

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Os Mundos da Magia



2

Uma Fantástica Aventura em Cenários
que Desafiam a Imaginação



RS = Z42
VEJA TABELA

Os Mundos da Magia





PAUL JAQUAYS



ROBH RUPPEL

Bem -vindo a FORGOTTEN REALMS, o mundo do planeta Toril.

O mais

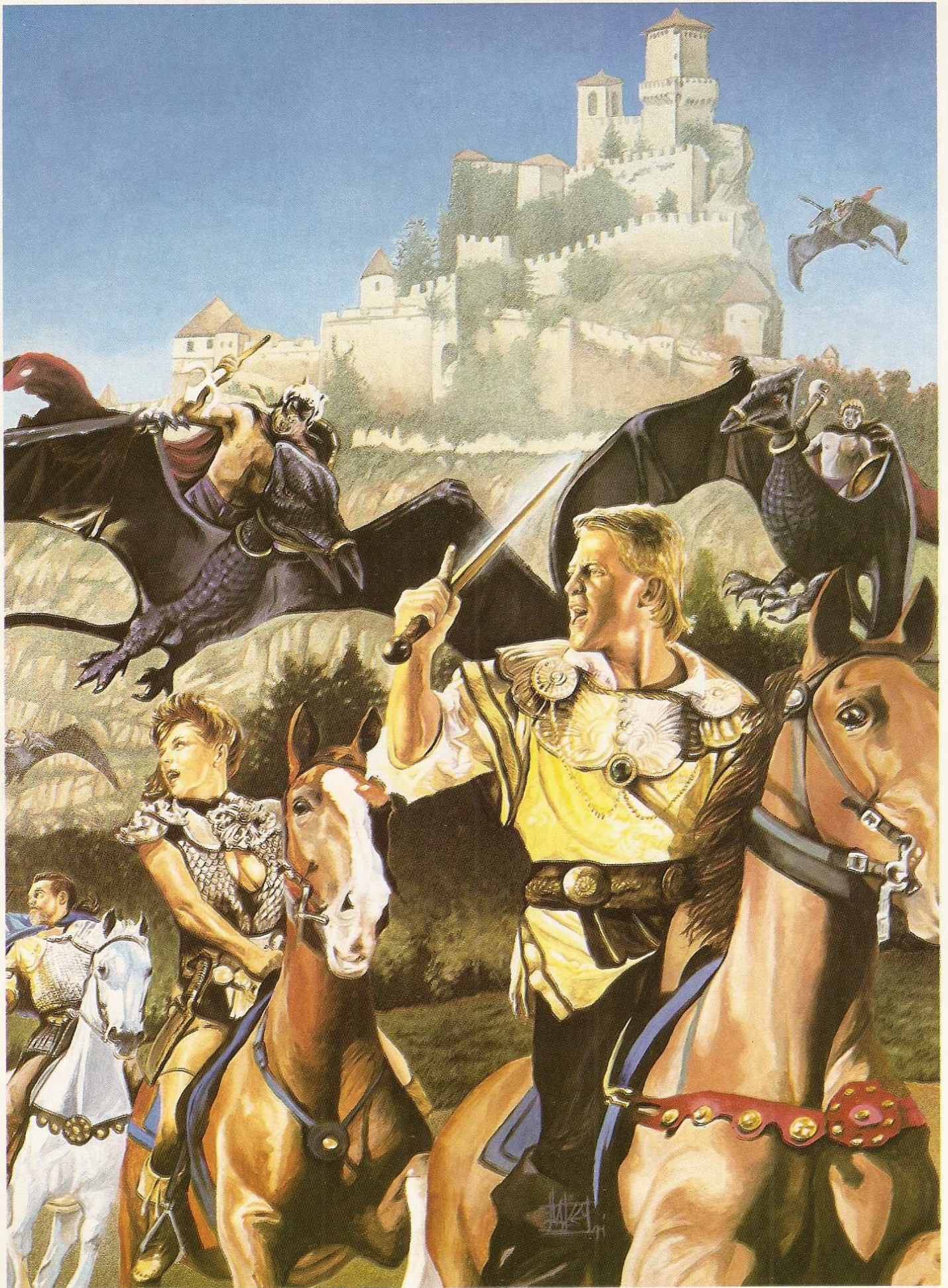
vasto e

diversificado mundo de fantasia já criado, seja em termos de geografia, de espaço, ou de diversidade cultural, sua história desenvolveu-se num sentido verdadeiramente global. Repleto de maravilhas e segredos, a vastidão de FORGOTTEN REALMS é um desafio estimulante para quem busca novas aventuras, do Norte congelado ao Sul radiante.

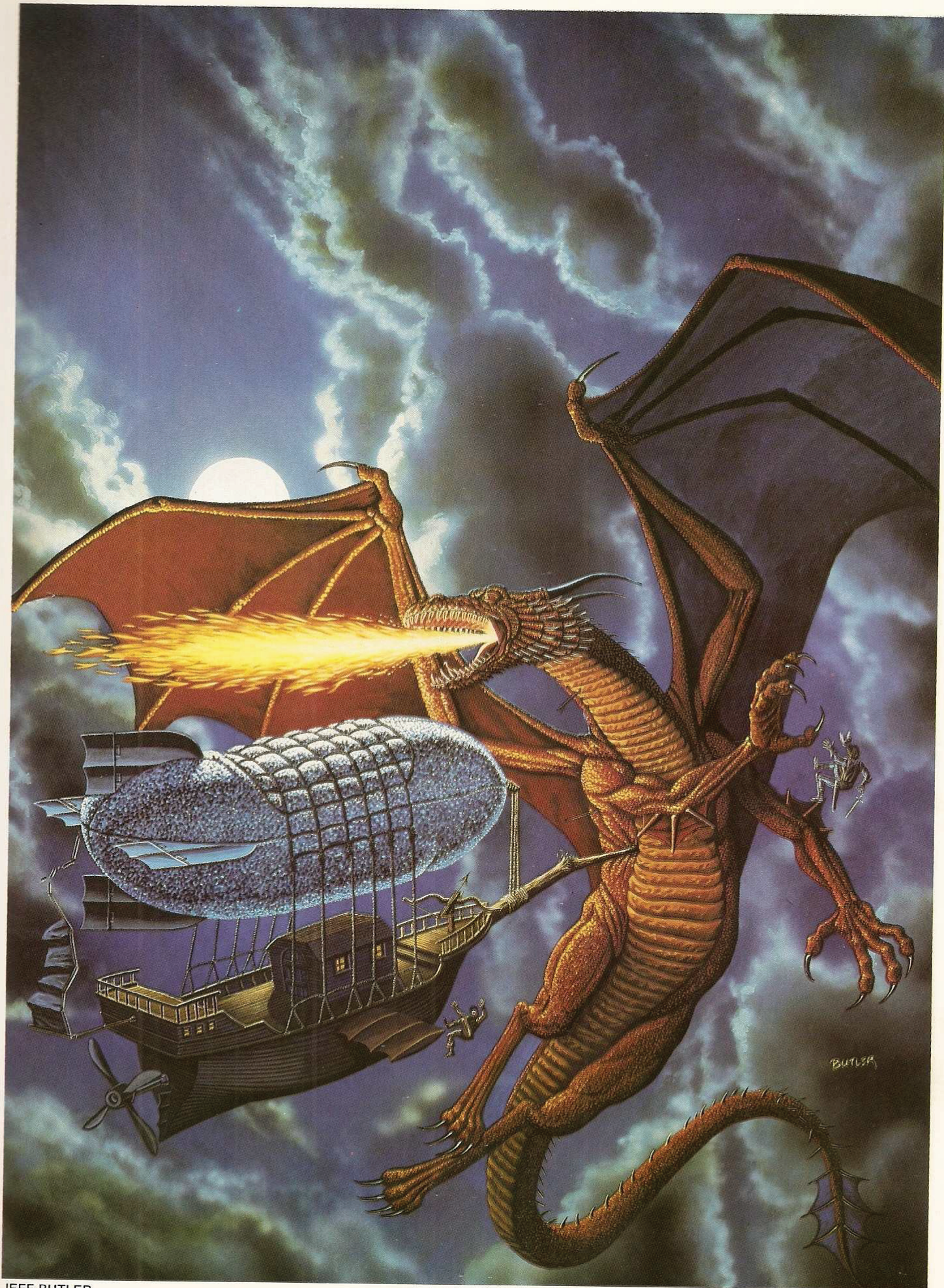
Você teria coragem de enfrentar o terrível calor do deserto de Anauroch... de sentir o vento eternamente frio que sopra na Grande Geleira... de esgueirar-se pelas reentrâncias de Undermountain, e ver a dança élfica em homenagem a Selune, a Deusa da Lua... de ser apresentado a Elminster, o mais sábio dos magos... de viajar às distantes fronteiras das Terras Bárbaras ou à Selva de Chult, habitada por dinossauros, em busca de aventura e perigo... de ver, deslumbrado, a dança dos golfinhos na baía de Dambrath... de navegar rumo às ilhas de Monshae e Evermeet, bem além da Costa da Espada... de descobrir as maravilhas de Shadowdale, Cormyr e... claro, Waterdeep, a maior e mais importante cidade de Toril? Peça, então, ajuda a Volo, o melhor guia de FORGOTTEN REALMS.

Estas são apenas algumas das opções que o aguardam aqui.





JOHN & LAURA LAKEY



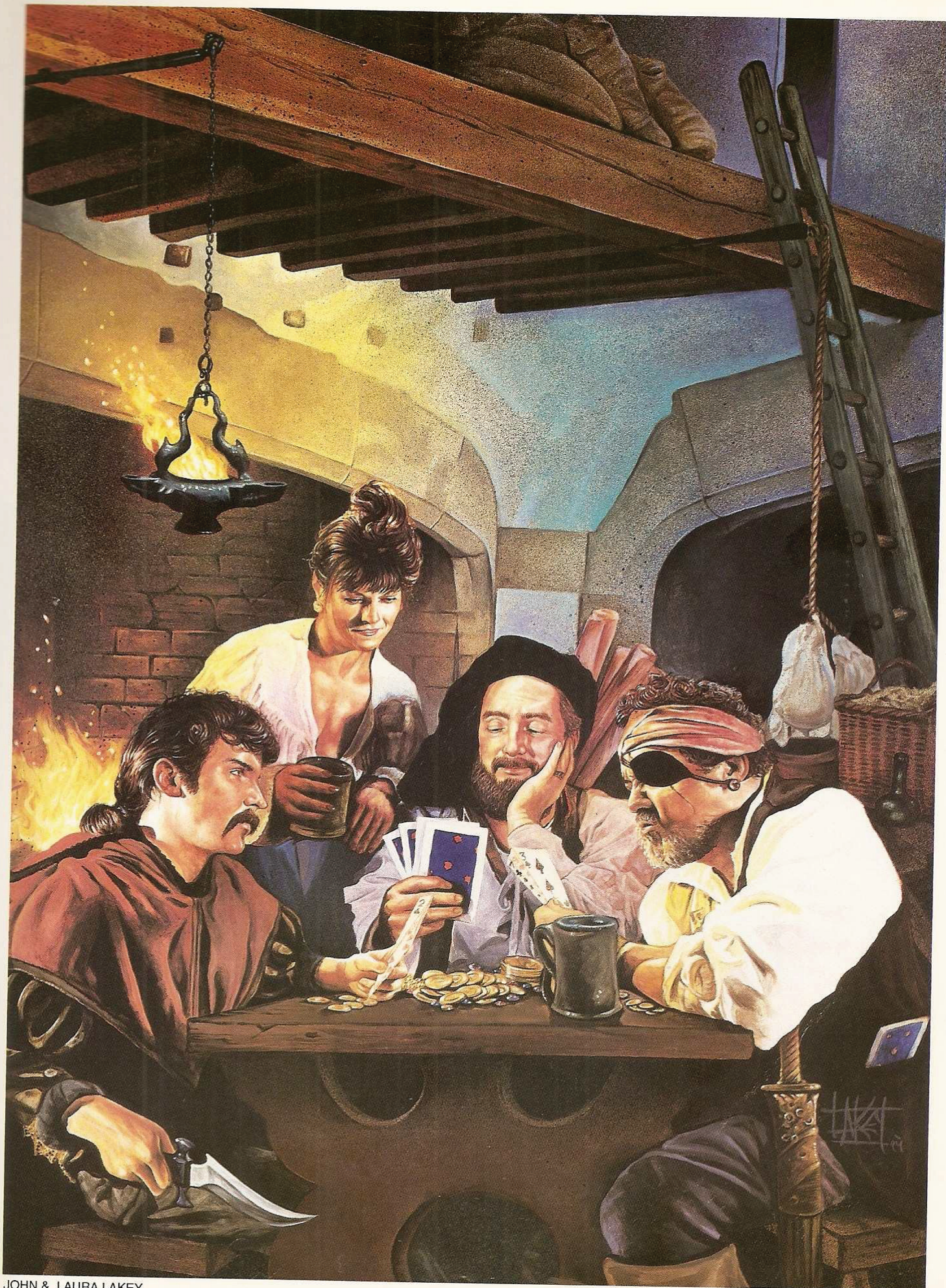
JEFF BUTLER



FRED FIELDS



VALERIE VALUSEK



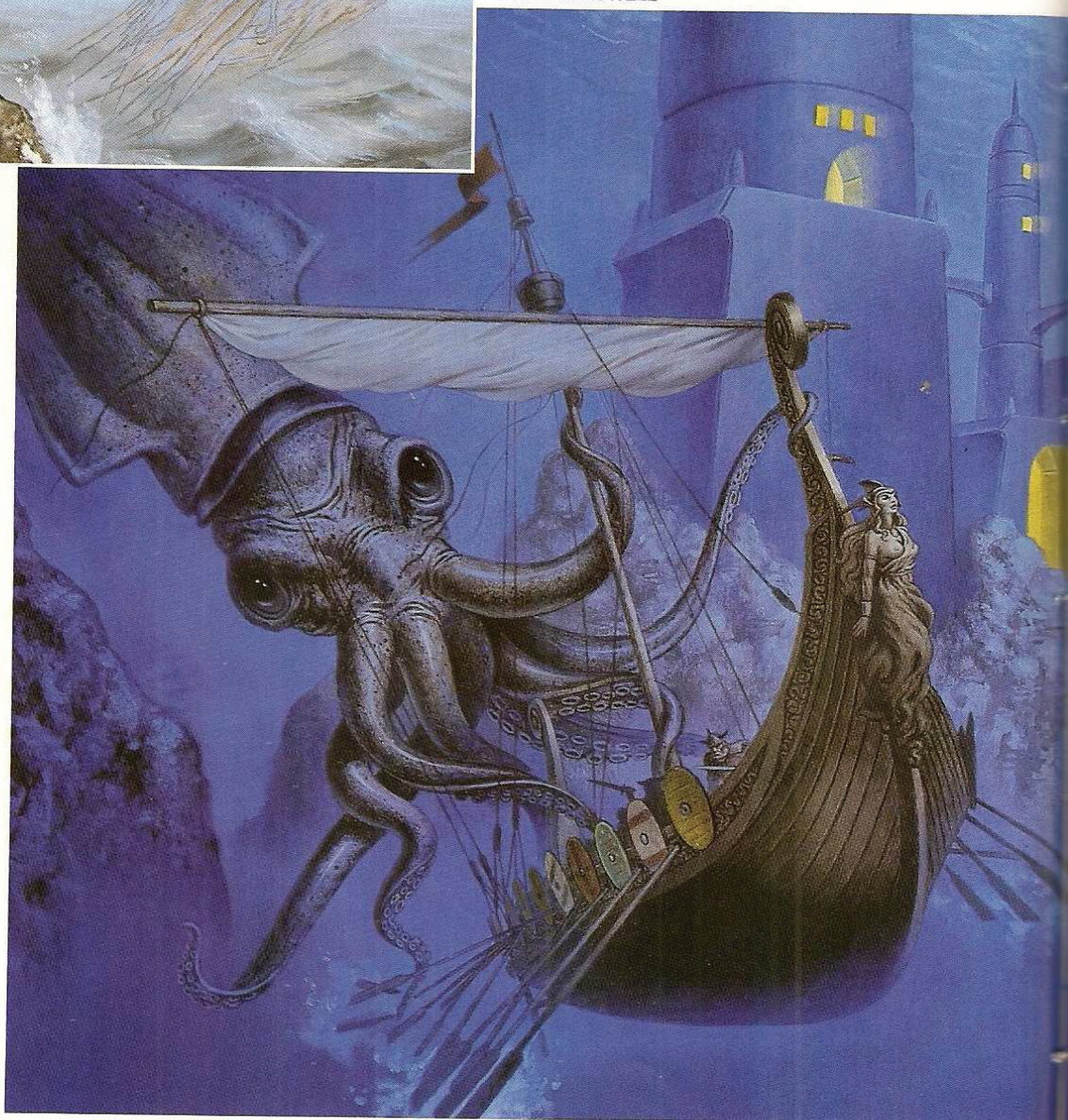
JOHN & LAURA LAKEY



CLYDE CALDWELL

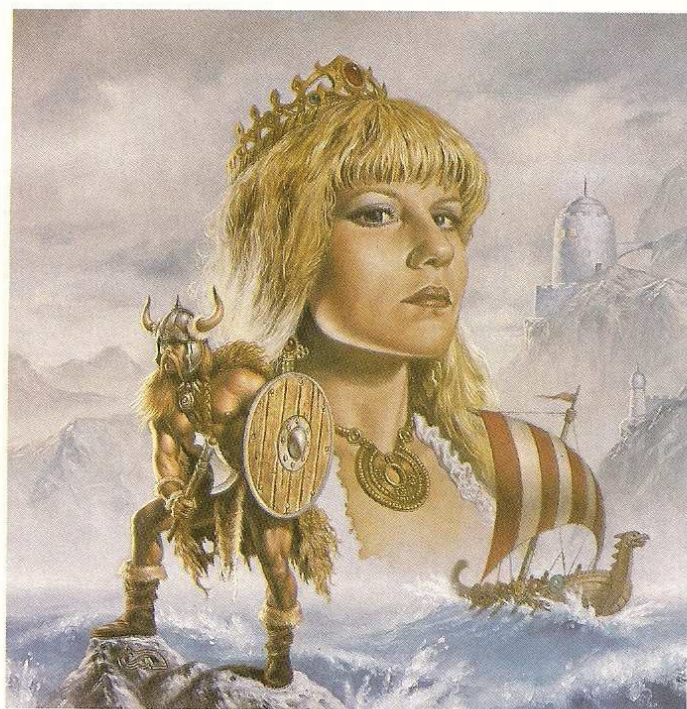
Requisite, solenemente, uma audiência com o próprio Rei Azoun IV, senhor de Cormyr e de Outras Terras, líder do exército que derrotou a grande Horda de Bárbaros vindos do Leste. Conheça a Grande Dama Alustriel, senhora de Silvermoon, e o elfo negro Drizzt Do'Urden.

CLYDE CALDWELL



Mais mistérios, entretanto, encontram-se abaixo da superfície. Recupere parte do passado distante, enquanto se aventura sob a Cidadela de Zhentil e as ruínas de Myth Drannor; esgueire-se, incógnito, por Menzoberranzan, a incrível cidade subterrânea dos Drows, elfos malignos sempre atentos a visitantes indesejáveis...

Quem sabe prefira saborear o Queeeijo dos halflings de Luiren (e correr o risco de ser roubado em algumas peças de ouro); ou terá a audácia (talvez a imprudência) de penetrar sorrateiramente pelos subterrâneos da Fortaleza do Portal, onde (dizem) estão abertos os portais de Baator, os Nove Infernos?



CLYDE CALDWELL



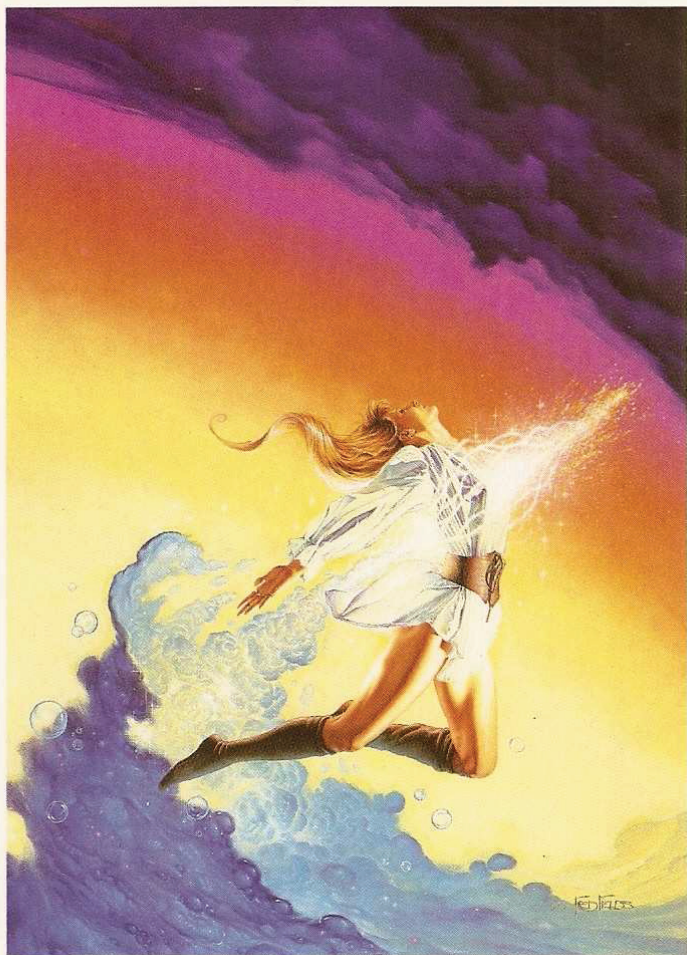


FRED FIELDS

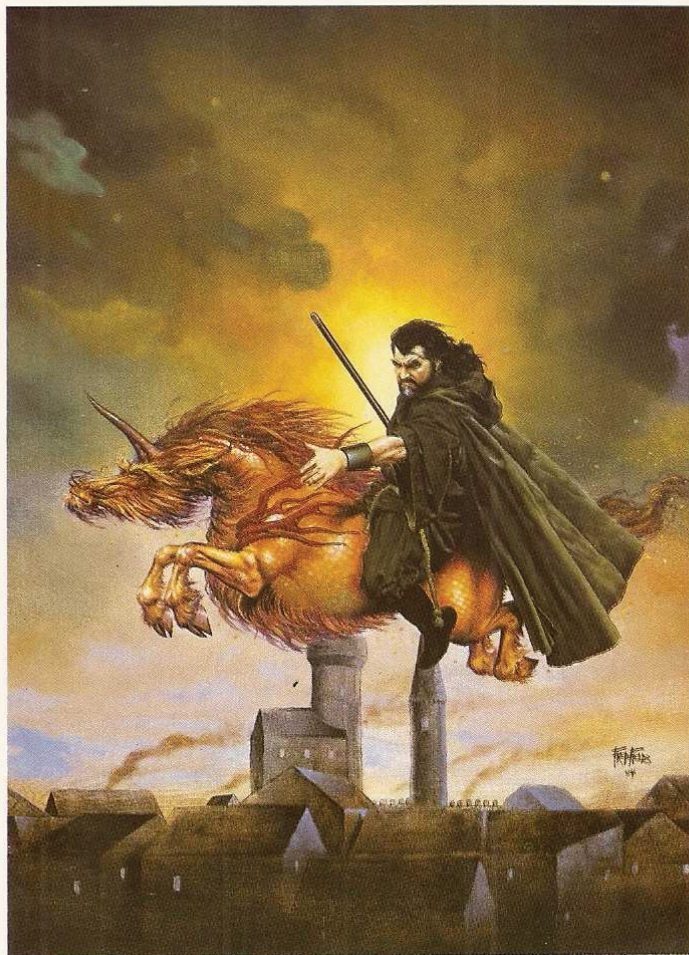


FRED FIELDS

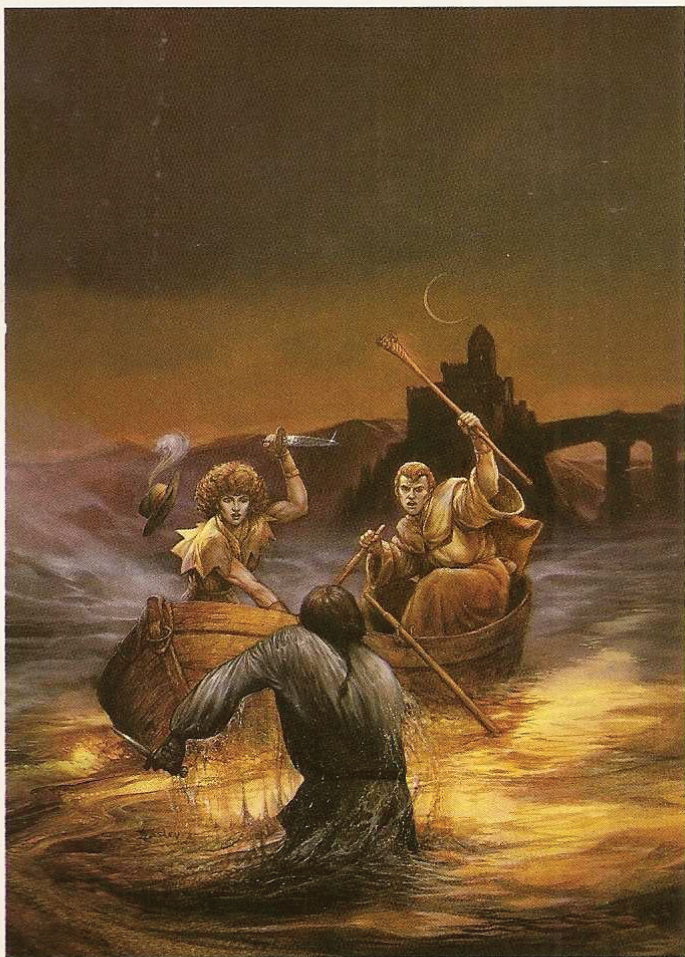




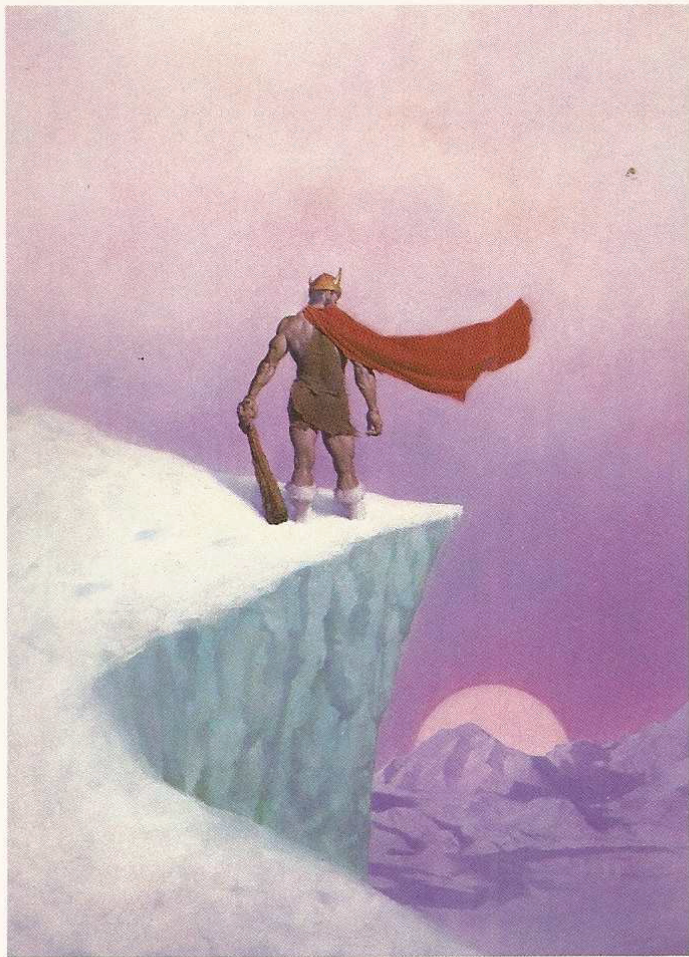
FRED FIELDS



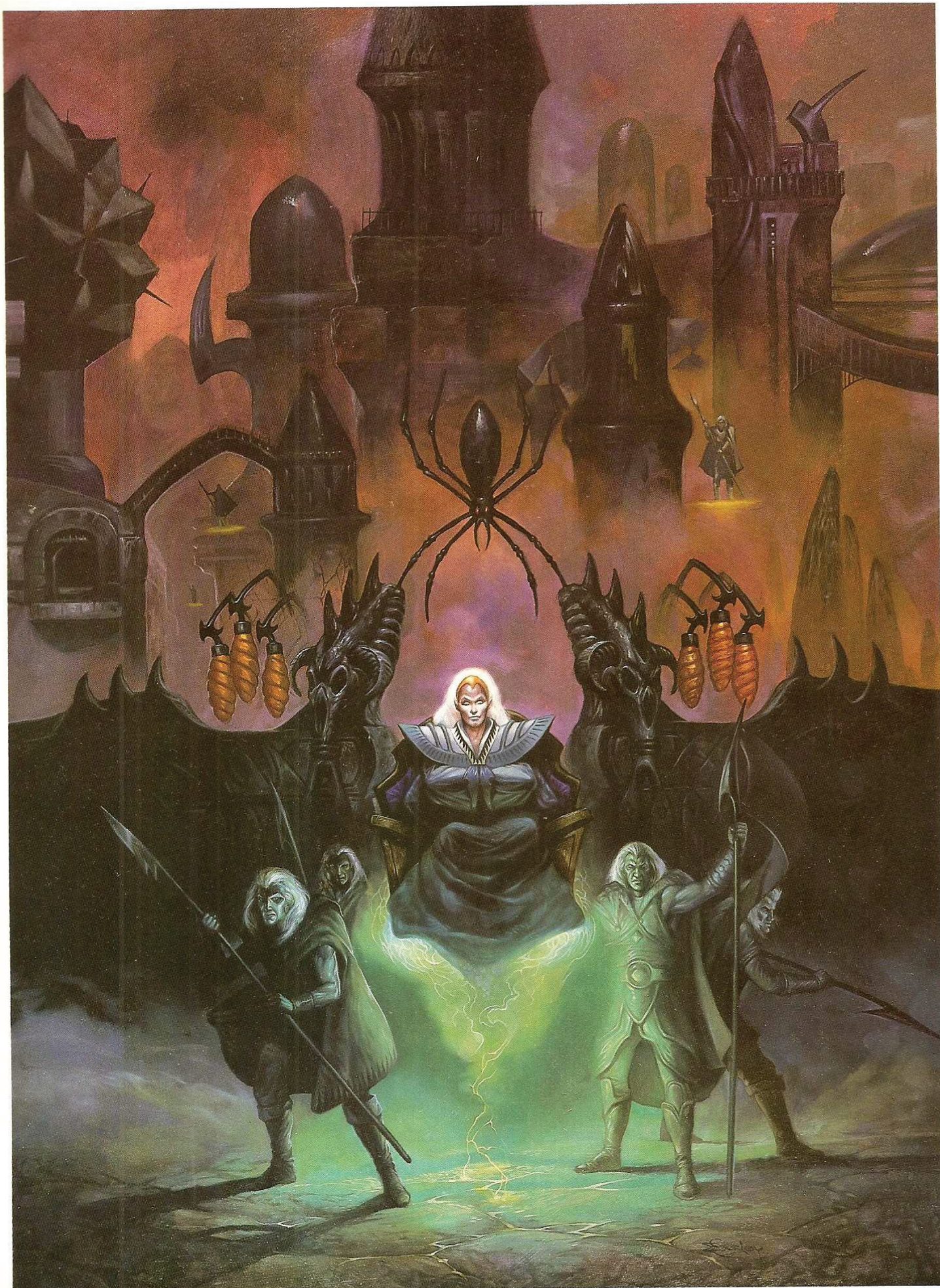
FRED FIELDS



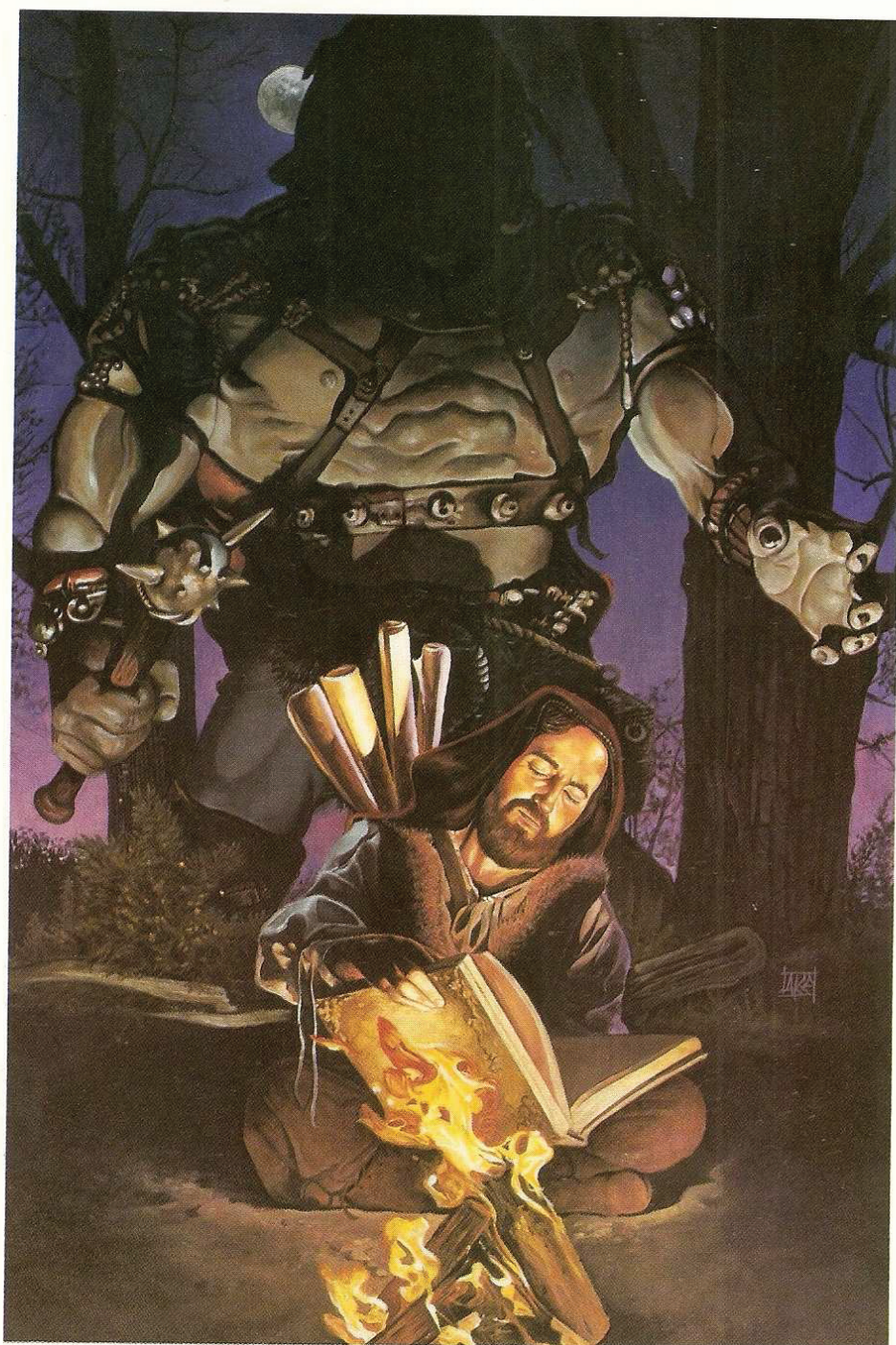
JEFF EASLEY



ROBH RUPPEL

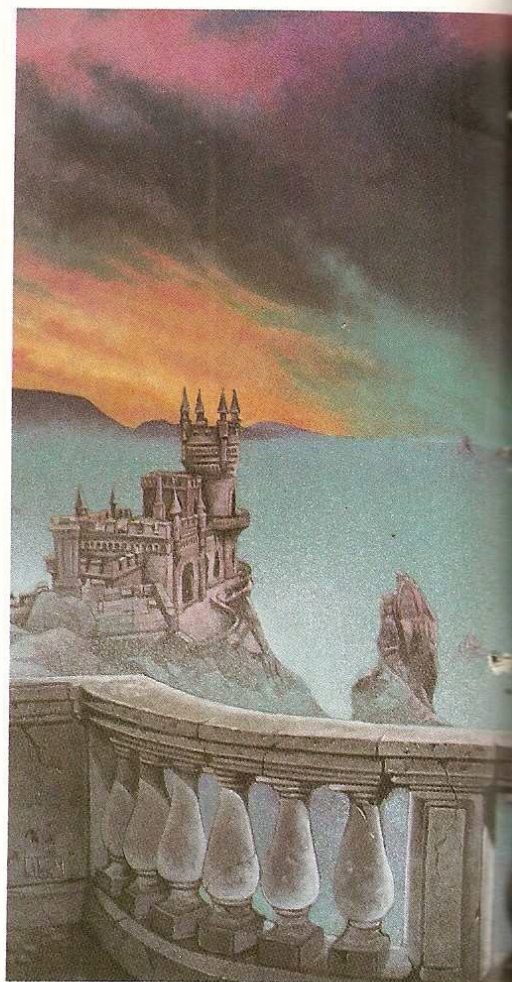


JEFF EASLEY



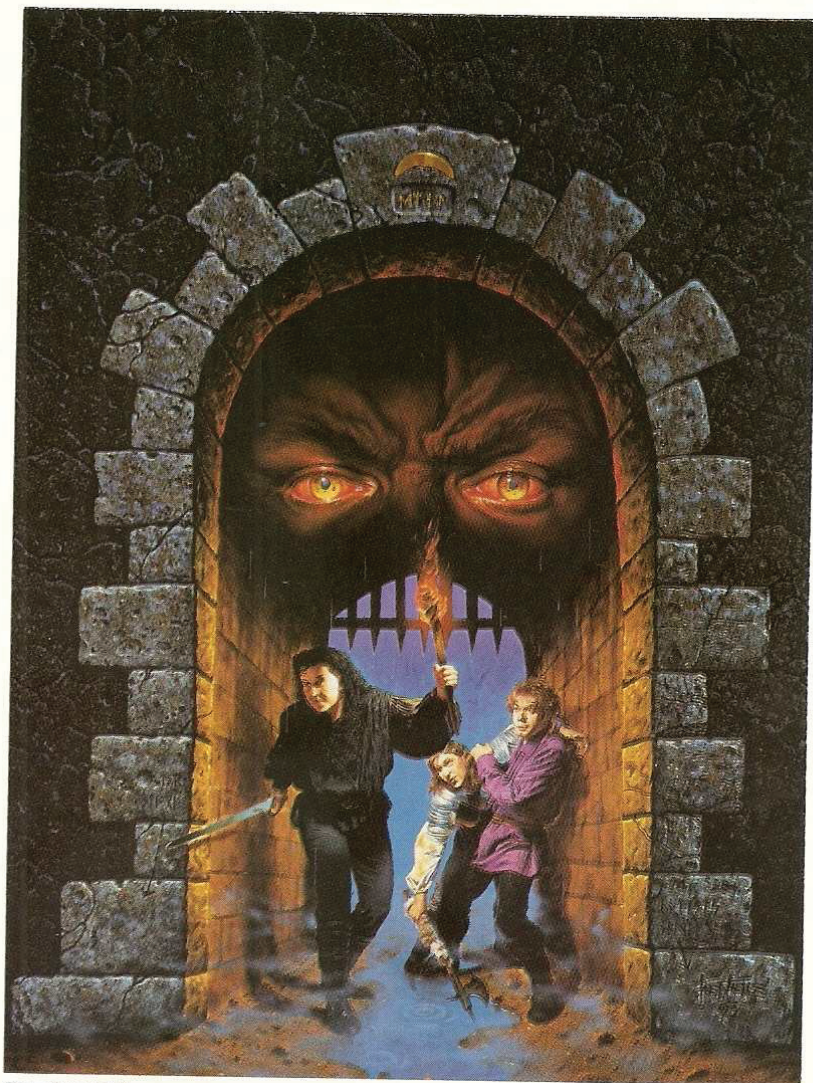
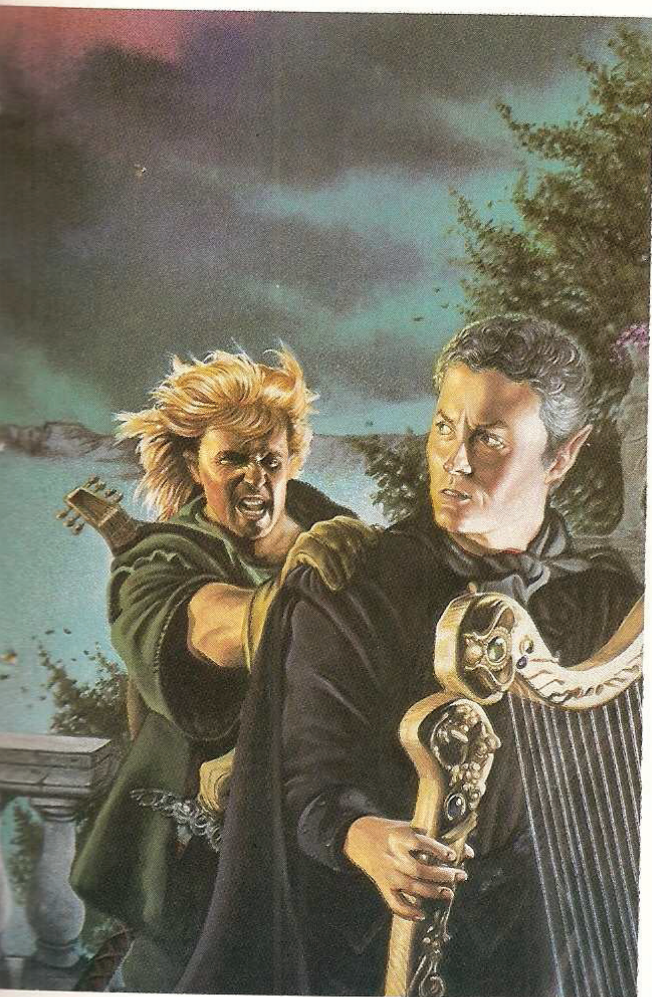
JOHN & LAURA LAKEY

Consiga permissão para conhecer o “Grande Despenhadeiro”, onde os anões acumularam tanta riqueza que limpam os dentes com palitos de ouro; apenas tome cuidado para não se deparar com criaturas indesejáveis que, certamente, seguirão seus passos.



JOHN & LAURA LAKEY

E então, só então, após provar seu valor e principalmente sua bondade, receberá um convite, quase casual, para integrar o misterioso grupo de heróis, cujo nome é sussurrado em cada Taverna de Faerun: Os Harpistas.



FRED FIELDS

Muito mais do que uma réplica de Camelot, no mundo de FORGOTTEN REALMS você respira a história, rica e emocionante. Após conhecê-la será difícil dizer o que é fantasia... e o que é realidade.



JEFF EASLEY



LARRY ELMORE

Localizado no planeta Krynn, um mundo assolado pelo lendário Cataclismo, os habitantes de DRAGONLANCE enfrentaram a batalha definitiva entre o Bem e o Mal: A Guerra da Lança, um aconteci-

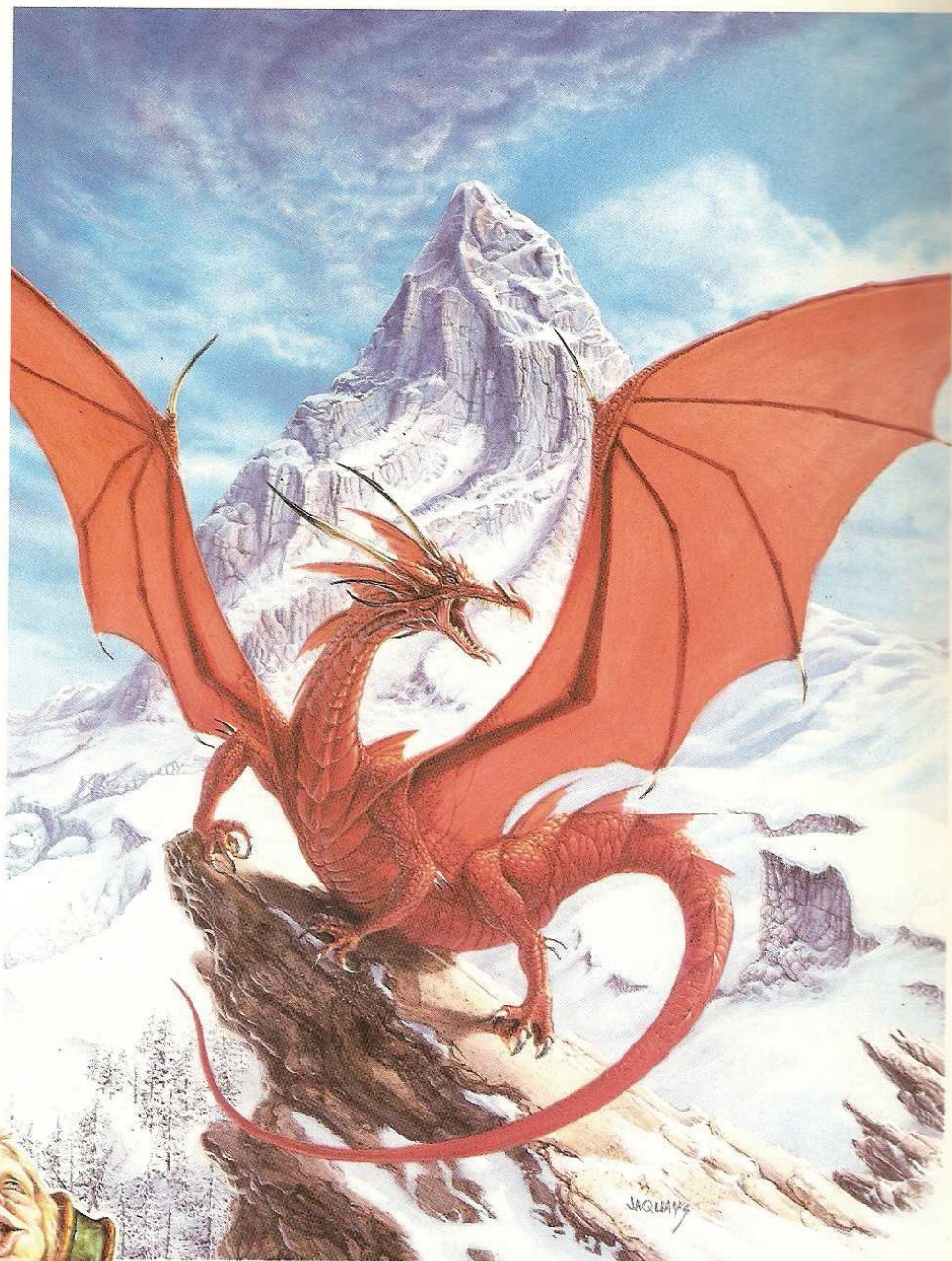
mento importantíssimo em sua história, algo que os uniu em torno de um único e precioso objetivo... a liberdade.



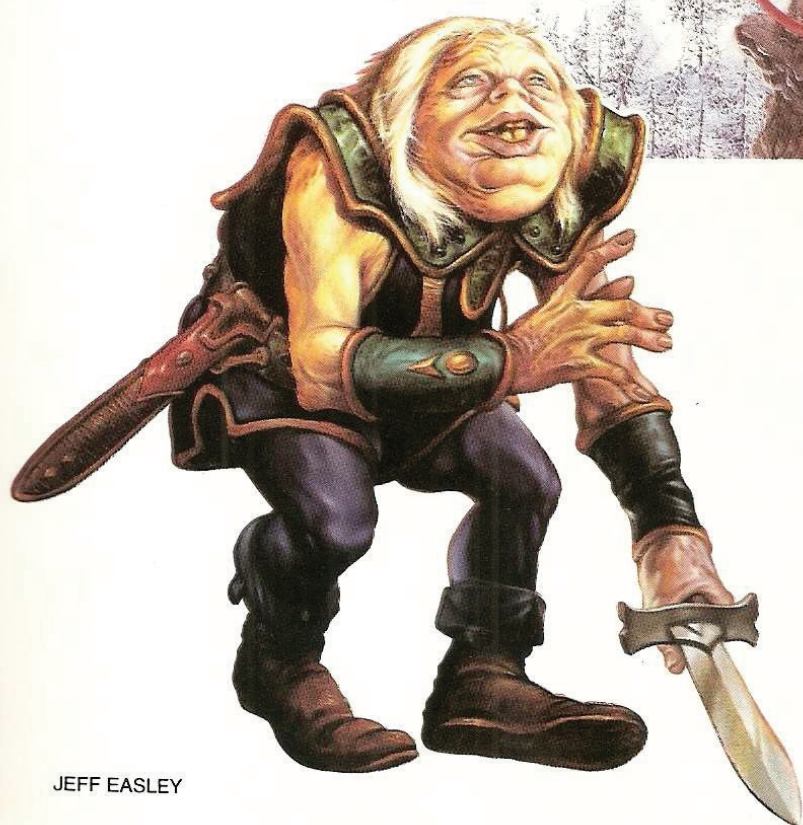


LARRY ELMORE

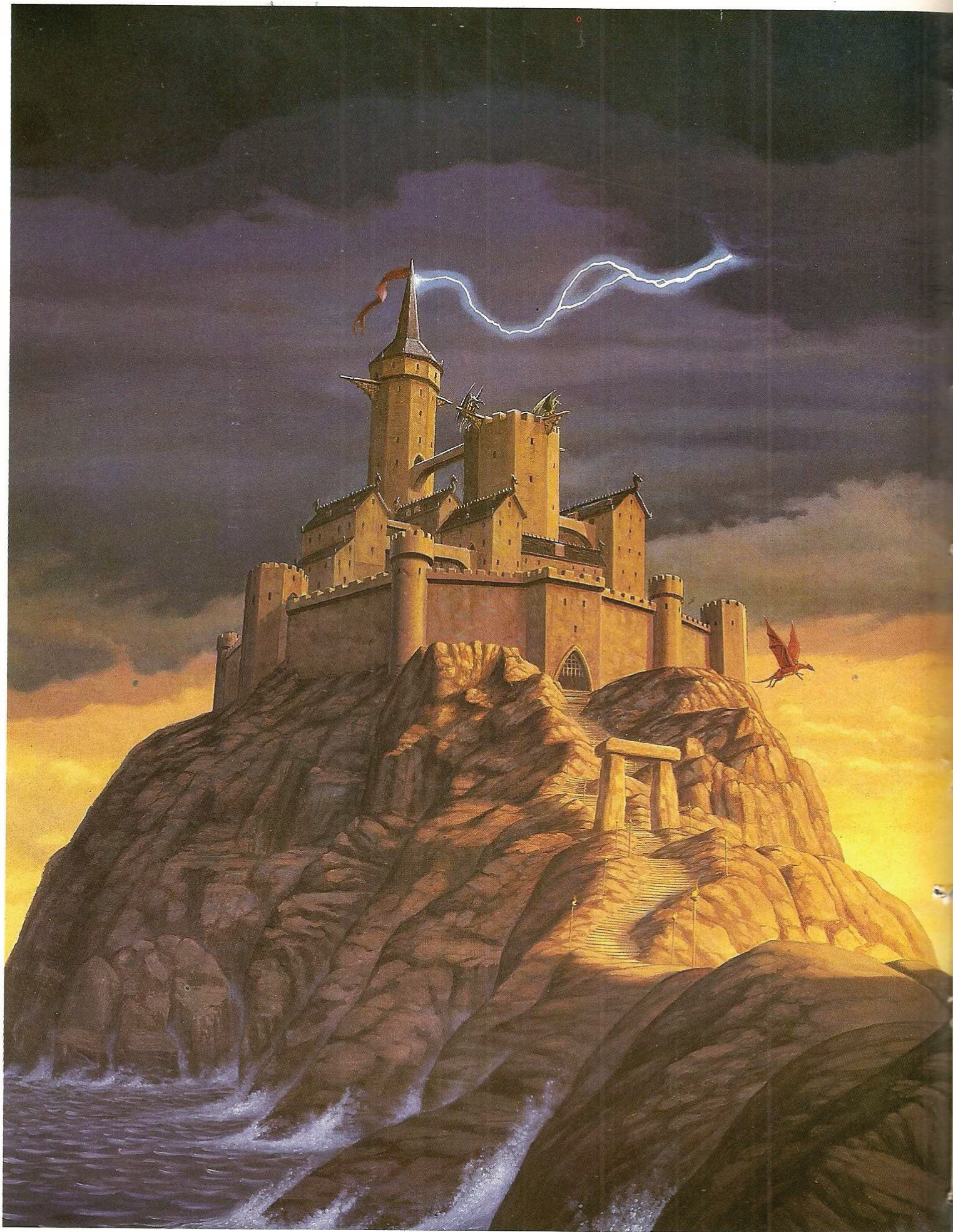
Objeto de lendas e crônicas históricas, Krynn é um mundo de personalidades: do lado do Bem, figuras como Tanis, o meio-elfo, e Lua Dourada, a bárbara; do lado do Mal, Toede e a Rainha Negra. Raças como os Kender, os Anões e os Minotauros complementam a paisagem. Sem mencionar os dragões...



PAUL JAQUAYS



JEFF EASLEY

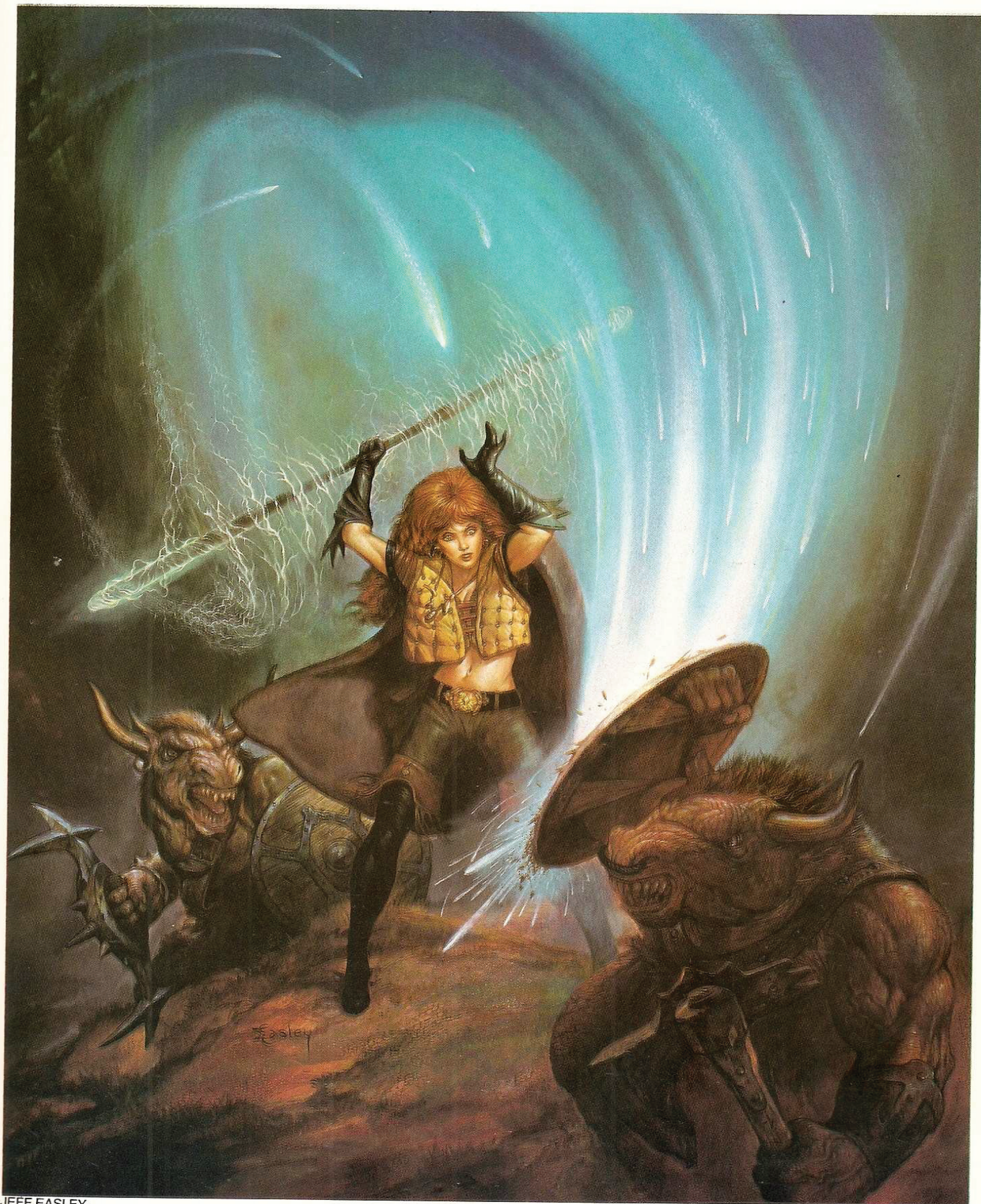


LARRY ELMORE

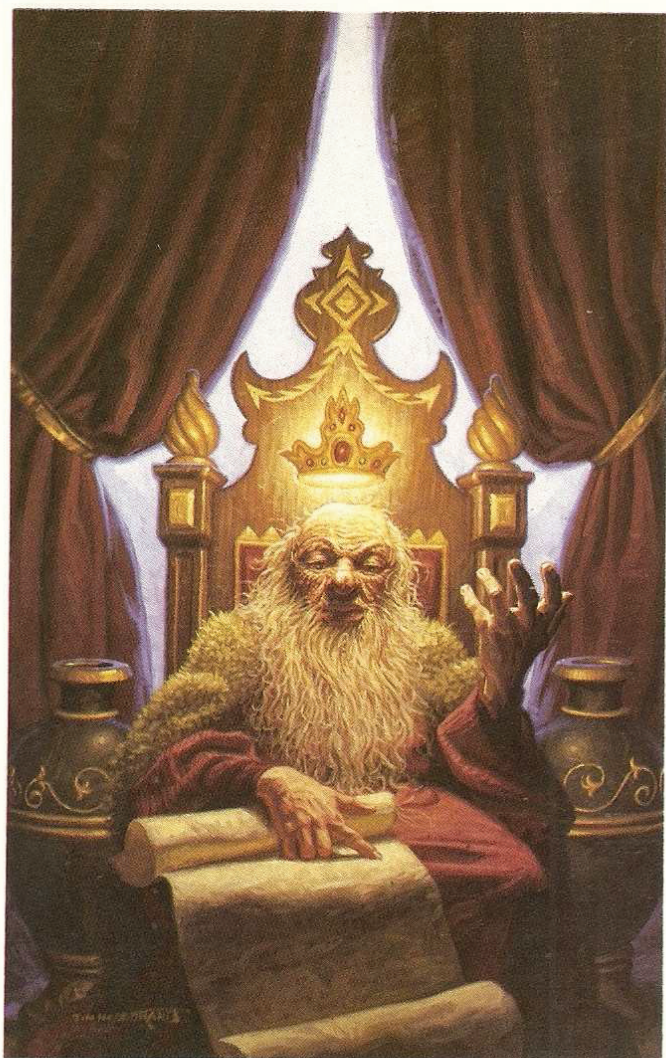




LARRY ELMORE



JEFF EASLEY

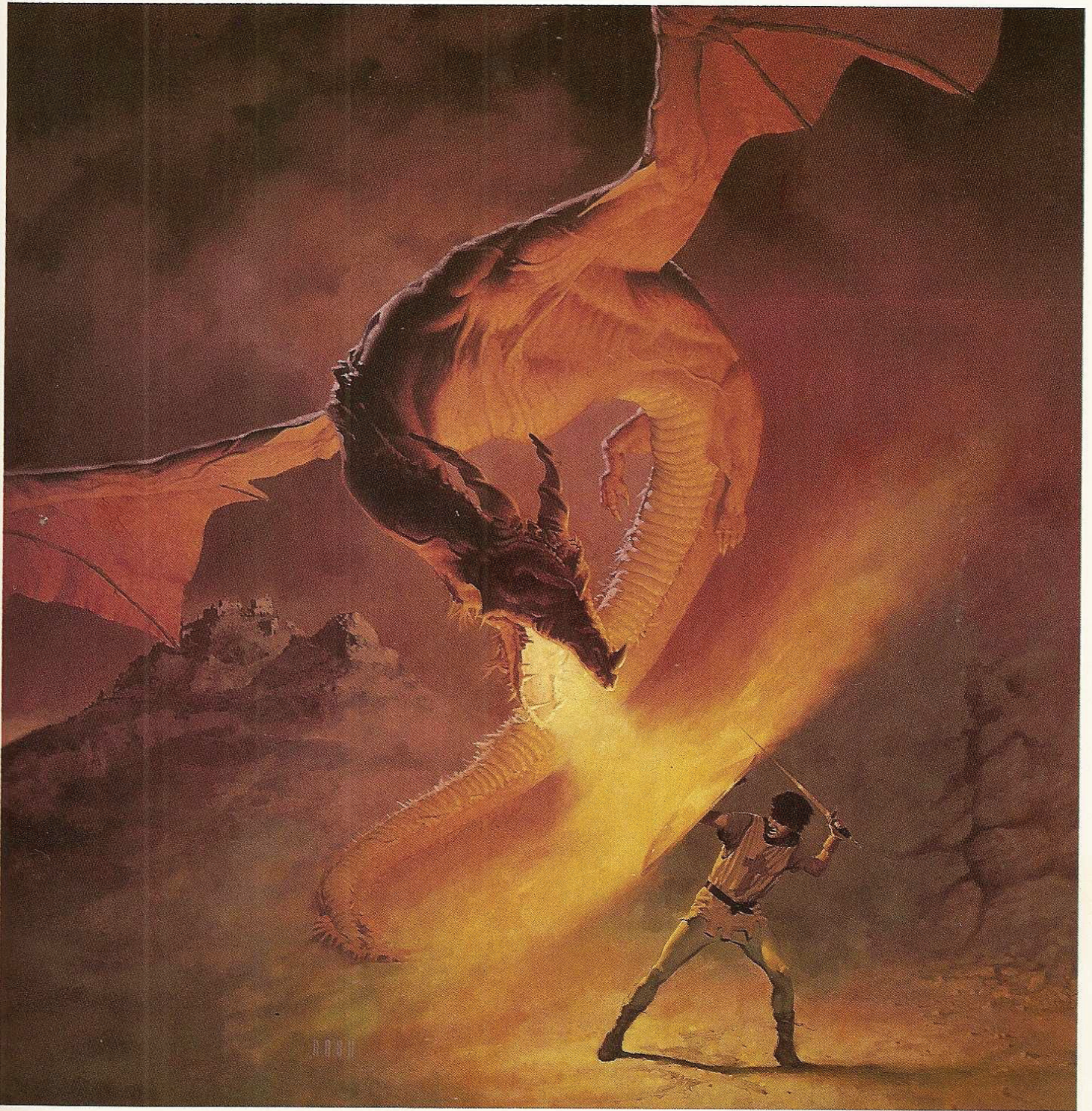


TIM HILDEBRANDT

Num mundo onde a história já está escrita, viaje ao passado e visite os dias anteriores à guerra: testemunhe o Tratado da Espada Embainhada, ou participe do encontro dos lendários Cavaleiros de Solamnia. Enfrente o Cataclismo, e tenha a chance de mudar o curso dos acontecimentos. Torne-se agente e testemunha da história de Krynn, sabendo que o que já aconteceu... pode ser evitado.



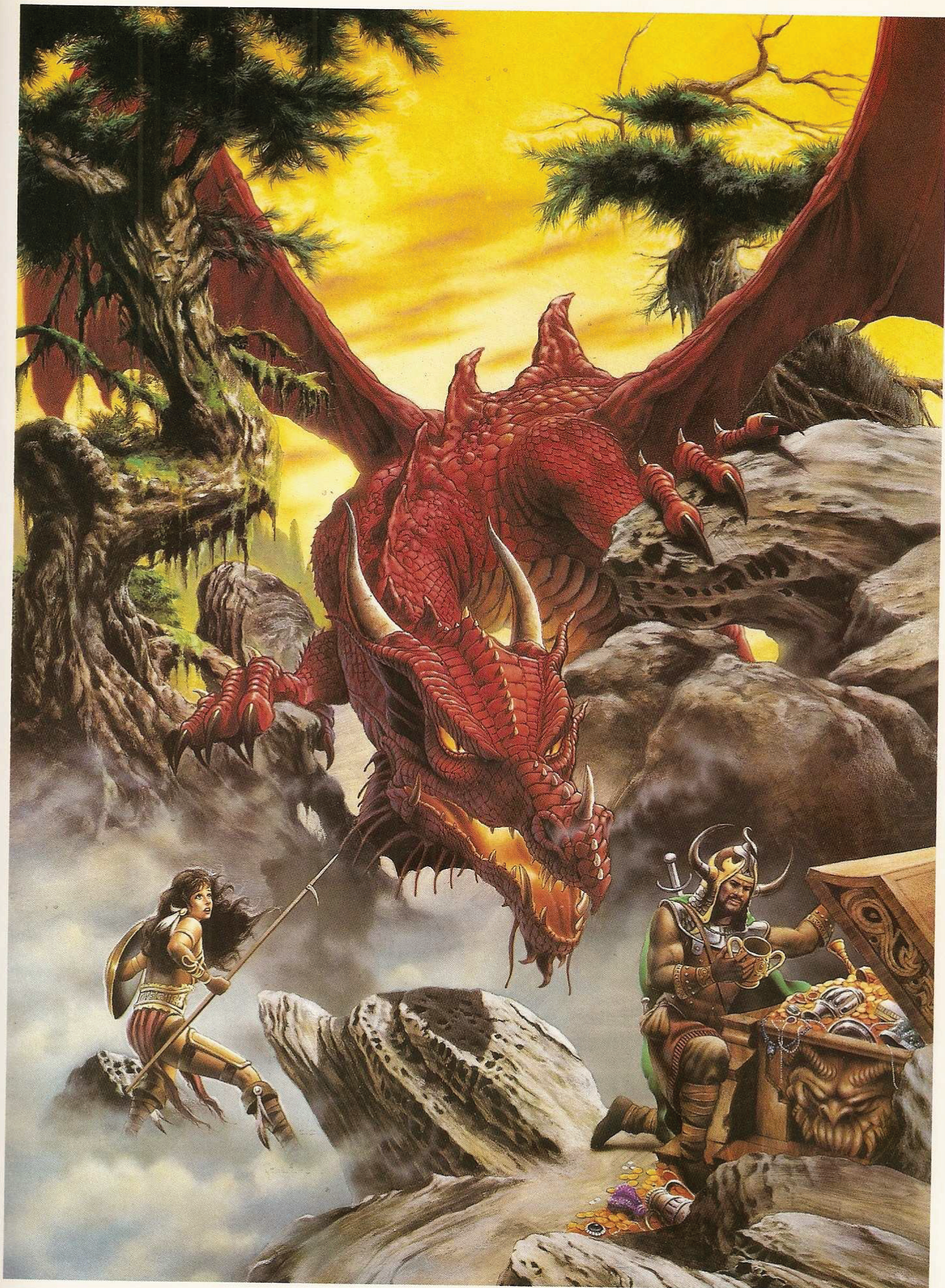
TIM HILDEBRANDT

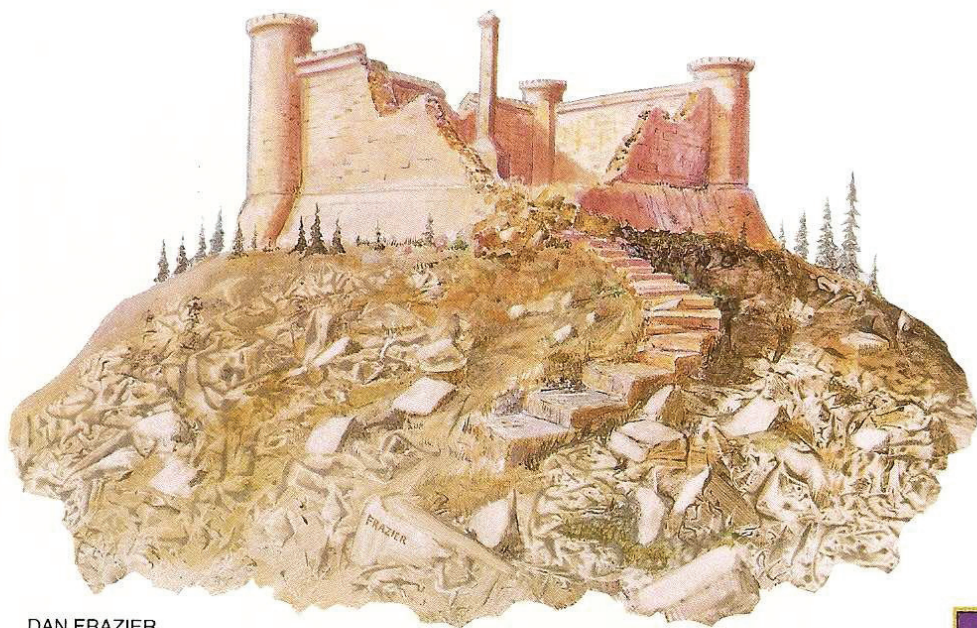


ROBH RUPPEL

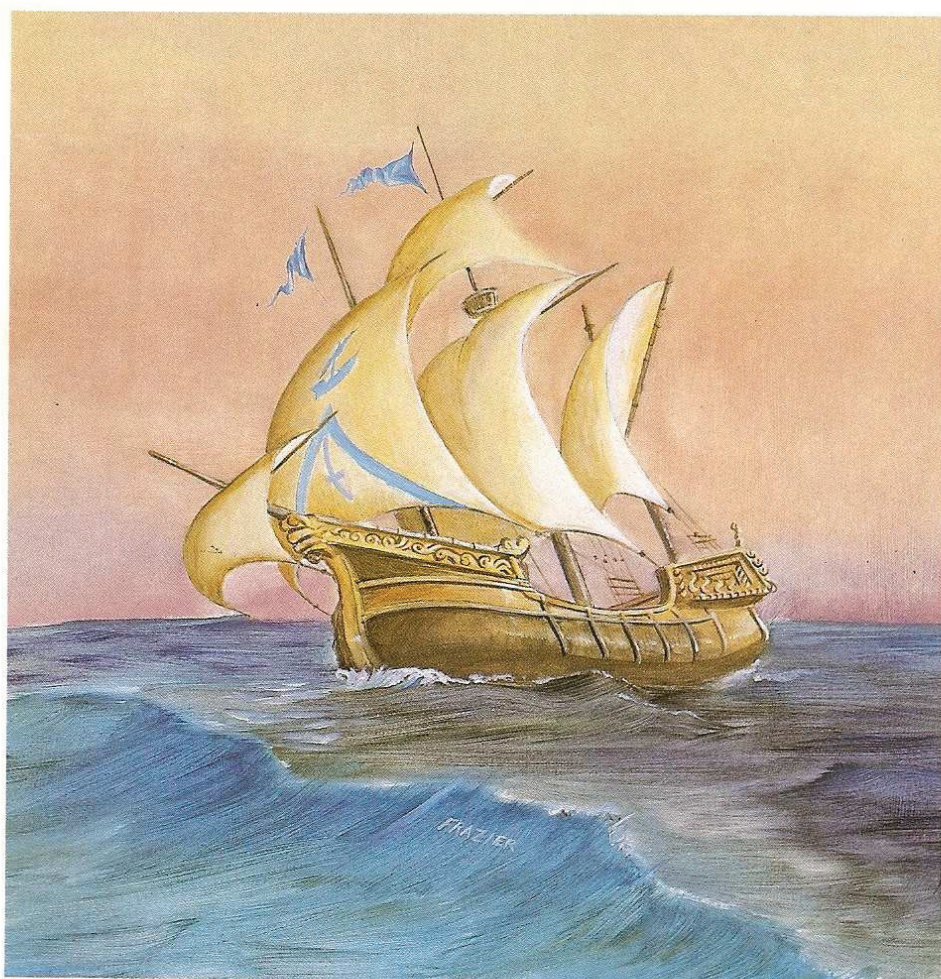
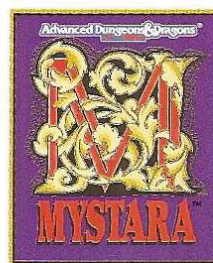


BROM





DAN FRAZIER

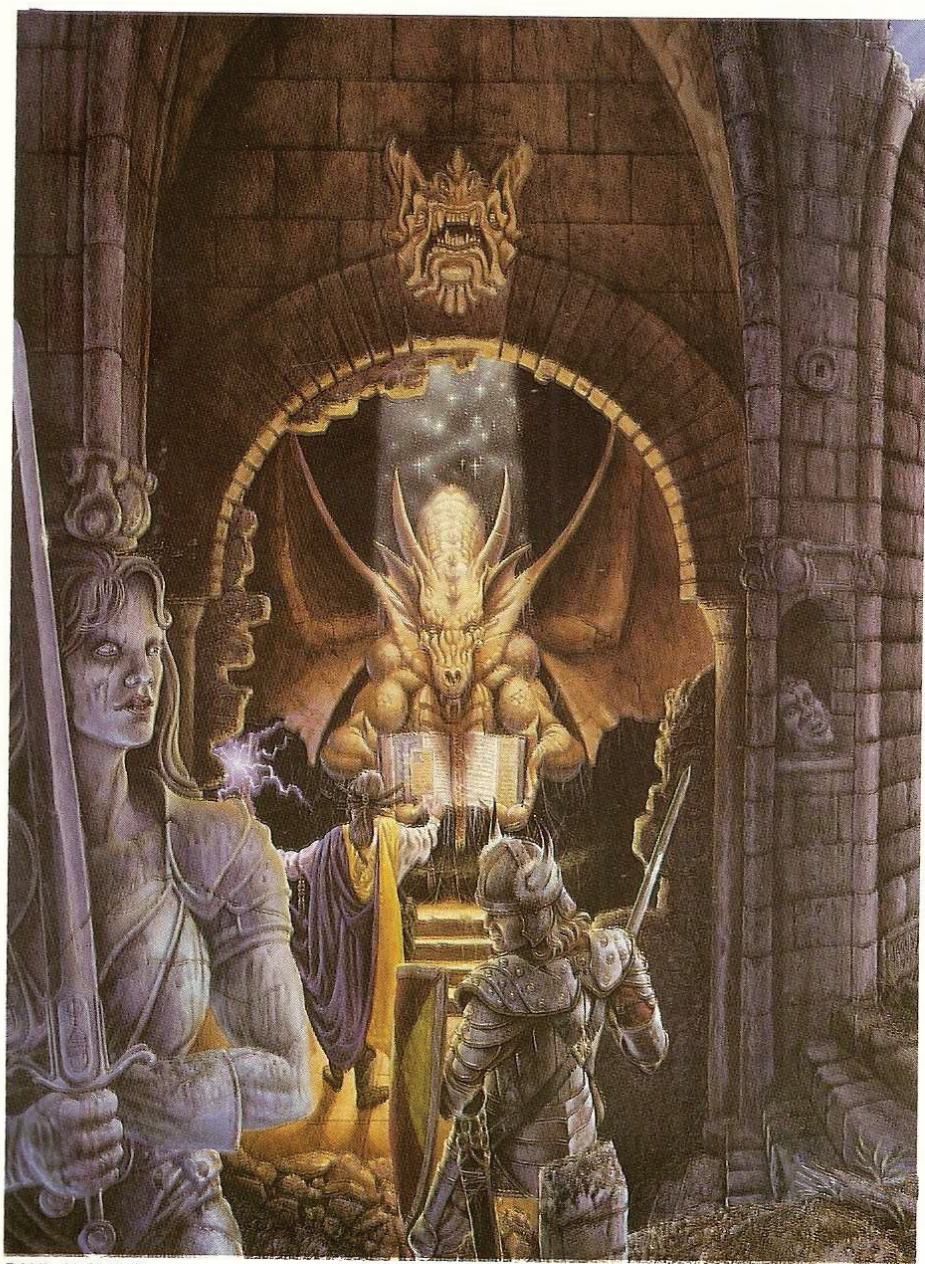


DAN FRAZIER

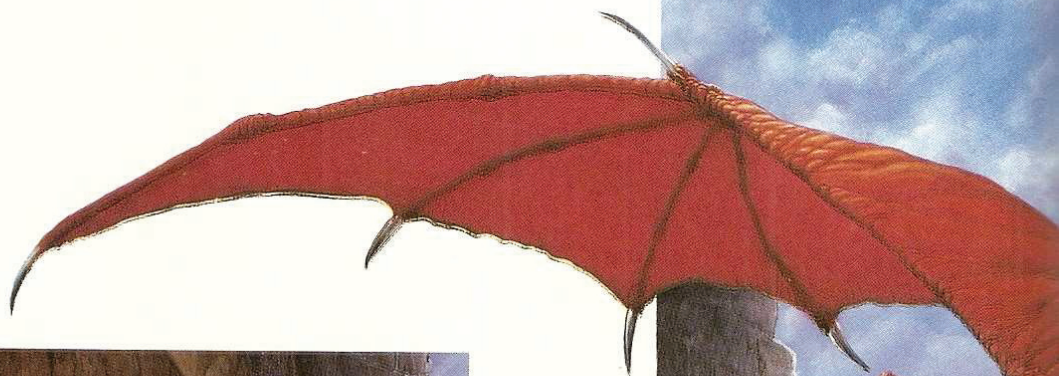
E finalmente chegamos ao
fantástico mundo de
MYSTARA, ao mesmo tempo o
mais clássico e mais inovador
dos Mundos da Fantasia.
Palco das aventuras do antigo
DUNGEONS & DRAGONS,
MYSTARA passou por um
processo de renovação e amadu-
recimento ao ser trazido para o
universo de ADVANCED
DUNGEONS & DRAGONS,
dando origem a um novo
mundo que preserva a história
do antigo, revitalizado com o
frescor do novo.



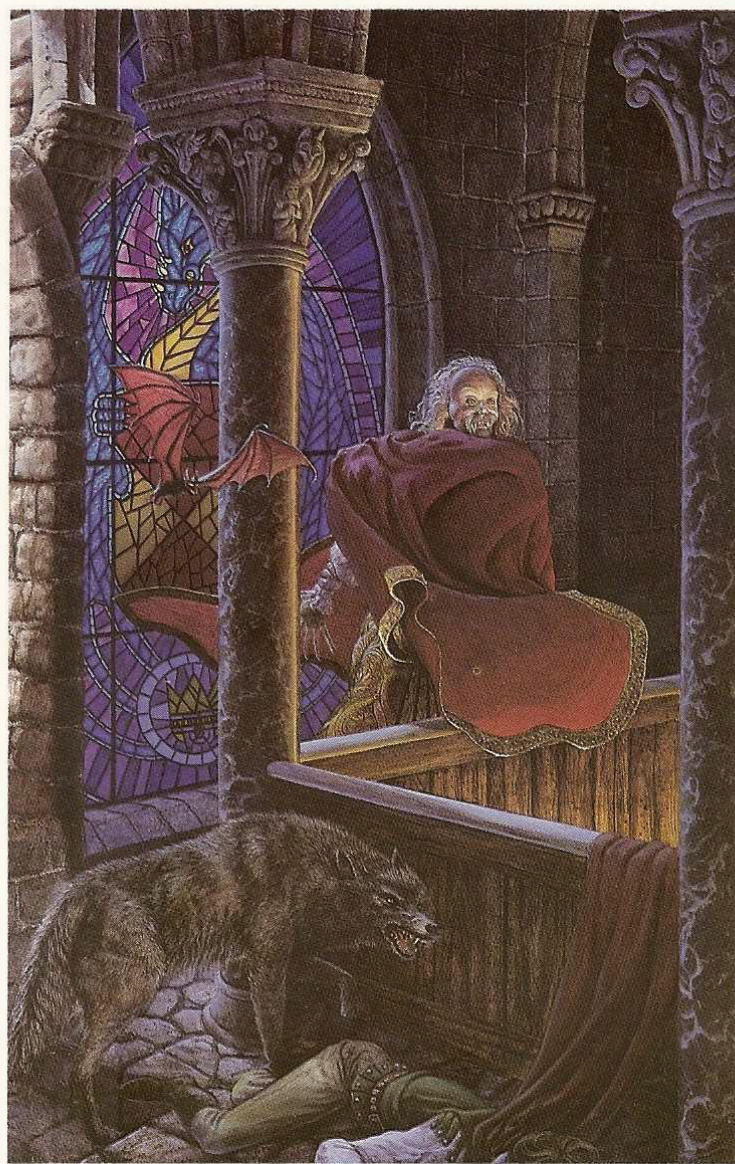
GLEN ORBIK



PAUL JAQUAYS



PAUL JAQUAYS



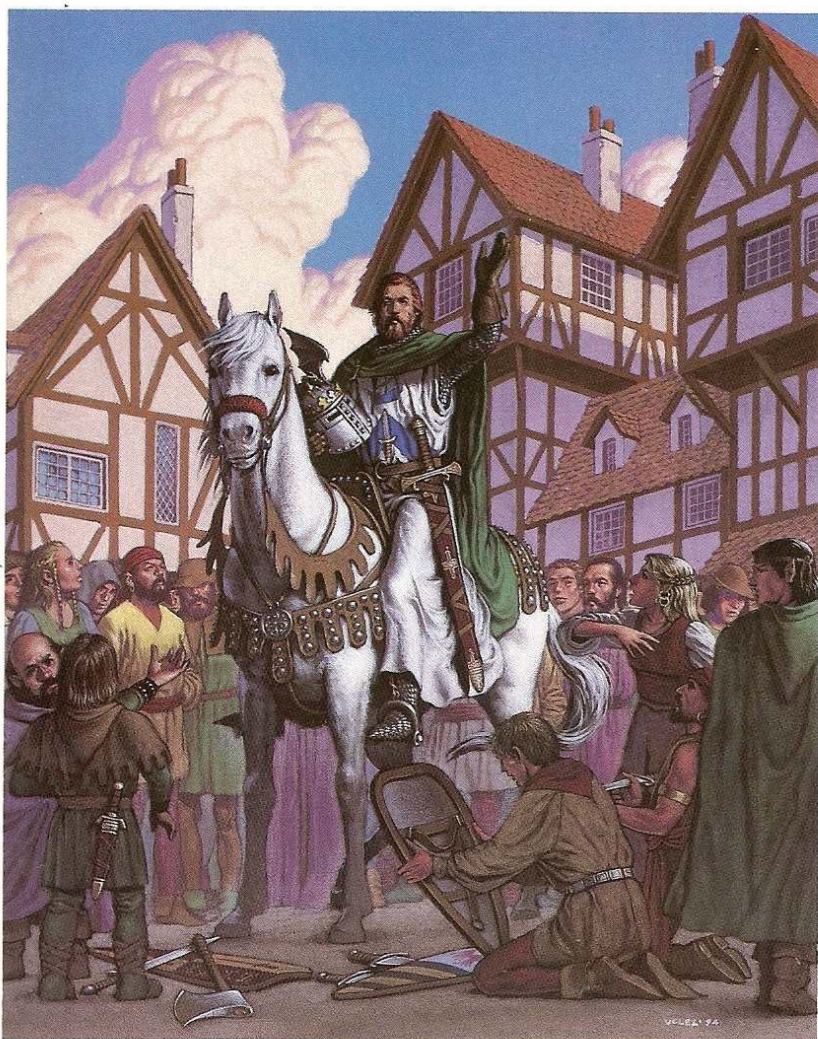
PAUL JAQUAYS



ROBH RUPPEL

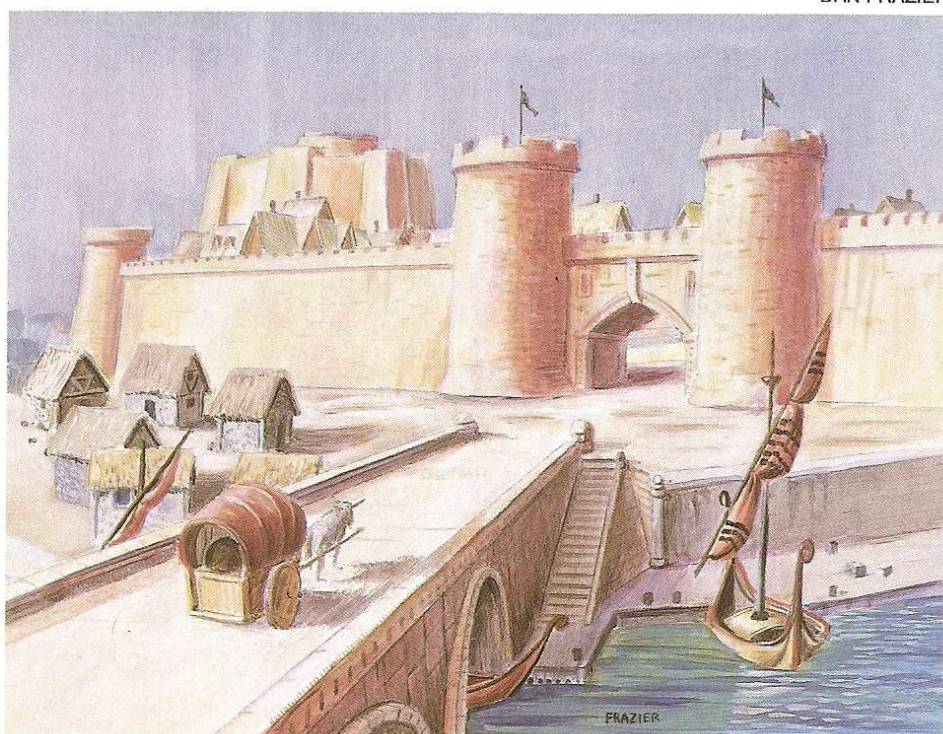


BROM

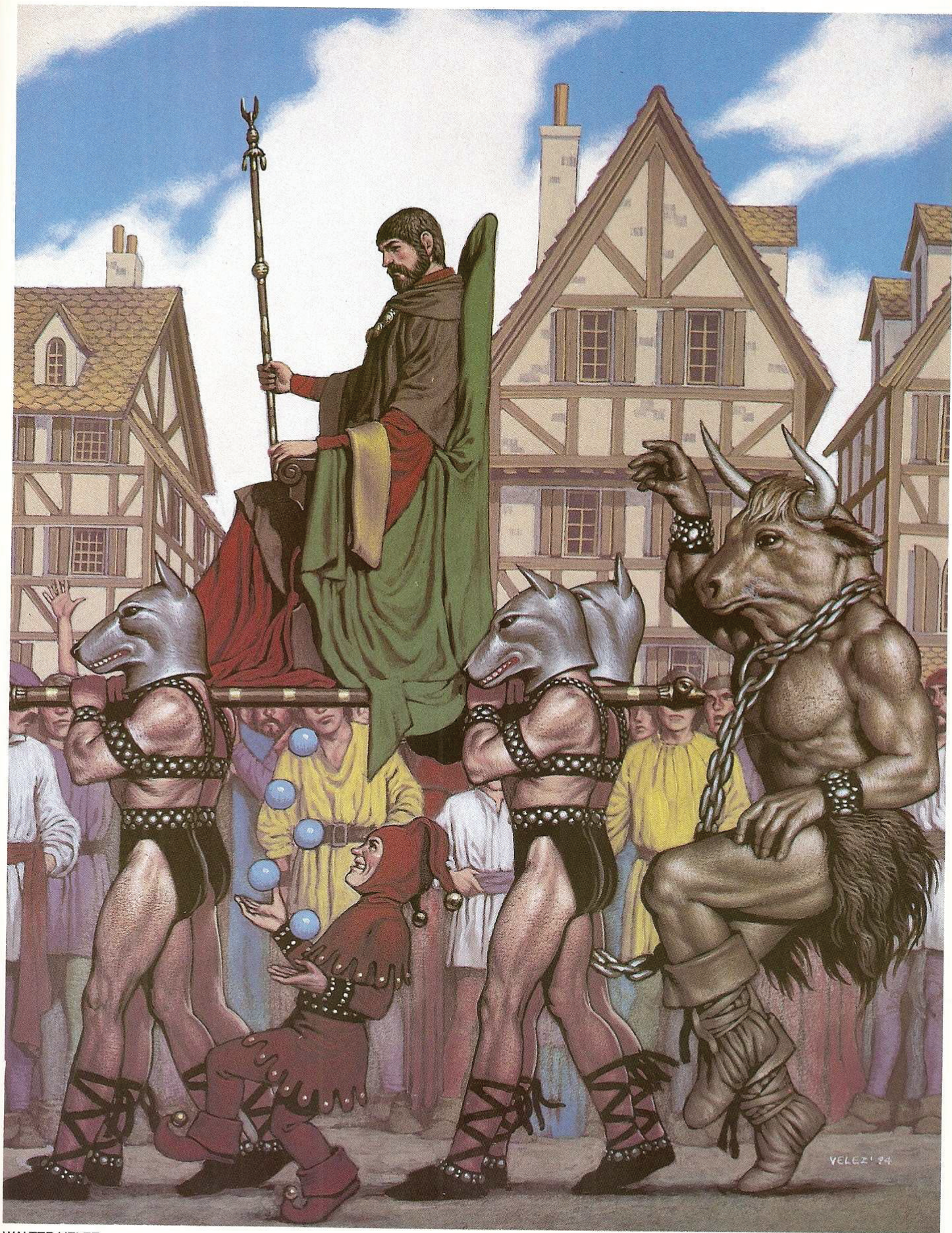


WALTER VELEZ

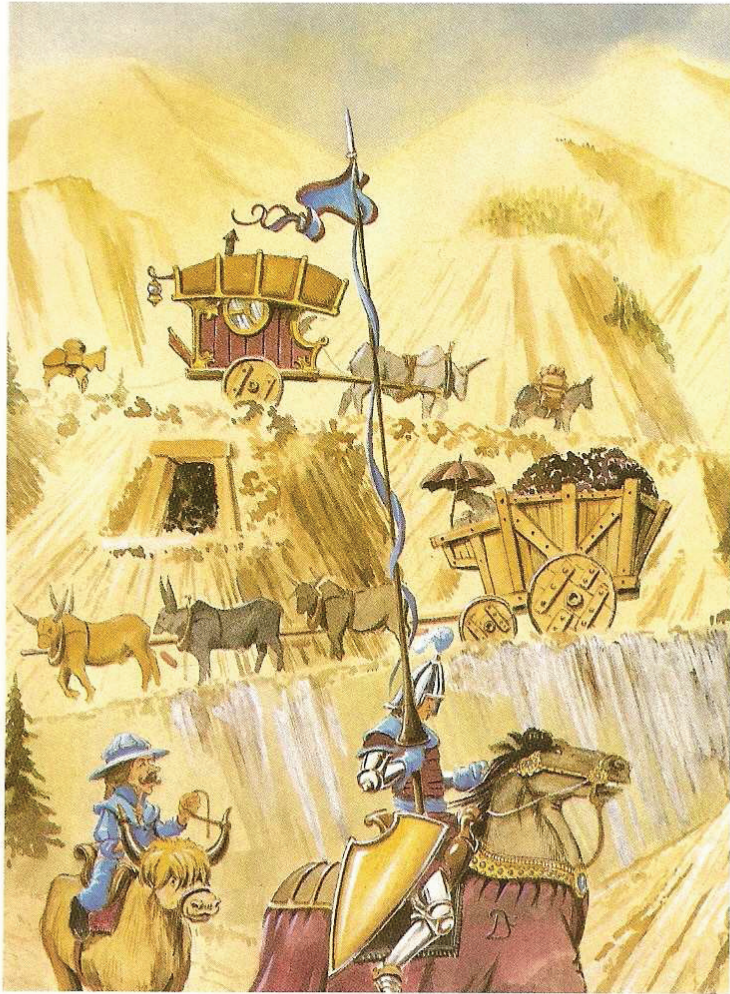
Cavalaria... mas não Camelot. Dragões...
mas não Krynn. Novas paisagens, novas
aventuras... e uma nova lenda
se formando: Você.



DAN FRAZIER

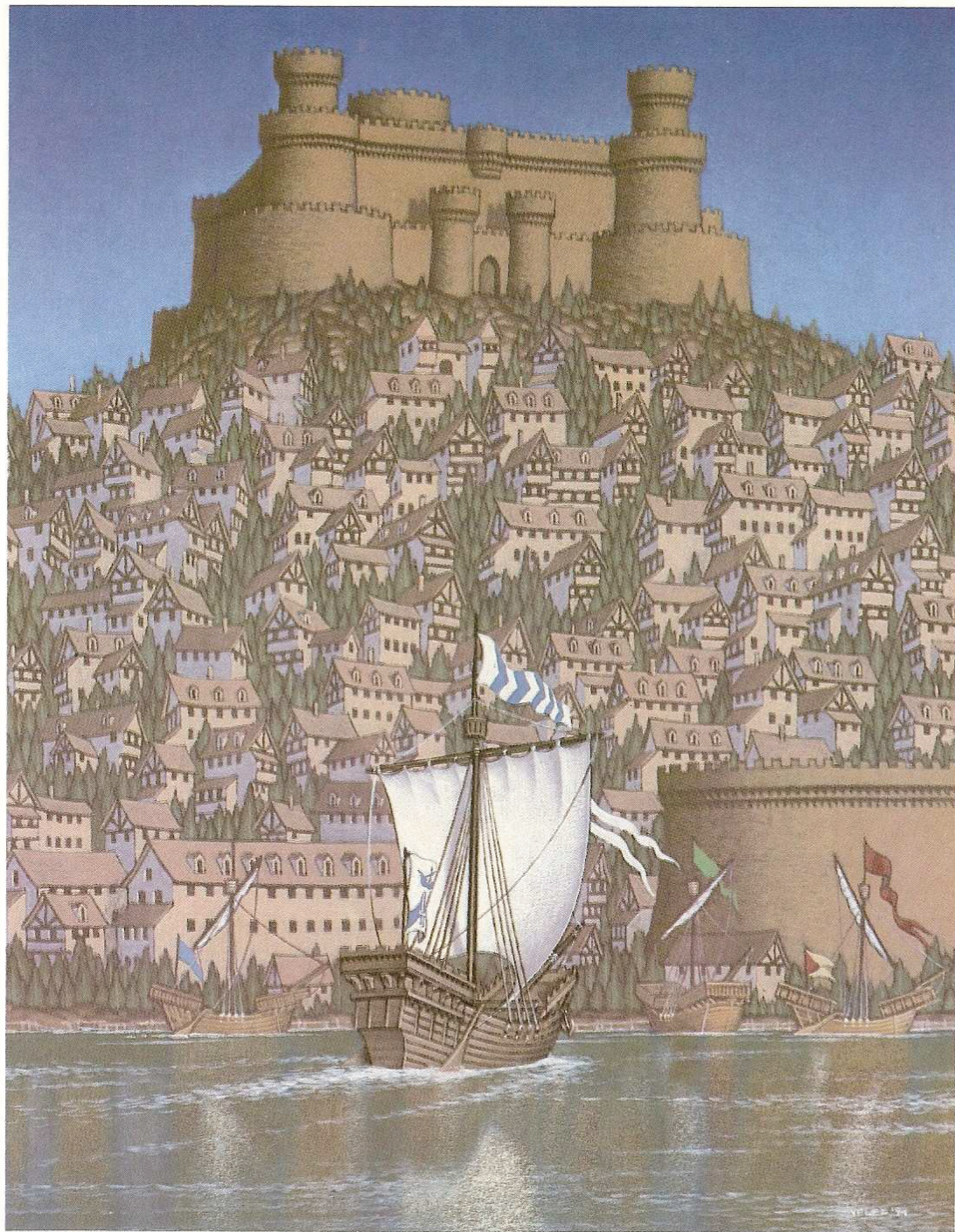


WALTER VELEZ



DAN FRAZIER





WALTER VELEZ



JOHN & LAURA LAKEY

Preservando o legado de uma terra, antigamente chamada “Mundo Conhecido”, MYSTARA está repleto de cortes fabulosas, pobres aldeões, legados perdidos e muita intriga. A história está aqui, à sua espera, para que possa continuá-la. Apenas lembre-se: tudo que fizer terá consequências.



 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

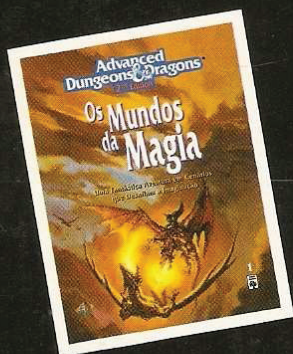
Editora Abril Jovem S.A. - Rua Bela Cintra, 299. CEP 01415-000 -
C. Postal 2372 - S. Paulo, SP. Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A.
Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. © 1994, 1995 TSR, Inc.
Todos os direitos reservados. © 1995 Editora Abril Jovem S.A. Os livros 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 85-7305-169-8



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



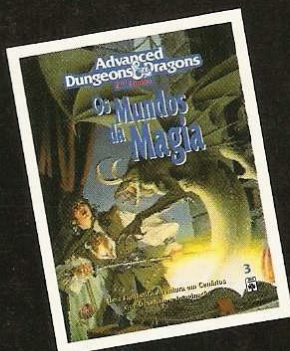
Edição 1

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



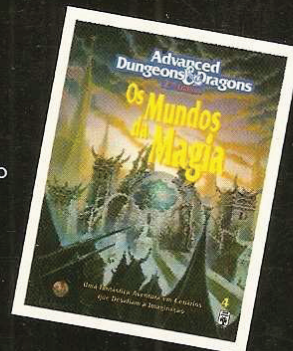
Edição 2

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 desértico 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 85-7305-169-8



9 788573 051698