

**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.



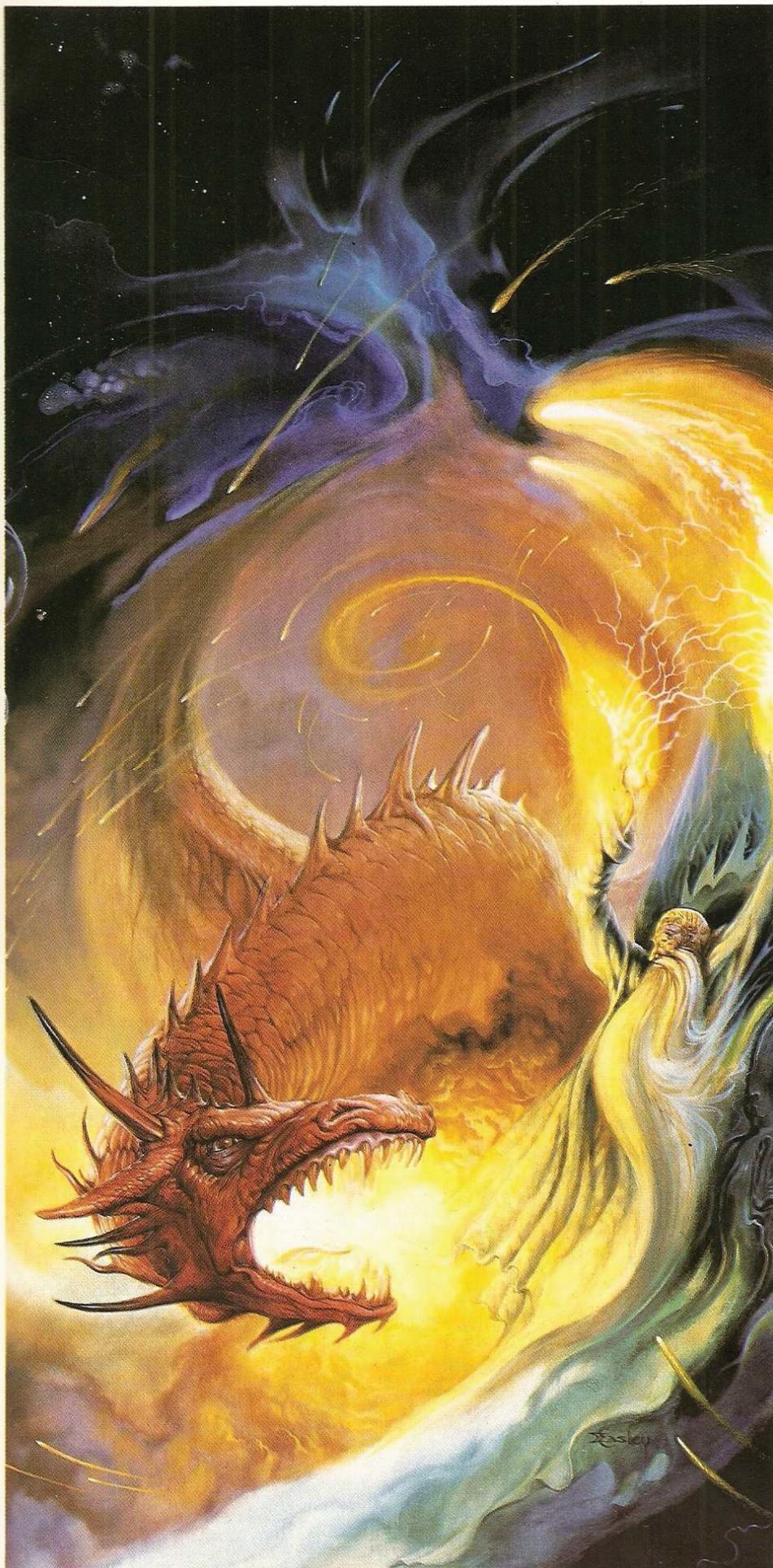
Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita,
Angelo Rossi, Ike Zarmati
Diretor-Superintendente: Fabio Mendia
Grupo Livros Abril Jovem
Diretor: Júlio de Andrade Filho
Editora-Chefe: Flávia Muniz
Editores: Claudinei Montes e Mariângela Troncarelli
Chefe de Arte: Simone Leandro
Assistente de Arte: Vandré 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

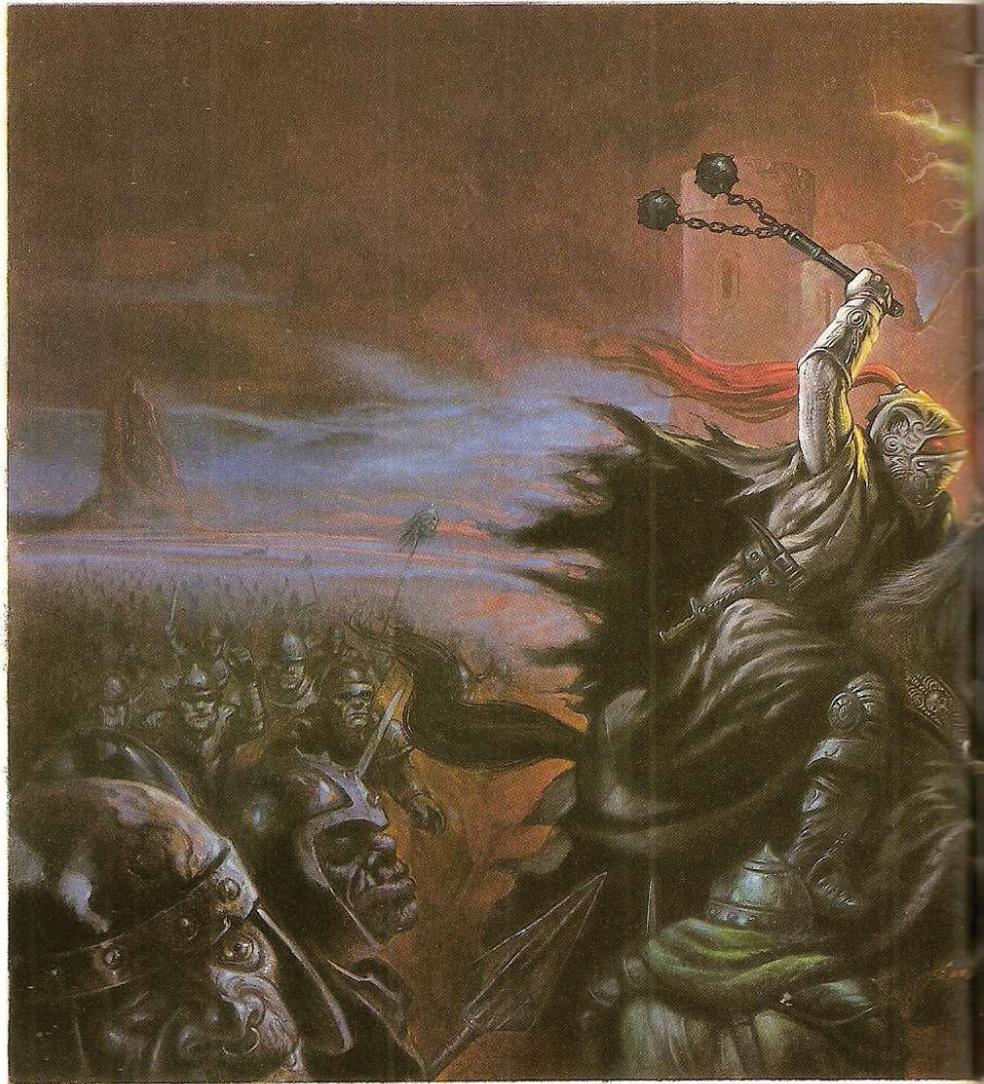
ÍNDICE DOS ARTISTAS - 145-146

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.

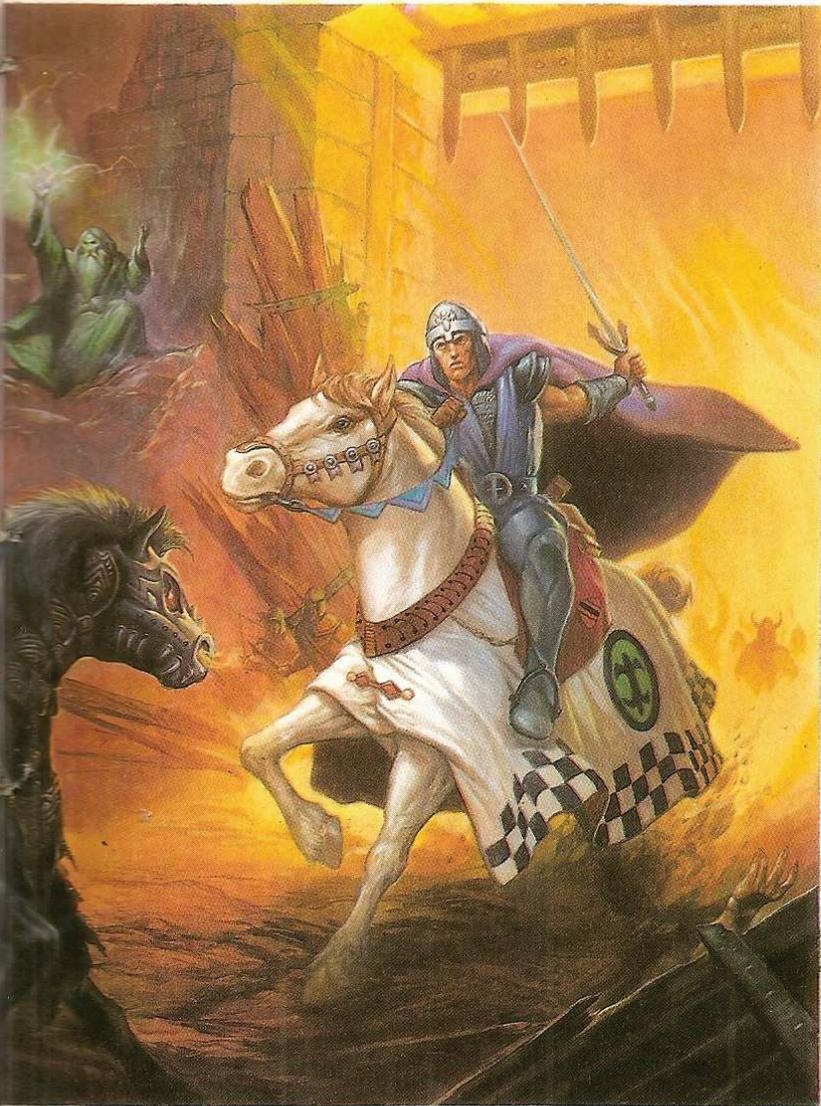
Basicamente, no RPG, os jogadores representam personagens participando de situações fictícias criadas pelo “mestre do jogo”, que é o responsável pela condução da história.

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.

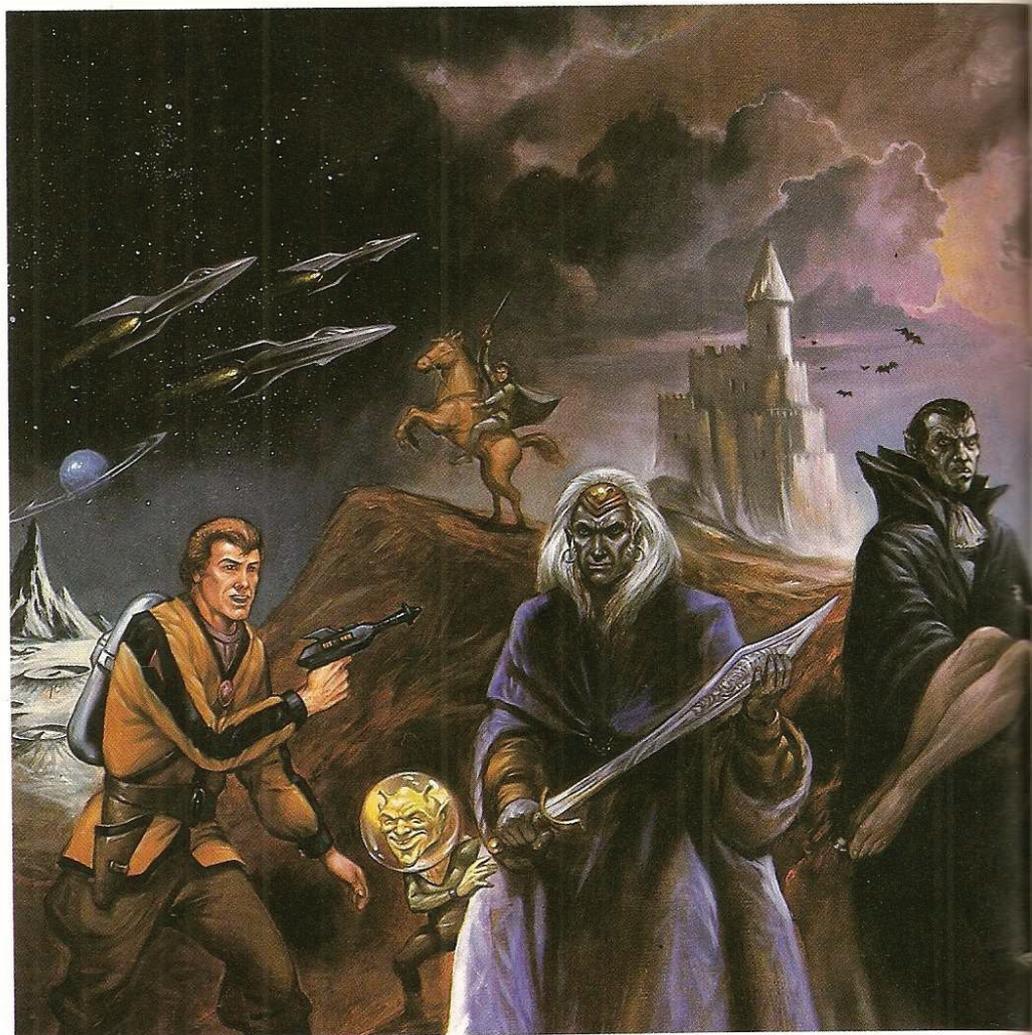
Se no princípio os cenários limitavam-se a masmorras e catacumbas, a evolução das regras e a liberdade de criação deram “vida” aos ambientes de jogo, verdadeiros mundos de fantasia, que agora a ABRIL JOVEM traz para o Brasil. Nas páginas seguintes você conhecerá estes mundos *além da imaginação*.

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

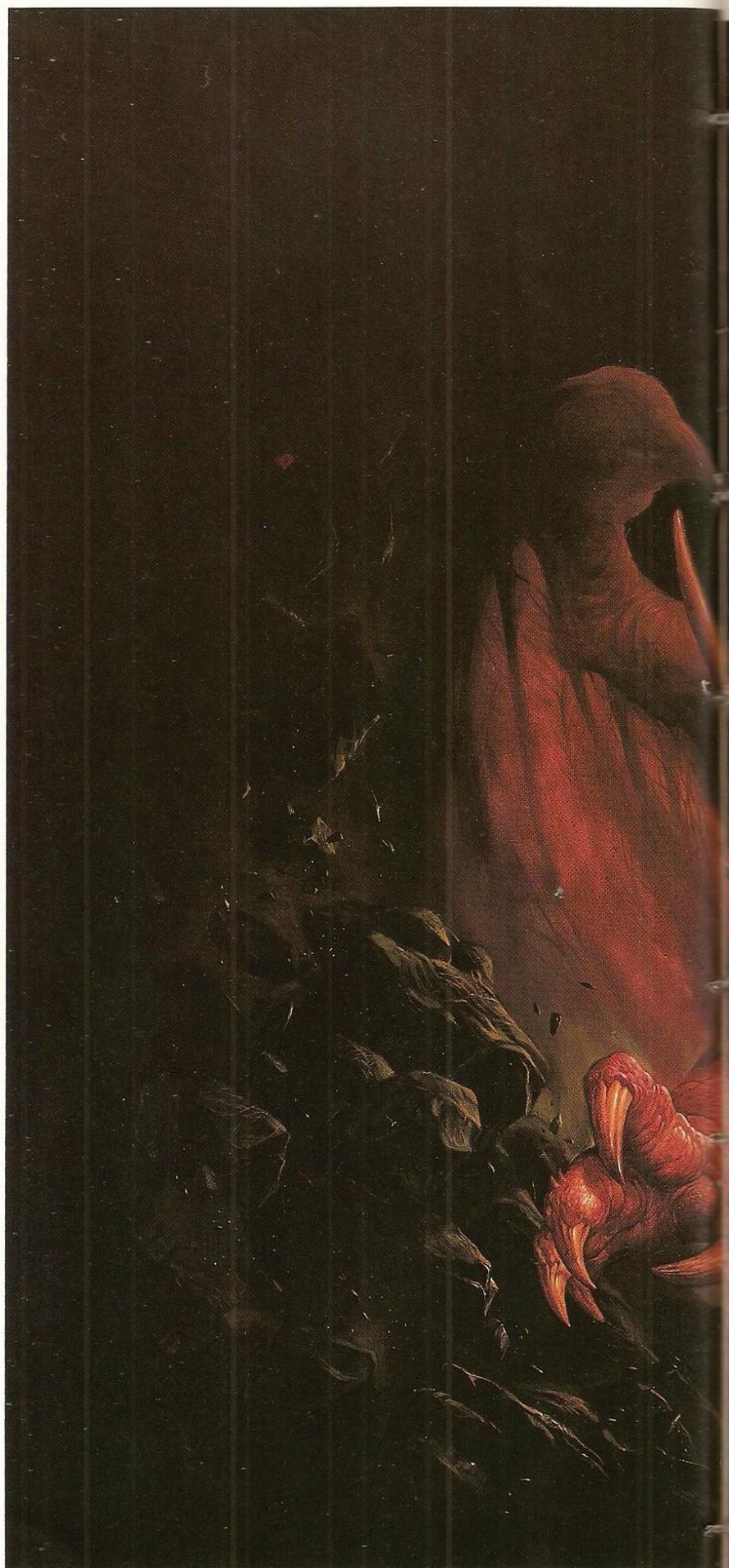
artistas leva você a uma jornada por universos lendários como DRAGONLANCE, GREYHAWK, FORGOTTEN REALMS, RAVENLOFT e muitos outros.

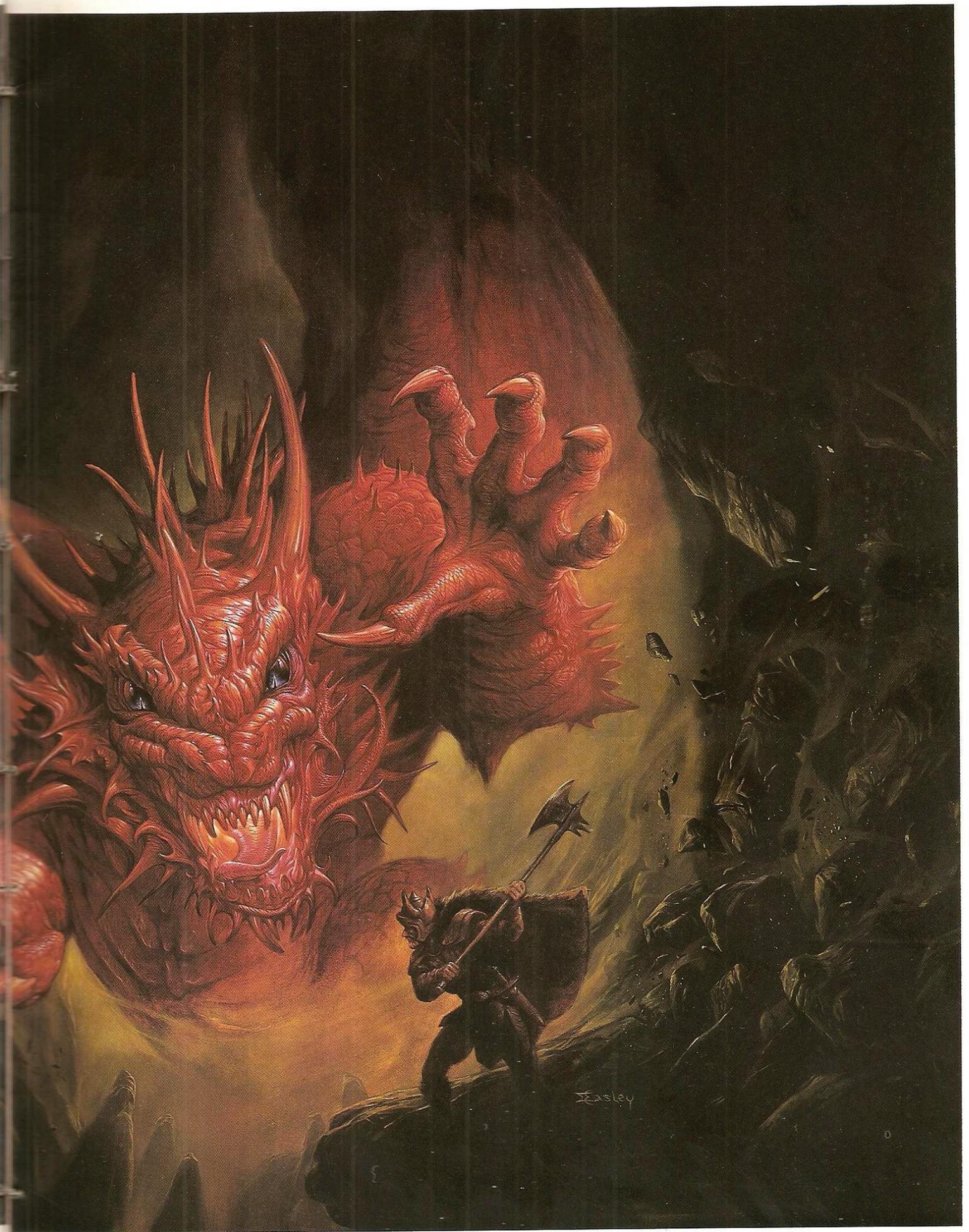
Que eles sejam seu guia nesta viagem fantástica. Venha para **OS MUNDOS DA MAGIA...**

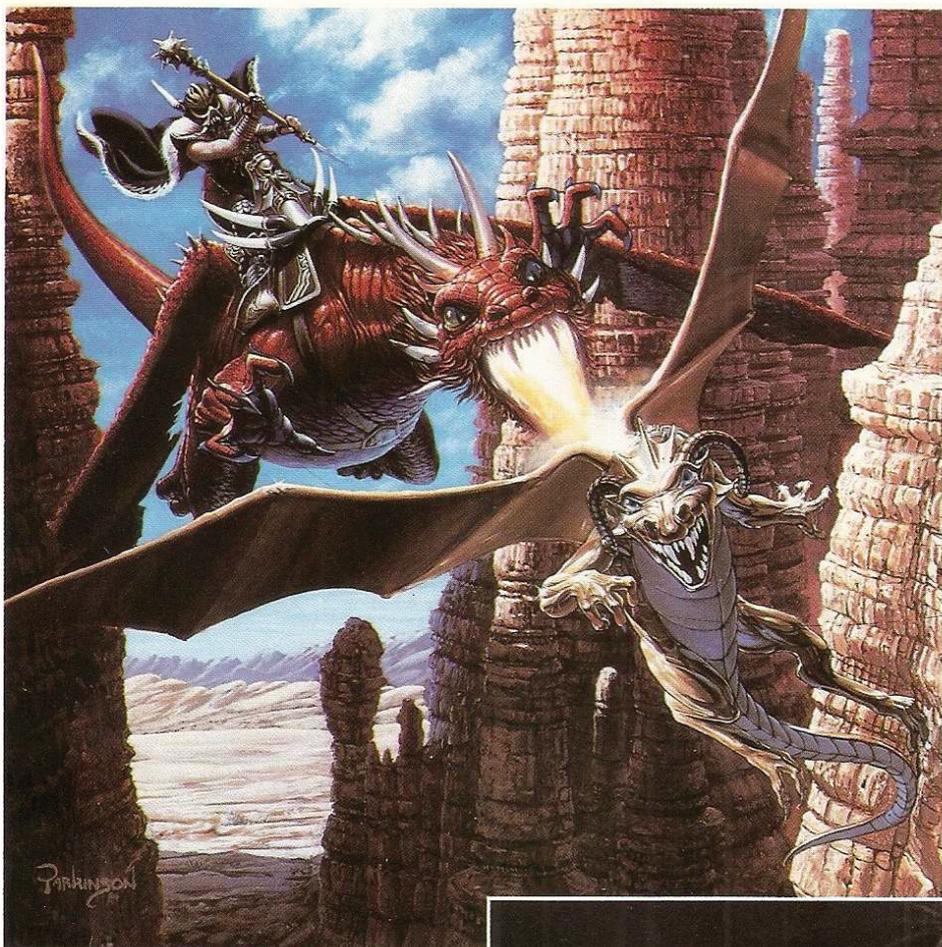
CUIDADO: CÁ EXISTEM DRAGÕES!

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



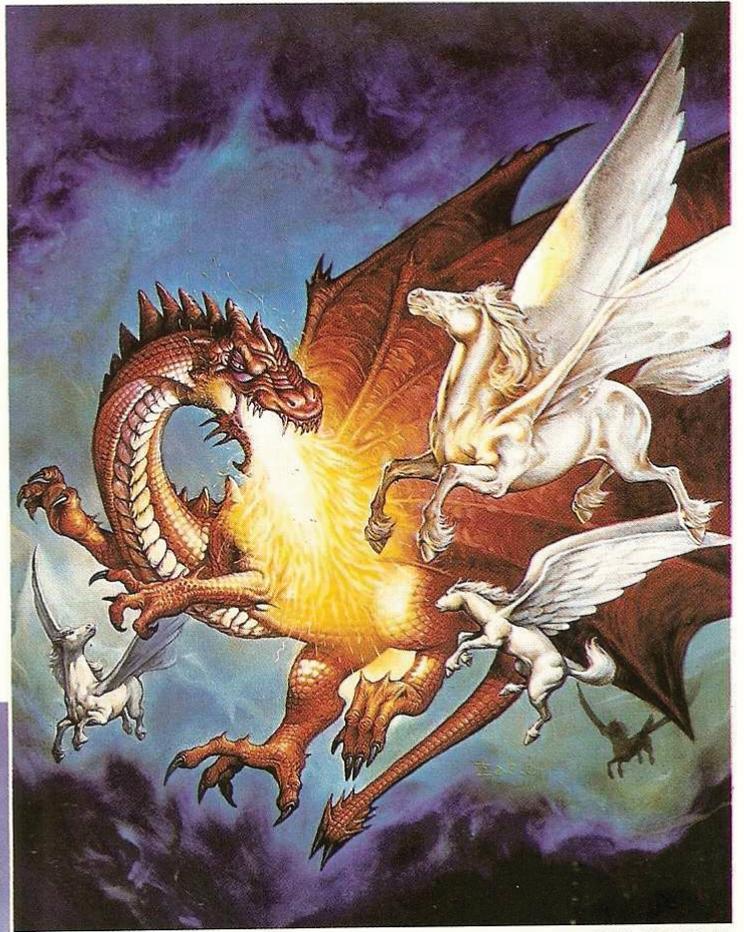




KEITH PARKINSON



CLYDE CALDWELL



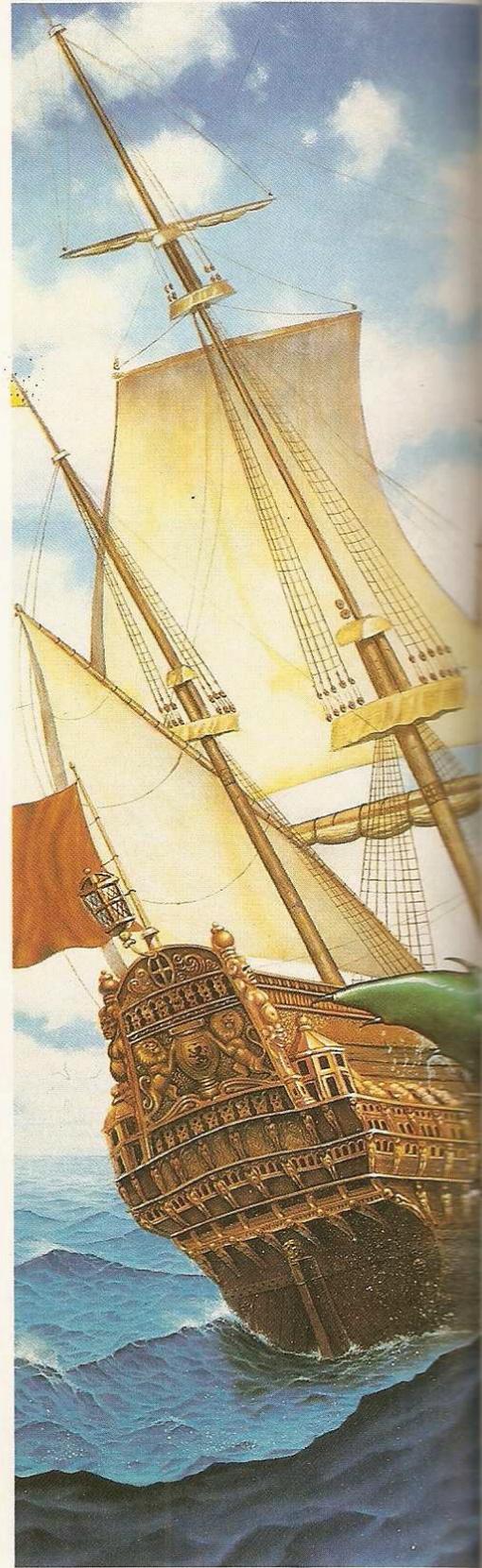
JEFF EASLEY



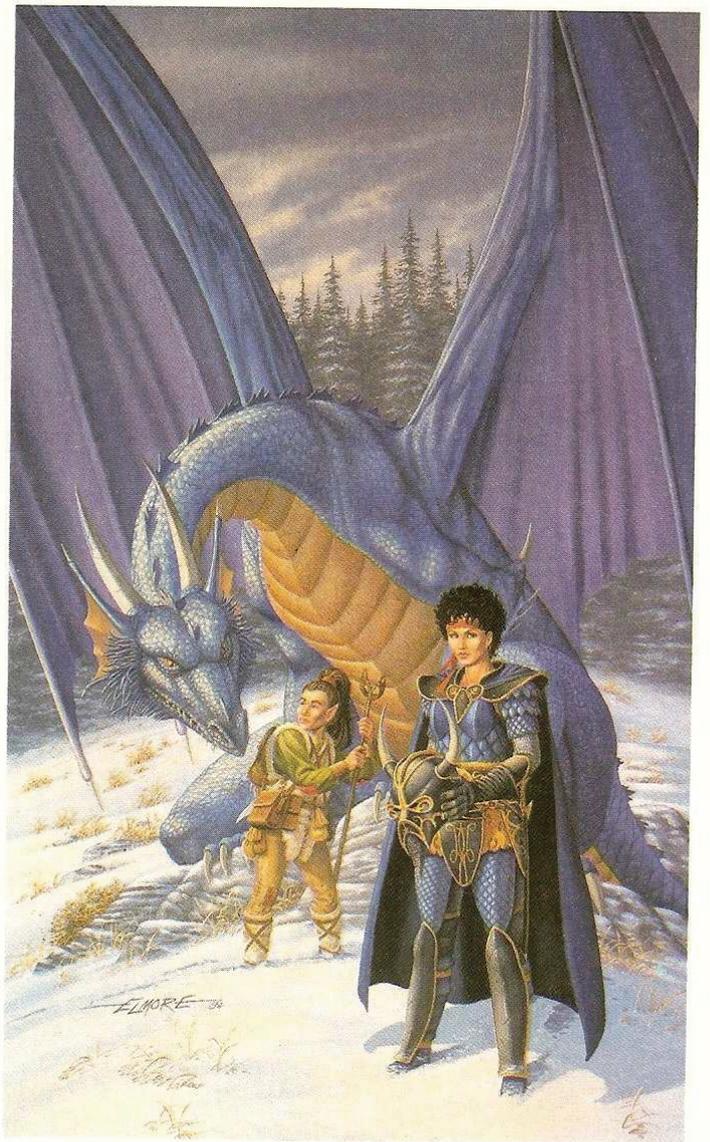
JEFF EASLEY



BROM



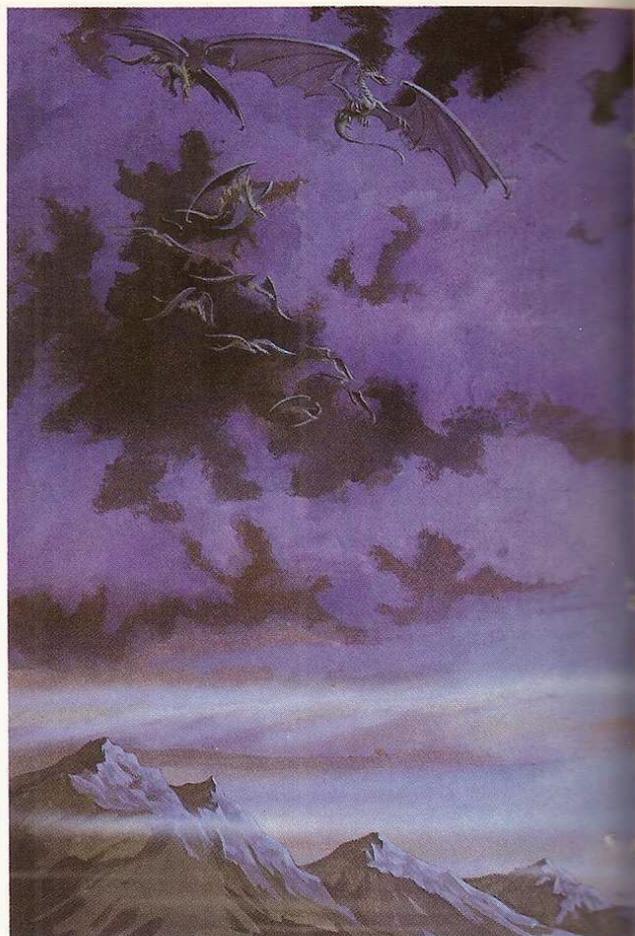
FRED FIELDS



LARRY ELMORE



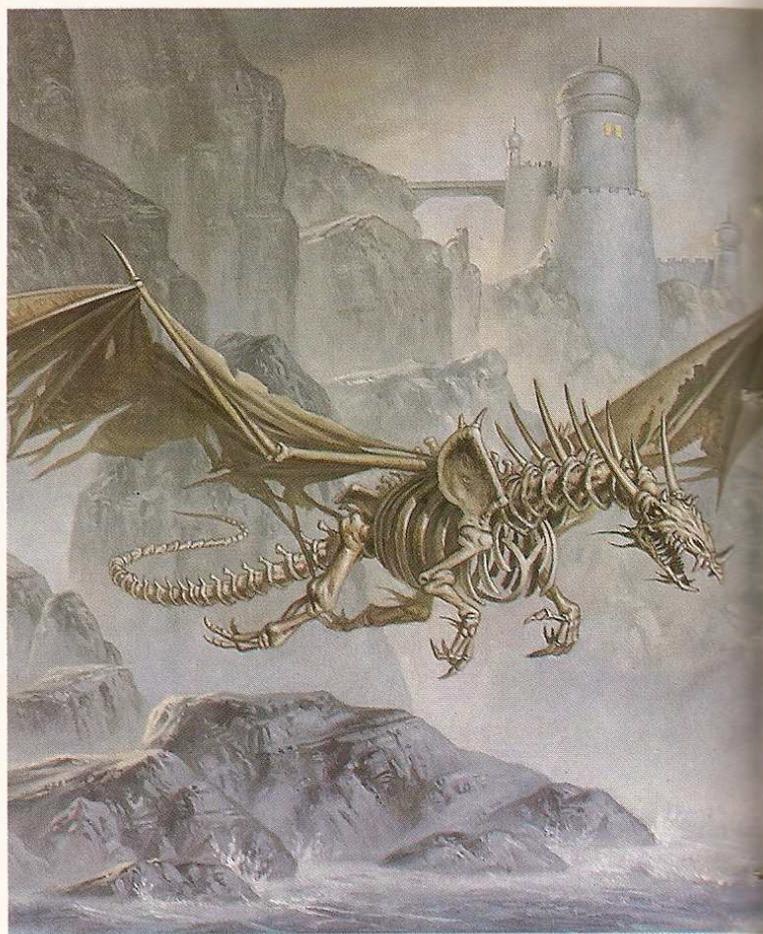
KEITH PARKINSON

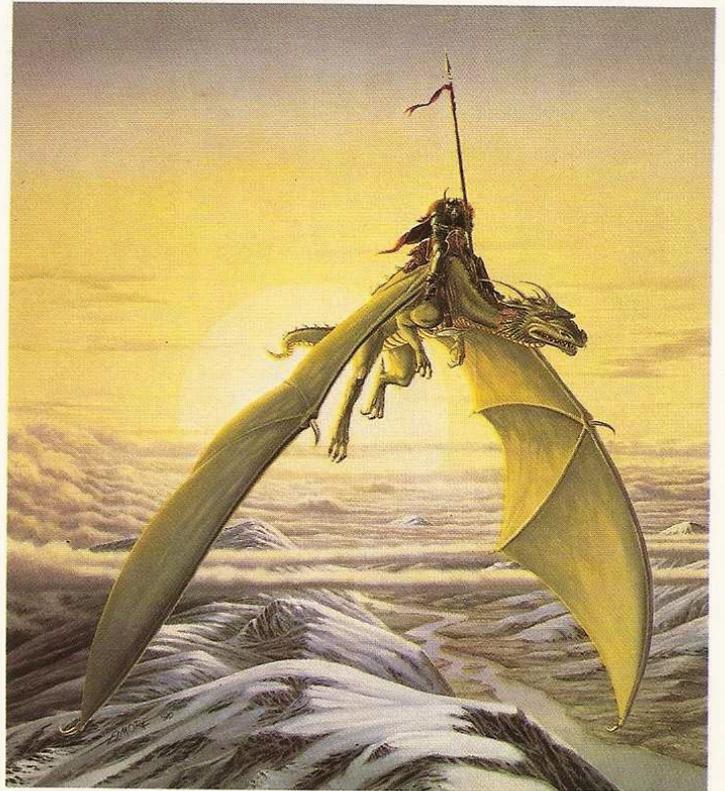
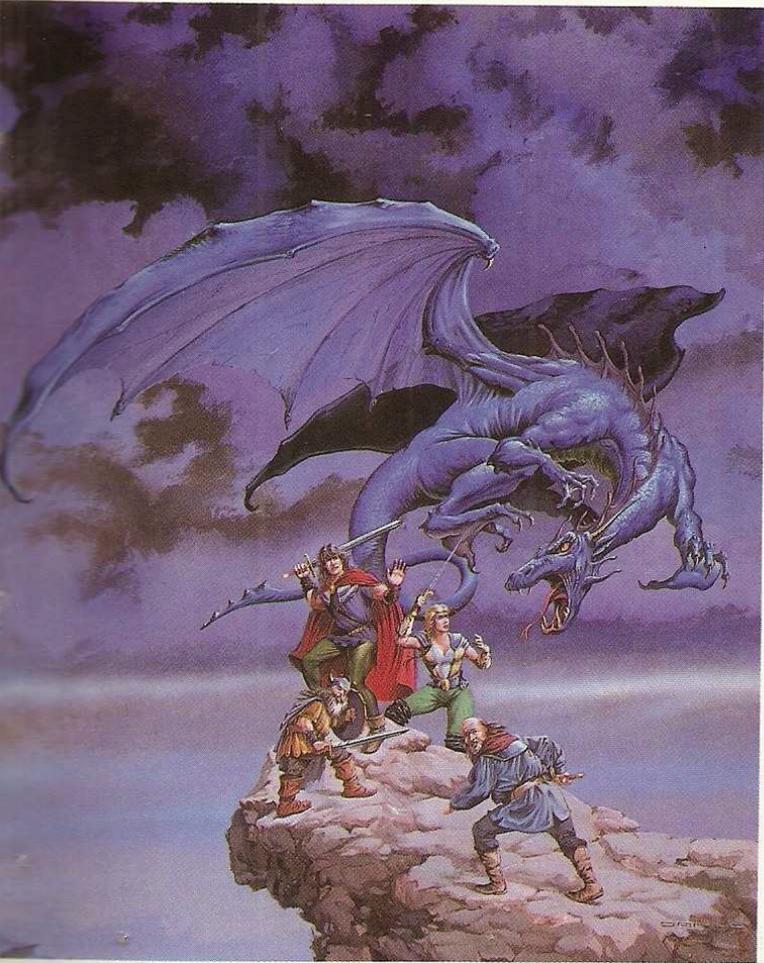


DANILO GONZALES



BROM





LARRY ELMORE



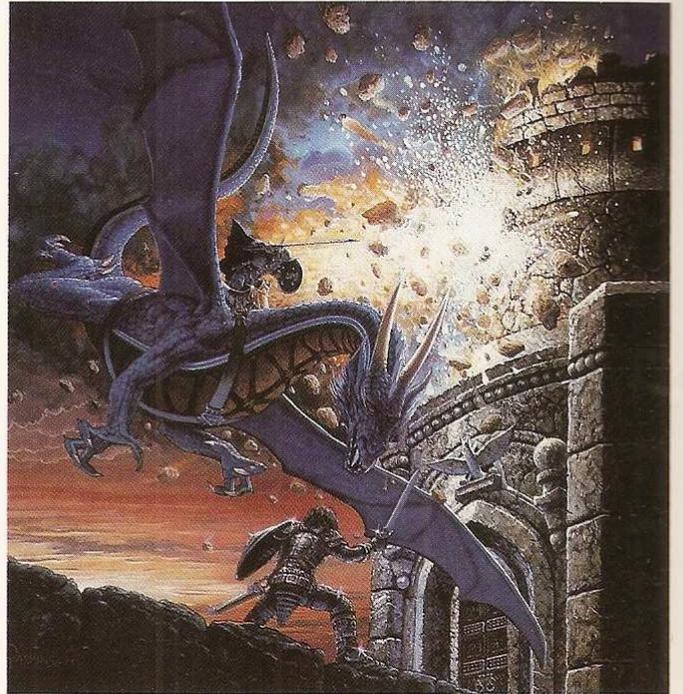
CLYDE CALDWELL



CLYDE CALDWELL



KEITH PARKINSON



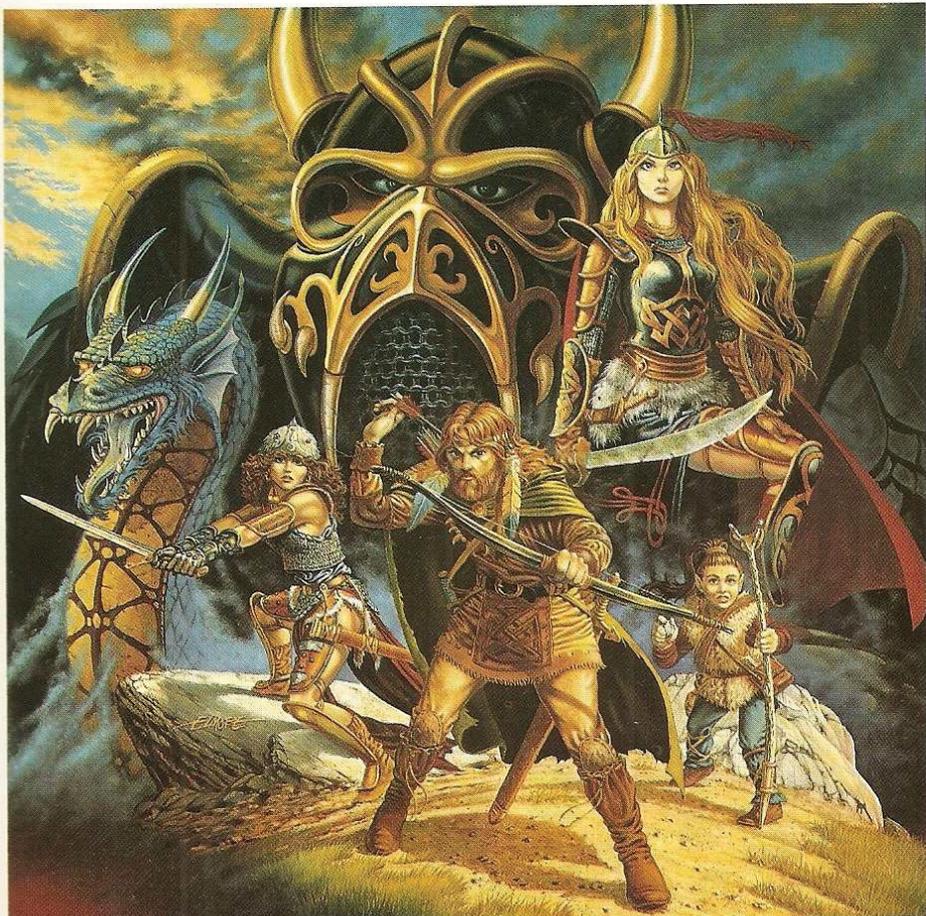
KEITH PARKINSON



JEFF EASLEY



JEFF EASLEY



LARRY ELMORE

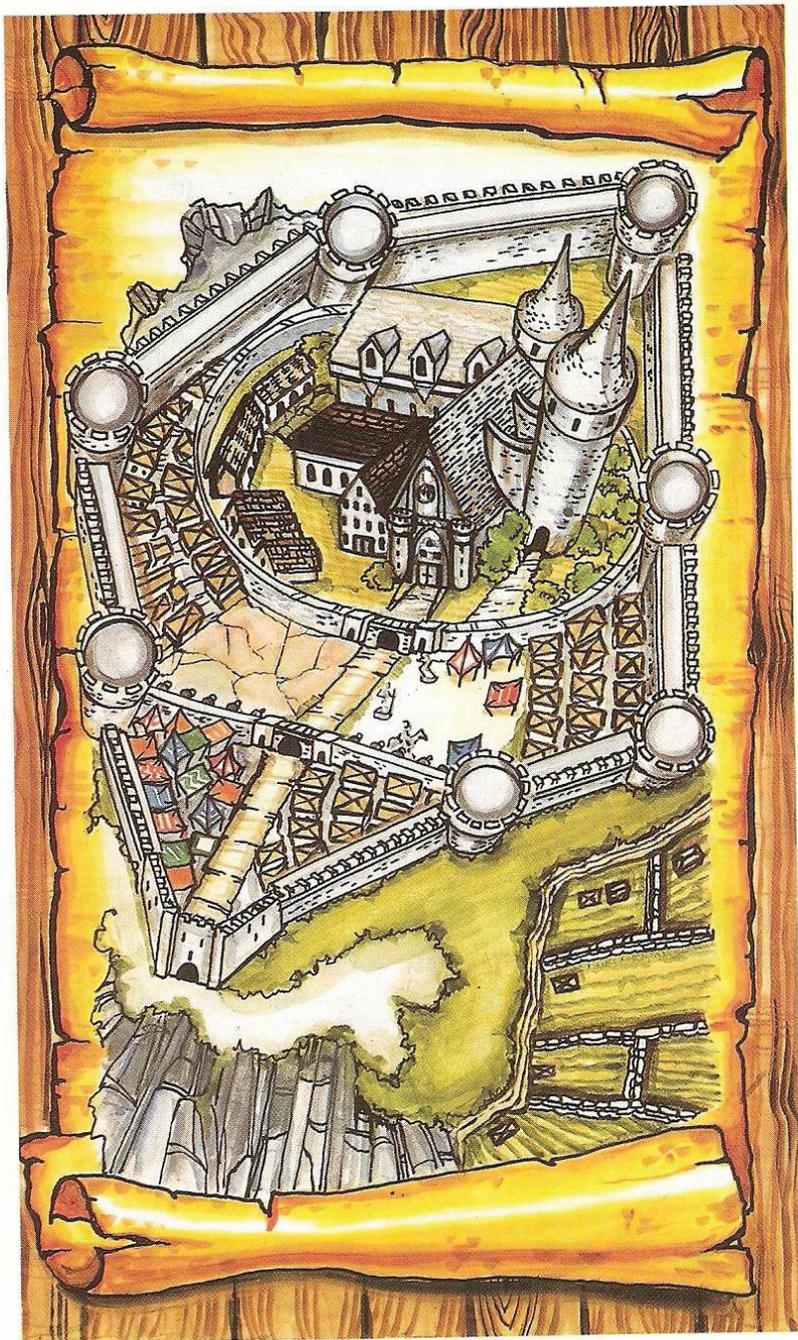
No princípio tudo é muito simples...
Um vilarejo medieval, um aventureiro audaz e... *um dragão*.
Seja à espreita no cume de uma montanha ou adormecido nas profundezas da terra, esta temível criatura está sempre disposta a transformar o caçador em

Dungeons & Dragons ^{caça.} Sua

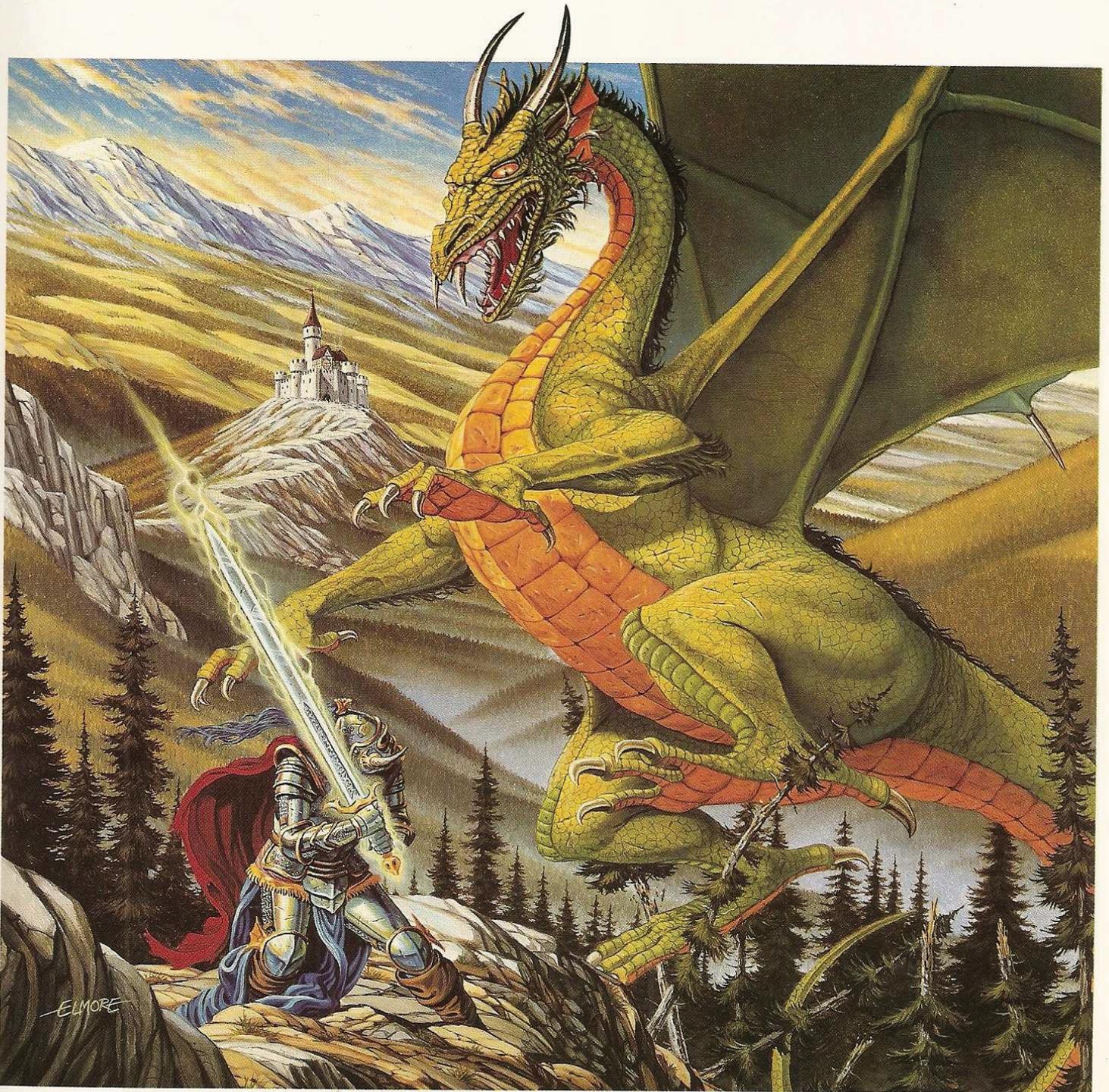
origem é um mistério; seus hábitos, tão variados quanto perigosos.
A caçada ao dragão é apenas uma aventura de um grande panorama de possibilidades. Há, também, reinos a serem explorados, nobres cavaleiros para encontrar e cortes tão luxuosas quanto a do Rei Artur e os cavaleiros da Távola Redonda. E, 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



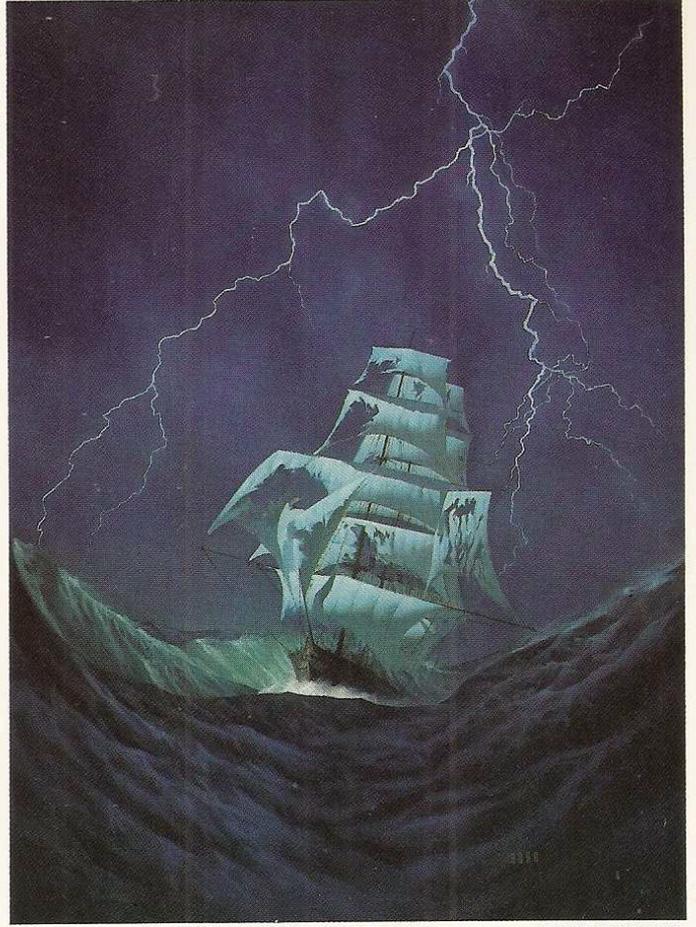
ROBIN RAAB



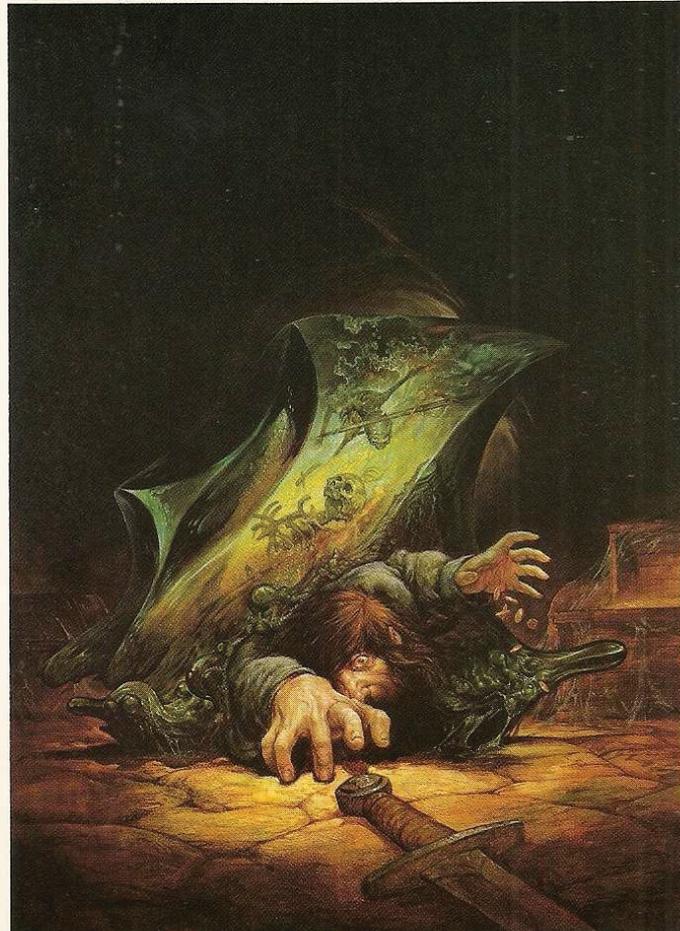
LARRY ELMORE



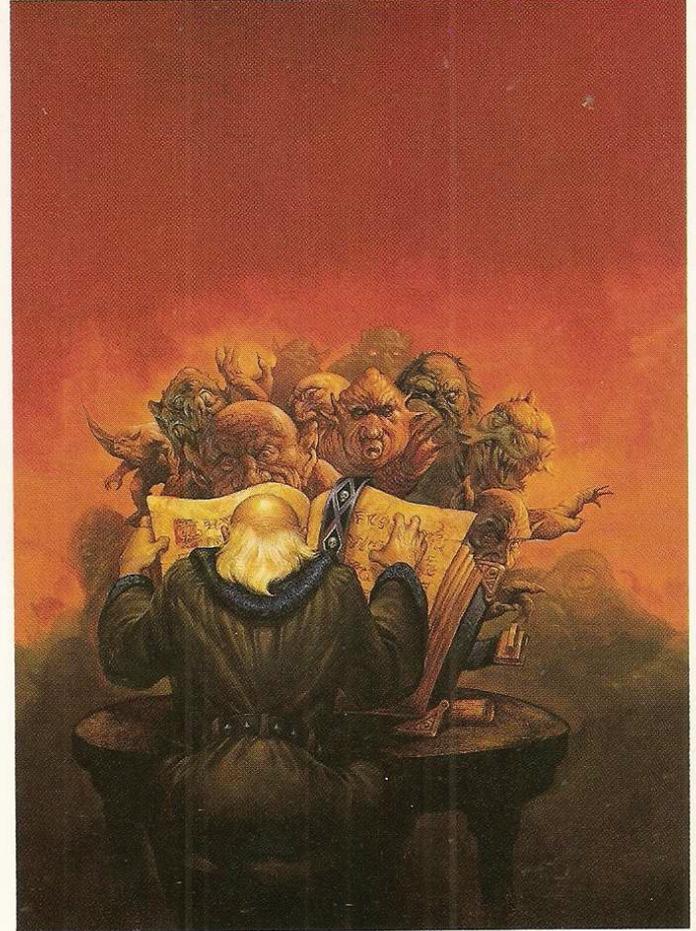
JEFF EASLEY



ROBH RUPPEL



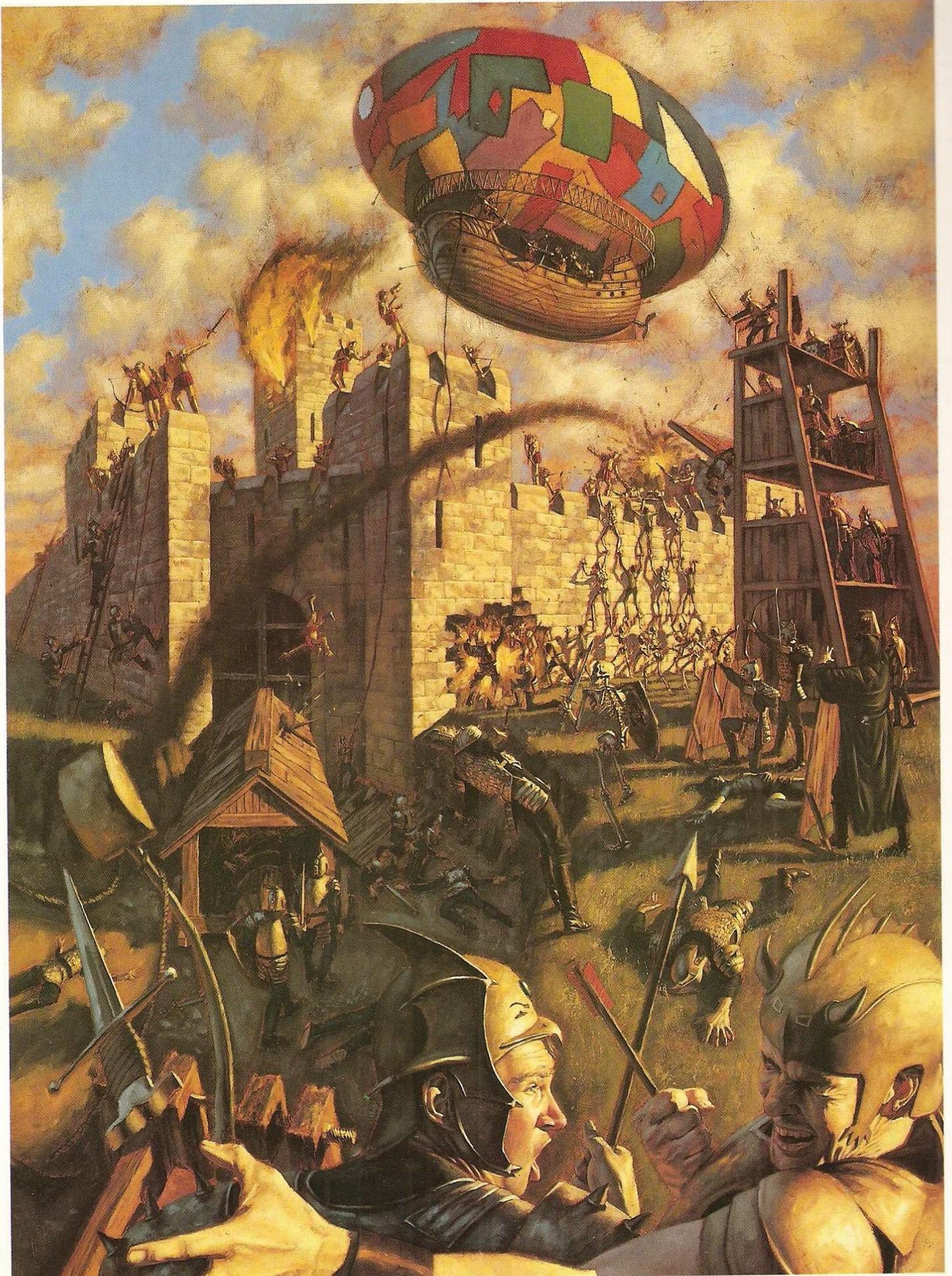
JEFF EASLEY

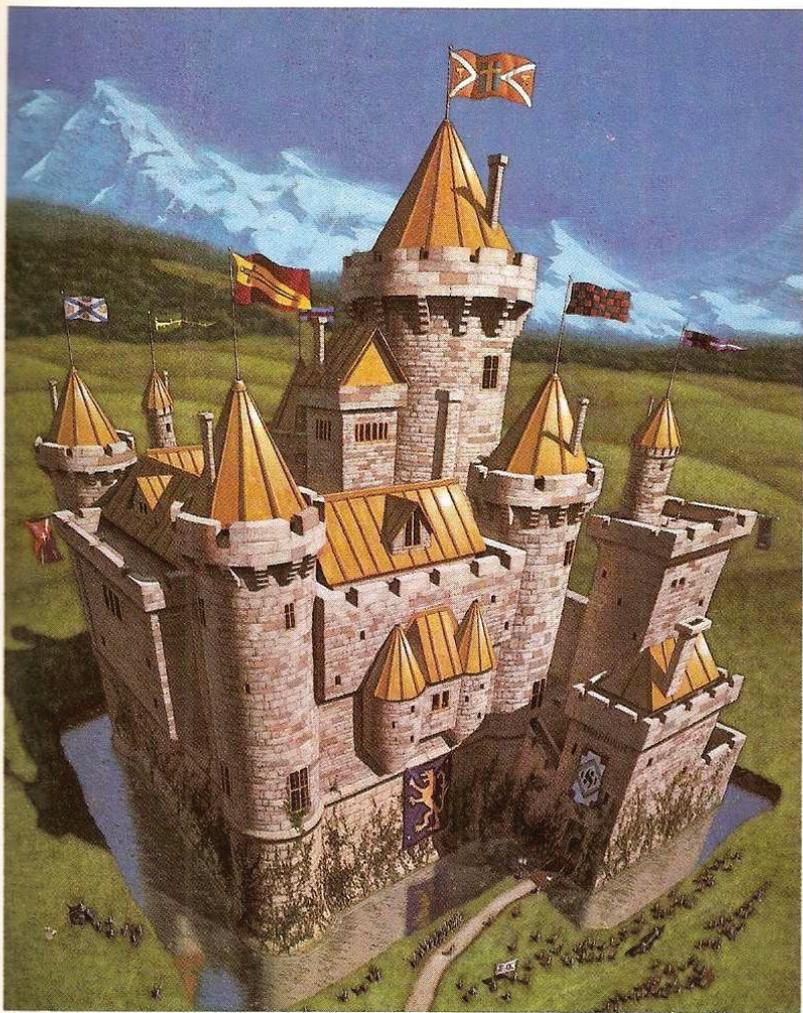


JEFF EASLEY

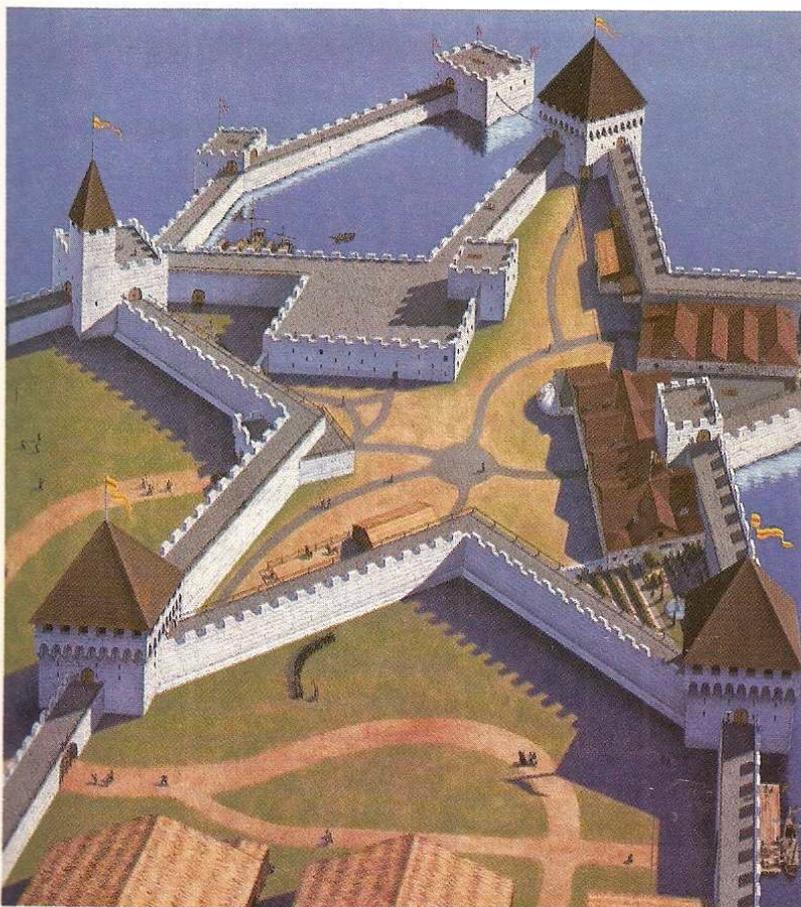


KEITH PARKINSON





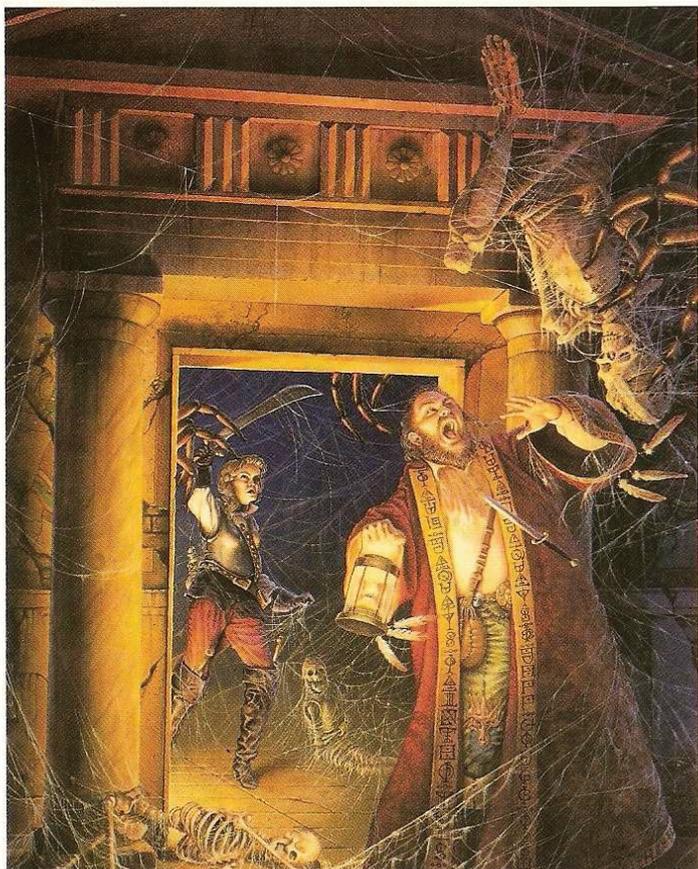
ERIK OLSON



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.

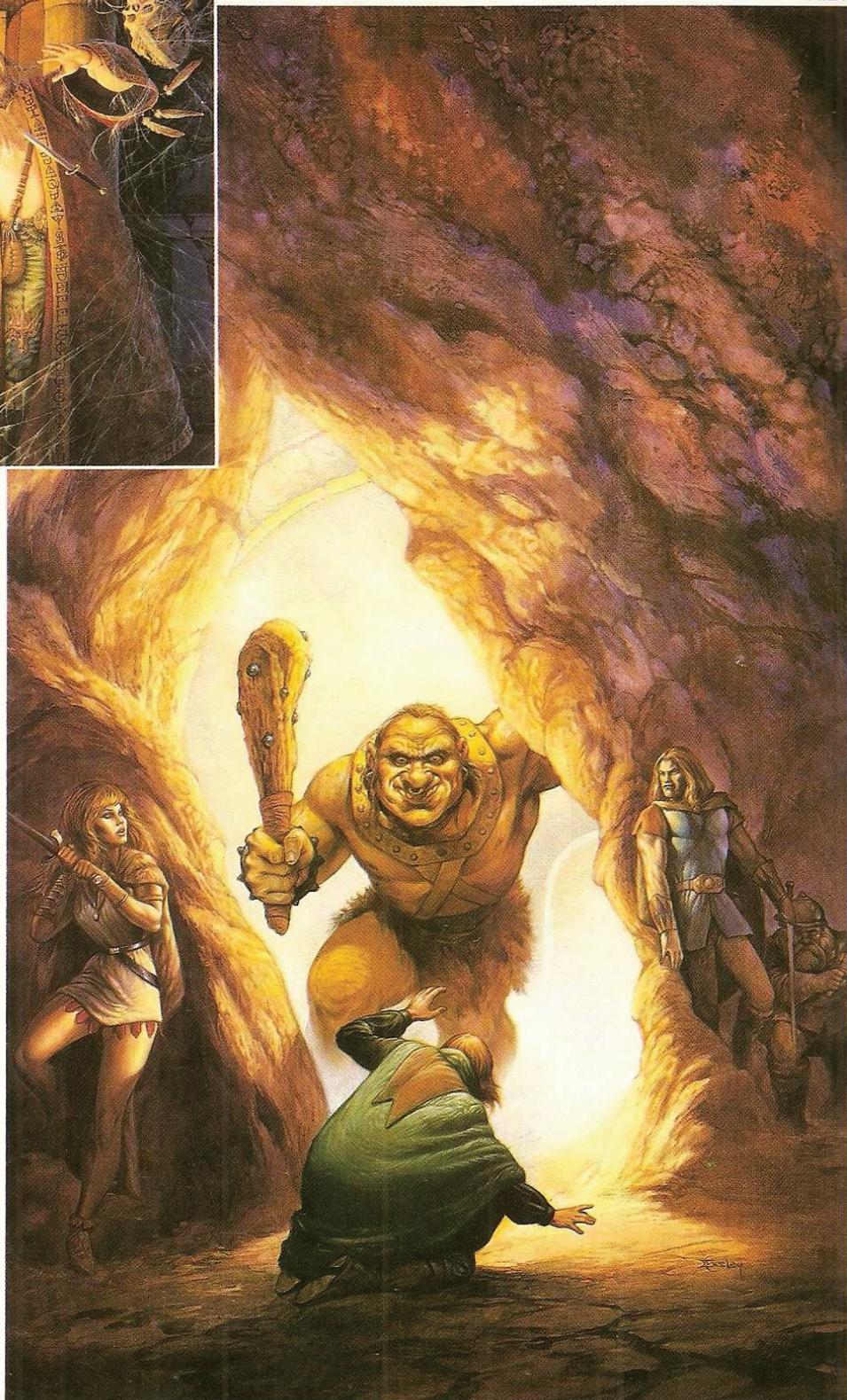




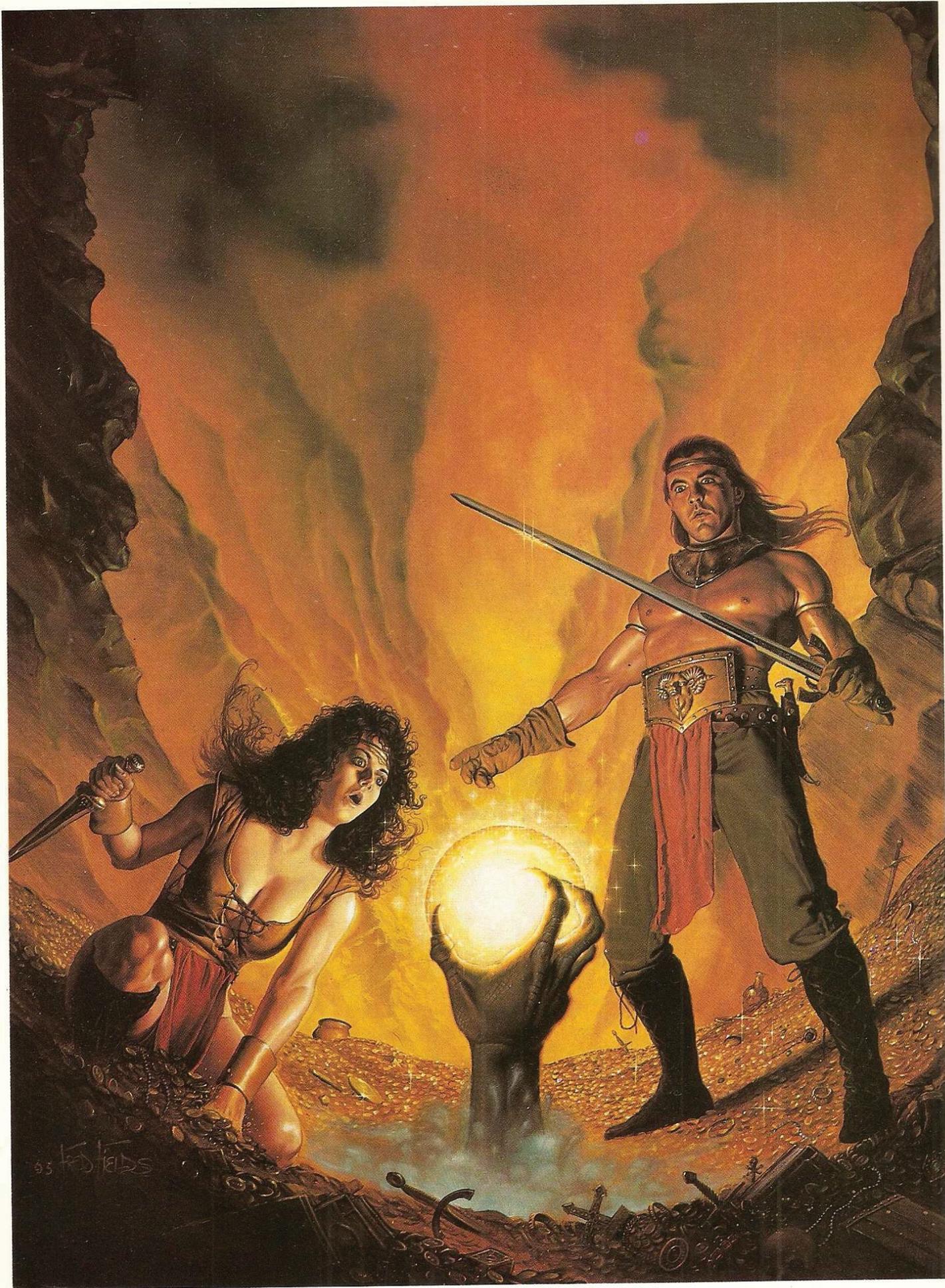
PAUL JAQUAYS

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







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.

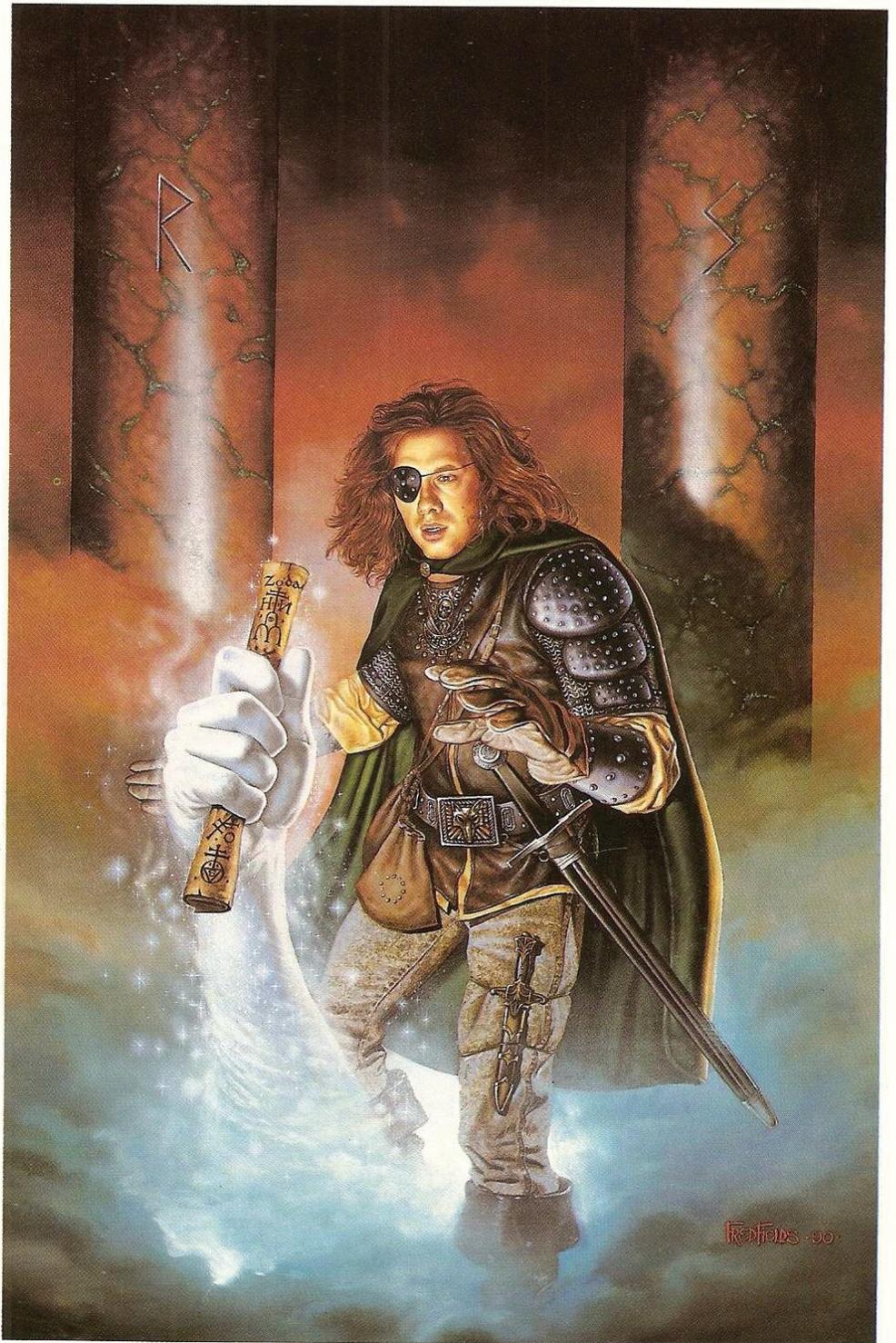
Mas estes mundos não passam de um palco vazio sem um elemento fundamental: Você.

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.

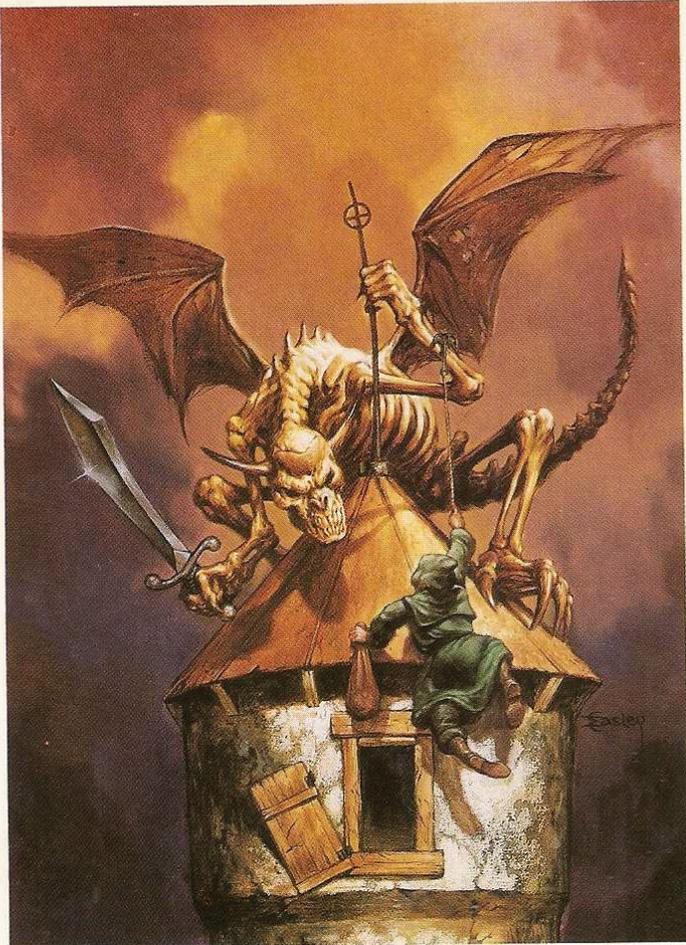
Você tem o poder de mudar o rumo da história, criar novas realidades; ganhar experiência, fortuna e sabedoria; tornar-se uma combinação de Marco Polo, Conan e Merlin; jogar sozinho, ou como membro de um time.

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.



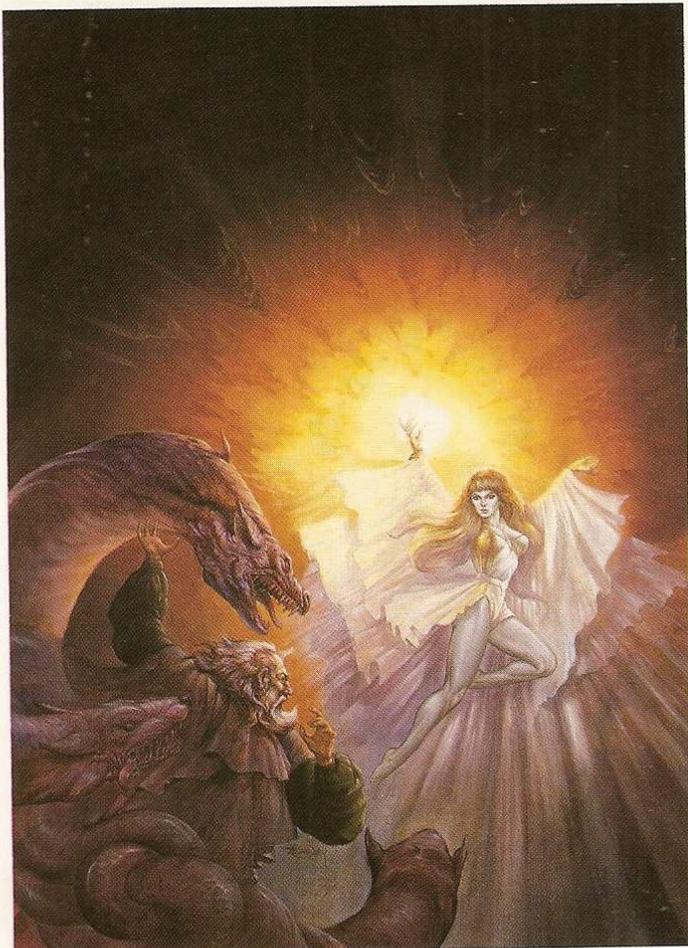
FRED FIELDS



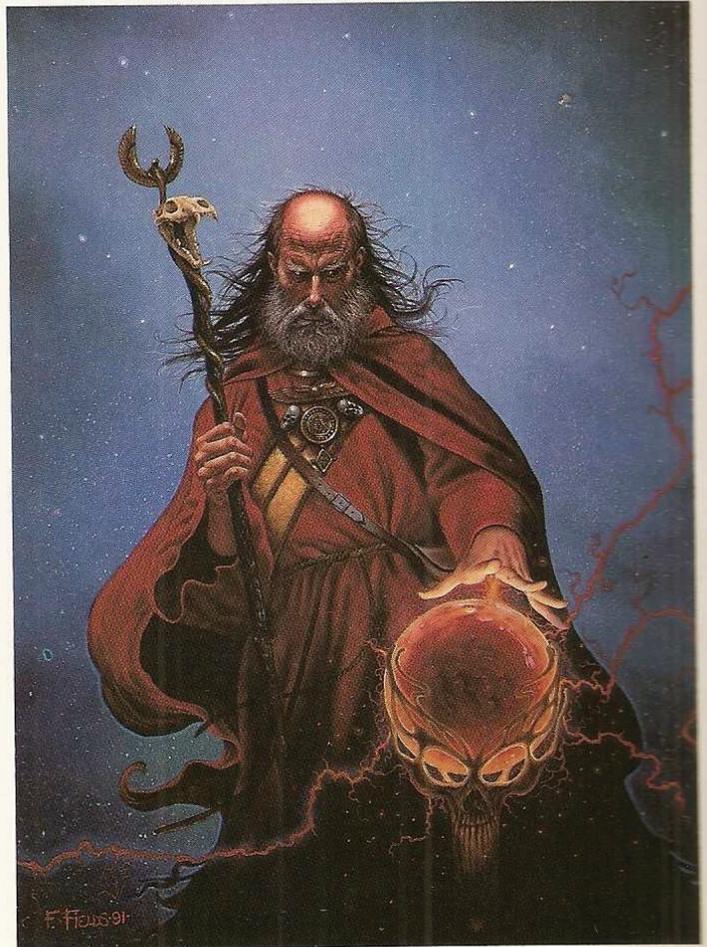
JEFF EASLEY



CAROL HEYER



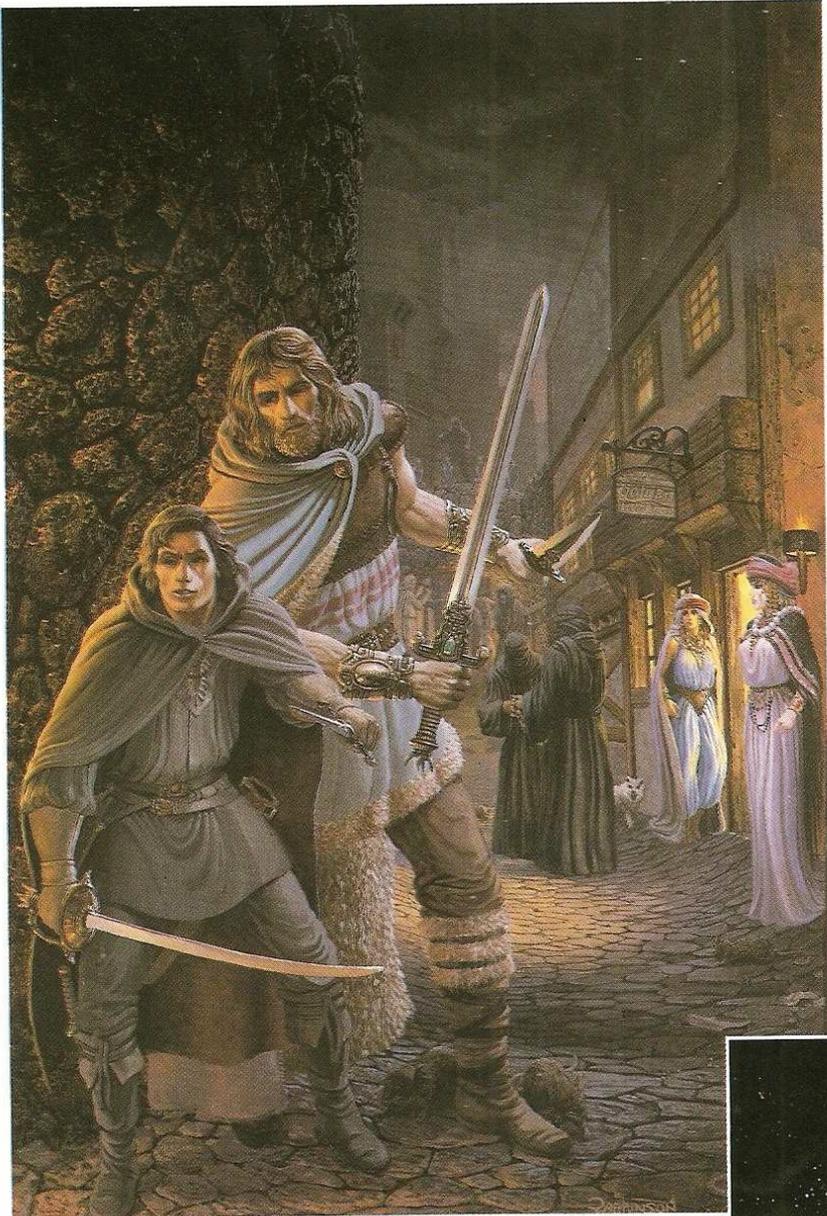
JEFF EASLEY



FRED FIELDS

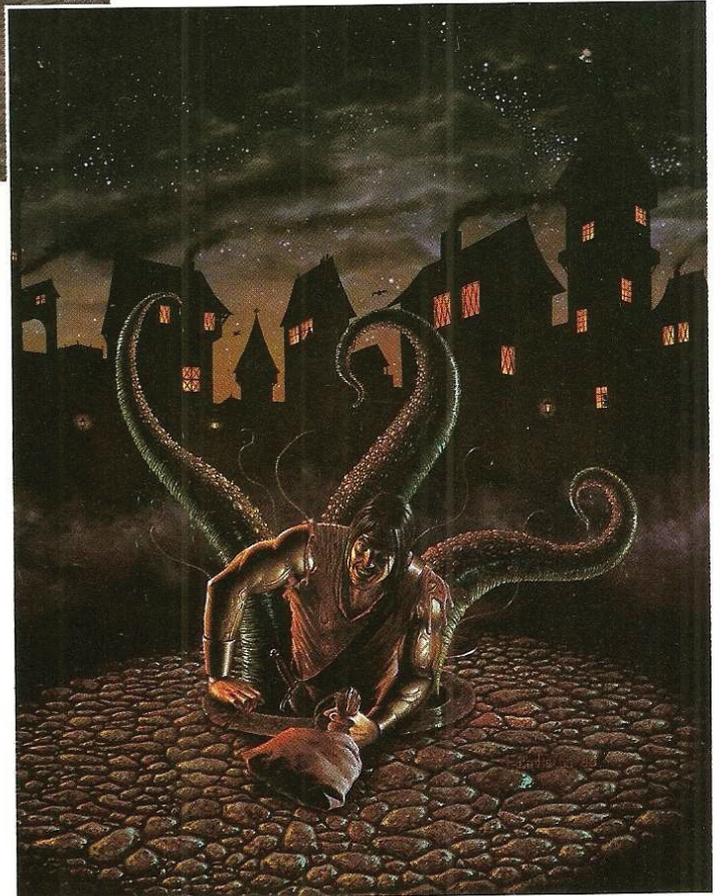


JEFF EASLEY



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.

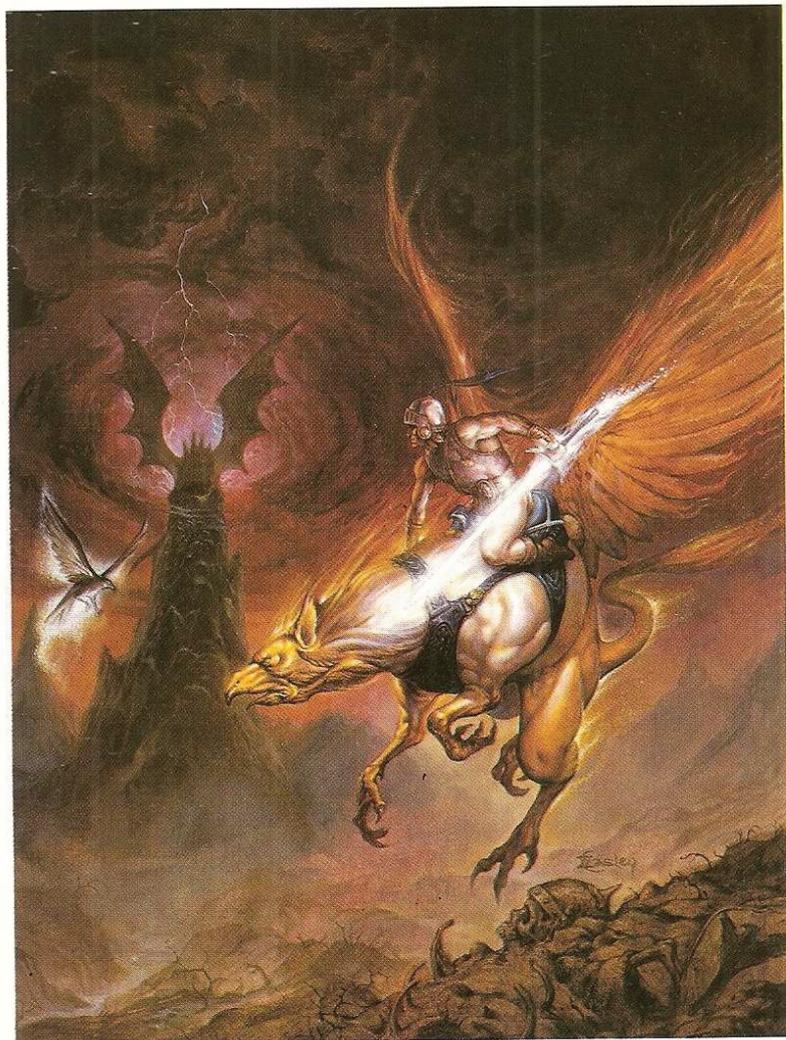
Neste momento surge



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

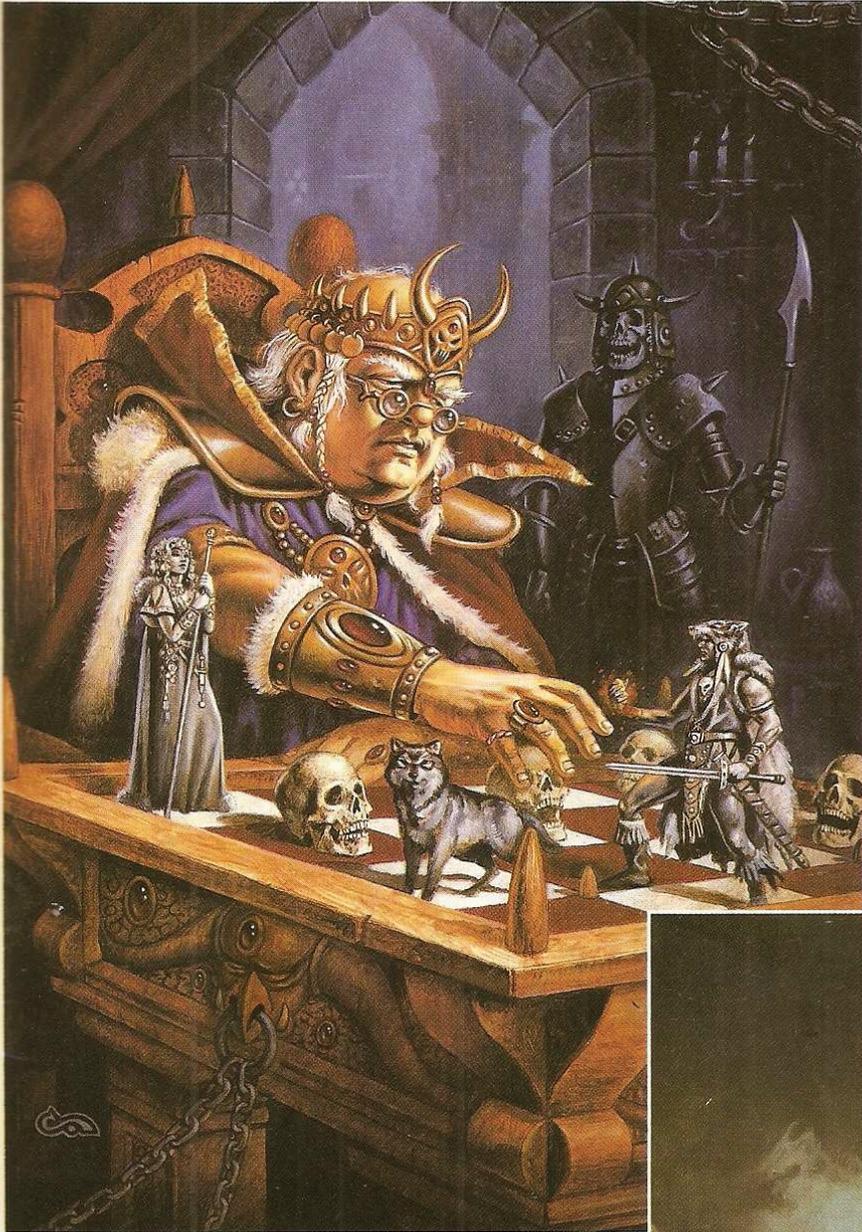
Cenários de Esplendor



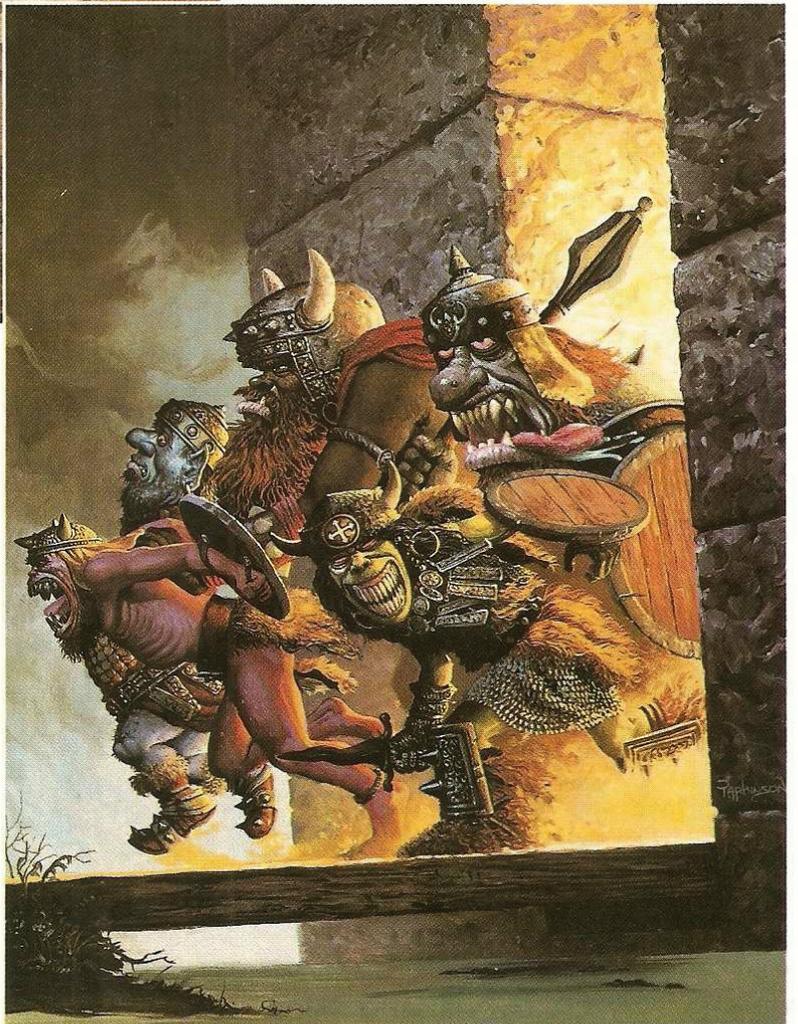
JEFF EASLEY



CLYDE CALDWELL



CLYDE CALDWELL



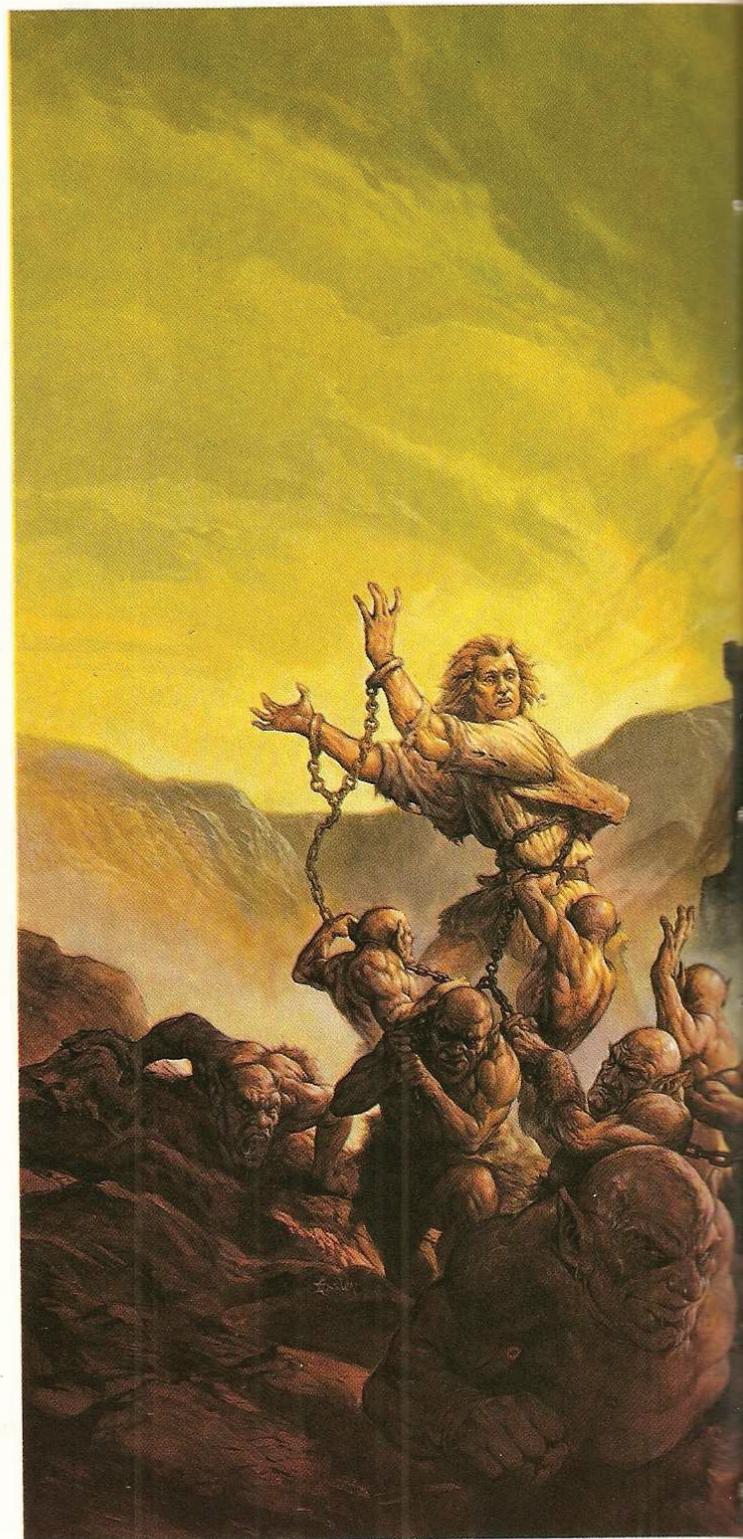
KEITH PARKINSON

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.

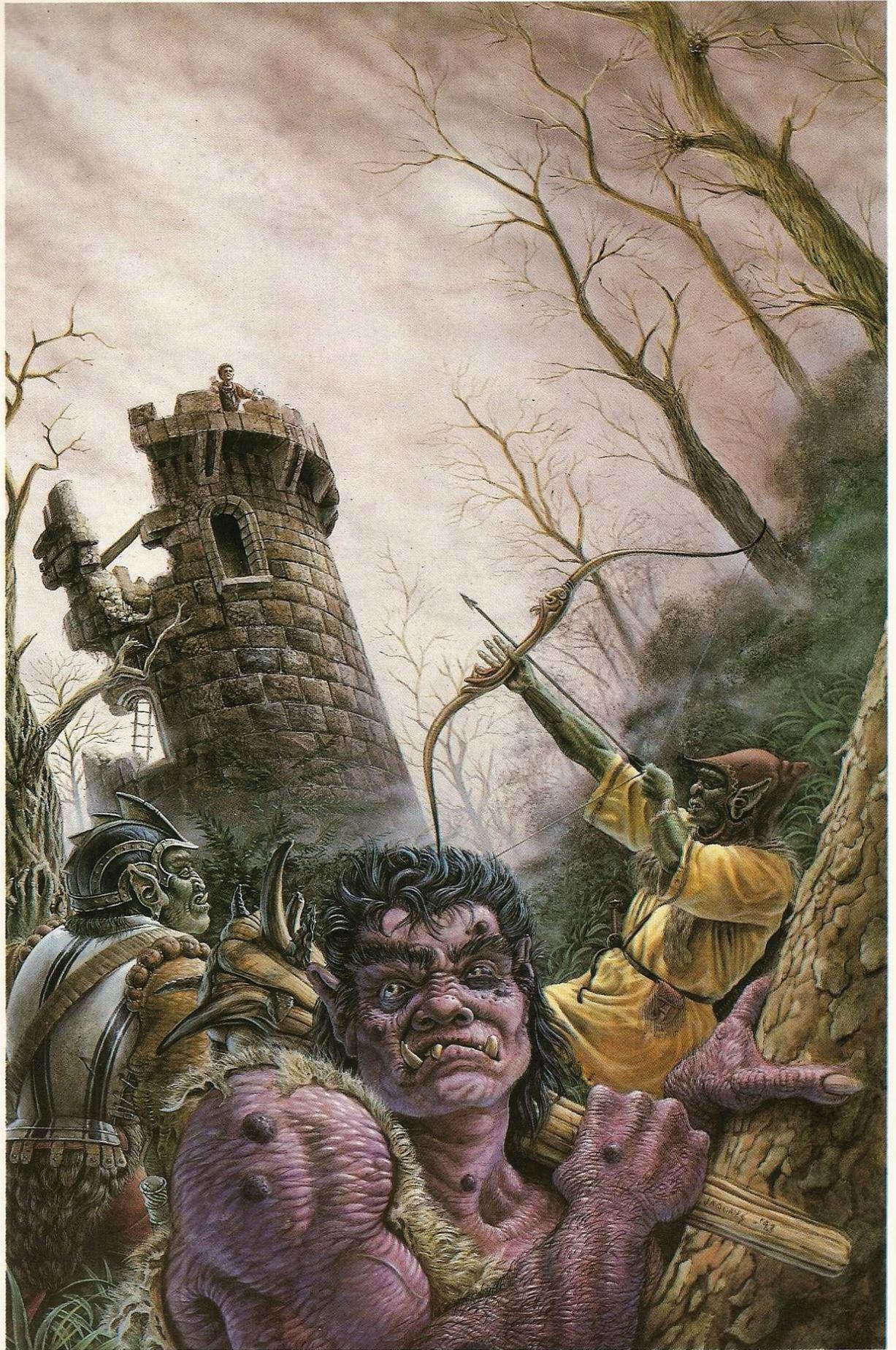


JEFF EASLEY

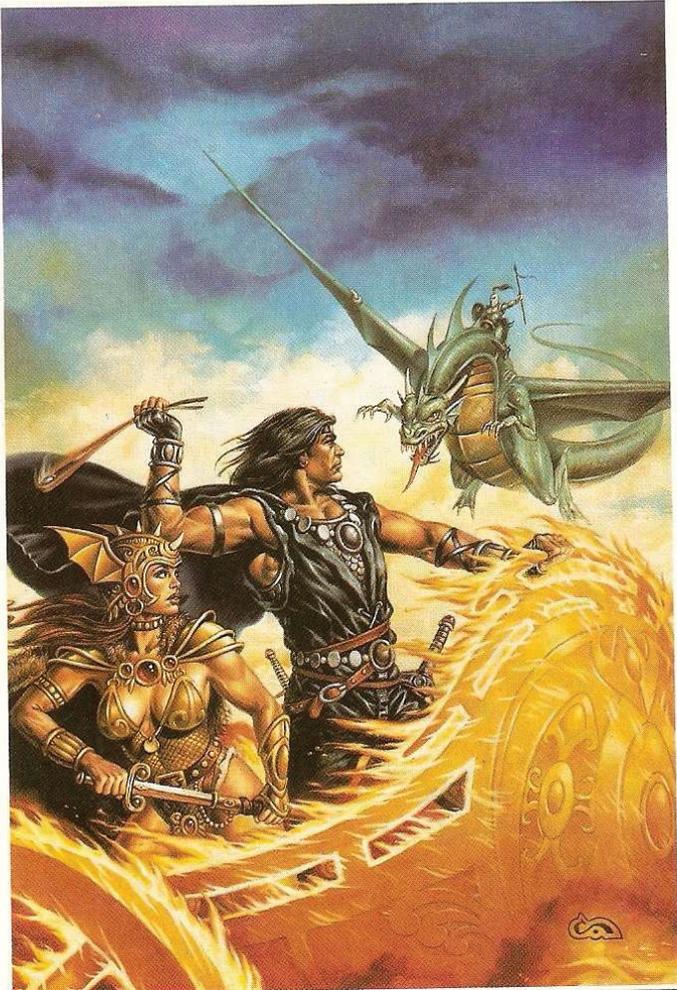
O mundo se desenvolve. A paisagem muda. Grandes cidades caem ao chão. Fortalezas são sitiadas e sucumbem ante hordas inimigas. Você deixa de enfrentar apenas monstros selvagens, ou armadilhas preparadas para detê-lo. A devastação da guerra se espalha à sua volta.



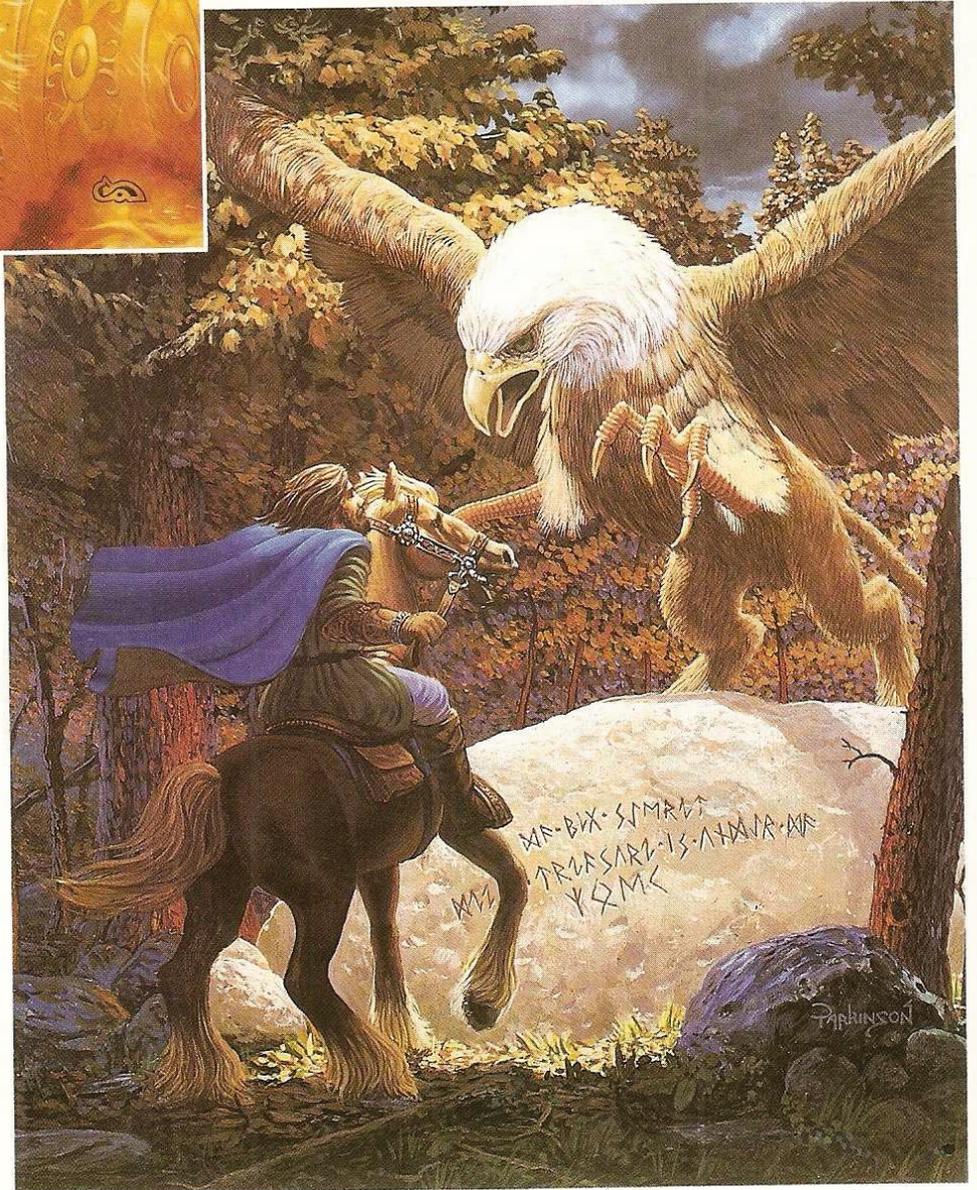
JEFF EASLEY



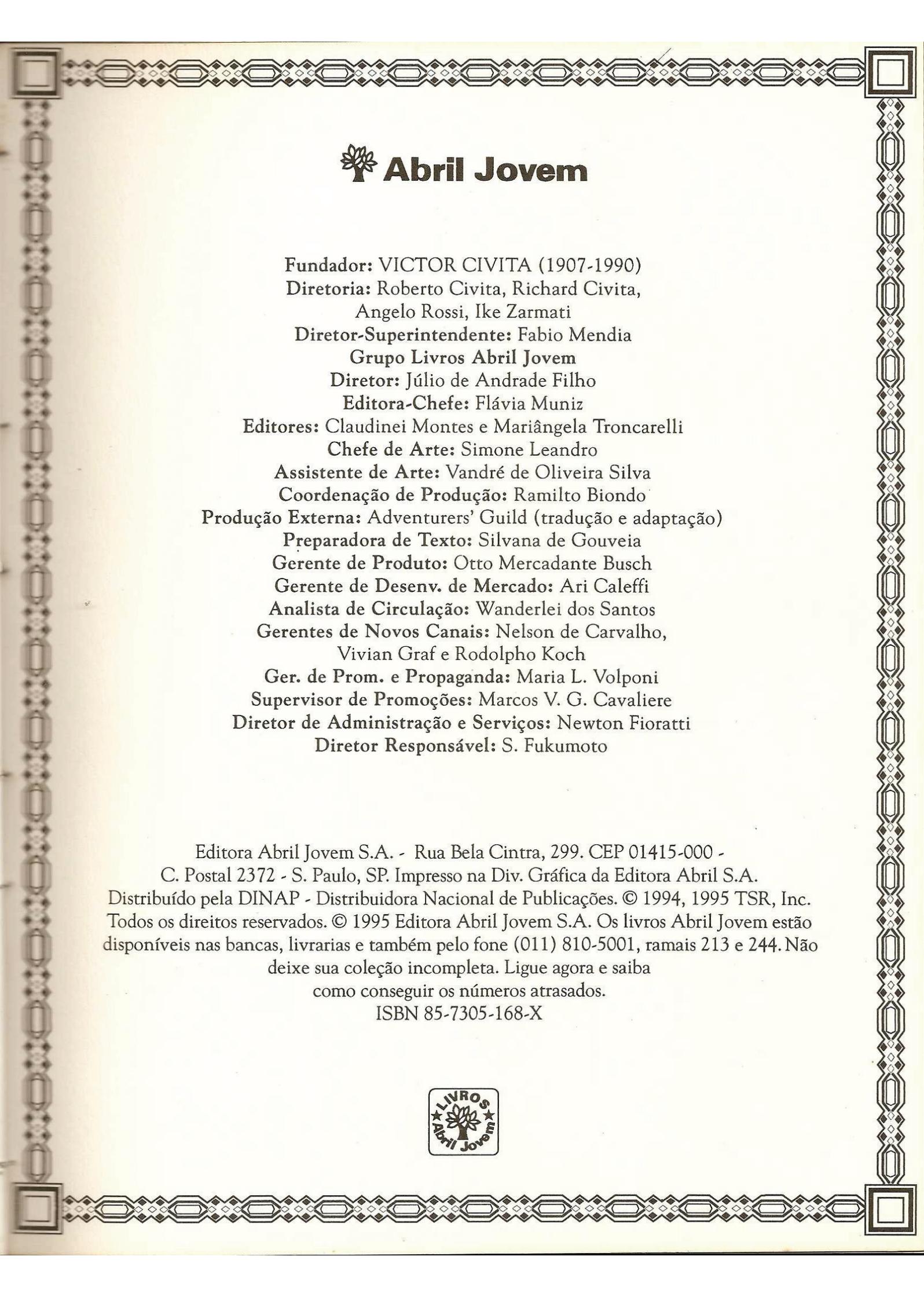
PAUL JAQUAYS



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



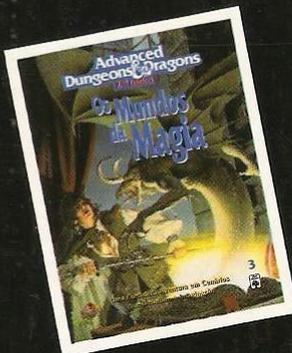
Edição 1

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



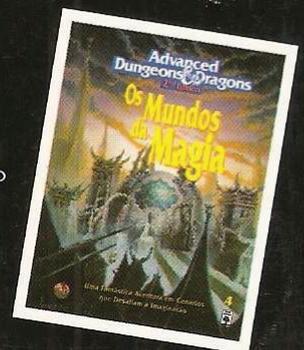
Edição 2

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 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 85-7305-168-X



9 788573 051681