

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

Os Mundos da Magia

Uma Fantástica Aventura em Cenários
que Desafiam a Imaginação

3

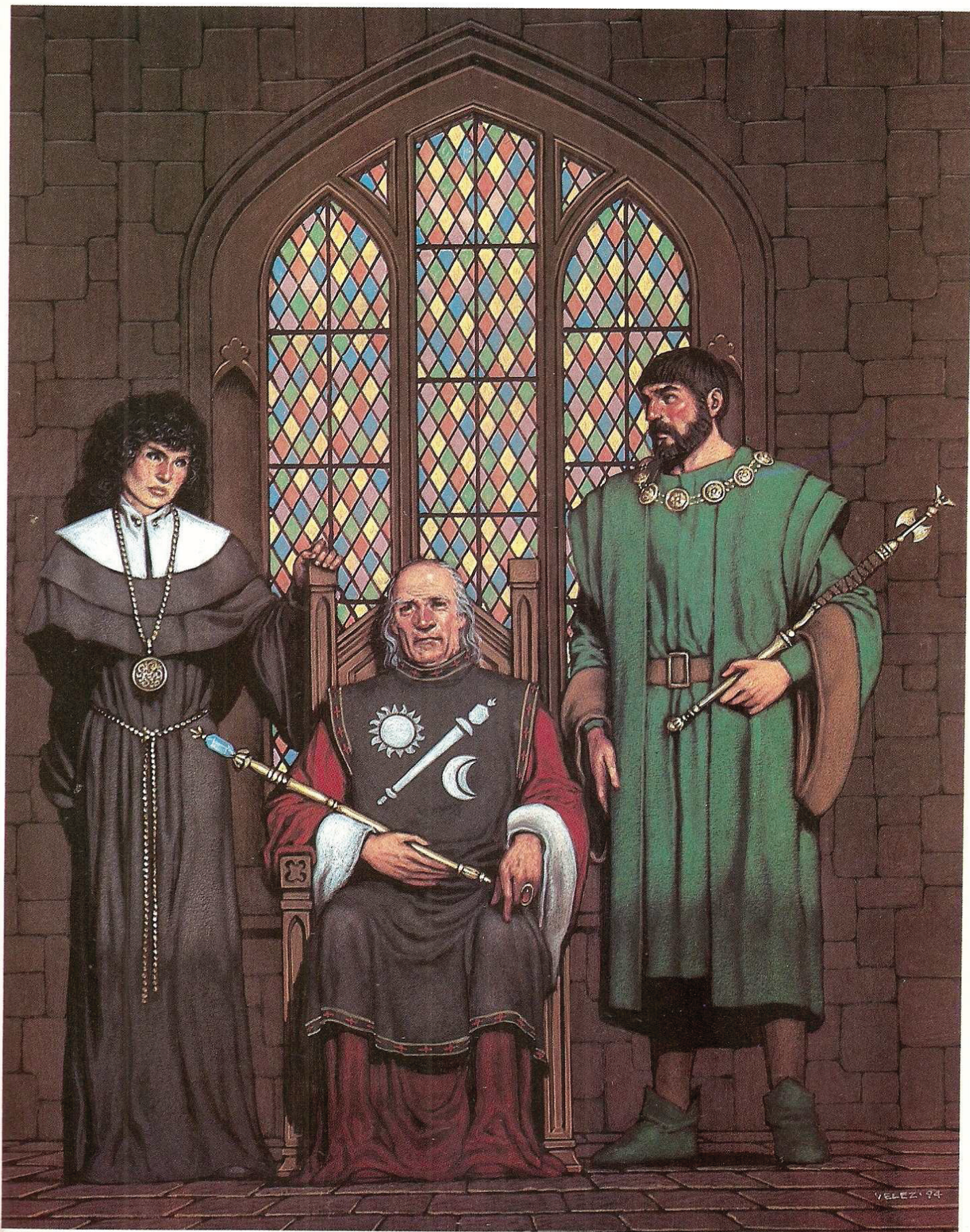


R\$ = 242
VEJA TABELA



Os Mundos da Magia





WALTER VELEZ



WALTER VELEZ

Imagine um mundo sombrio, imerso em misteriosas névoas que jamais se



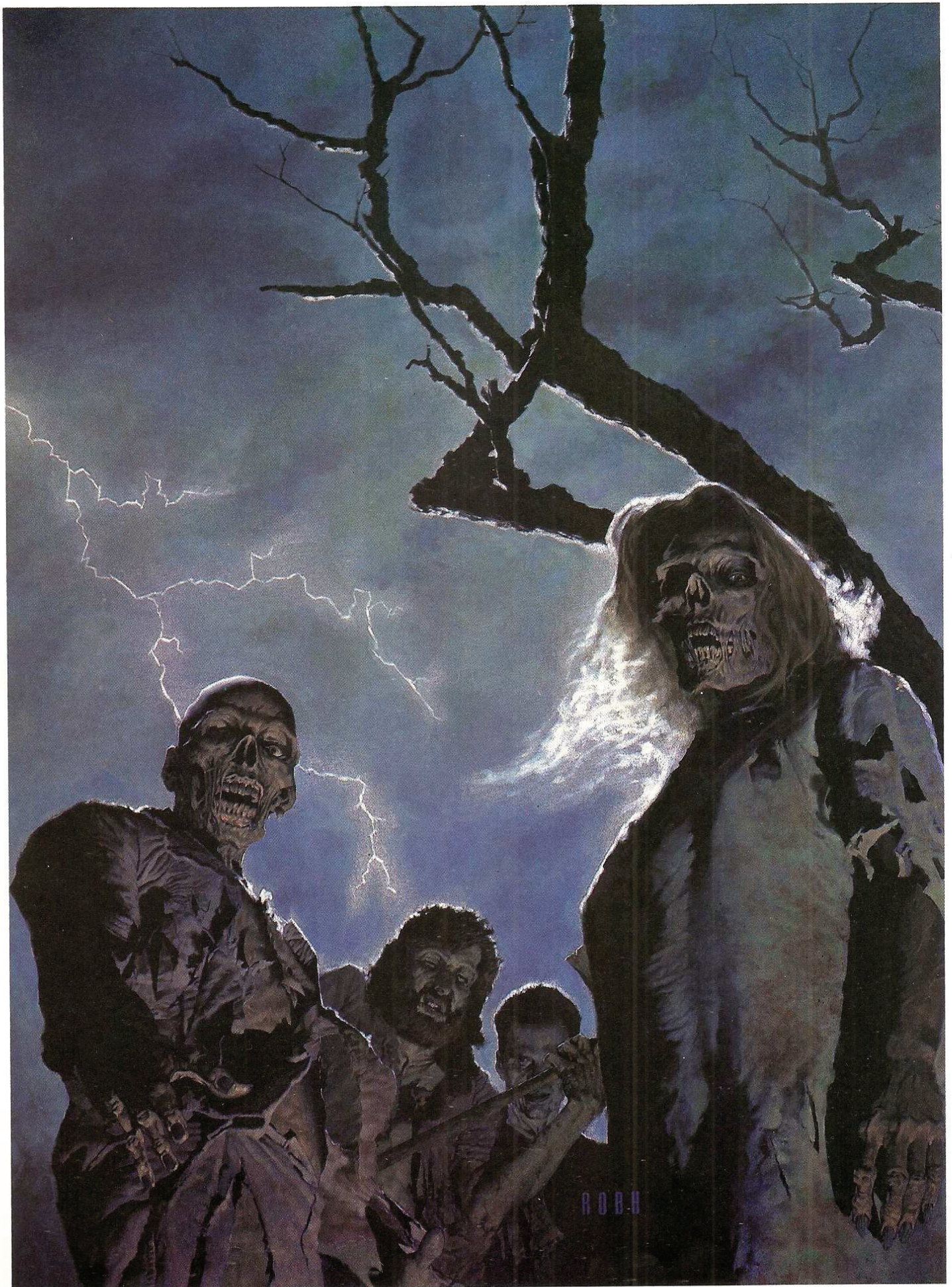
dissipam. Elas o envolvem completamente, seduzindo seus sentidos, embriagando-o com visões aterradoras. É inútil resistir ao apelo de brumas tão envolventes. Elas o capturam e o arrastam para um castelo em ruínas, onde Mortos-Vivos vagueiam pelos escombros, ansiosos por companhia. Podem-se ouvir os lamentos de criaturas deformadas que se esgueiram por entre as lápides do cemitério abandonado. Sob a terra, nas catacumbas iluminadas por velas bruxuleantes, um ser maligno separa partes de corpos dissecados em seu laboratório macabro. Não tenha esperança no amanhecer. Ele não vai diminuir seus temores. Isso é RAVENLOFT.

Parte III

Cenários de Mistério, Trevas e Luz



ROBH RUPPEL

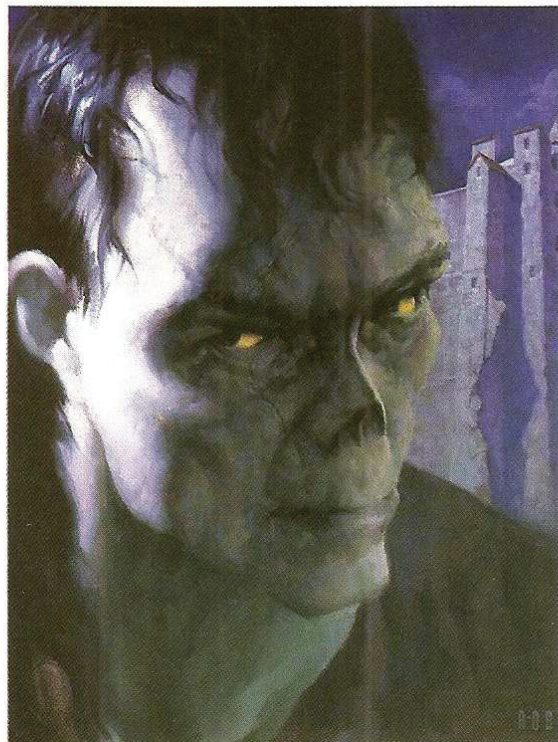


ROBH RUPPEL





JEFF EASLEY



ROBH RUPPEL

Nas noites malditas de
RAVENLOFT, sedutores vampiros
perambulam em busca de sangue.
Lobisomens exultam a Lua,
escravizados pela eterna maldição.
Nas entranhas da terra ou nos navios-
fantasma que rondam o litoral
escarpado, monstros construídos pela
maldade humana juram vingança
contra seus criadores.



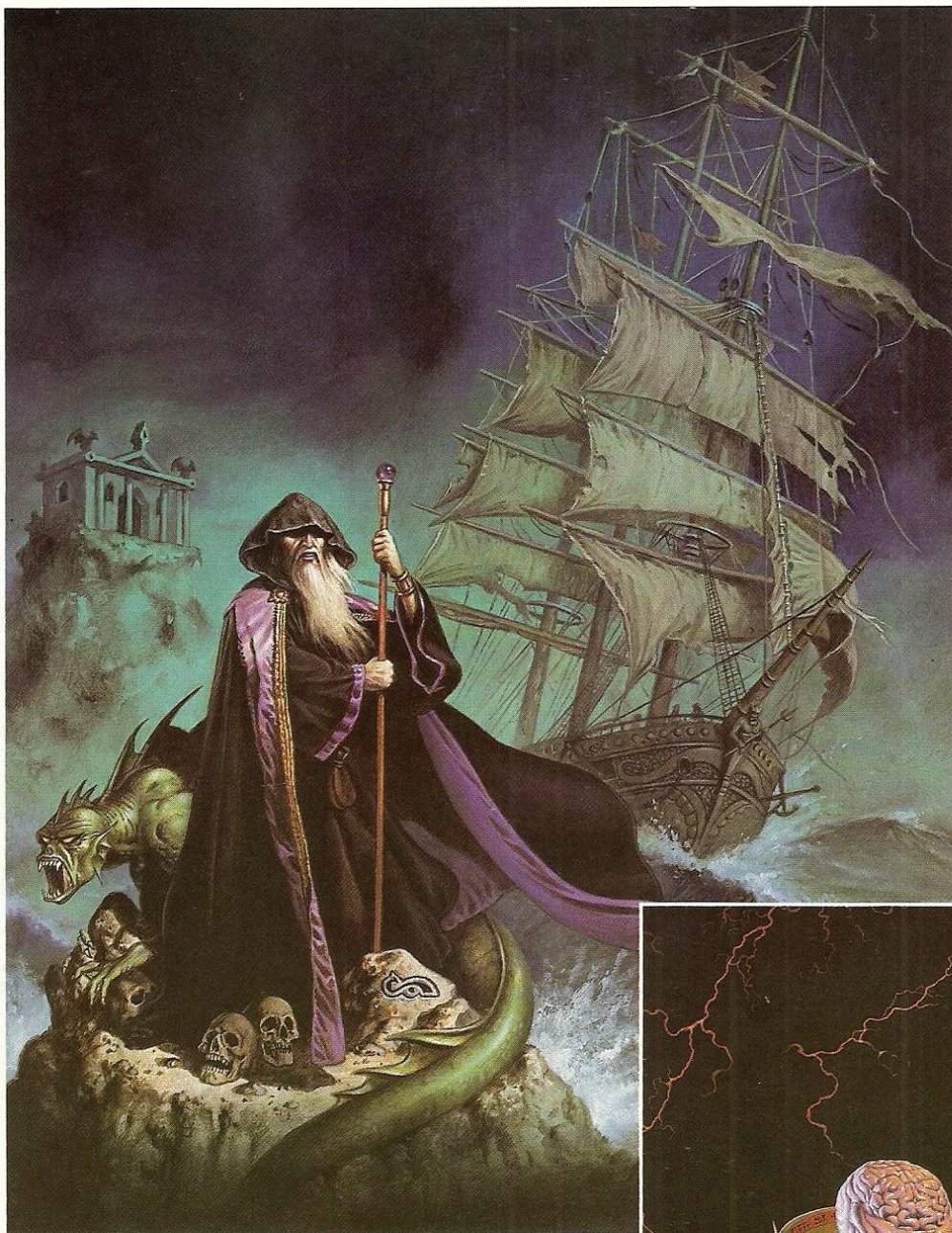
CLYDE CALDWELL



CLYDE CALDWELL



DANA KNUTSON



CLYDE CALDWELL

FRED FIELDS



Jamais confie em sorrisos amistosos se vierem de criaturas de RAVENLOFT. Não passam de máscaras que ocultam intenções monstruosas. No entanto, se tiver coragem, procure olhá-las diretamente nos olhos: você descobrirá a essência da loucura.



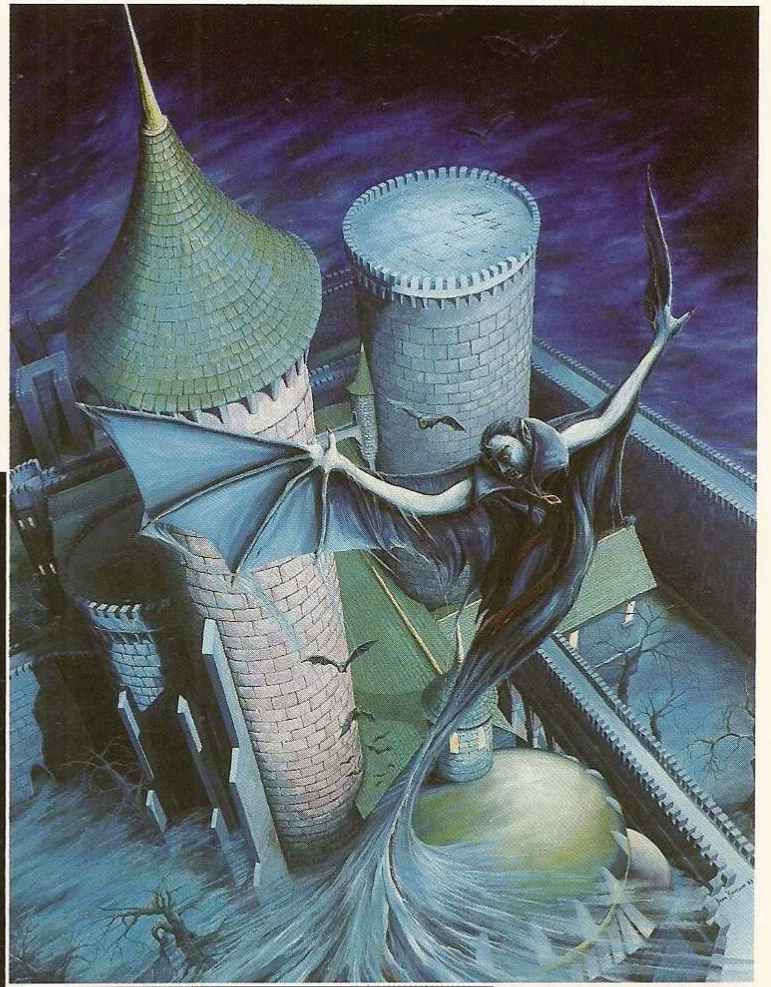
CLYDE CALDWELL



CLYDE CALDWELL



JEFF EASLEY



DANA KNUTSON



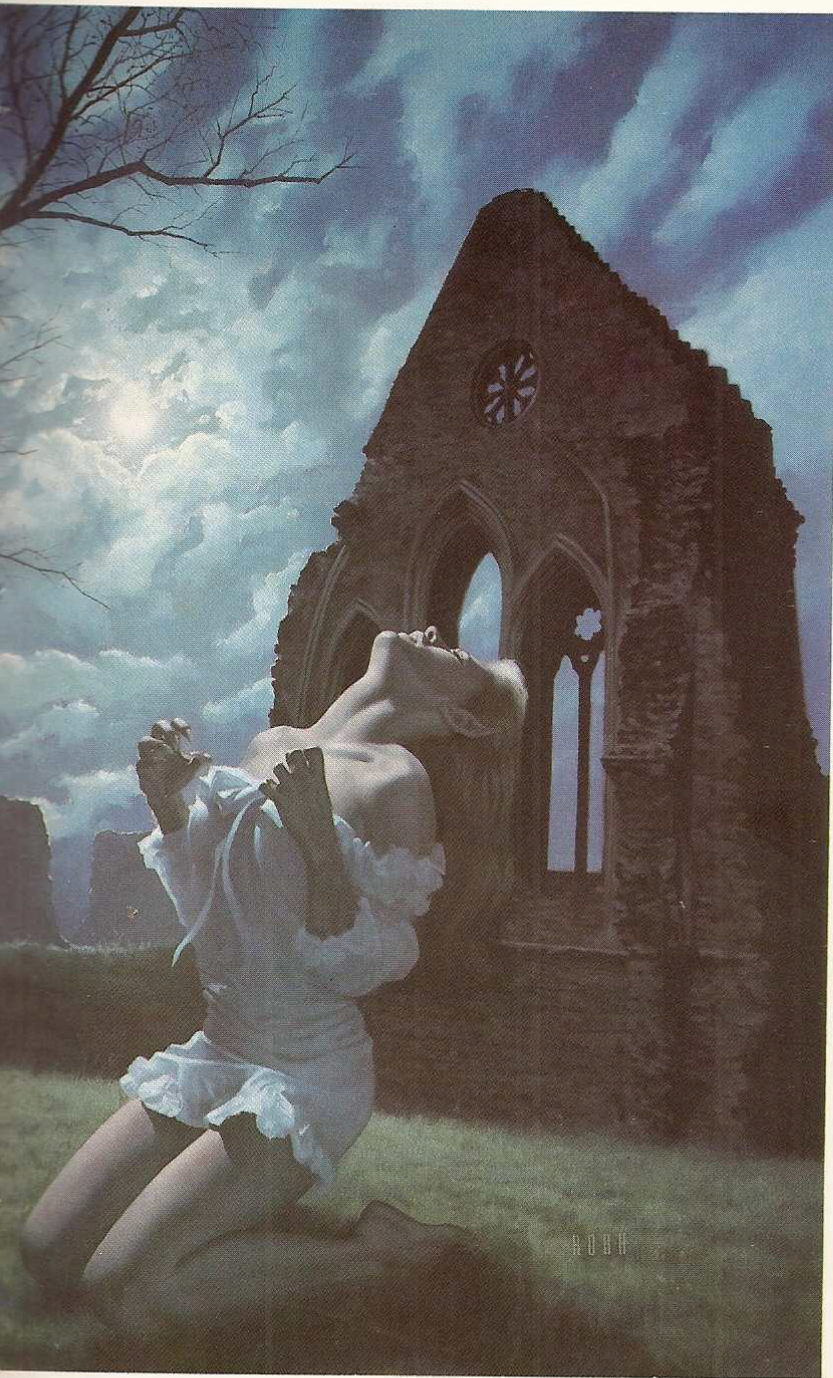
CLYDE CALDWELL



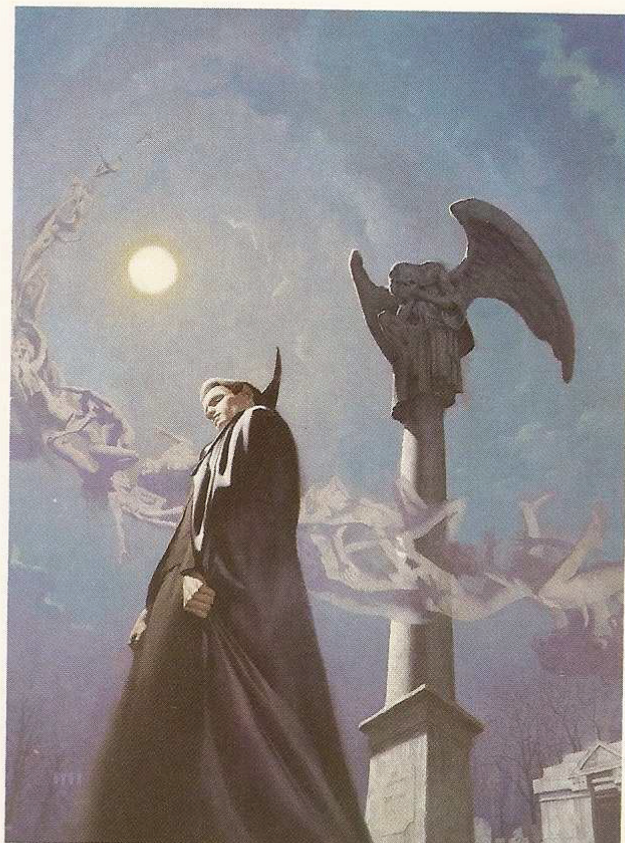
ROBH RUPPEL



ROBH RUPPEL



Nos arredores do cemitério, o luar desperta antigas maldições. O grito dá lugar ao gemido profano... e a noite fica ainda menos segura. O terror agora vive dentro de você, como uma sombra negra a seguir-lhe os passos. A neblina arrebatou-o tão profundamente que penetra em sua pele fria, enregelada. Você foi seduzido. Agora e para sempre, você é parte de RAVENLOFT.



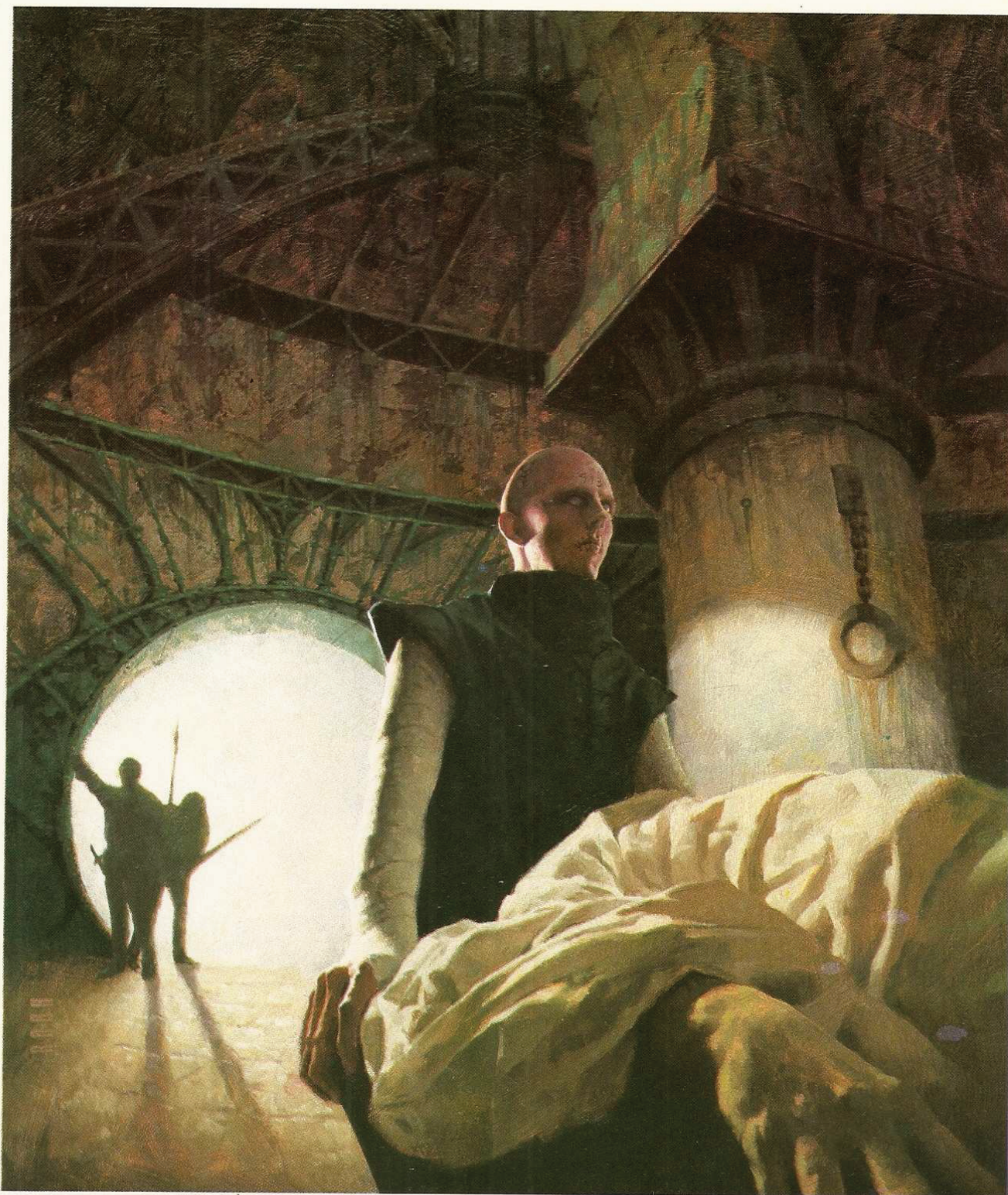
ROBH RUPPEL



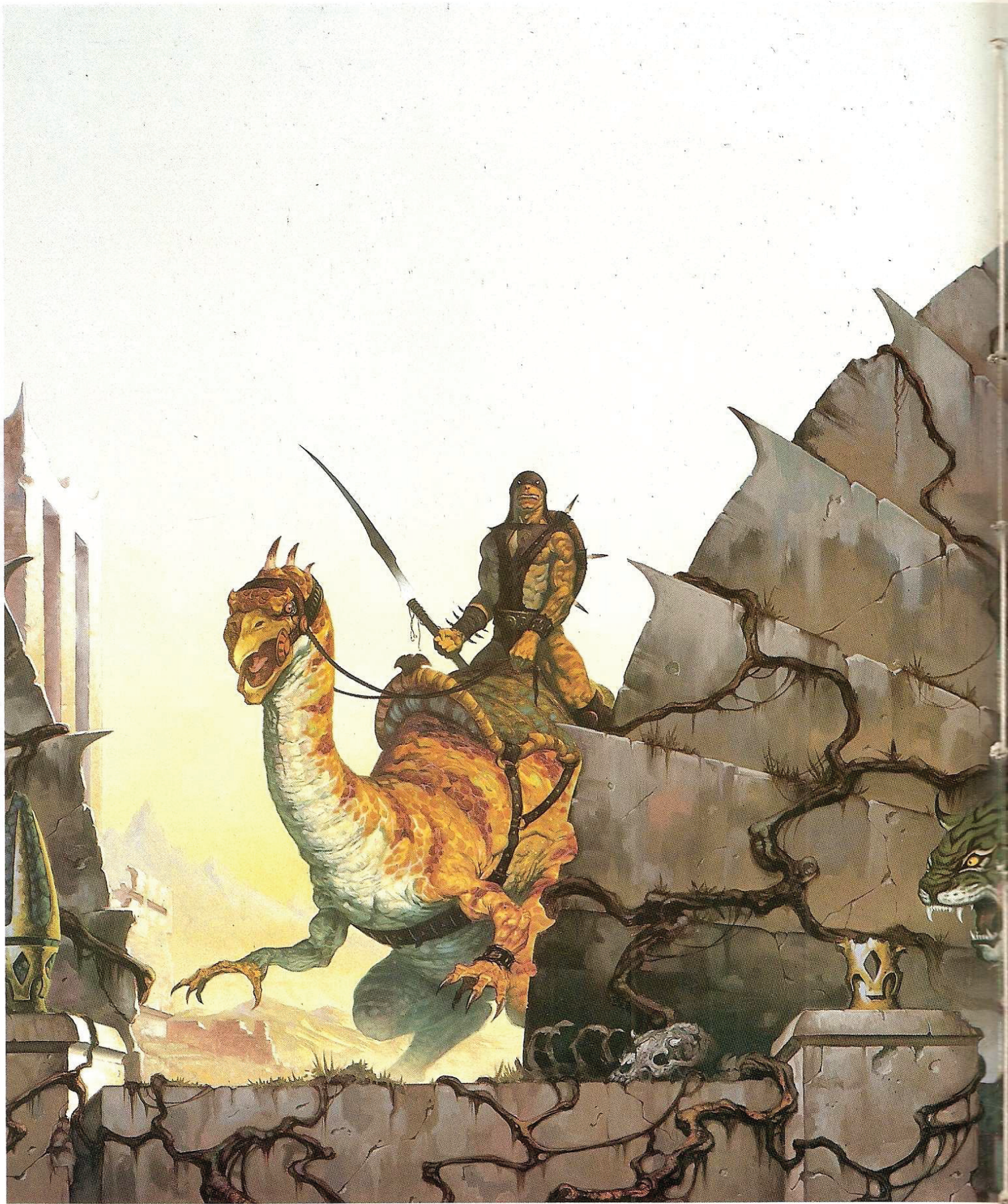
CLYDE CALDWELL



ROGER LOVELESS



ROBH RUPPEL



BROM



Este é um mundo impiedoso e brutal, onde a vontade própria é oprimida pela necessidade de sobrevivência, pela crueldade da cobiça e o alcance do mal.

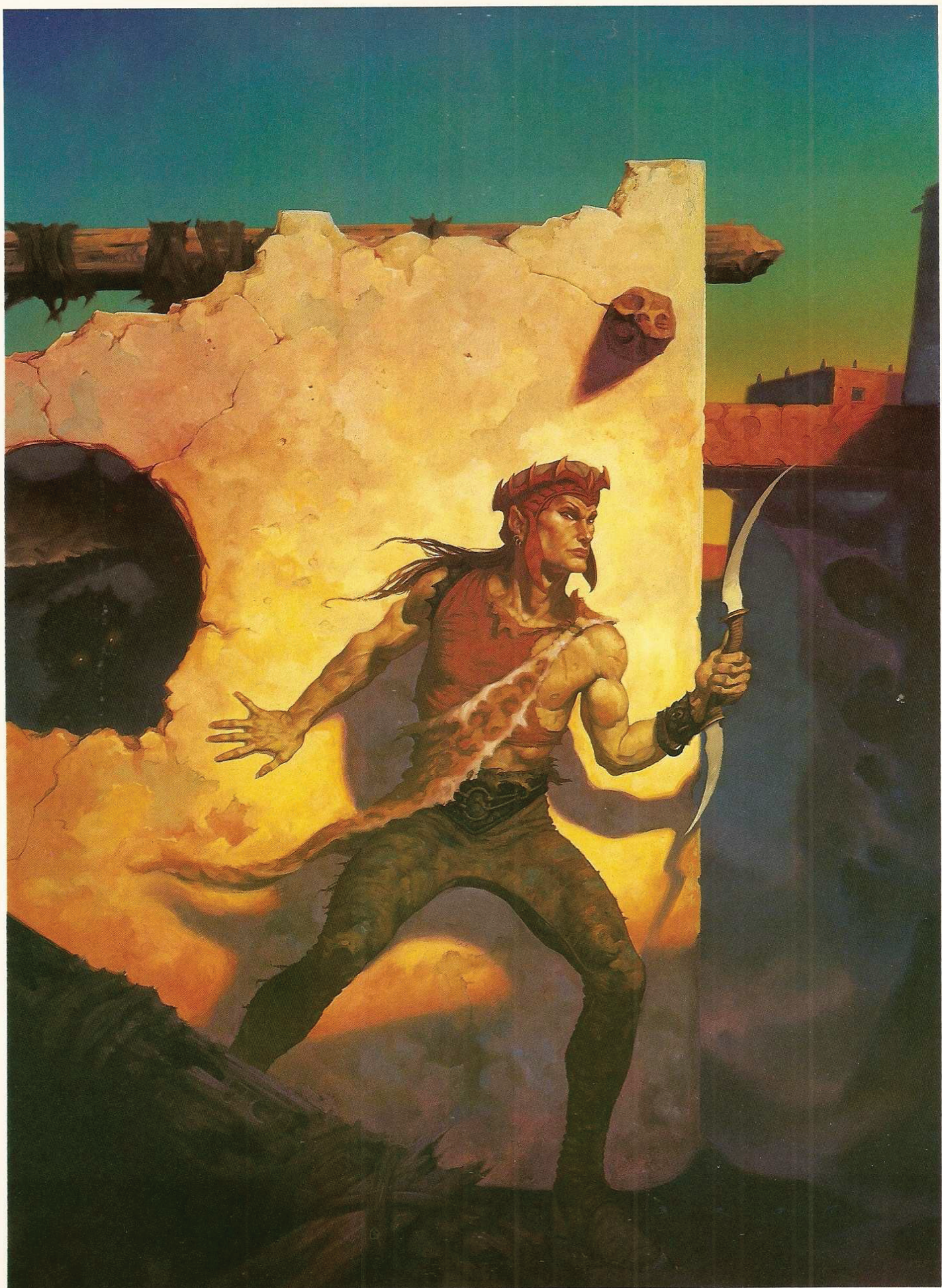
Um mundo, cuja paisagem é chamuscada por um sol negro, e a vitalidade da terra foi esgotada pelos anos de desperdício e corrupção. Onde o combate de gladiadores é um acontecimento diário, assim como uma metáfora para a vida de todo homem que lá habita. E onde todas as chances estão contra

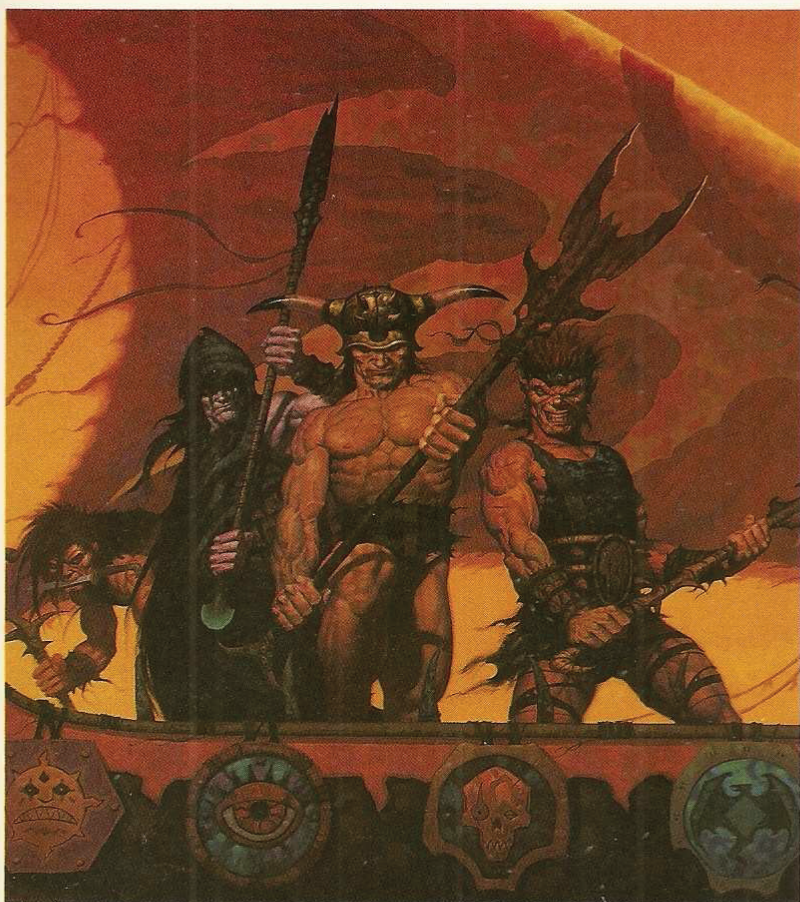
você. Assim é DARK SUN, a



terra do mundo de Athas.

Deixe de lado toda a magia e esplendor dos conhecidos Mundos de Fantasia: você está em DARK SUN.





BROM

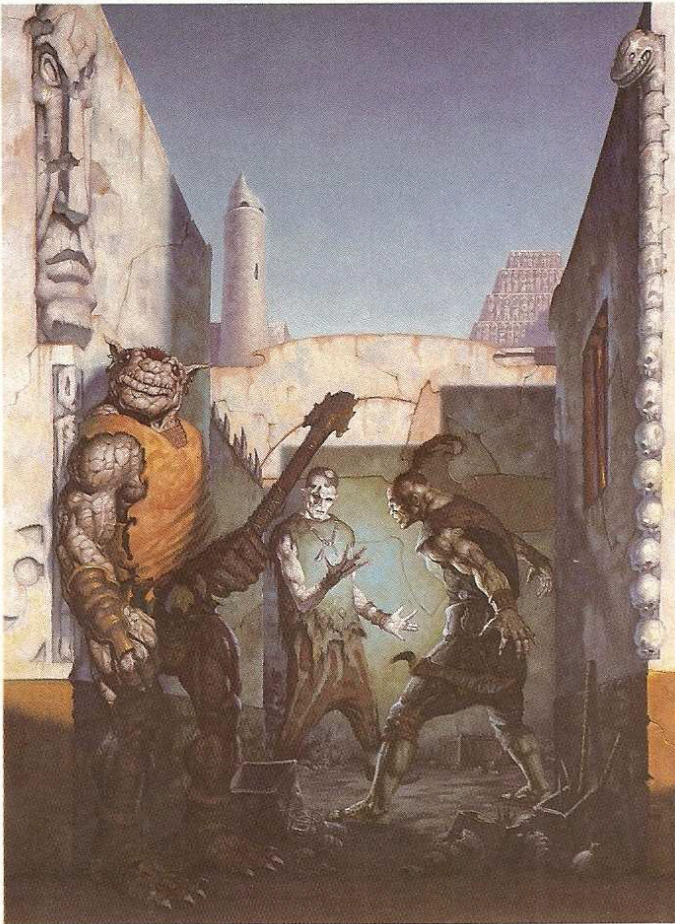


BROM

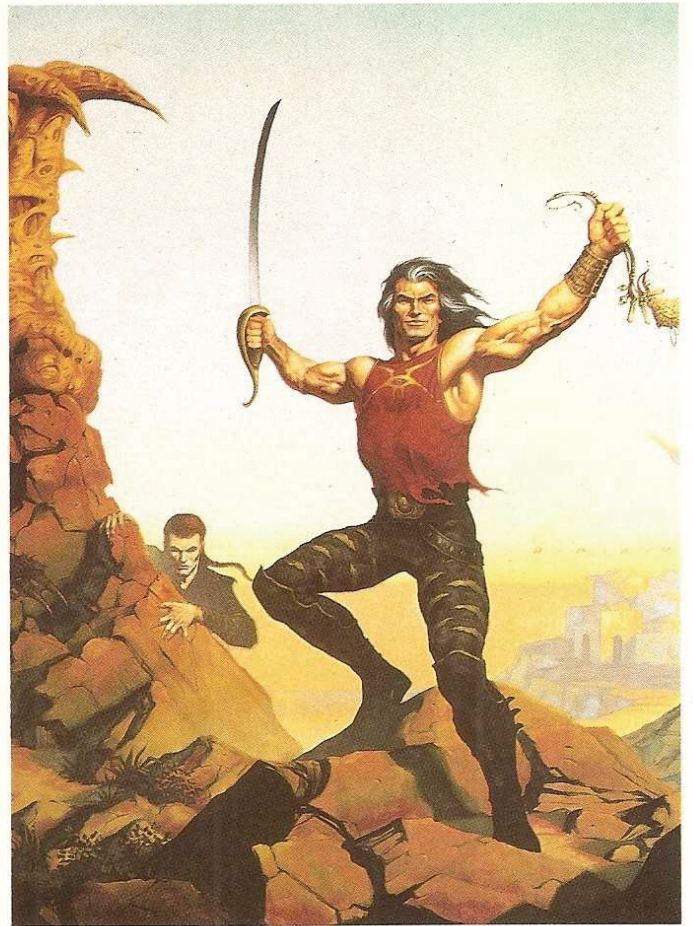
Dragões são antigos Reis-
 feiticeiros, corrompidos e
 rancorosos, que há muito
 perderam sua humanidade.
 Anões são bravos e valorosos
 guerreiros, seja na arena,
 seja nos becos escuros
 das cidades... e a
 magia é o poder que
 transformou um mundo fértil e
 verdejante em dunas açoitadas
 pelo calor.
 Uma terra onde tempestades
 arcanas irrompem,
 incontroláveis, e saqueadores
 vagam livres pela paisagem seca
 e amarelada.



BROM



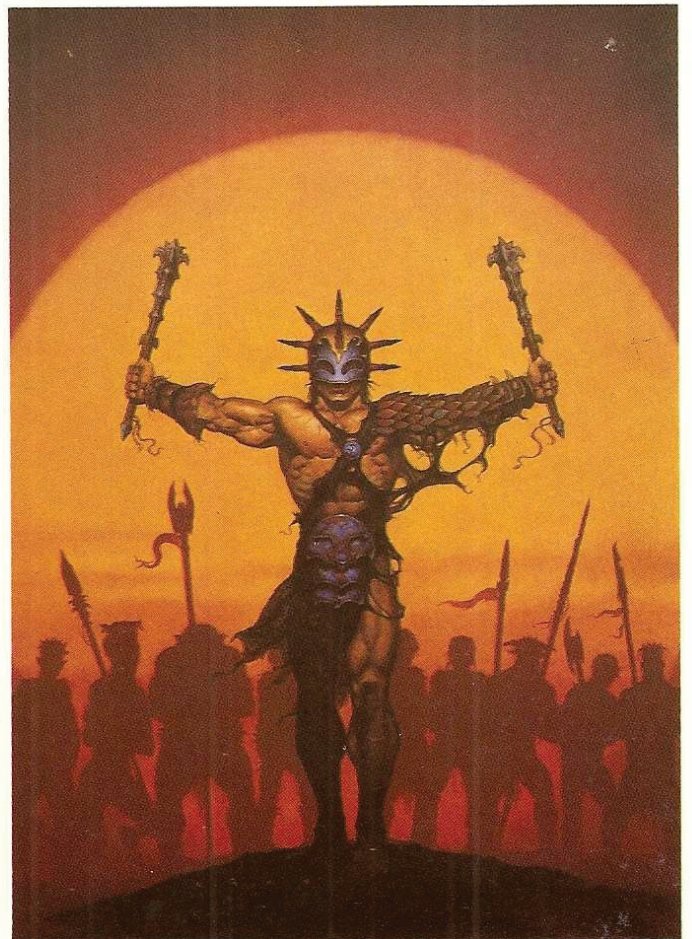
BROM



BROM



BROM



BROM

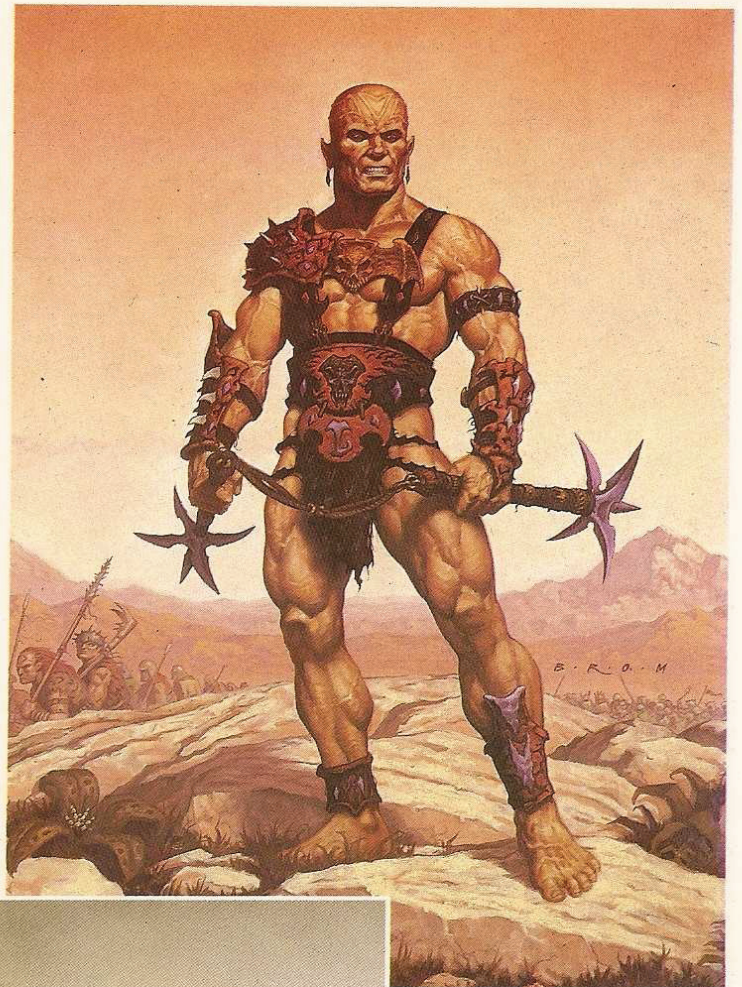




BROM



BROM®



BROM



BROM



Agora o ambiente desolado ficou para trás.

Prepare-se para penetrar num cenário
diferente, repleto de luz e cores, brilho e
exotismo, em um mundo que nos remete
diretamente ao fascínio
das Noites Árabes.

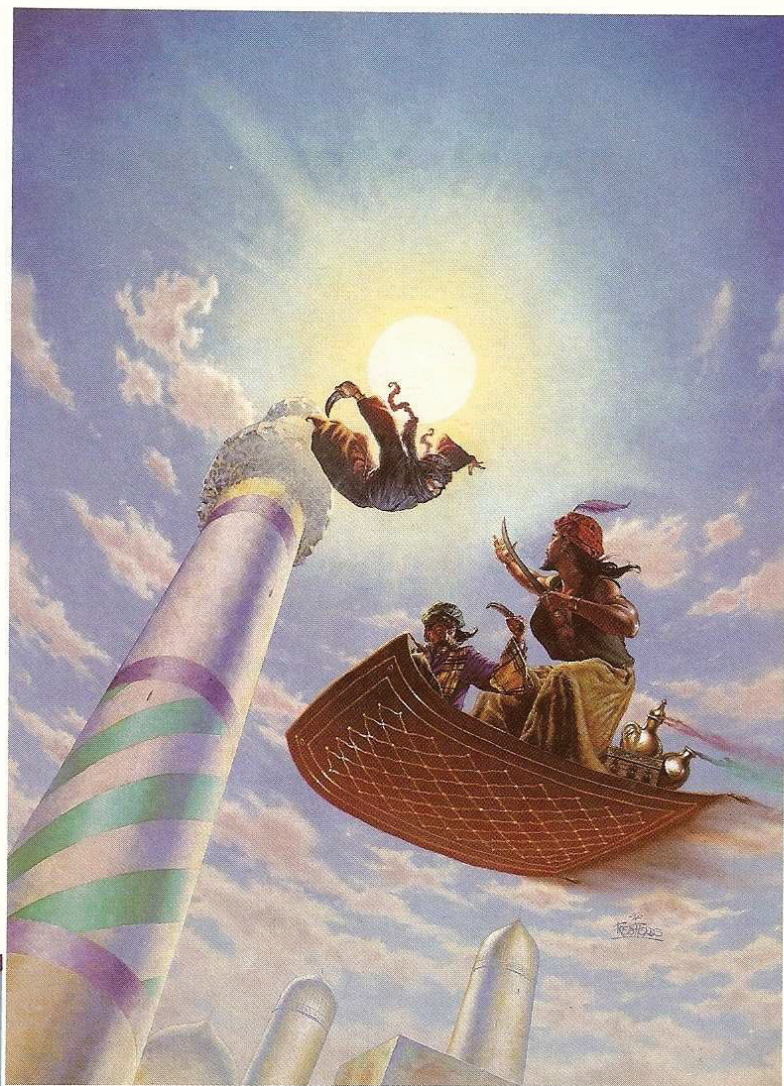
Salam! – diz o vendedor de bugigangas,
oferecendo-lhe uma misteriosa
lâmpada fosca.

Seja bem-vindo ao mundo de
AL-QADIM, o mundo das aventuras árabes, a

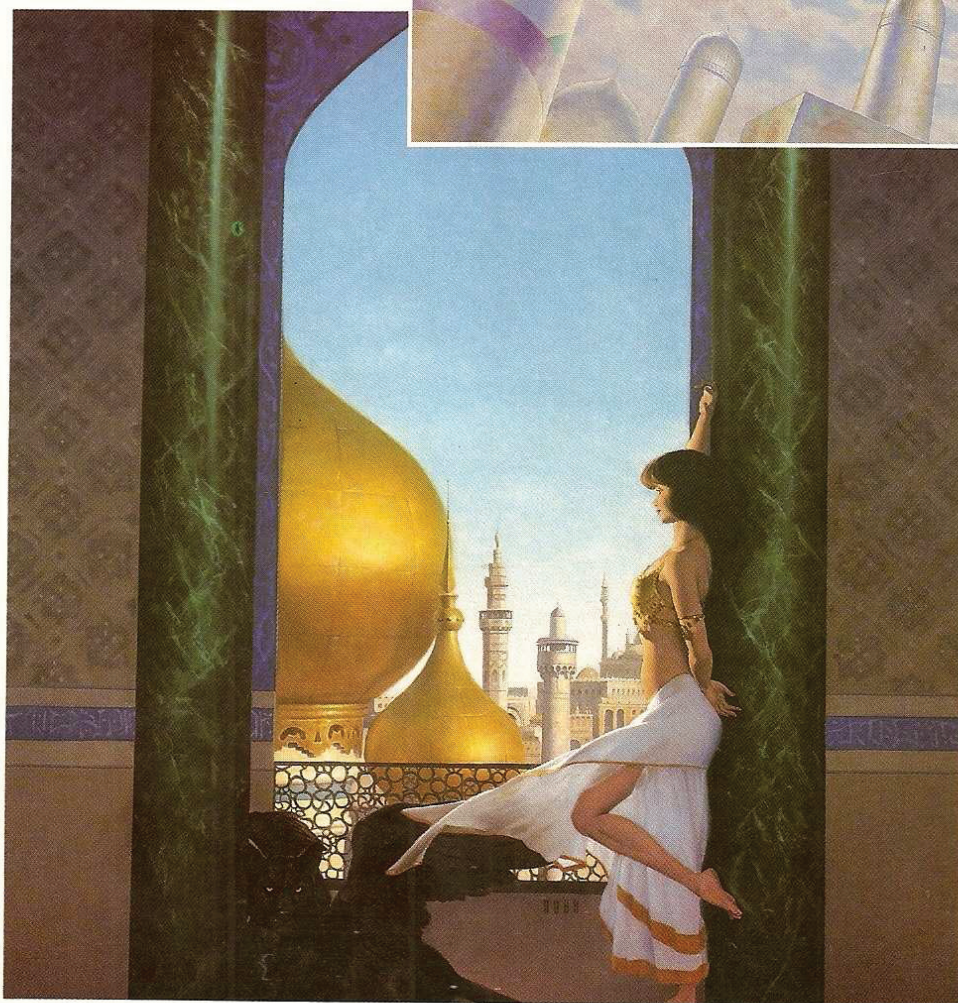


Terra do
Destino e a
cidade dos
Prazeres,
Ossos e Assassinos.

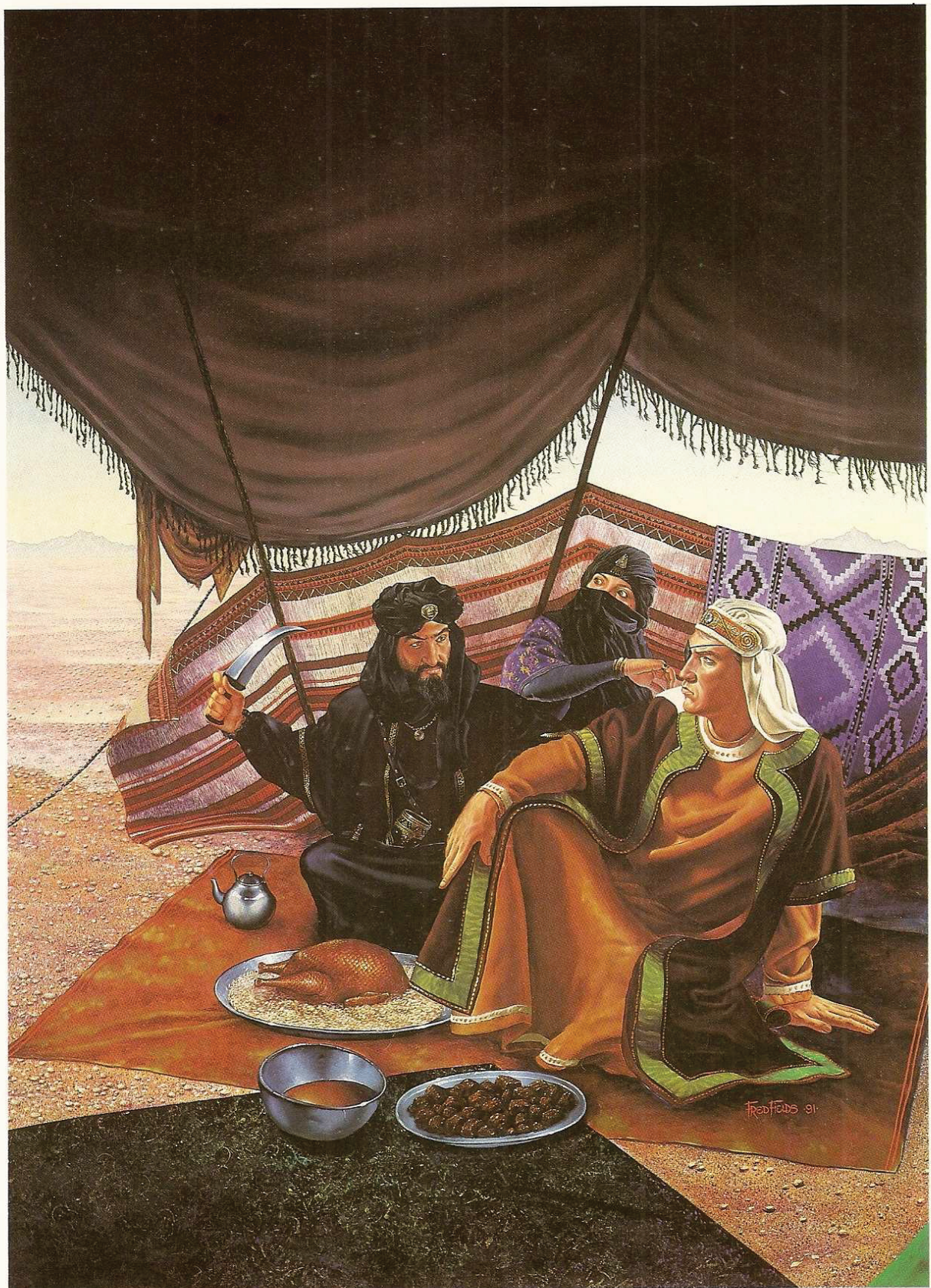
Sherazade contou ao sultão mil e uma
histórias sobre sheiks, vizires e belas princesas,
sobre jornadas pelo deserto, oásis encantados
e haréns repletos de belas mulheres, cuja pele
é tão clara quanto as areias do deserto. Esse é
o cenário de AL-QADIM, onde muitas
histórias existem para serem contadas.



FRED FIELDS



ROBH RUPPEL



FRED FIELDS



FRED FIELDS



O deserto é um local tão vasto
que encerra um labirinto em
sua própria extensão. É nesse
labirinto de areia e calor que
se encontram valiosos tesouros
escondidos, protegidos por
poderosos Djin, gênios que
pertencem ao plano
elemental do ar.



JEFF EASLEY



KARL WALLER

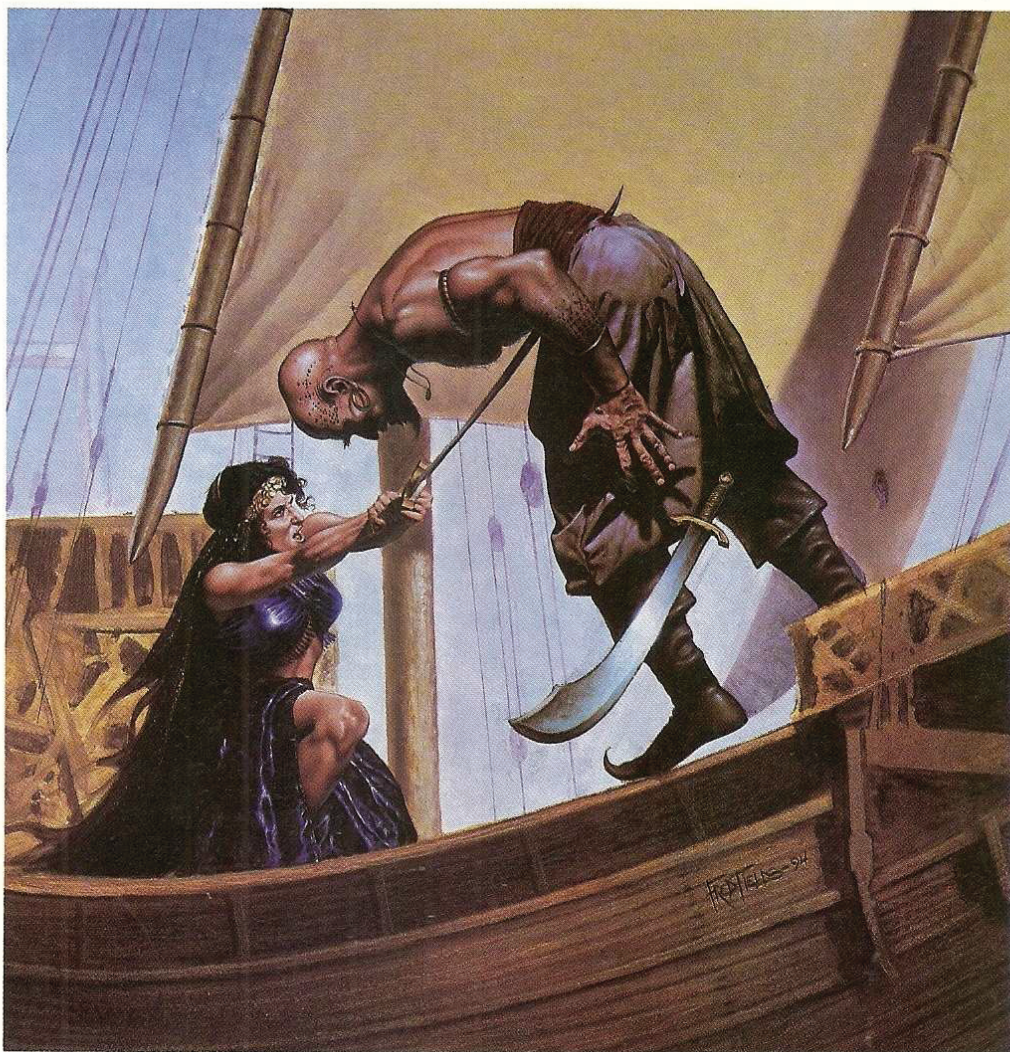


PHILLIP BABB

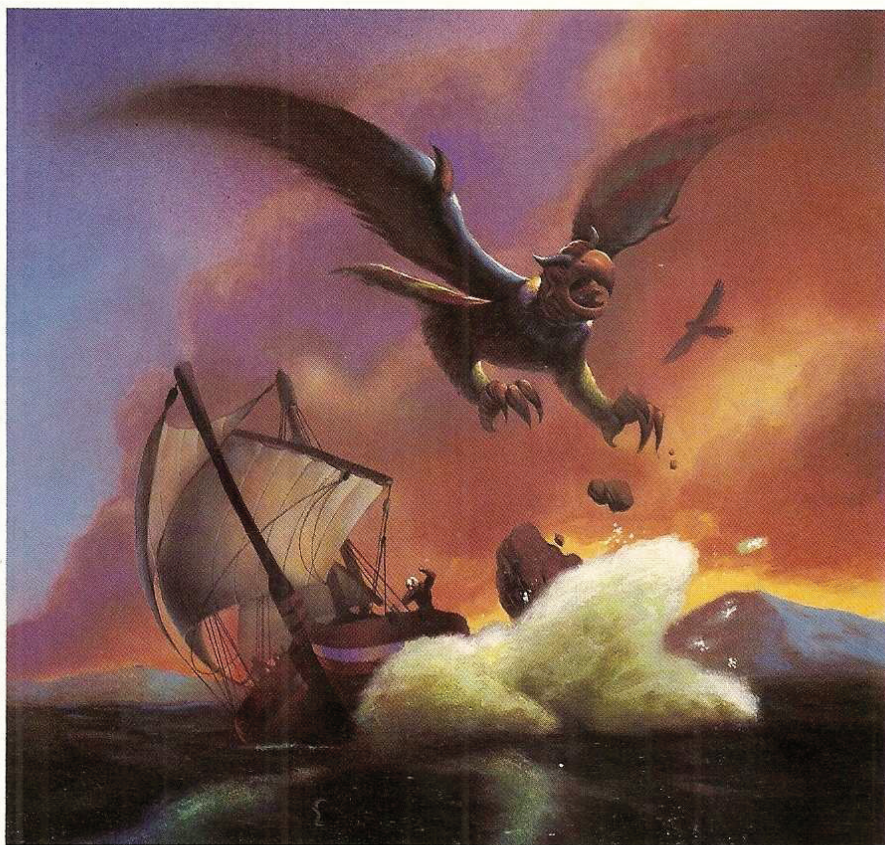
Visite as águas das Viagens
Douradas, mas cuidado com os
piratas e com os muitos
perigos que rondam as
profundezas.
Encontre assassinos, faquires e
magos Sha'ir, que possuem
gênios como mascotes.
Esses são alguns dos
personagens envolventes que
habitam AL-QADIM,
um mundo de mistérios
e encantamentos.



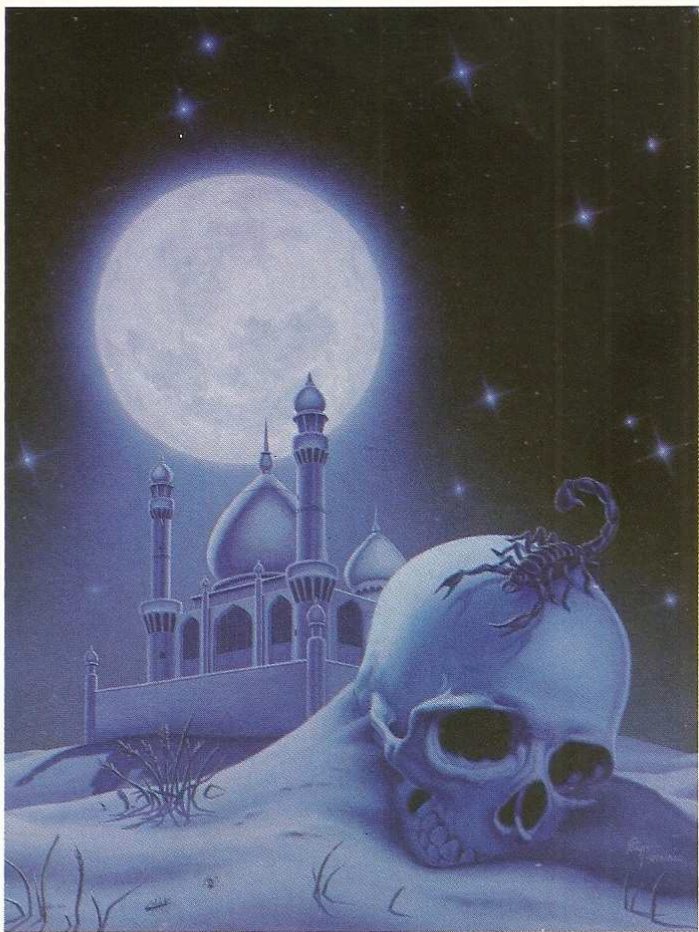
CAROL HEYER



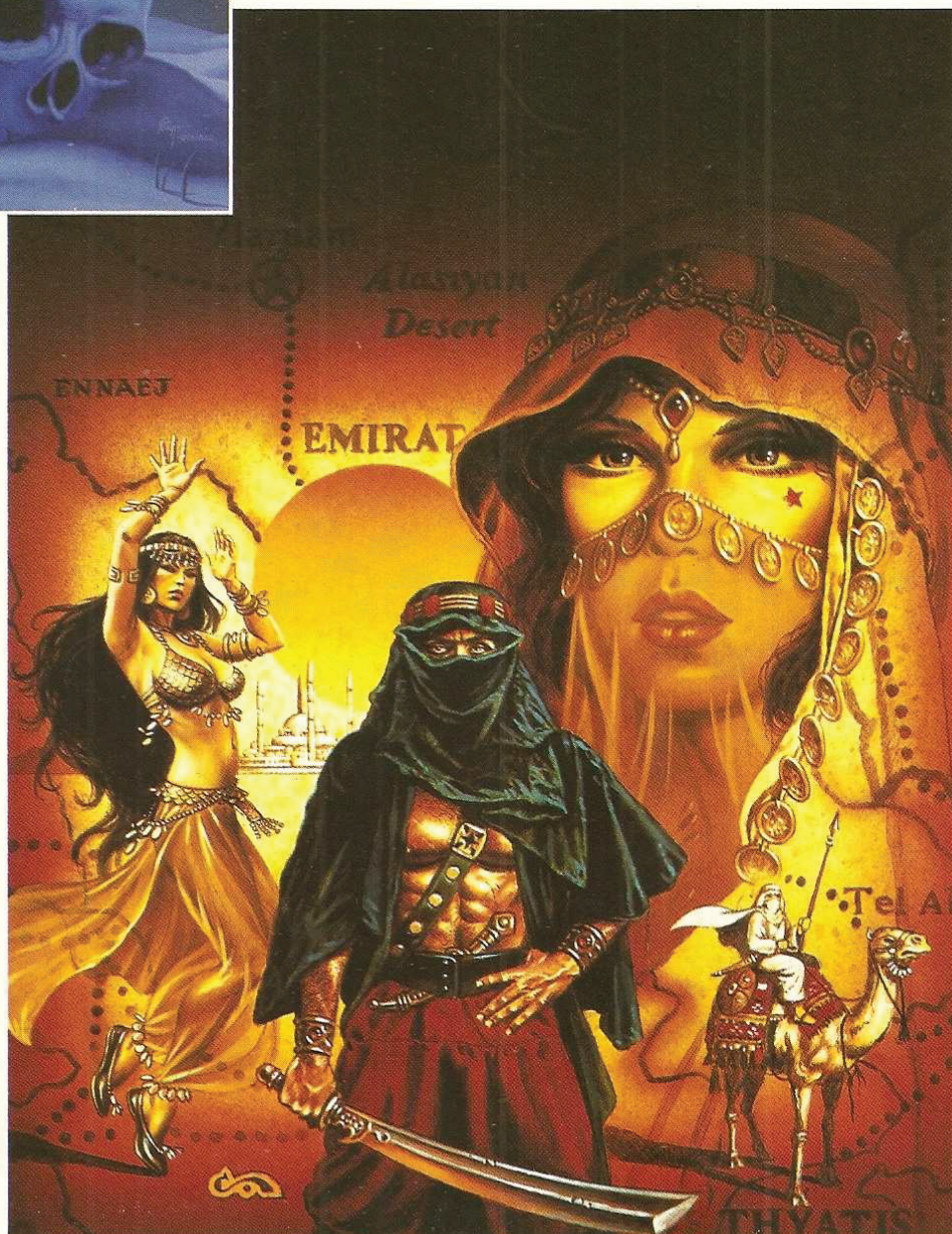
FRED FIELDS



HENRY MAYO



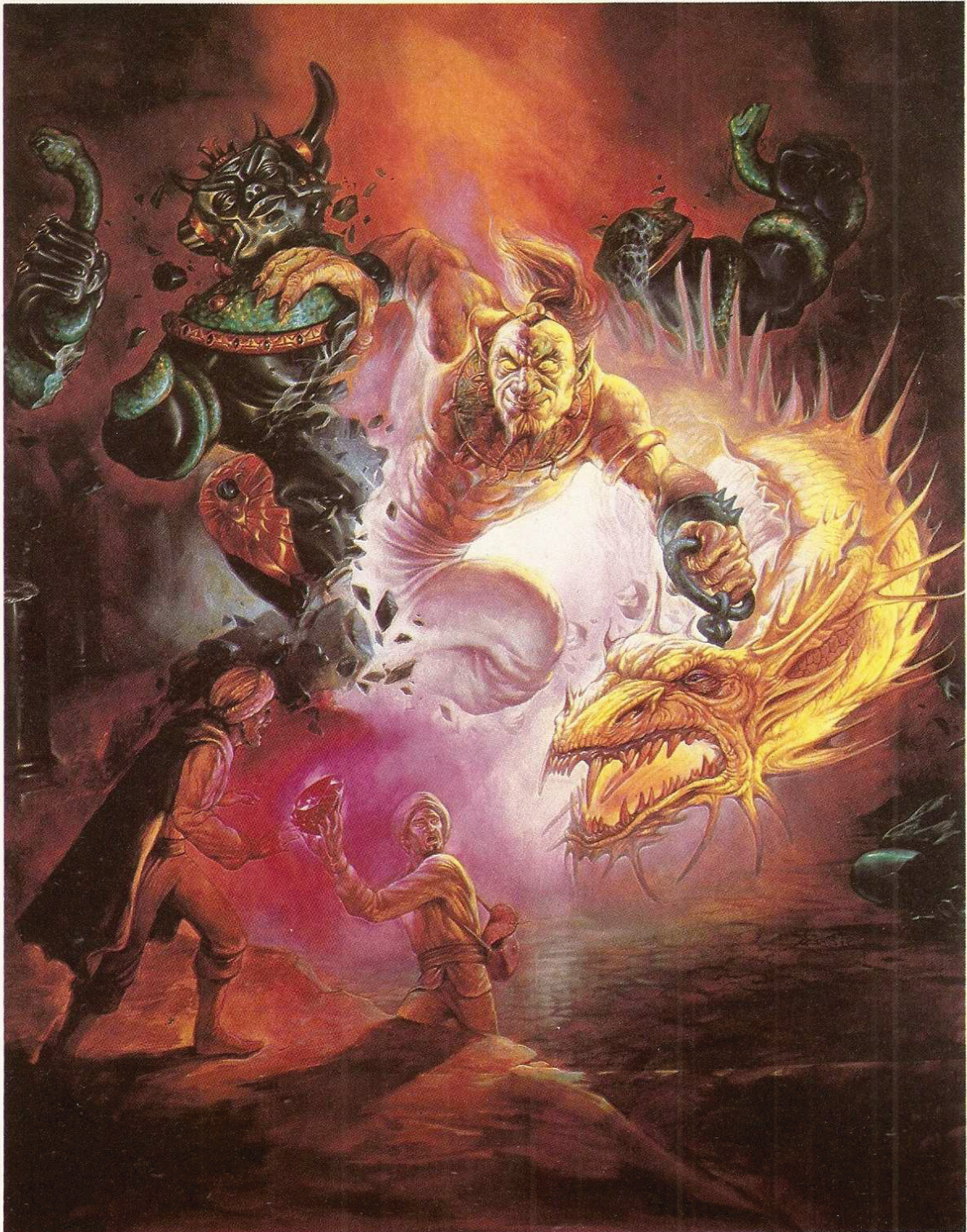
ROGER LOVELESS



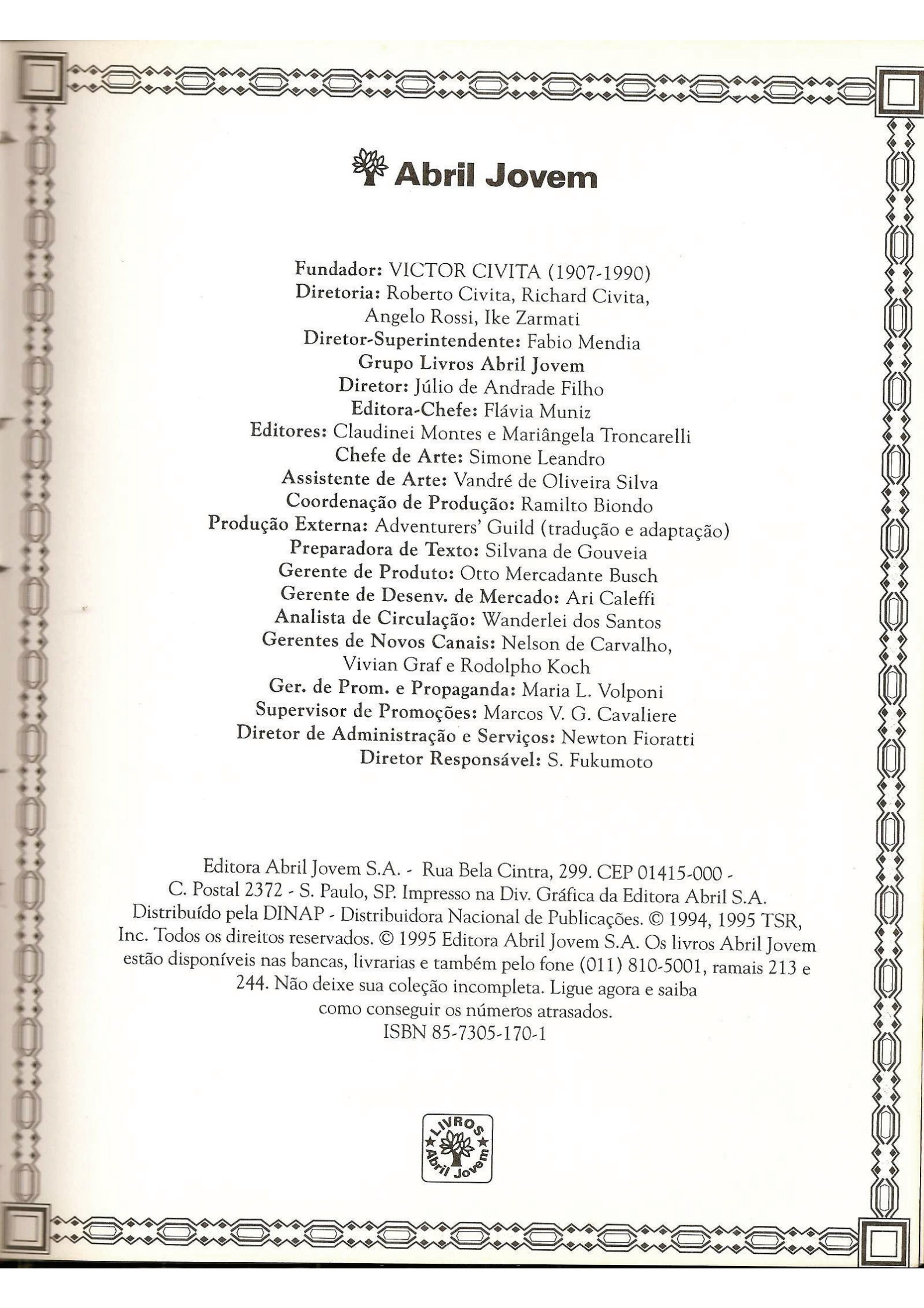
CLYDE CALDWELL



FRED FIELDS



JEFF EASLEY



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

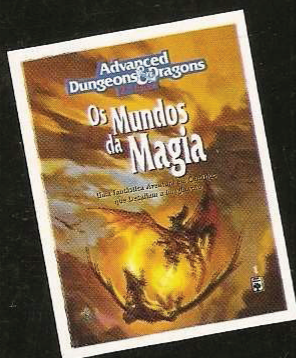
Editora Abril Jovem S.A. - Rua Bela Cintra, 299. CEP 01415-000 -
C. Postal 2372 - S. Paulo, SP. Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A.
Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. © 1994, 1995 TSR,
Inc. Todos os direitos reservados. © 1995 Editora Abril Jovem S.A. Os livros 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 85-7305-170-1



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."

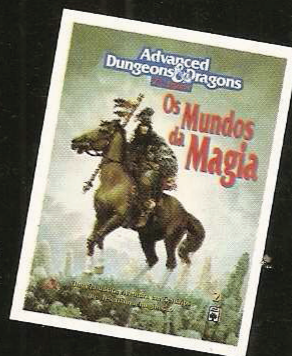
Venha para

Os Mundos da Magia



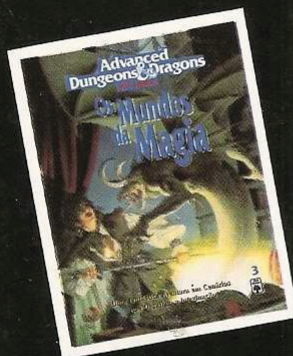
Edição 1

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



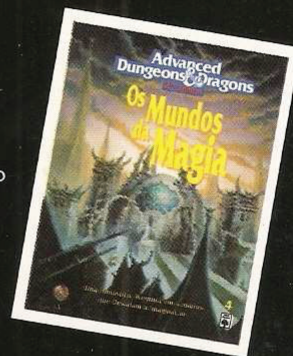
Edição 2

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 85-7305-170-1



9 788573 051704