de Carvalho,
Vivian Graf e Rodolpho Koch

Ger. de Prom. e Propaganda: Maria L. Volponi

Supervisor de Promoções: Marcos V. G. Cavaliere

Diretor de Administração e Serviços: Newton Fioratti

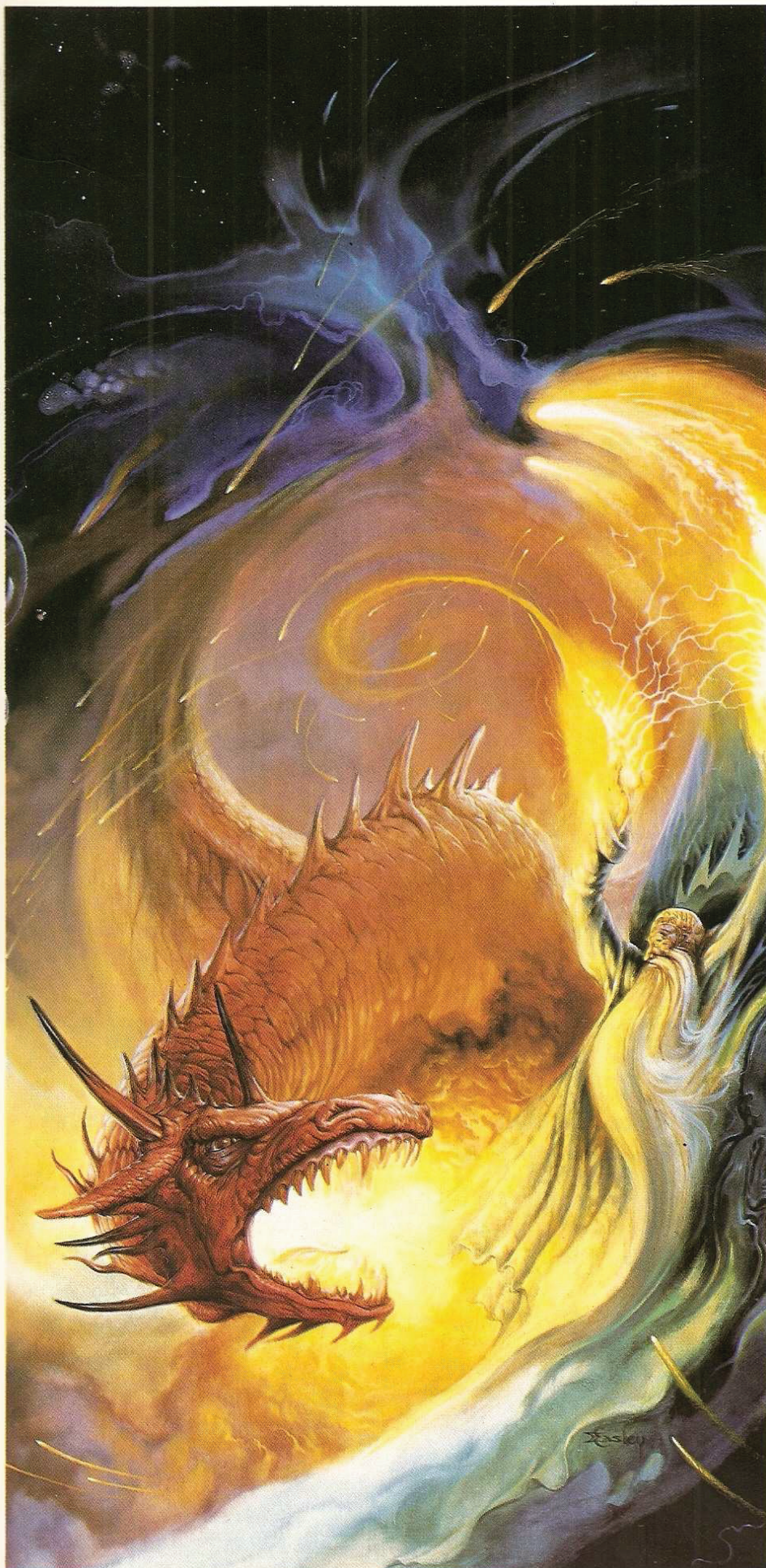
Diretor Responsável: S. Fukumoto

Editora Abril Jovem S.A. – Rua Bela Cintra, 299. CEP 01415-000 – Caixa
Postal 2372 – S. Paulo, SP. Impresso na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.
Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.

Os livros Abril Jovem estão disponíveis nas bancas, livrarias e também pelo
fone (011) 810-5001, ramais 213 e 244. Não deixe sua coleção incompleta.
Ligue agora e saiba como conseguir os números atrasados.

ISBN 85-7305-167-1





JEFF EASLEY

RPG

Os Mundos da Magia

Páginas 6-9

PRÓLOGO

Cuidado: Cá Existem Dragões!

Páginas 10-19

PARTE I

Cenários de Aventura

Páginas 20-33

PARTE II

Cenários de Esplendor

Páginas 34-76

PARTE III

Cenários de Mistério, Trevas e Luz

Páginas 77-110

PARTE IV

Cenários do Futuro, e as Mais Distantes Fronteiras do Universo

Páginas 111-143

AGRADECIMENTOS - 144

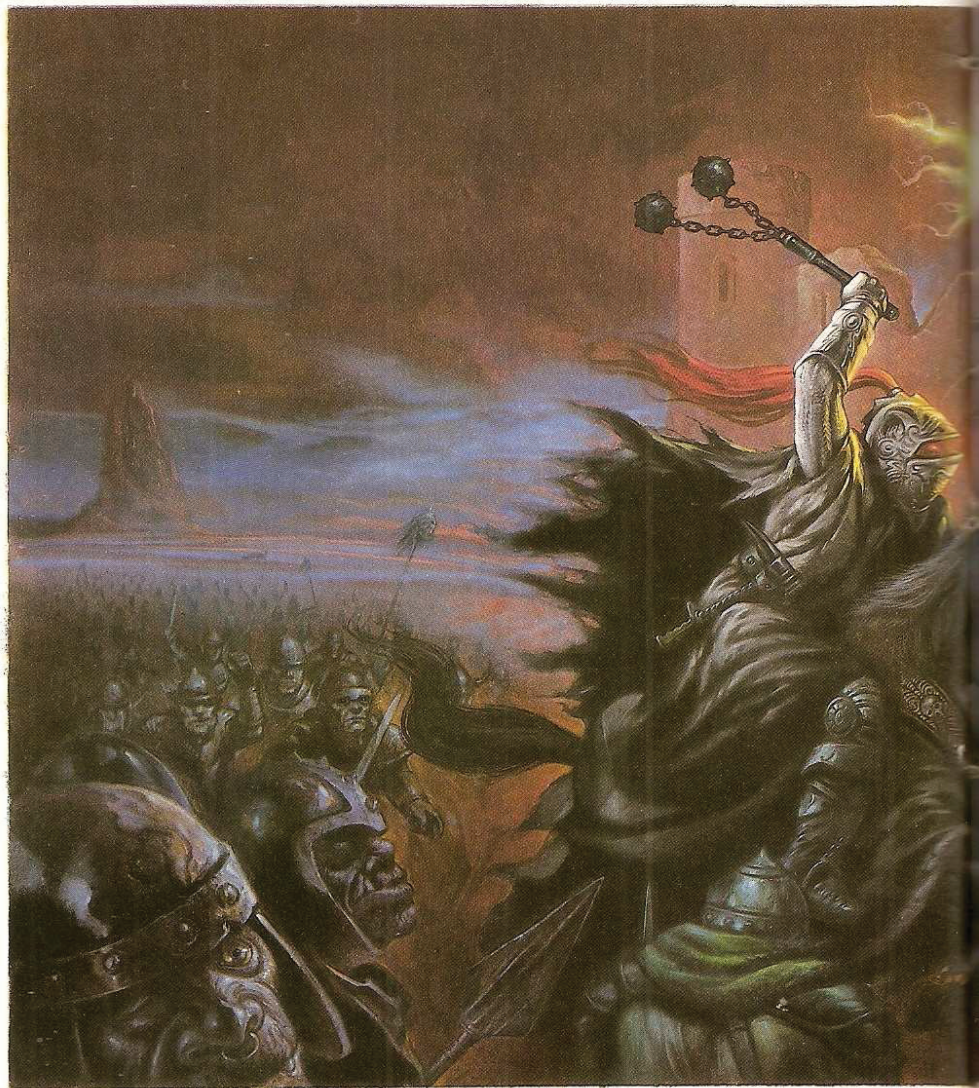
ÍNDICE DOS ARTISTAS - 145-146

O QUE É RPG?

RPG é a sigla para Role Playing Game ou, numa tradução livre, Jogo de Representação. Criados no início da década de 70, os Role Playing Games são praticados por milhões de pessoas em dezenas de países do mundo, interessando igualmente jovens e adultos.

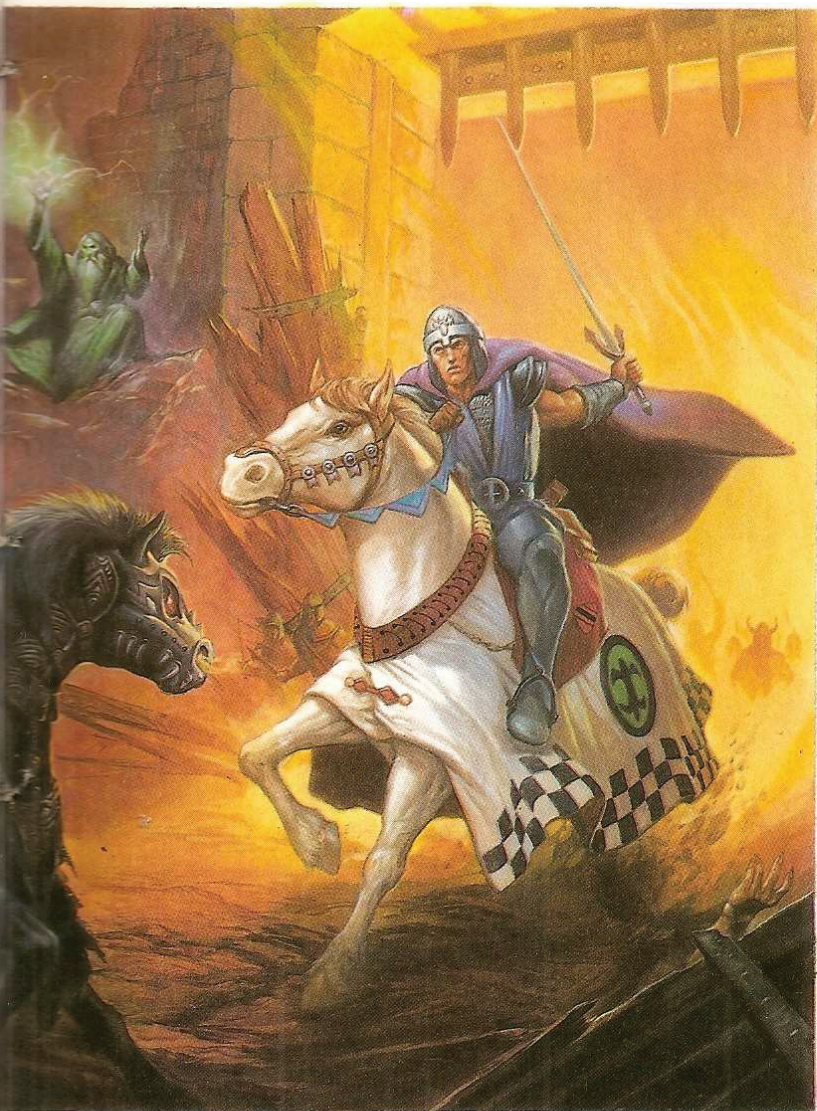
Basicamente, no RPG, os jogadores representam personagens participando de situações fictícias criadas pelo “mestre do jogo”, que é o responsável pela condução da história.

Os RPGs surgiram a partir dos Jogos de Guerra, muito populares nos Estados Unidos, onde os jogadores simulavam manobras militares, decidindo nos dados o ataque e a defesa de seus *exércitos* — geralmente representados por peças. Com o tempo, as características dessas batalhas foram se alterando. Os jogadores passaram a decidir o conflito entre *personagens individuais*. Neste momento, foi necessário definir melhor as habilidades destes personagens e, assim, surgiram as primeiras regras para RPG. Essas regras estabeleceram diferenças fundamentais entre os Jogos de Guerra e os Role Playing



Games. Jogos de Guerra são competitivos: um exército luta contra o outro em busca da vitória, em situações *já previstas e controladas pelas regras do jogo*. Desse modo, não existe continuidade da ação porque o término de um jogo não afetará o resultado dos jogos seguintes. No RPG, o combate é associativo: os jogadores se unem para conquistar um objetivo

definido pelo “mestre do jogo”. As regras irão controlar a *ação* dos jogadores, pois eles representam personagens diferentes, com limitações específicas. Mas nunca conseguirão prever *como* os jogadores irão se comportar diante de uma situação sugerida pelo “mestre”. Você consegue imaginar a variedade de reações que os personagens terão no decorrer



JEFF EASLEY

A TSR

é a maior empresa do mundo no mercado de Jogos de Representação. No decorrer de mais de vinte anos desenvolveu vários jogos e cenários para aventuras, sendo mais conhecidos os jogos de fantasia como DUNGEONS & DRAGONS e sua evolução ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS.

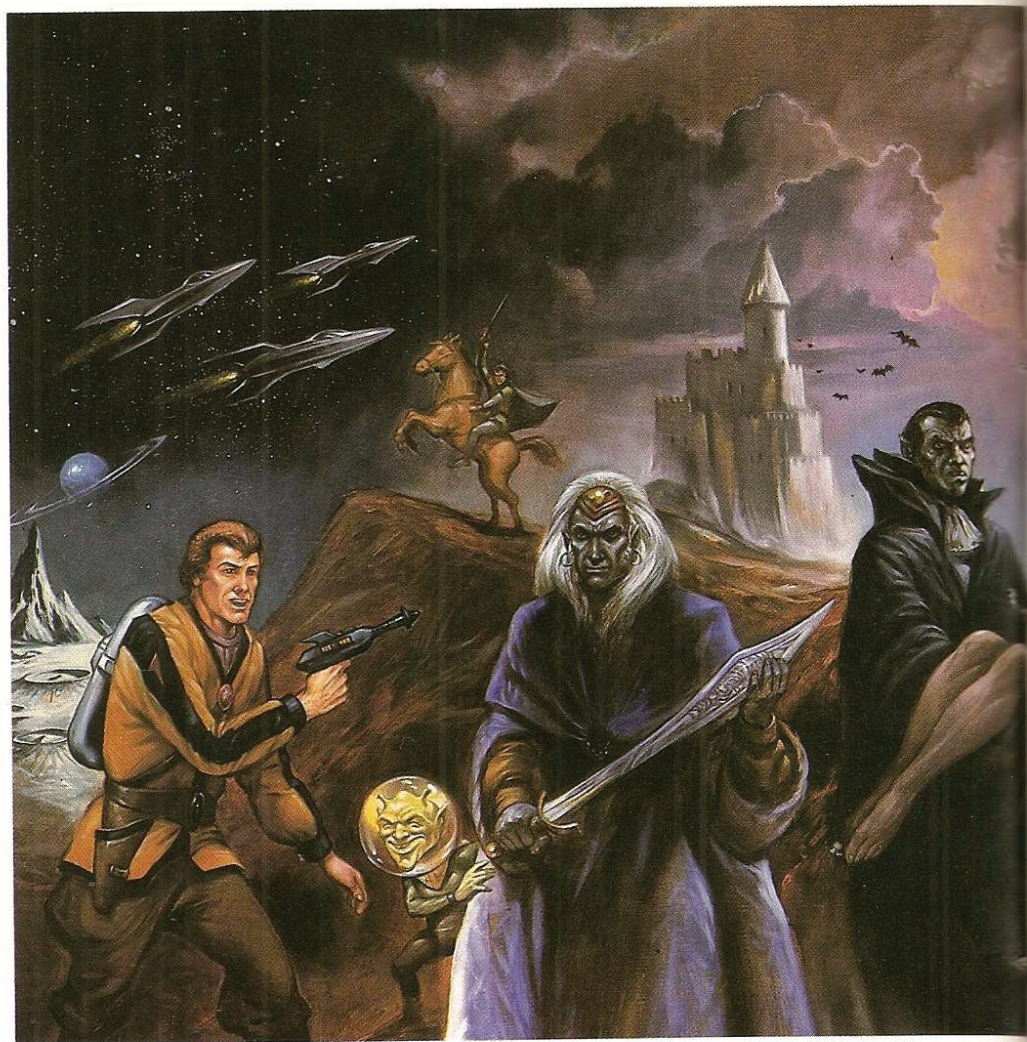
Se no princípio os cenários limitavam-se a masmorras e catacumbas, a evolução das regras e a liberdade de criação deram “vida” aos ambientes de jogo, verdadeiros mundos de fantasia, que agora a ABRIL JOVEM traz para o Brasil. Nas páginas seguintes você conhecerá estes mundos *além da imaginação*.

de uma aventura?

Por fim, os Role Playing Games têm continuidade, pois as alterações que um personagem sofrer durante um determinado jogo deverão ser mantidas nos jogos seguintes. Esta, na verdade, é uma das mais interessantes atrações dos RPGs: acompanhar a evolução de seu personagem, de aventura para aventura, participando *criativamente*.

PERGUNTA:
Qual a melhor
maneira de se
visualizar um
mundo?

RESPOSTA:
Com o toque
do artista e
a imaginação
do leitor.



A criação de mundos

é a vocação da TSR.

Projetistas refinam a pesquisa e a teoria; escritores buscam a fagulha onde a história se origina; e artistas incorporam

isso tudo em imagens únicas e especiais.

Os artistas da TSR são arquitetos da imaginação e dão forma e sentido às idéias e descrições de outros, alimentando a fantasia de milhões de leitores. Cortes



JEFF EASLEY

medievais, torres góticas, desertos áridos e cidades exóticas; vampiros, gladiadores violentos e magos poderosos tornam-se fantásticamente reais. Além de uma história a ser contada ou um roteiro a ser seguido, o talento desses

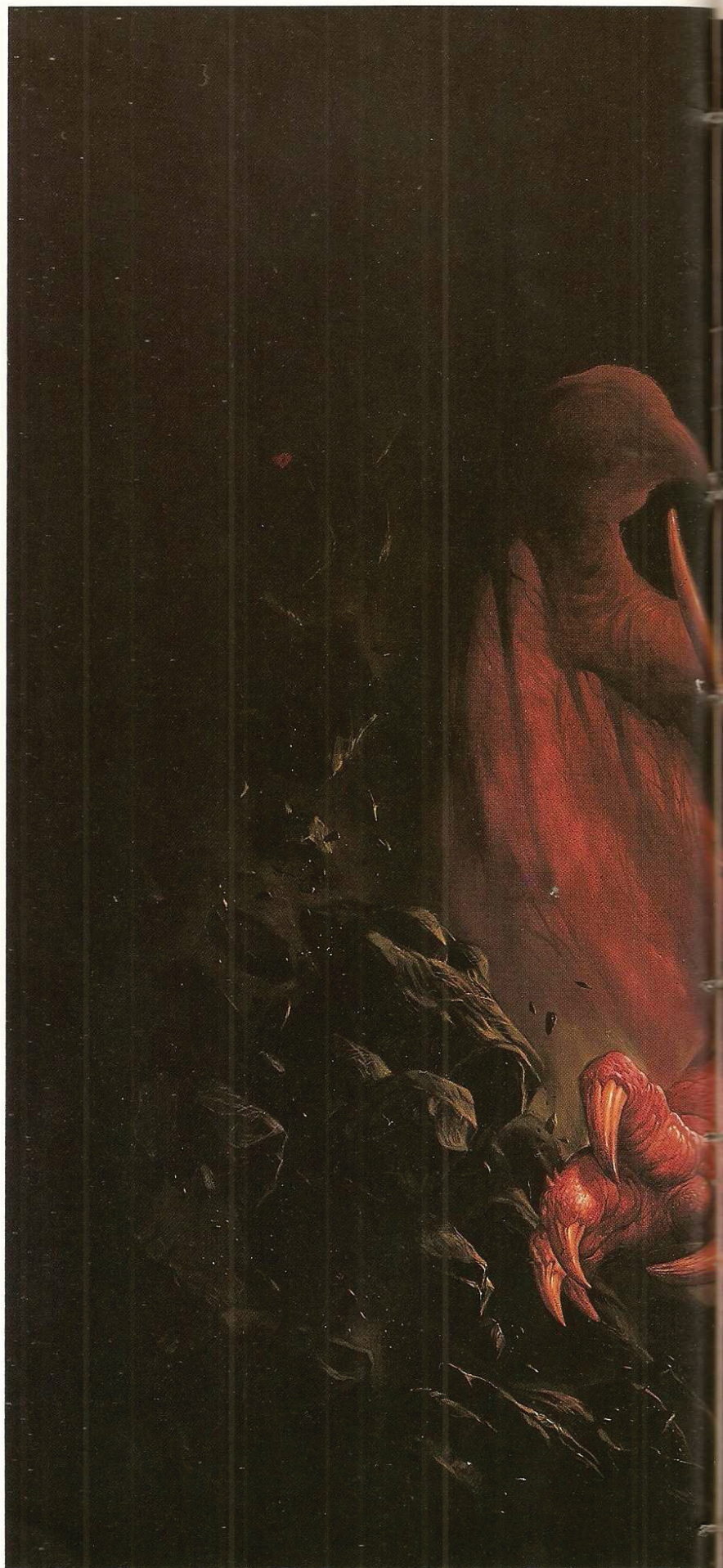
artistas leva você a uma jornada por universos lendários como DRAGONLANCE, GREYHAWK, FORGOTTEN REALMS, RAVENLOFT e muitos outros.

Que eles sejam seu guia nesta viagem fantástica. Venha para
OS MUNDOS DA MAGIA...

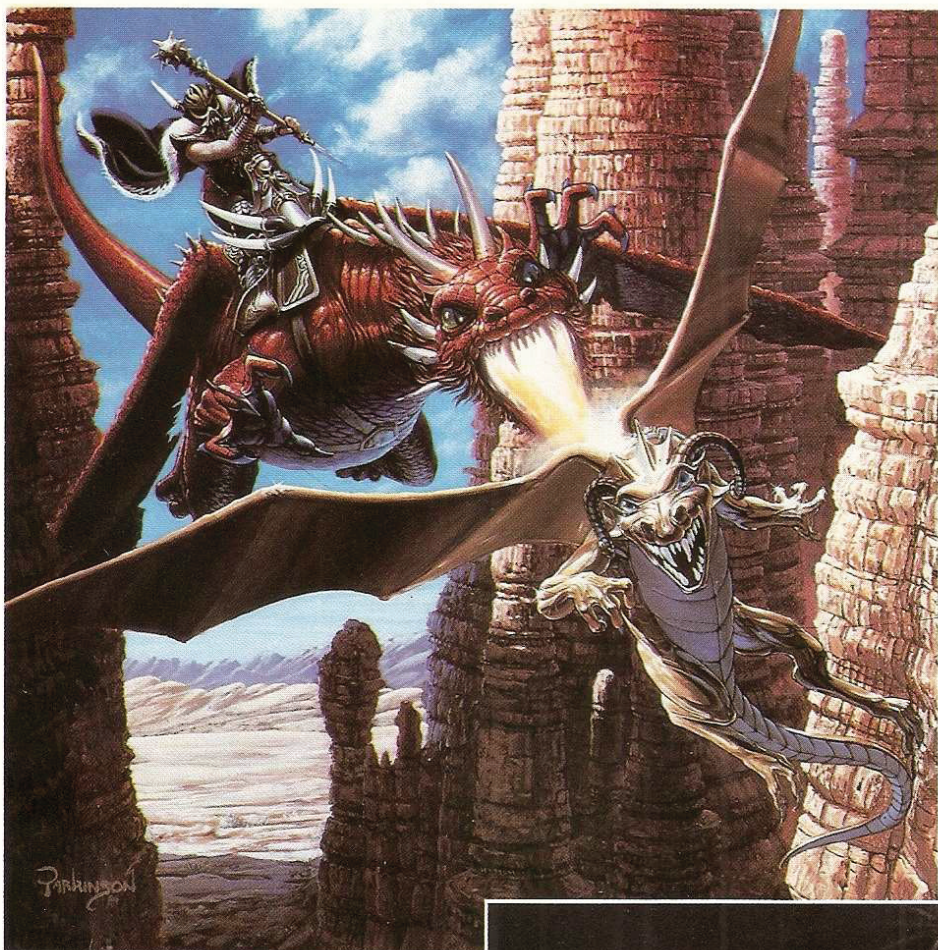
CUIDADO: CÁ EXISTEM DRAGÕES!

Enquanto viaja por estradas e atalhos da imaginação, tenha cautela com o que encontrar pela frente. O habitante favorito destes mundos é, com certeza, o mais fantástico produto de todos os mitos e lendas: o dragão. Você os verá em todos os tamanhos, formas e cores, com igual variedade de personalidades, tendências e imperfeições. “Inimigo”, “aliado” e “observador indiferente” são todas definições possíveis para esta poderosa criatura alada que espregueira em cada curva, logo adiante... e nenhum lugar é seguro o bastante quando você for convidado para o almoço... como almoço. Cartógrafos dos dias de Pedro Álvares Cabral estavam absolutamente certos quando, diante do desconhecido, escreviam em seus mapas: “Cuidado: Cá existem dragões!”.

PRÓLOGO



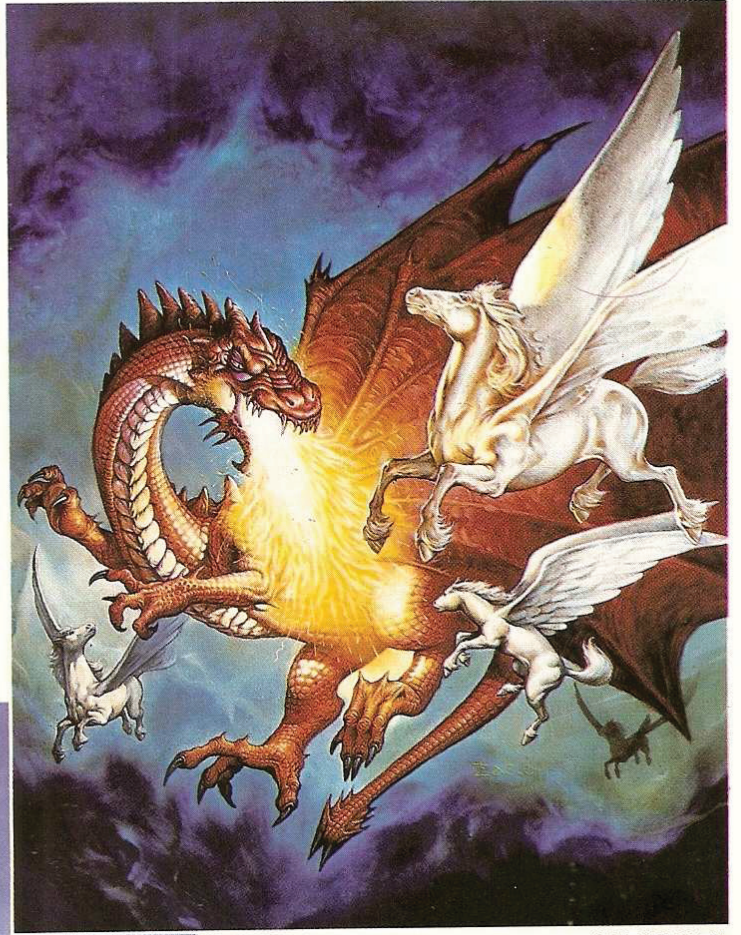




KEITH PARKINSON



CLYDE CALDWELL



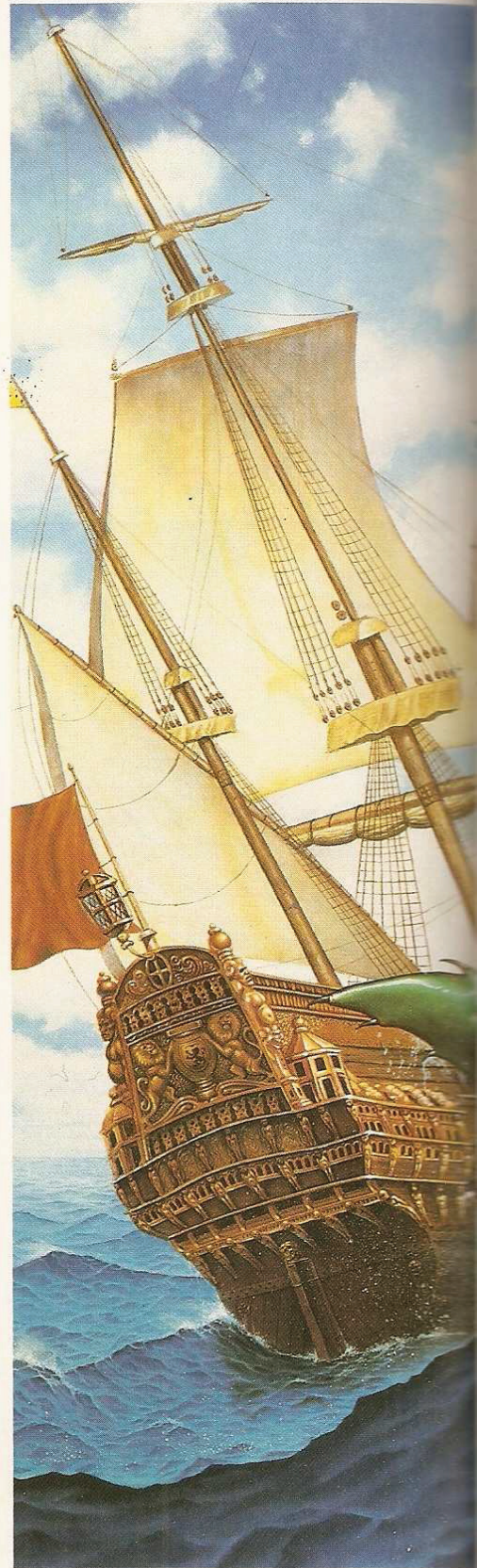
JEFF EASLEY



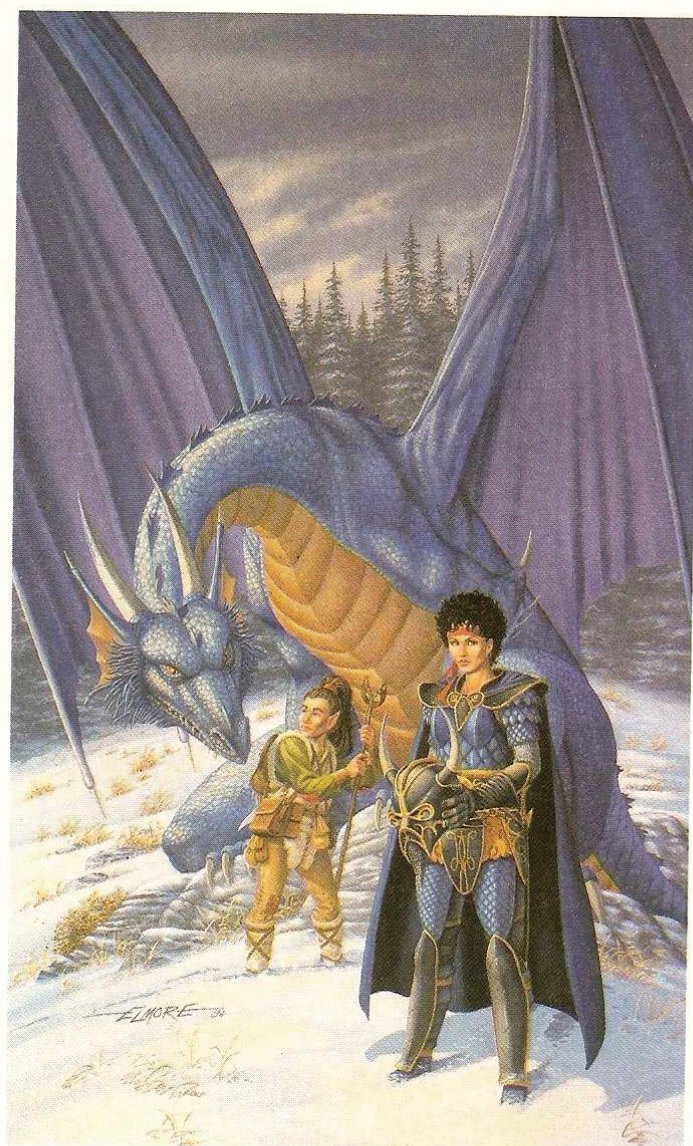
JEFF EASLEY



BROM



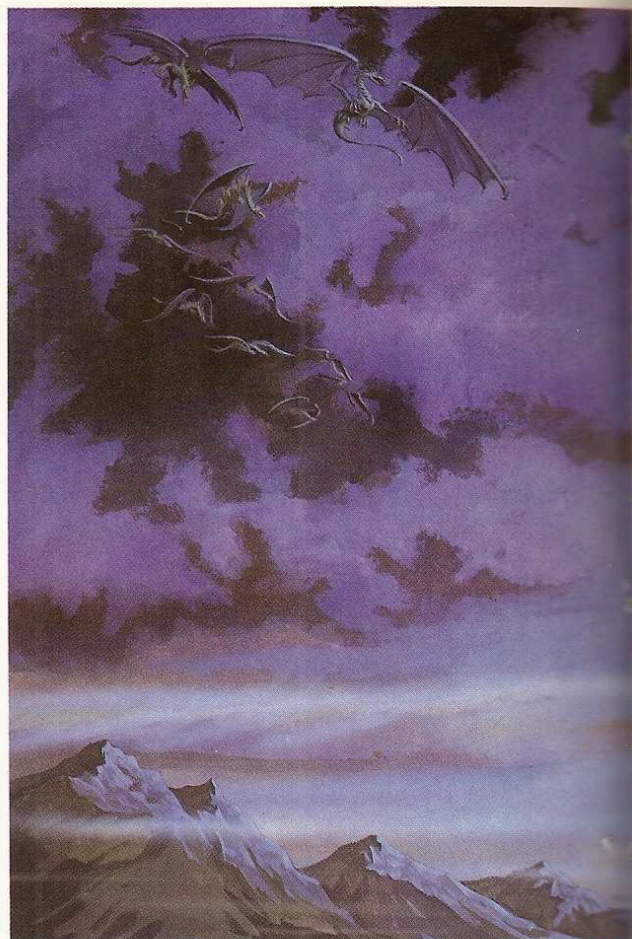
FRED FIELDS



LARRY ELMORE



KEITH PARKINSON

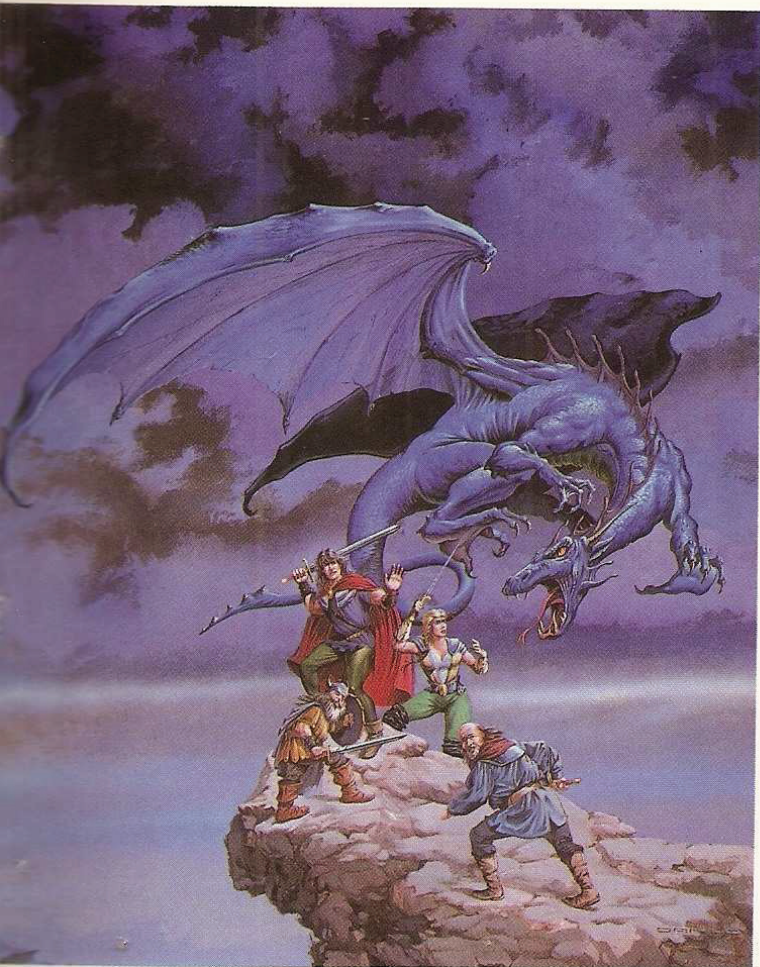


DANILO GONZALES



BROM





LARRY ELMORE



CLYDE CALDWELL



CLYDE CALDWELL



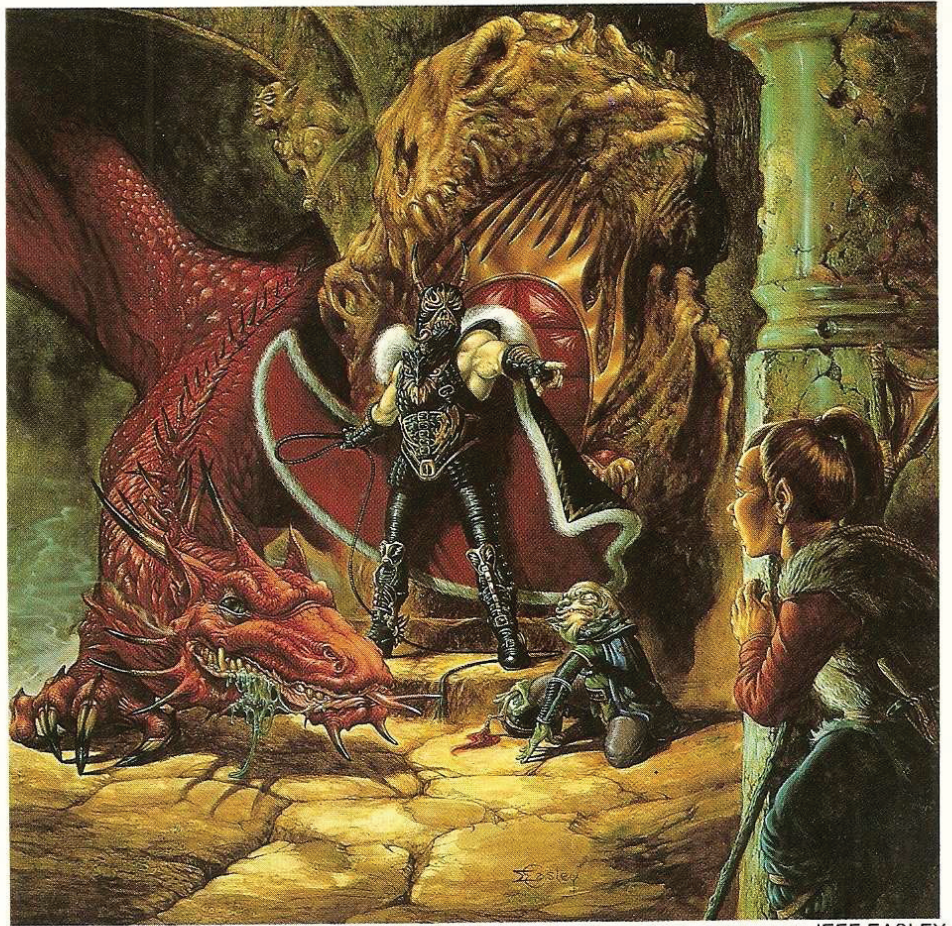
KEITH PARKINSON



KEITH PARKINSON



JEFF EASLEY



JEFF EASLEY



LARRY ELMORE

No princípio tudo é muito
simples...
Um vilarejo medieval, um
aventureiro audaz
e... *um dragão*.
Seja à espreita no cume de
uma montanha ou
adormecido nas
profundezas da terra, esta
temível criatura está
sempre disposta a
transformar o caçador em

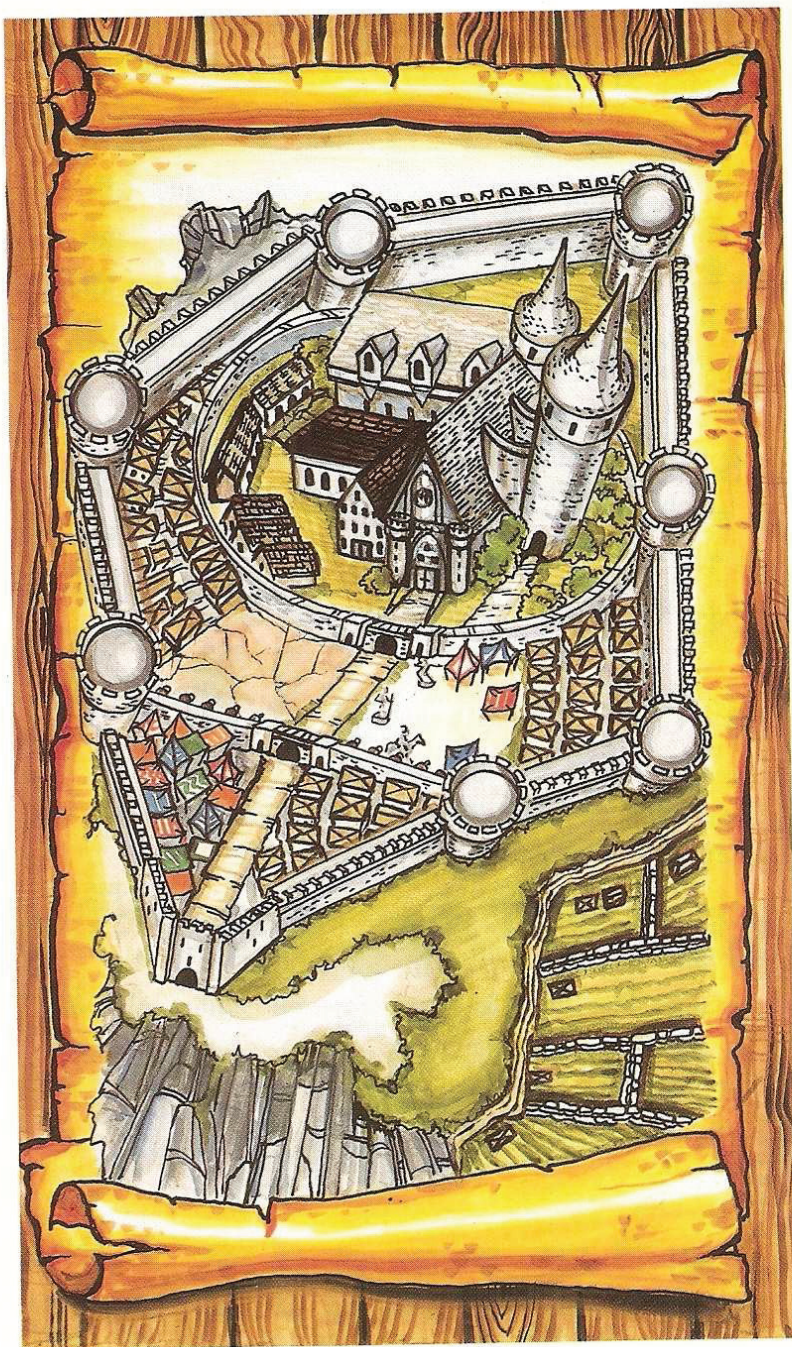
Dungeons & Dragons ^{caça.} Sua

origem é um mistério; seus
hábitos, tão variados
quanto perigosos.

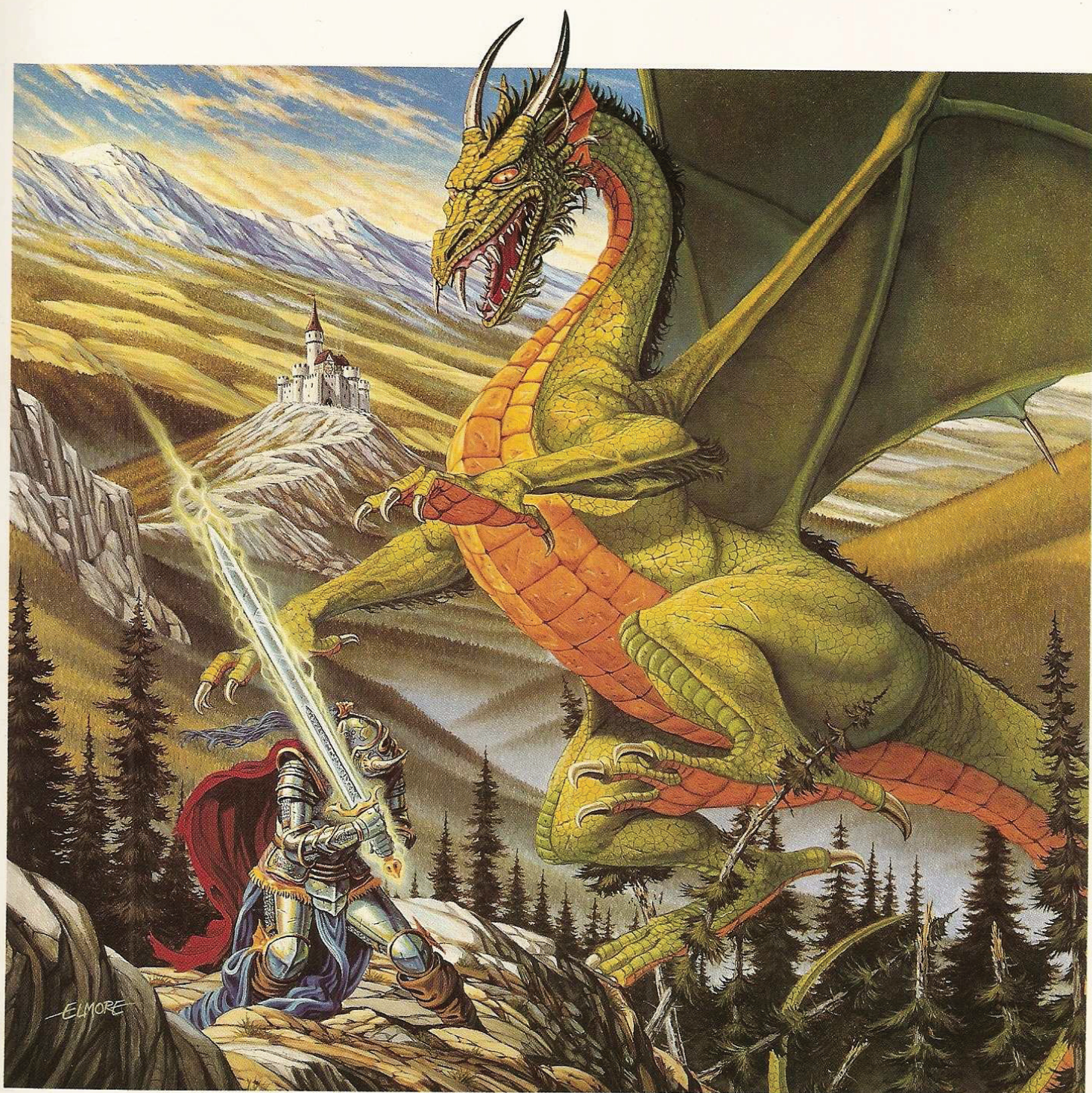
A caçada ao dragão é
apenas uma aventura de
um grande panorama de
possibilidades. Há,
também, reinos a serem
explorados, nobres
cavaleiros para encontrar e
cortes tão luxuosas quanto
a do Rei Artur e os
cavaleiros da Távola
Redonda. E, naturalmente,
toda Camelot tem seu
Merlin, um mago disposto
a dividir seus segredos de
magia e fascinação...
segredos que poderão ser
vitais para sobreviver neste
mundo de perigos
inesperados.

PARTE I

Cenários de Aventura



ROBIN RAAB



LARRY ELMORE



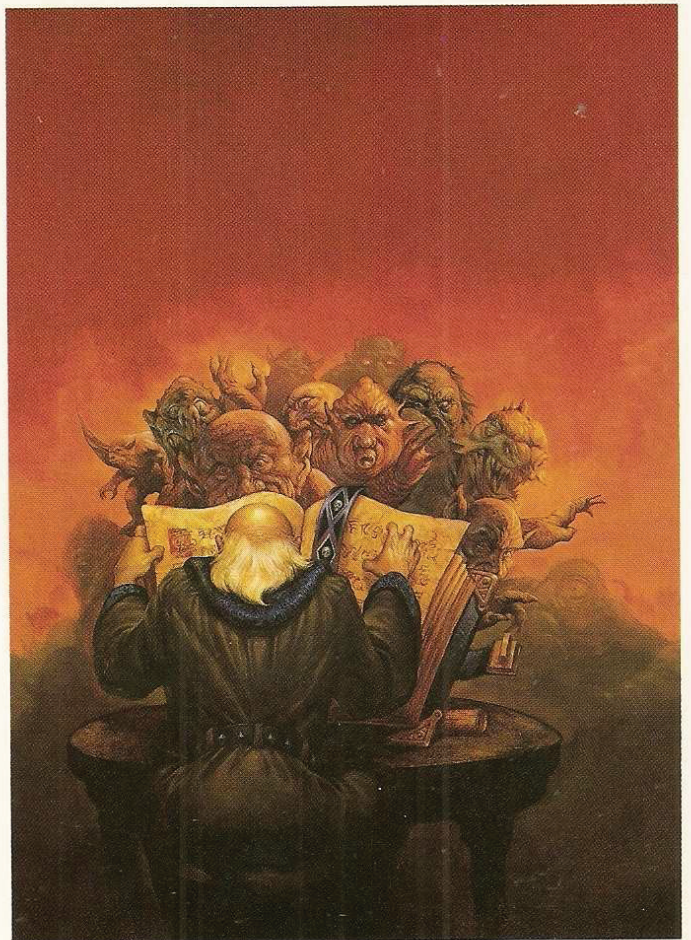
JEFF EASLEY



ROBH RUPPEL



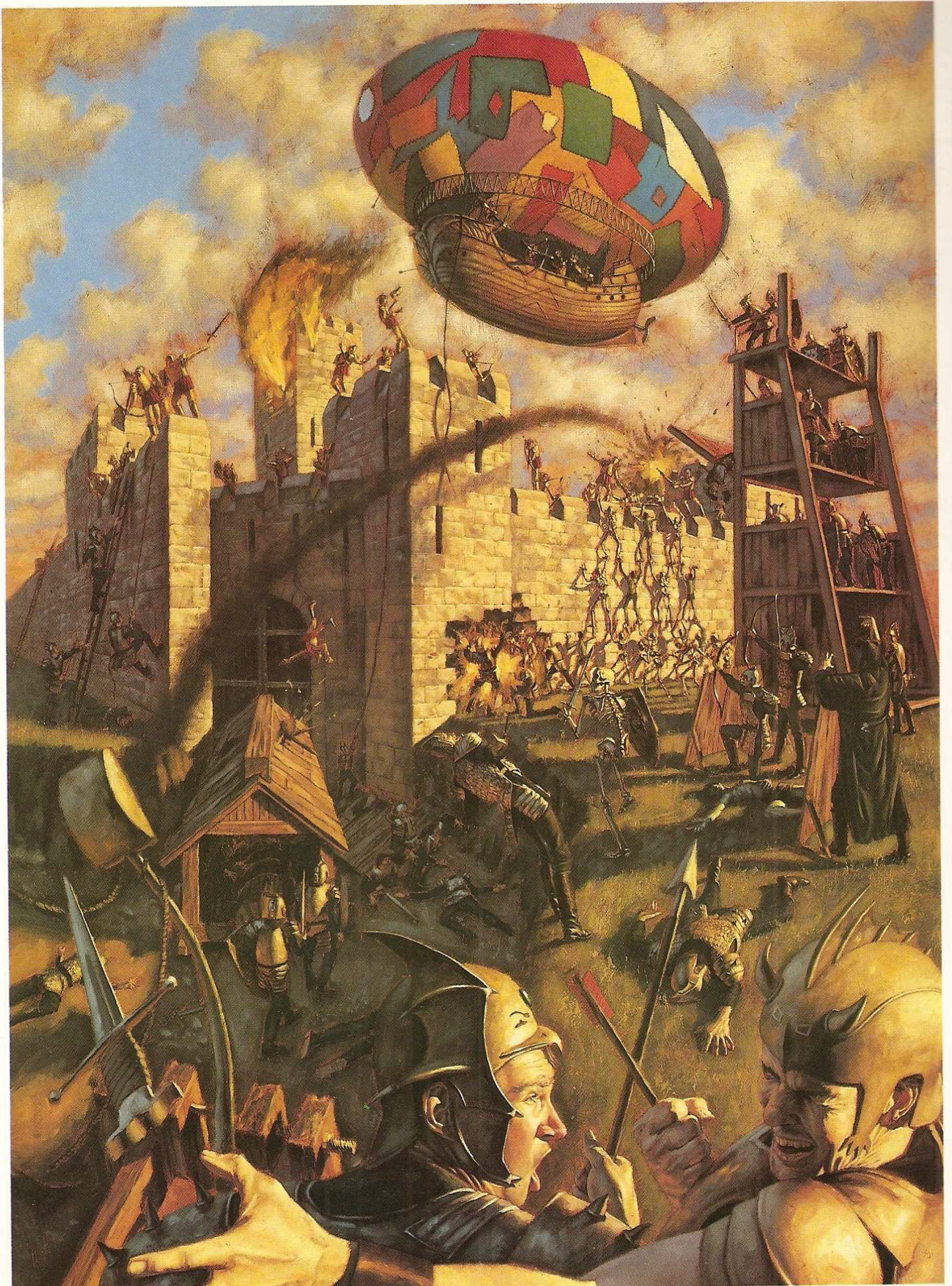
JEFF EASLEY



JEFF EASLEY

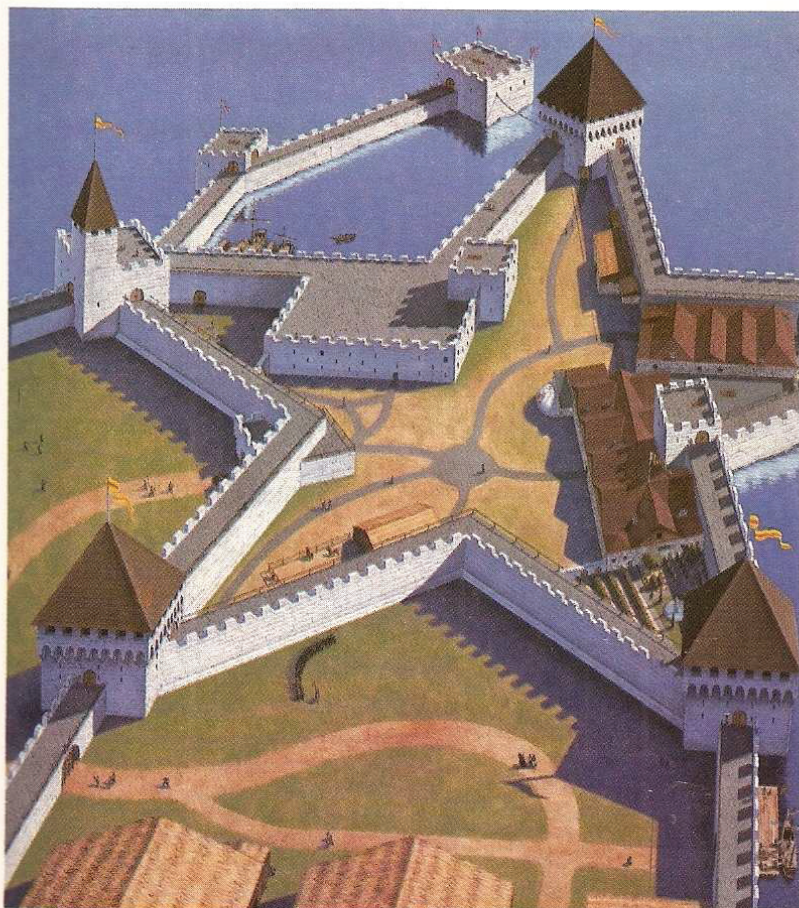


KEITH PARKINSON





ERIK OLSON



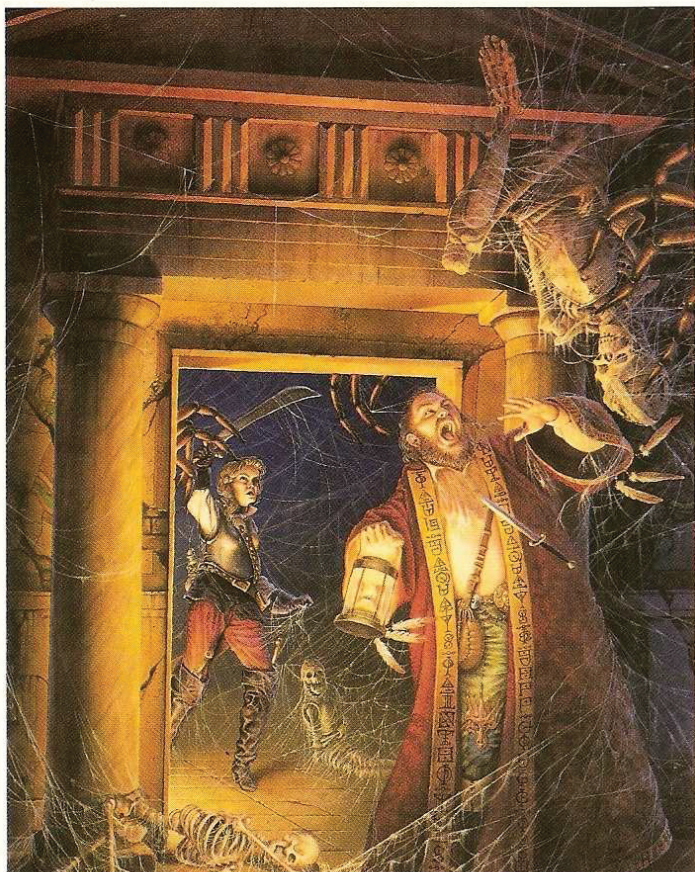
ROGER LOVELESS

Não muito distante das paisagens magníficas de nossa imaginação existem castelos sombrios abrigando tesouros perdidos, segredos esquecidos e itens mágicos para serem descobertos. Você bate à porta, mas parece que não há ninguém. Então começa a investigar. Vasculha os níveis superiores, mas não encontra tesouros nem objetos mágicos. Resta apenas uma opção: as escadas intermináveis que levam para baixo, rumo à masmorra. Tudo que ilumina seu caminho é a tocha que está carregando.

A masmorra é úmida e fria, e o eco de seus passos prega peças em você. Mas não há mais ninguém ali: o castelo está vazio e a masmorra, deserta... ou é o que você pensa.

Masmorras são mais do que simples depósitos de armas, ou celas para prisioneiros.

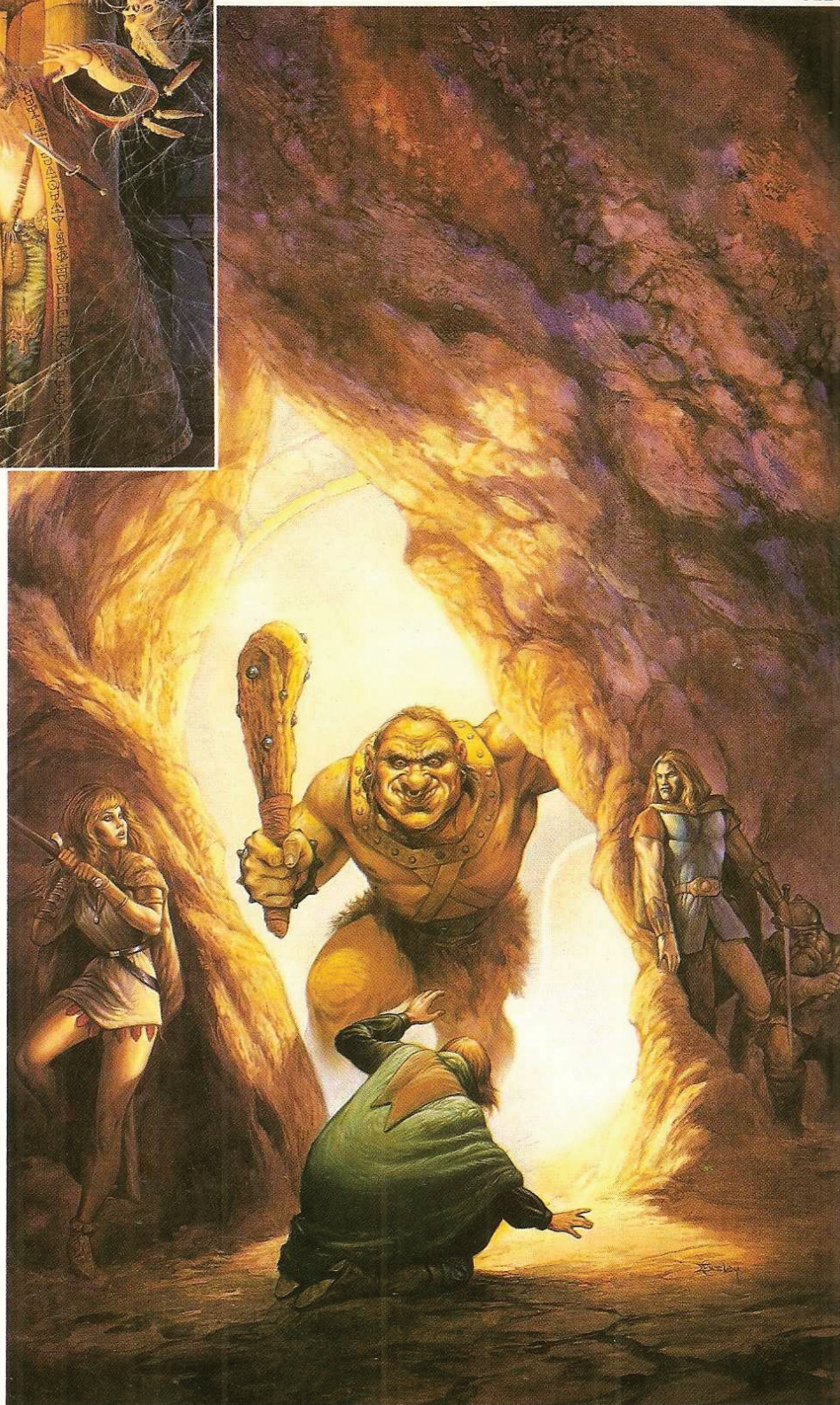
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition



PAUL JAQUAYS

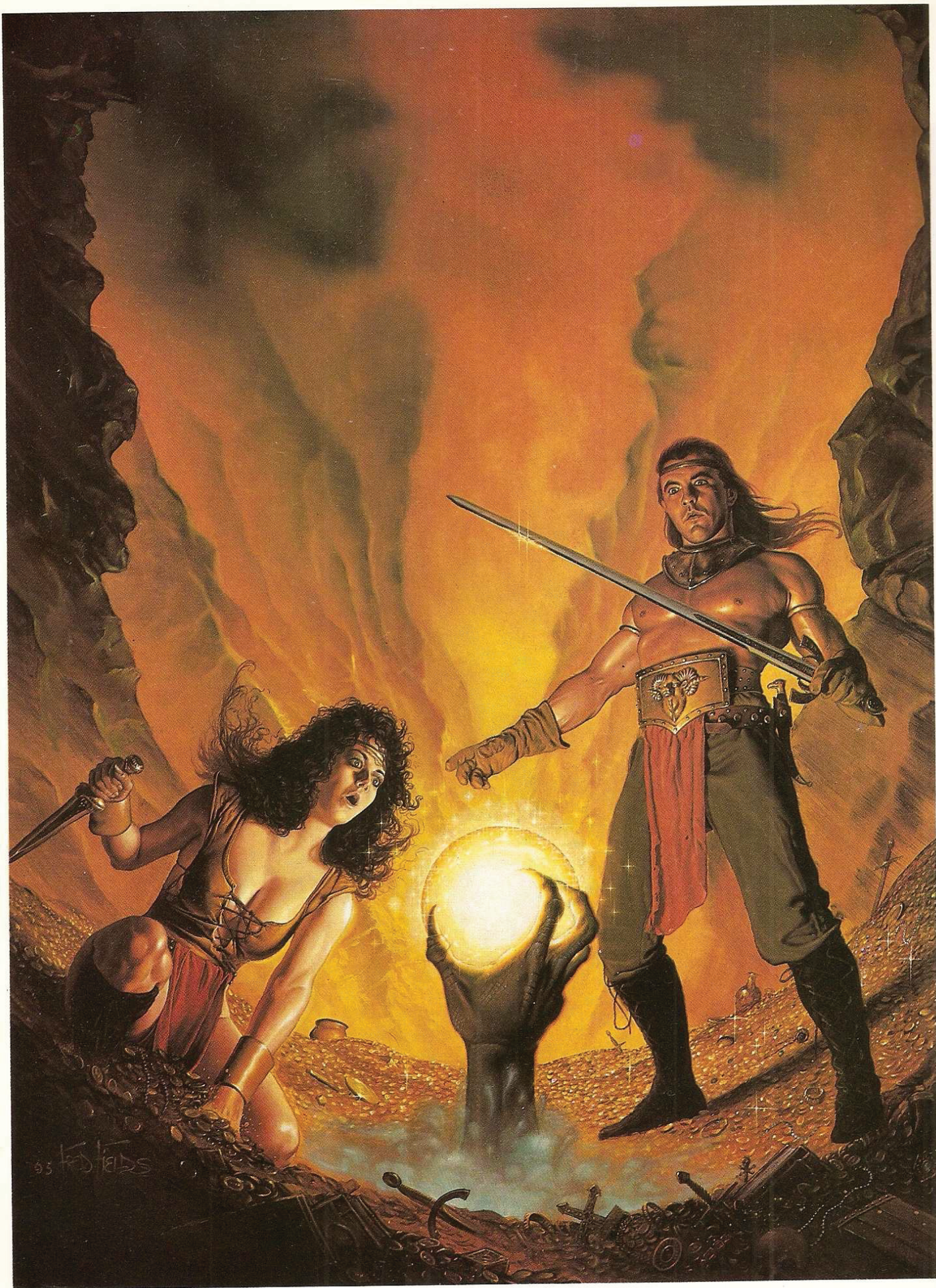
Masmorras podem conter mundos inteiros em si mesmas, estendendo-se por quilômetros subterrâneos, cada vez mais fundo, rumo às entranhas da terra. Há armadilhas escondidas em toda à sua volta. Ogros, orcs, goblins e mortos-vivos vagueiam pelos túneis... onde nenhum encontro pode ser chamado de casual. Você também pode se deparar com um feiticeiro elaborando tramas malignas, ou com algum dragão adormecido. Pensa em voltar? Mas o tesouro pode estar ali, bem próximo, e afinal você é um aventureiro. Subitamente uma brisa gélida apaga sua tocha. A escuridão invade a masmorra, transformando a idéia de uma fantástica aventura em algo amedrontador.

JEFF EASLEY





GLEN ORLIK



Esse cenário simples - câmaras subterrâneas, repletas de tesouros e perigos - foi o começo de tudo. Mas o jogo "ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS" foi além, criando todo um universo como cenário para aventuras.

Mas estes mundos não passam de um palco vazio sem um elemento fundamental: Você.

É você quem explorará as infinitas possibilidades deste universo de fantasia e imaginação; é quem, no papel de seu personagem, definirá suas motivações e objetivos. Suas opções são determinadas pelas características de seu papel, seja um guerreiro forte e corajoso, um ladrão audaz e sutil, ou um mago confiante e poderoso.

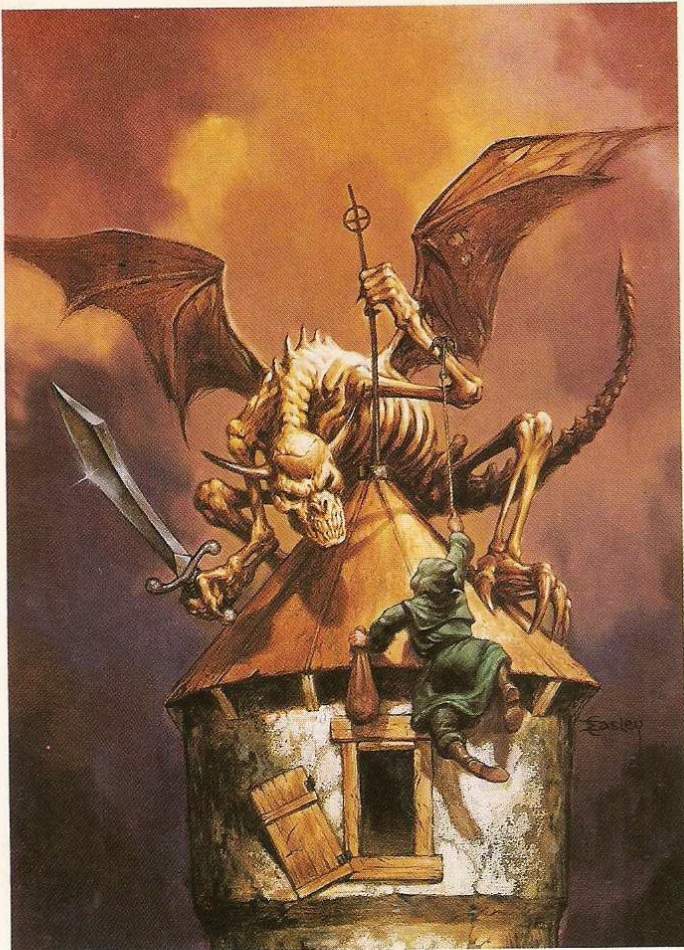
Você tem o poder de mudar o rumo da história, criar novas realidades; ganhar experiência, fortuna e sabedoria; tornar-se uma combinação de Marco Polo, Conan e Merlin; jogar sozinho, ou como membro de um time.

Os únicos limites são aqueles impostos por sua imaginação e pelo cenário em que você ambientar suas aventuras.

Nas próximas páginas você terá uma idéia dos tipos de personagens que o aguardam.



FRED FIELDS



JEFF EASLEY



CAROL HEYER



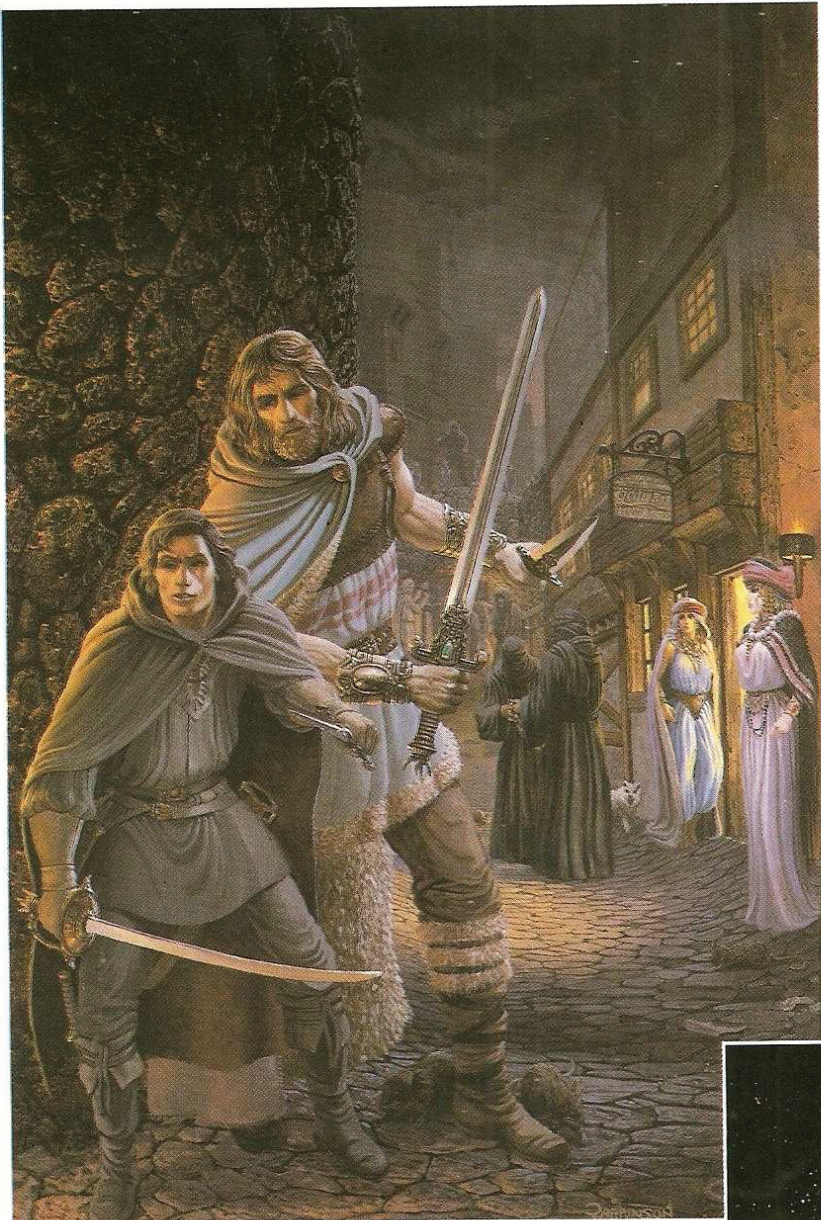
JEFF EASLEY



FRED FIELDS

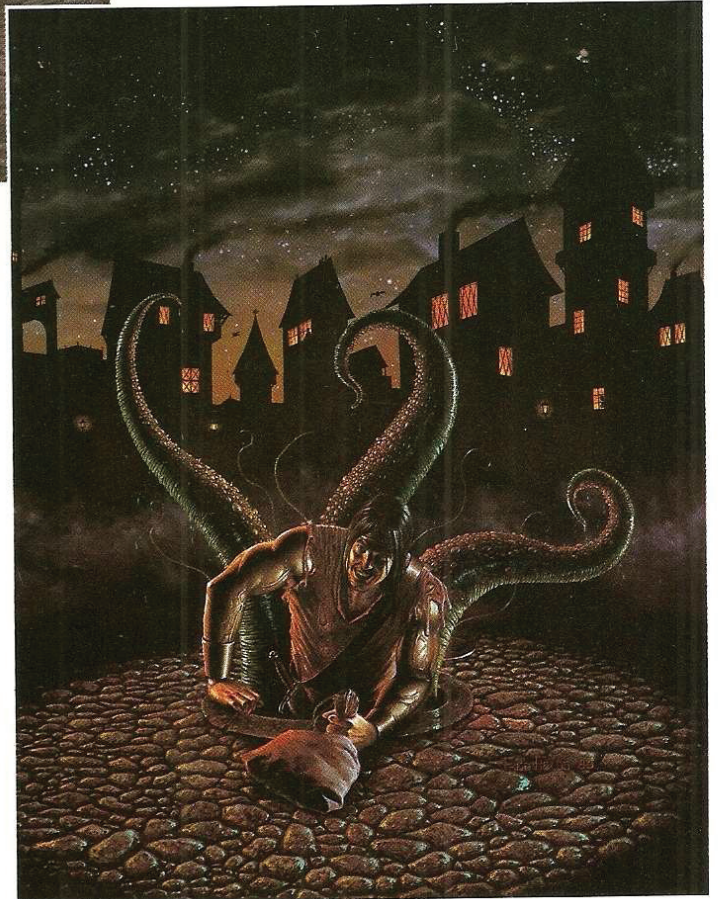


JEFF EASLEY



KEITH PARKINSON

FRED FIELDS





FRED FIELDS

A paisagem rompe através das
masmorras. Se até então o
cenário de aventuras era escuro e
assustador, ele agora parte para
locais abertos, ricos em detalhes,
vida e tradição. É criado
o primeiro planeta: Oerth. Um
mundo medieval de “faz-de-
conta”, que ganha vida e
consistência. Reinos e países com
características próprias, onde
surgem habitantes com
personalidades definidas e
distinções culturais estabelecidas.
O ambiente de jogo passa a
envolver planícies verdejantes e
castelos feudais. Não é só um
lugar para explorar, mas
para viver.
Neste momento surge



Em locais como “O Templo da
Maldade Elemental”, “A Tumba
dos Horrores” ou “A Cidade dos
Crânios”, novos desafios são
sempre propostos aos bravos
aventureiros, por meio de
personagens marcantes como
Mordenkainen, Iuz, o Maligno, e
Ivid, o Eterno. Tramas são
delineadas enquanto a história se
desenvolve, eventos modificam a
geografia, forças políticas
sucumbem. Explode a guerra.

PARTE II

Cenários de Esplendor



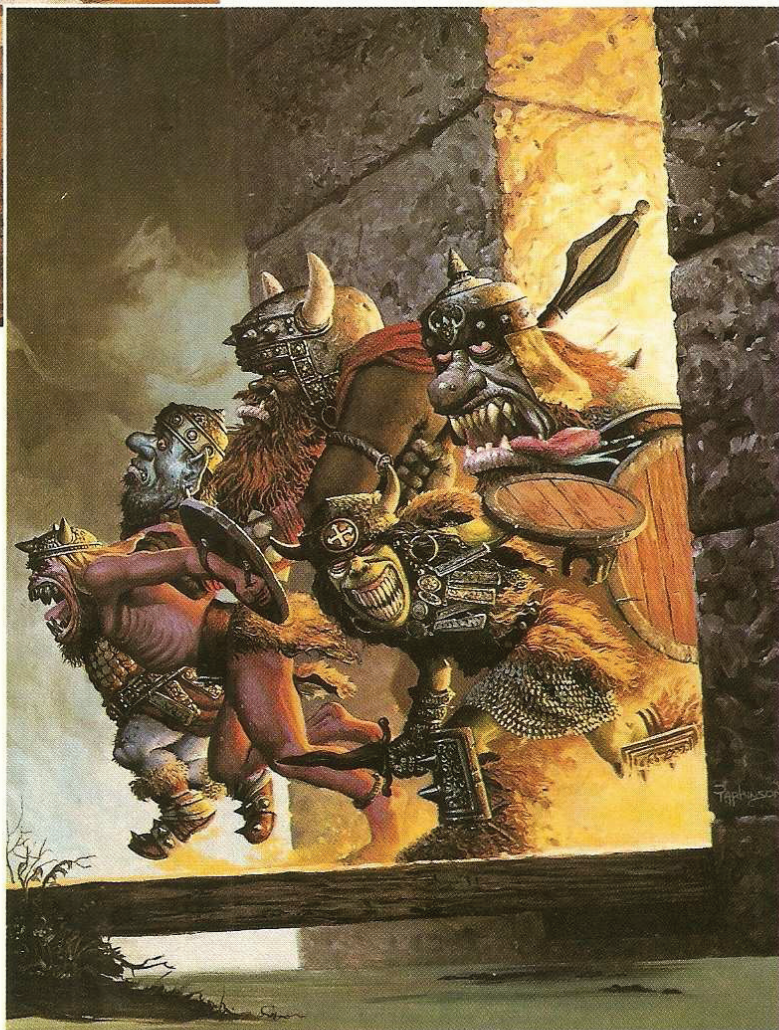
JEFF EASLEY



CLYDE CALDWELL



CLYDE CALDWELL



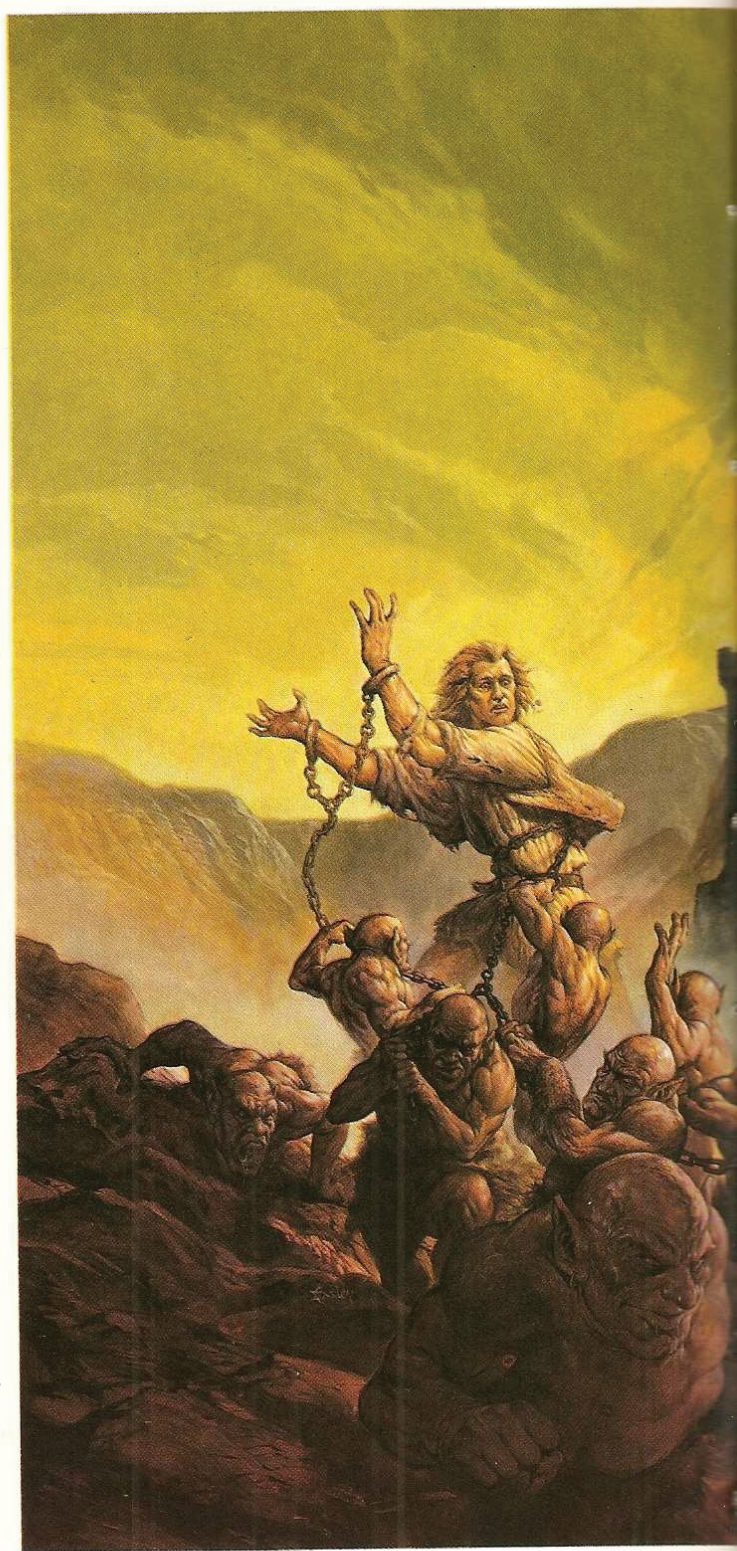
KEITH PARKINSON



JEFF EASLEY

O mundo se desenvolve. A paisagem muda. Grandes cidades caem ao chão. Fortalezas são sitiadas e sucumbem ante hordas inimigas. Você deixa de enfrentar apenas monstros selvagens, ou armadilhas preparadas para detê-lo. A devastação da guerra se espalha à sua volta.

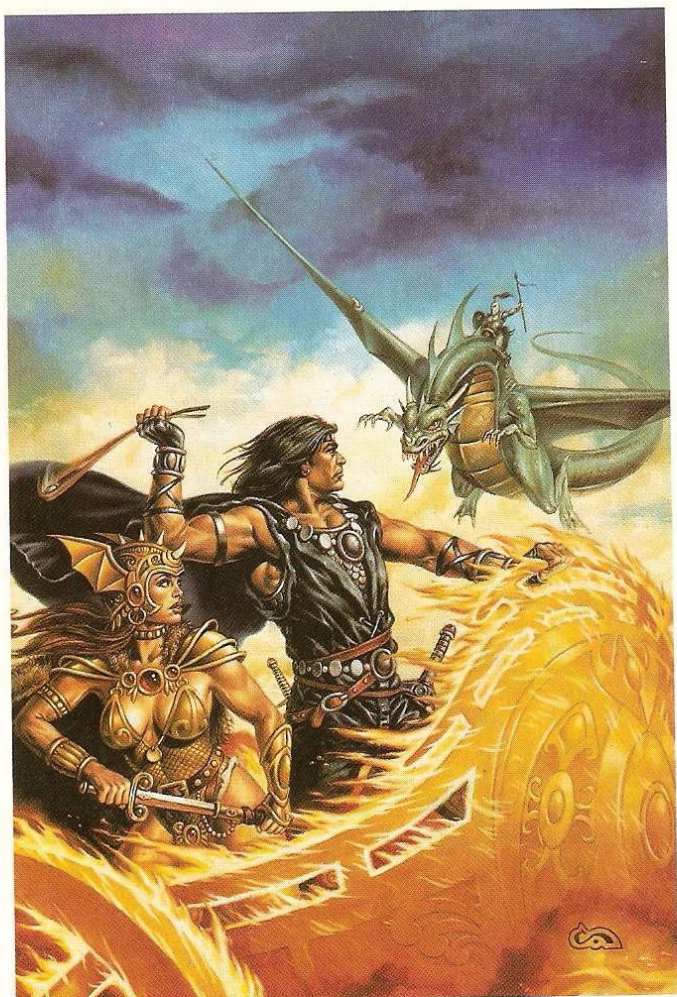
Toda uma civilização está sendo destruída... mas com o tempo outra se ergue, renascendo das cinzas. A história não pára em GREYHAWK, apesar da paisagem maculada pela guerra e da atuação das forças do mal.



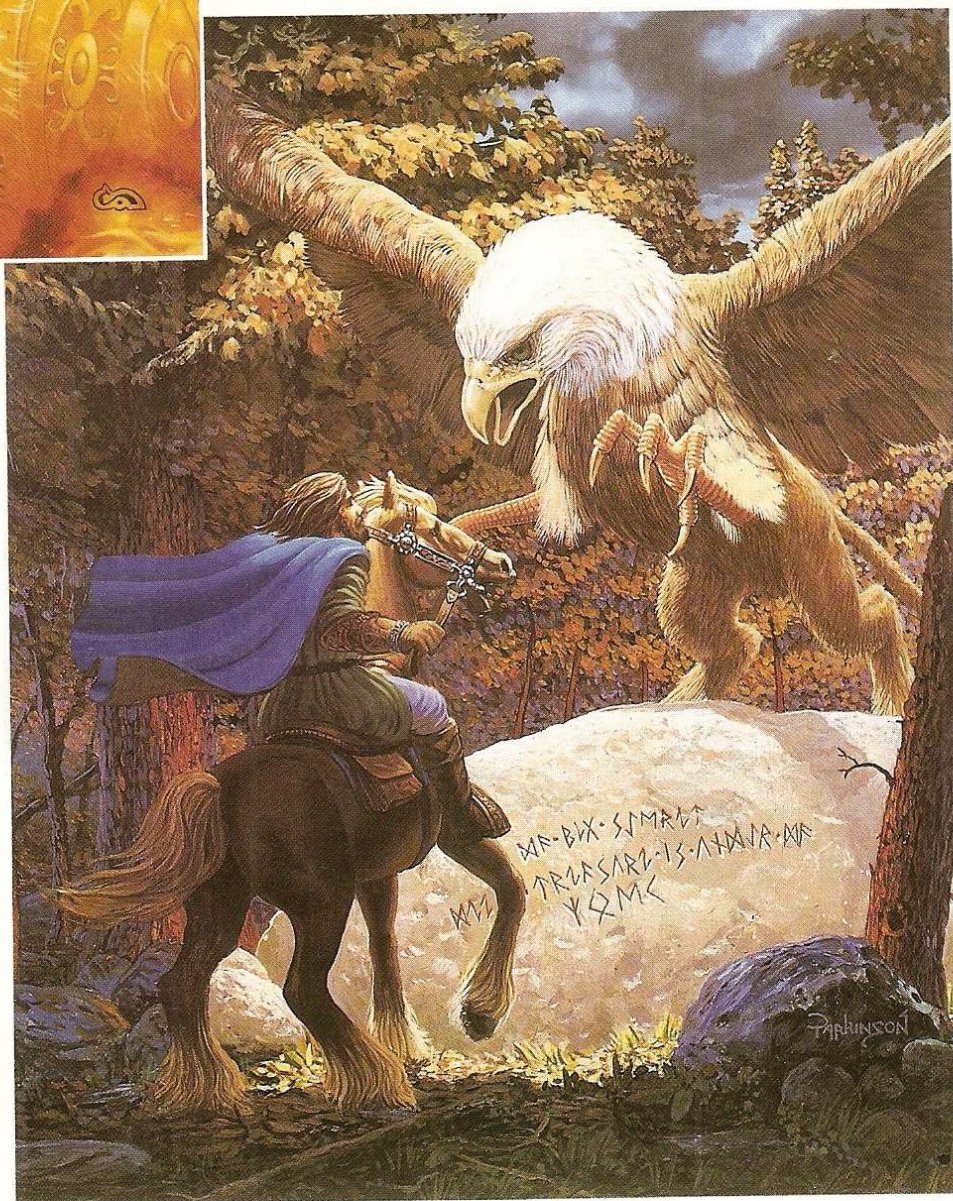
JEFF EASLEY



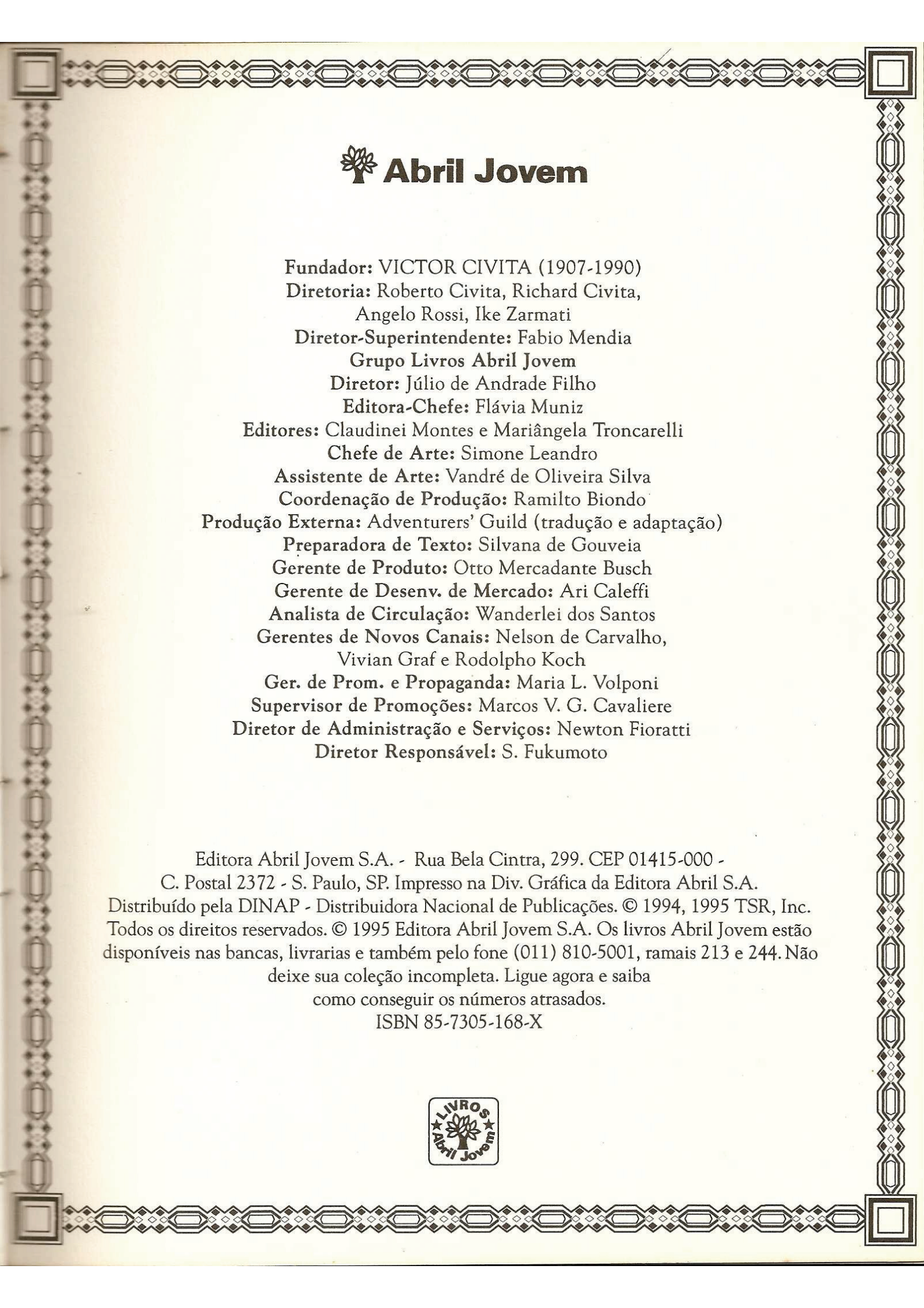
PAUL JAQUAYS



CLYDE CALDWELL



KEITH PARKINSON



Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita,
Angelo Rossi, Ike Zarmati
Diretor-Superintendente: Fabio Mendia
Grupo Livros Abril Jovem
Diretor: Júlio de Andrade Filho
Editora-Chefe: Flávia Muniz
Editores: Claudinei Montes e Mariângela Troncarelli
Chefe de Arte: Simone Leandro
Assistente de Arte: Vandrê de Oliveira Silva
Coordenação de Produção: Ramilto Biondo
Produção Externa: Adventurers' Guild (tradução e adaptação)
Preparadora de Texto: Silvana de Gouveia
Gerente de Produto: Otto Mercadante Busch
Gerente de Desenv. de Mercado: Ari Caleffi
Analista de Circulação: Wanderlei dos Santos
Gerentes de Novos Canais: Nelson de Carvalho,
Vivian Graf e Rodolpho Koch
Ger. de Prom. e Propaganda: Maria L. Volponi
Supervisor de Promoções: Marcos V. G. Cavaliere
Diretor de Administração e Serviços: Newton Fioratti
Diretor Responsável: S. Fukumoto

Editora Abril Jovem S.A. - Rua Bela Cintra, 299. CEP 01415-000 -
C. Postal 2372 - S. Paulo, SP. Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A.
Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. © 1994, 1995 TSR, Inc.
Todos os direitos reservados. © 1995 Editora Abril Jovem S.A. Os livros Abril Jovem estão
disponíveis nas bancas, livrarias e também pelo fone (011) 810-5001, ramais 213 e 244. Não
deixe sua coleção incompleta. Ligue agora e saiba
como conseguir os números atrasados.

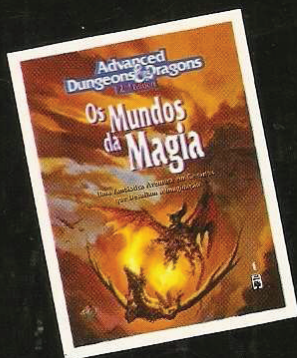
ISBN 85-7305-168-X



"O labirinto subterrâneo conduz às entranhas da terra. Você, herói destemido, enfrenta magos poderosos, monstros e vilões, que a escuridão oculta. Mas nenhum perigo o atemoriza, nem o faz recuar. Seu objetivo: desvendar mistérios, conquistar tesouros e ser recompensado com o maior dos prêmios: viver uma grande aventura."

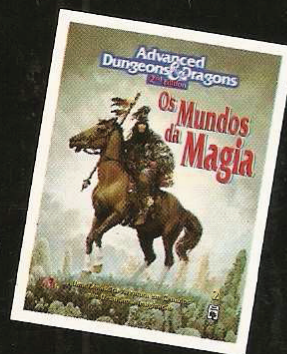
Venha para

Os Mundos da Magia



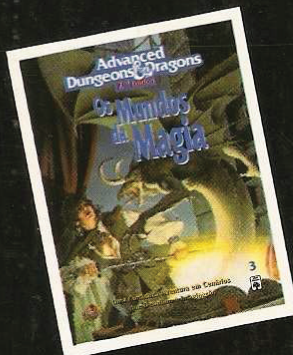
Edição 1

Descubra o que é RPG e viaje por cenários de aventura, passando por masmorras e enfrentando dragões até chegar ao mundo medieval de GREYHAWK™.



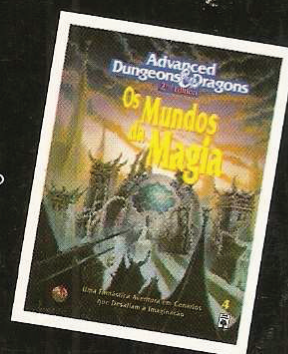
Edição 2

Castelos feudais, valentes guerreiros e magos misteriosos. Prepare-se para as surpresas que o aguardam nos mundos fantásticos de FORGOTTEN REALMS™, DRAGONLANCE™ E MYSTARA™.



Edição 3

Esqueça tudo o que você entende por fantasia. Os dragões e feiticeiros dão lugar aos terrores da noite em Ravenloft, à violência no deserto DARK SUN™ e às areias encantadas das mil e uma noites de AL-QADIM™.



Edição 4

Nem tudo são lendas nos Mundos da Magia. Algumas respostas podem não estar no passado, mas muito além. Outras dimensões, naves espaciais e robôs assassinos estão em GAMMA WORLD™, SPELLJAMMER™ e PLANESCAPE™.



TM indica marcas registradas de TSR, Inc.
© 1994, 1995 TSR, Inc.
Todos os direitos reservados.



ISBN 85-7305-168-X



9 788573 051681