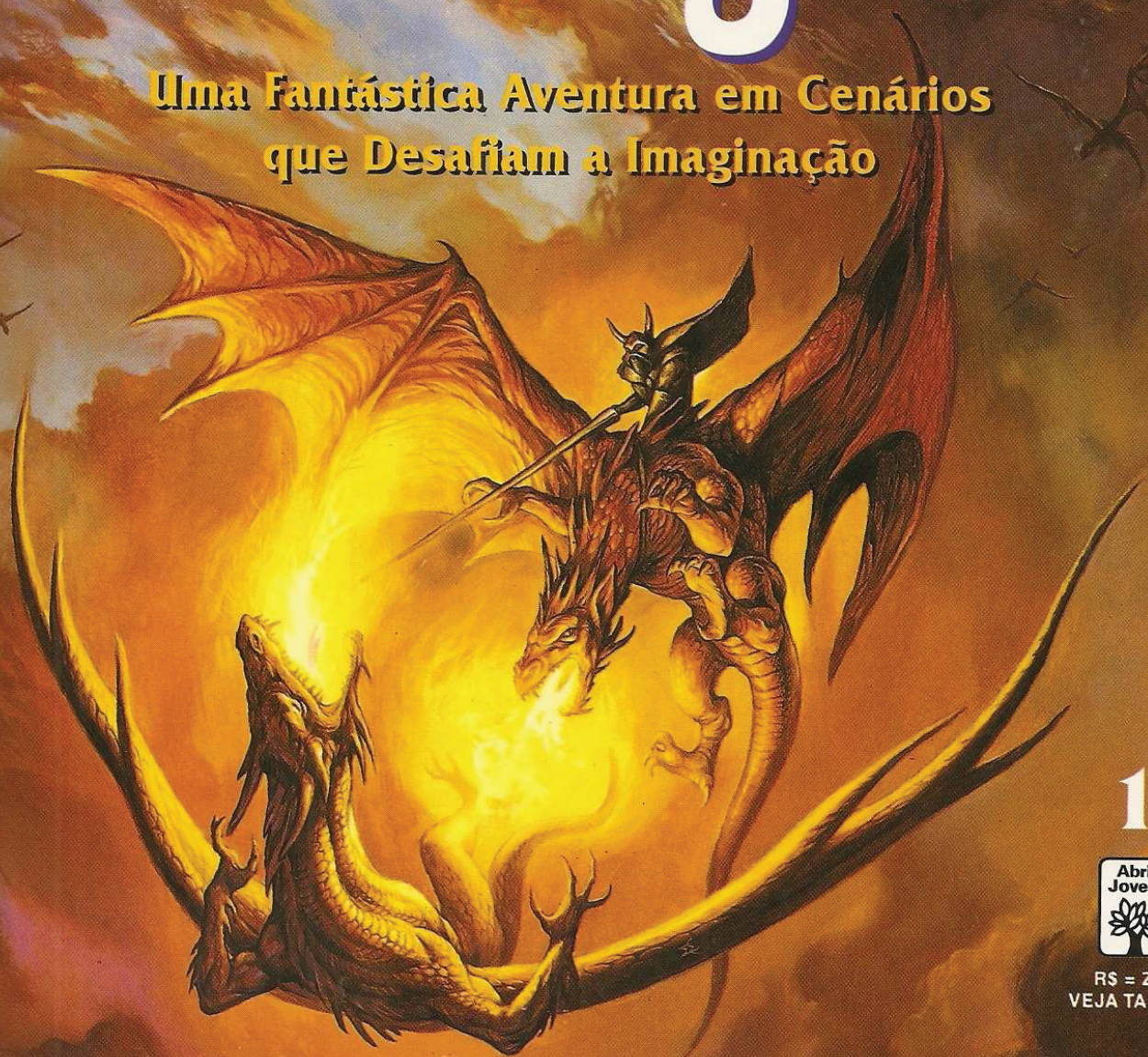


# Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

2<sup>nd</sup> 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

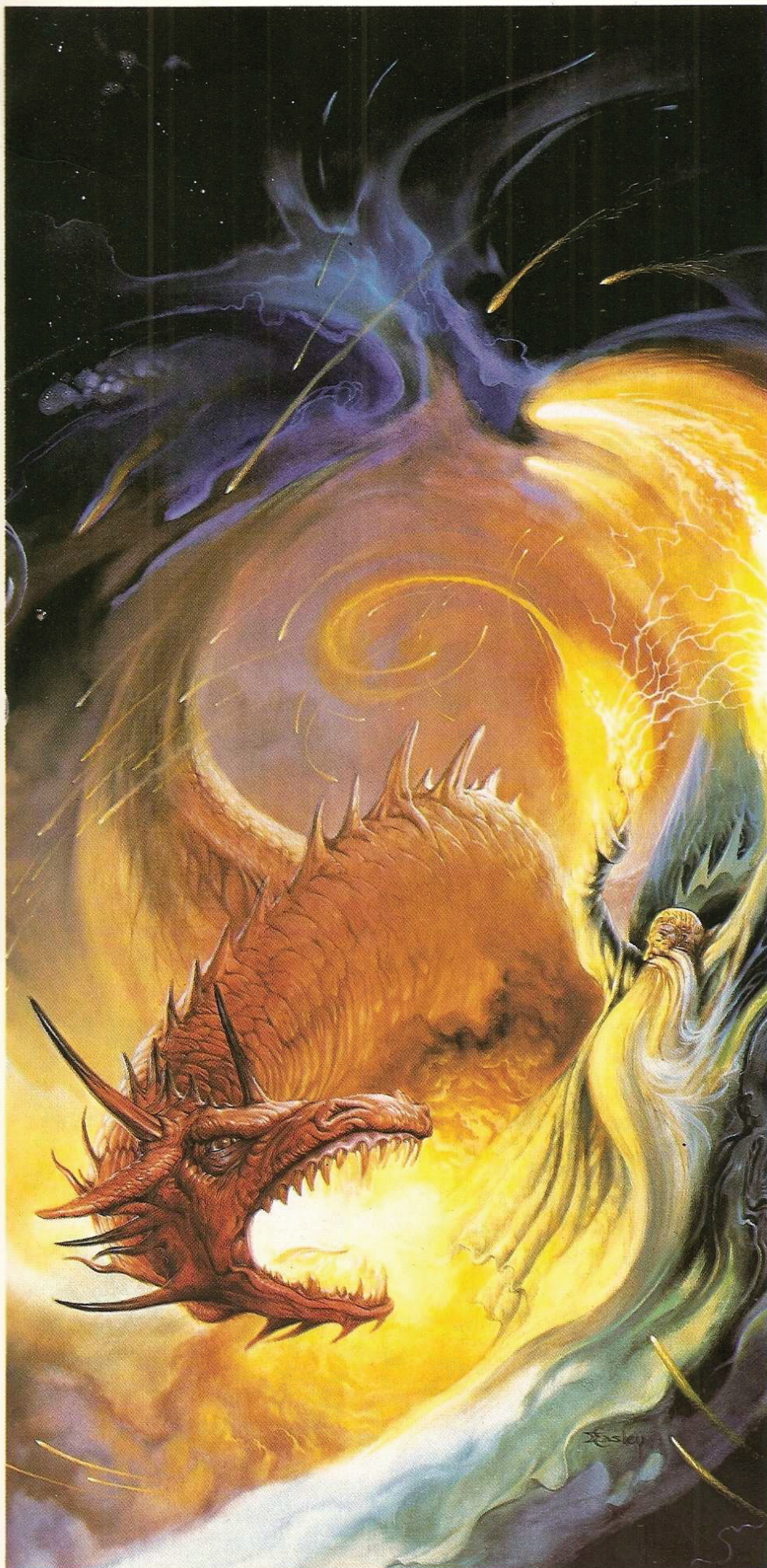
Editora Abril Jovem S.A. – Rua Bela Cintra, 299. CEP 01415-000 – Caixa Postal 2372 – S. Paulo, SP. Impresso na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A. Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.

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

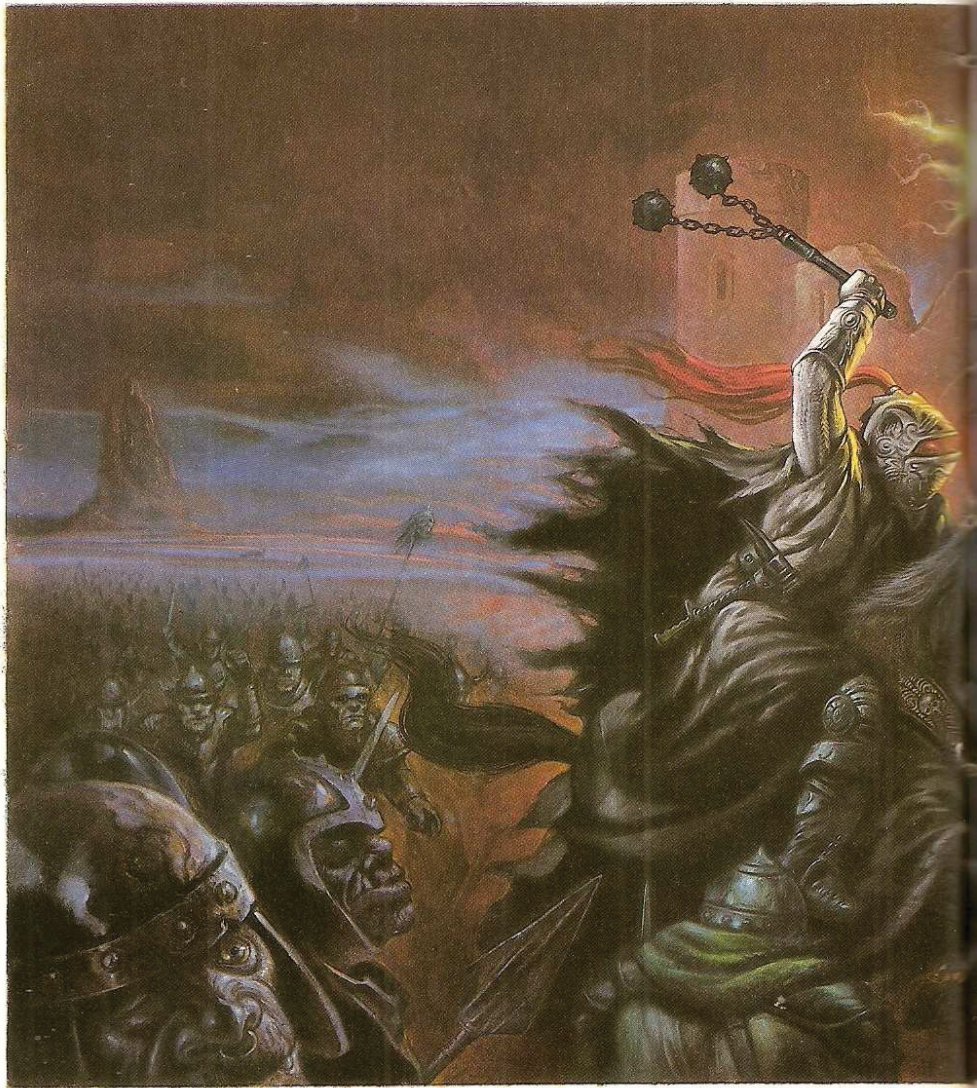


## O QUE É RPG?

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.

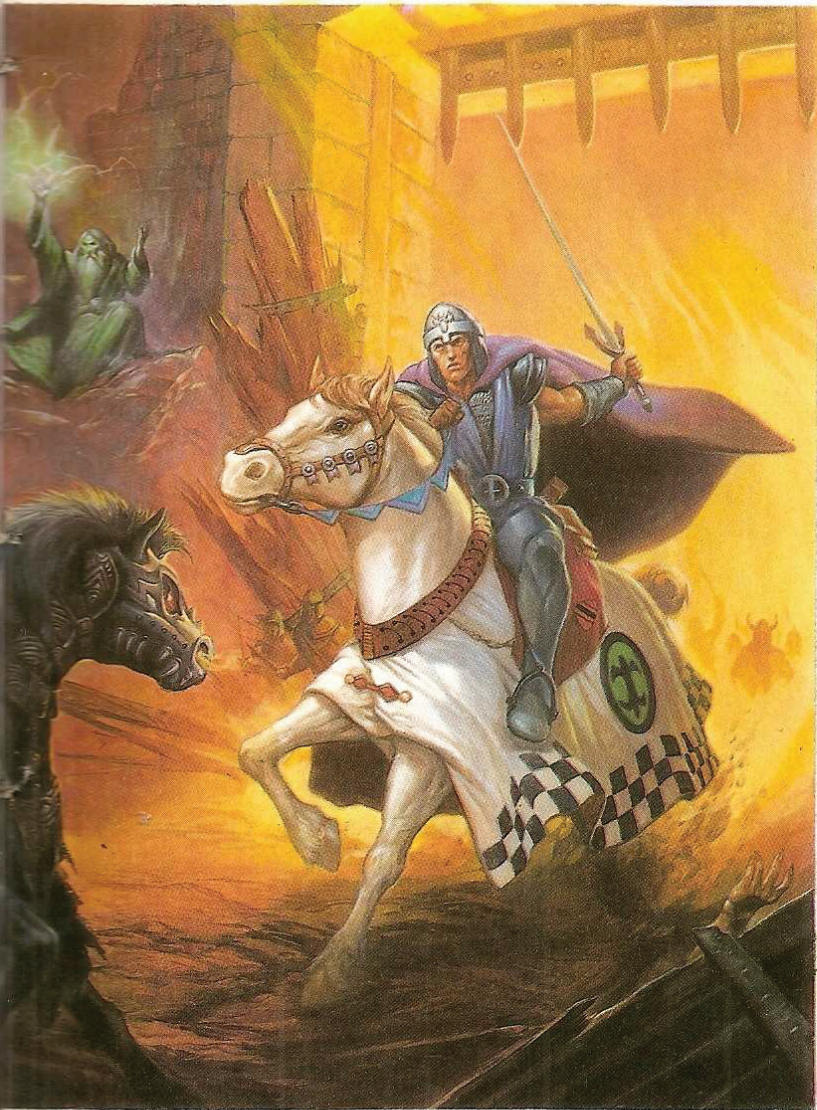
Os RPGs surgiram a partir dos Jogos de Guerra, muito populares nos Estados Unidos, onde os jogadores simulavam manobras militares, decidindo nos dados o ataque e a defesa de seus *exércitos* — geralmente representados por peças. Com o tempo, as características dessas batalhas foram se alterando. Os jogadores 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*.

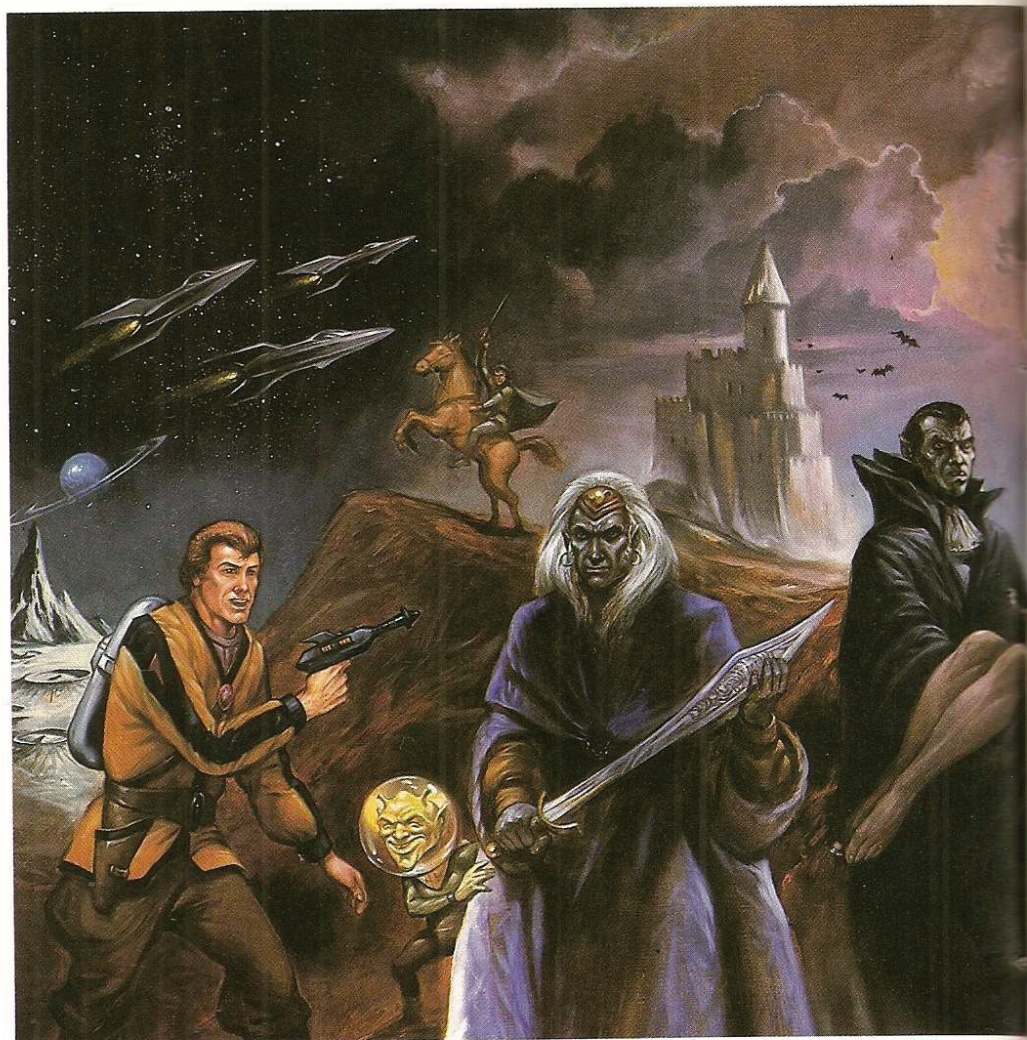
de uma aventura?

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.

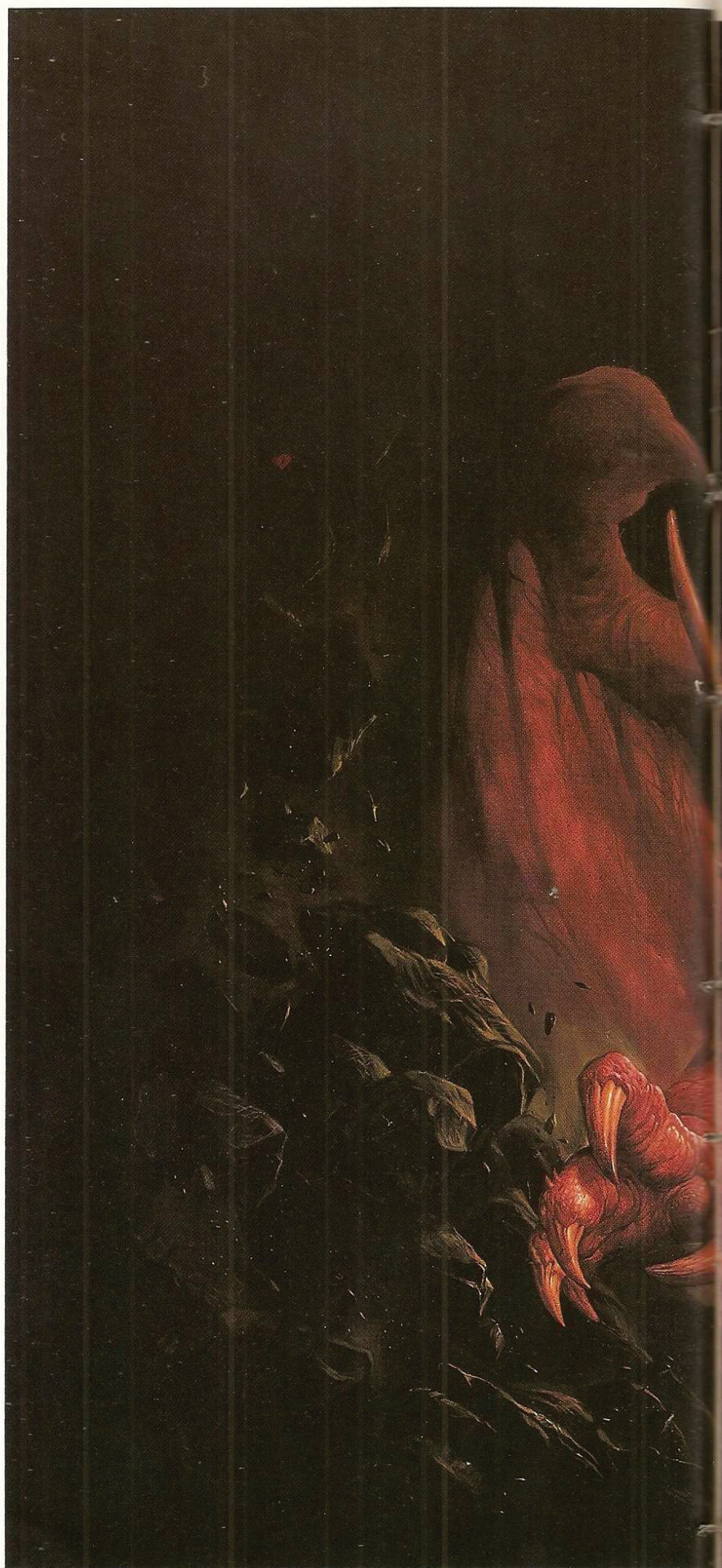
Que eles sejam seu guia nesta viagem fantástica. Venha para  
**OS MUNDOS DA MAGIA...**



## 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

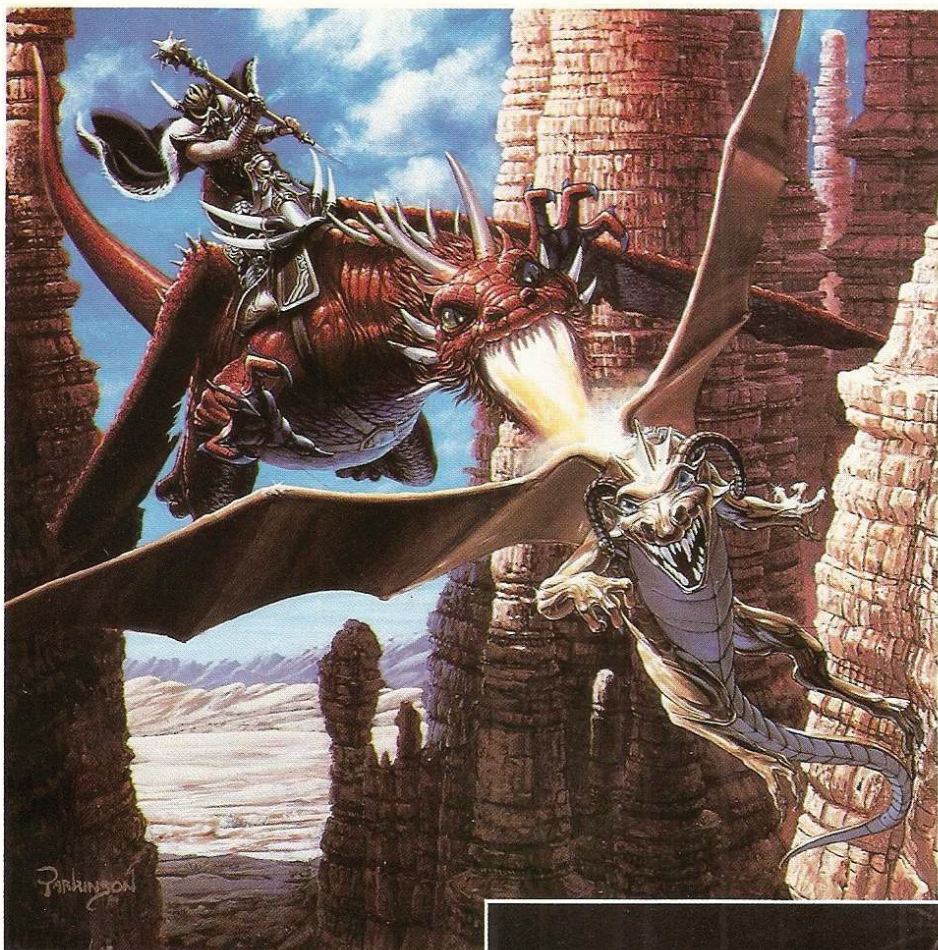






Easley



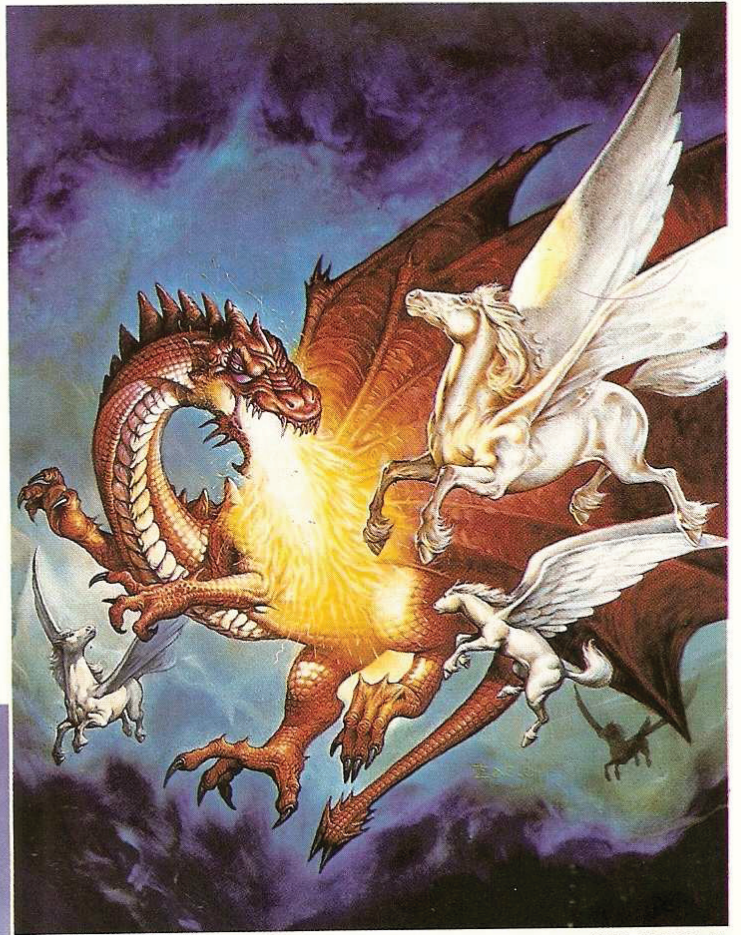


KEITH PARKINSON



CLYDE CALDWELL





JEFF EASLEY

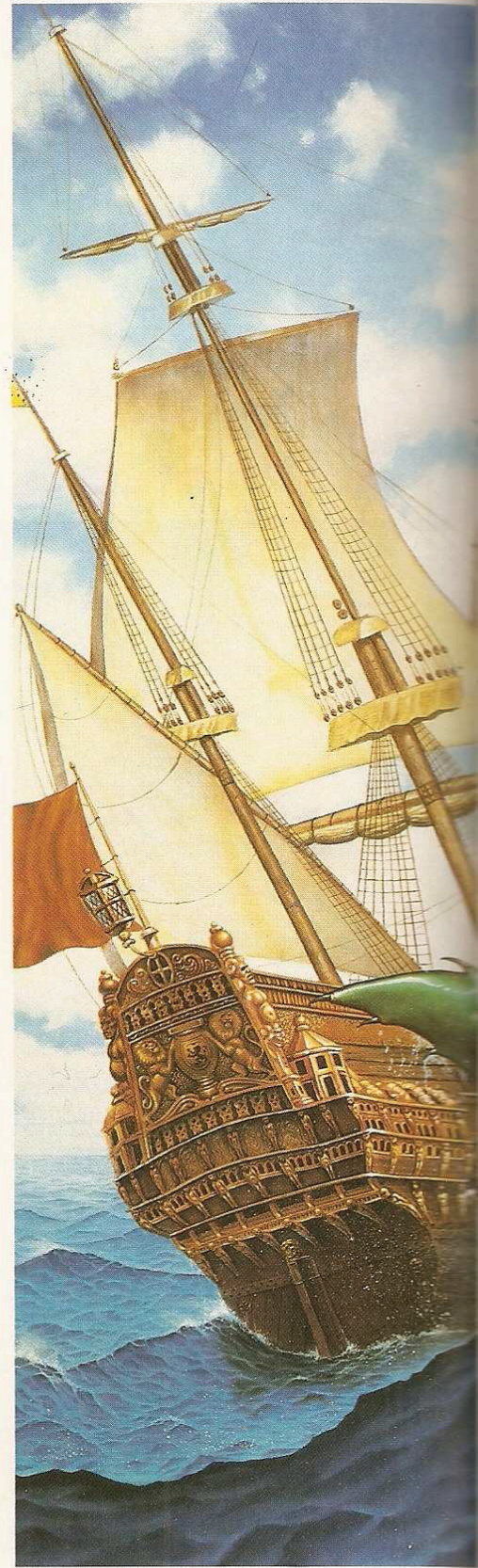


JEFF EASLEY



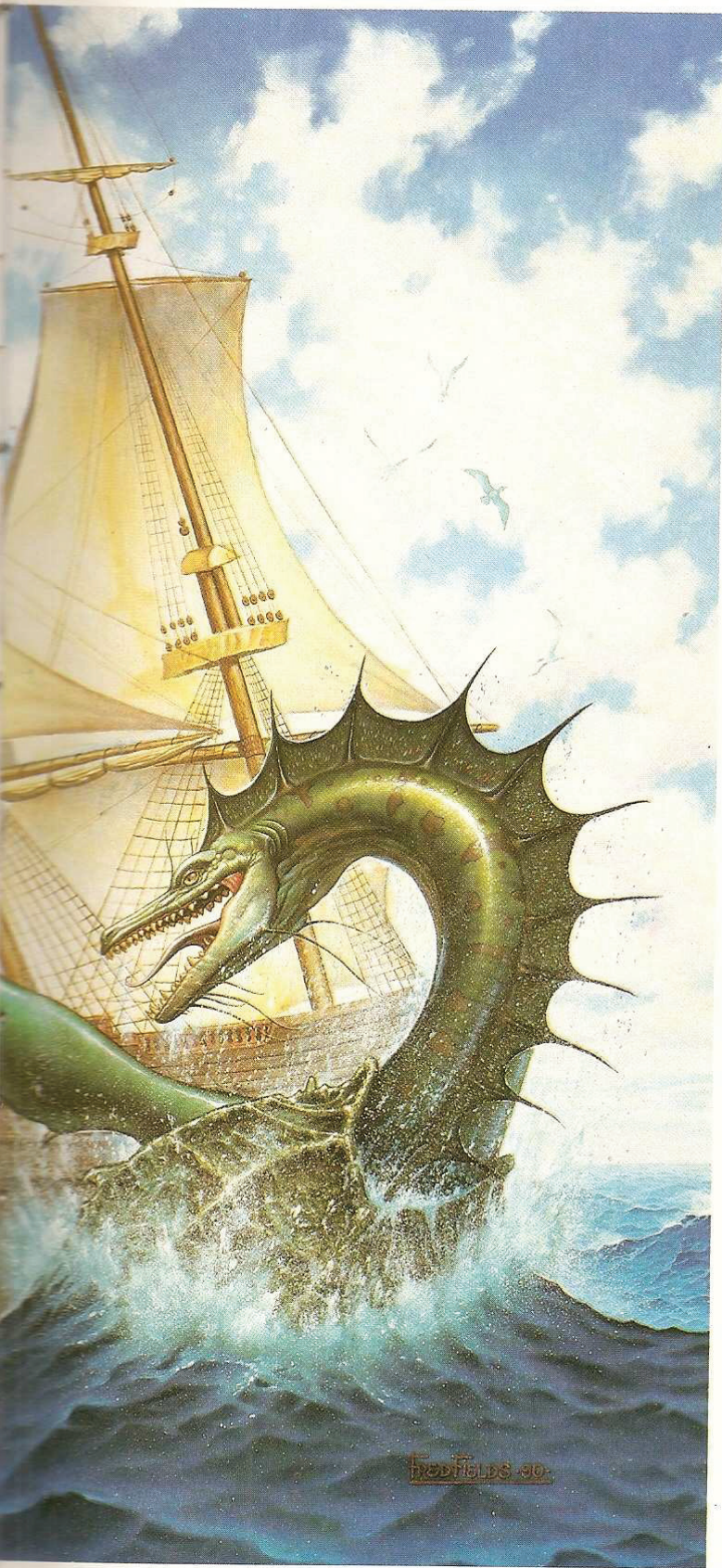


BROM

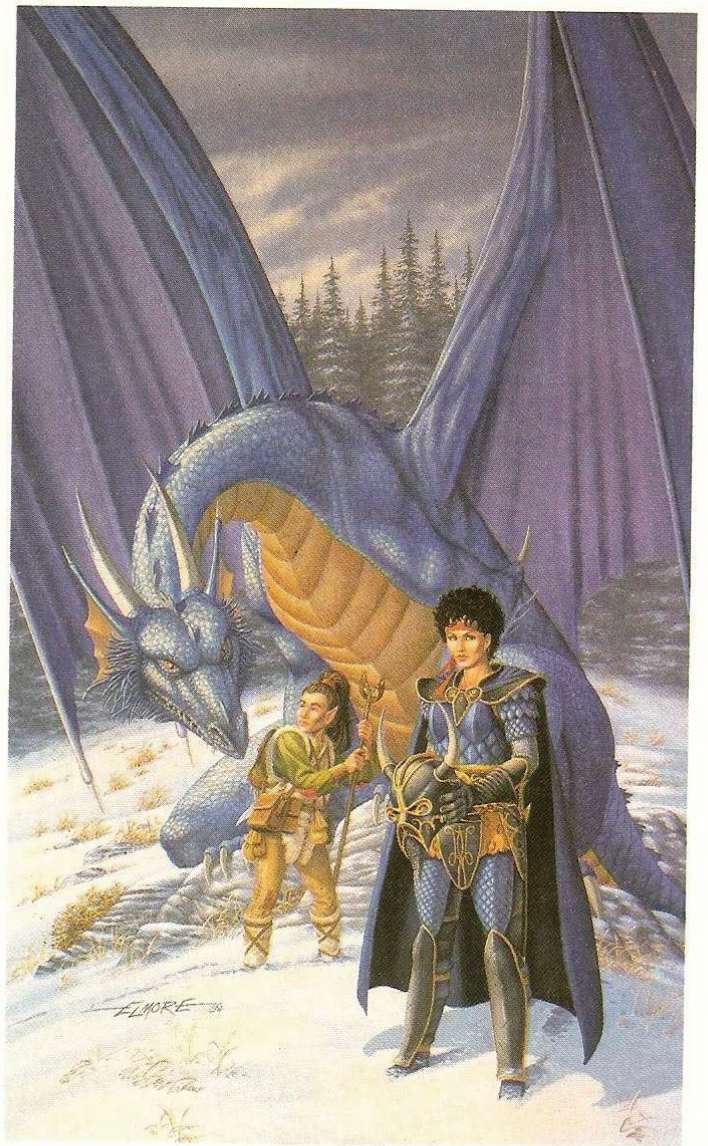


FRED FIELDS





Fred Fields 90

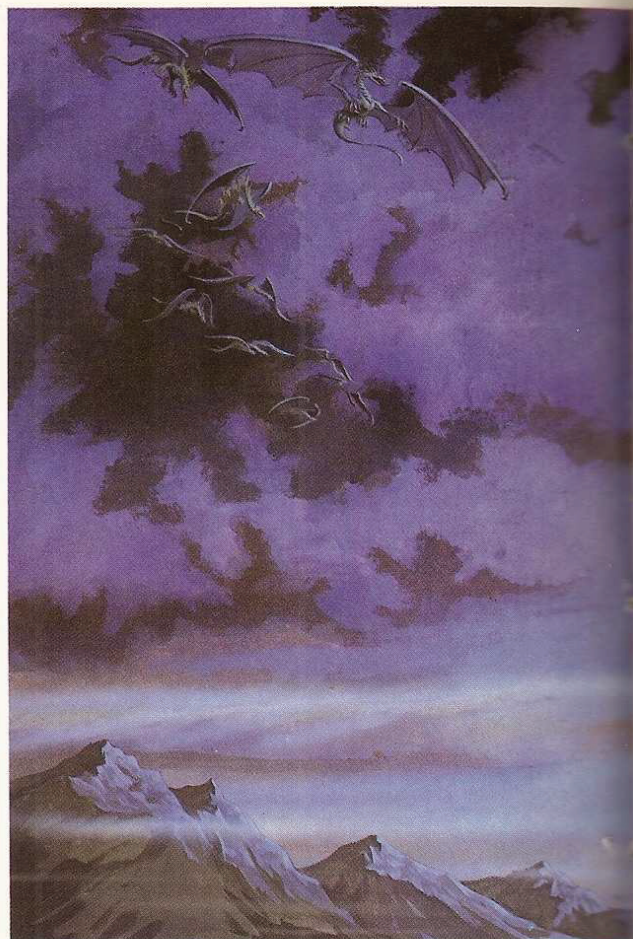


LARRY ELMORE





KEITH PARKINSON



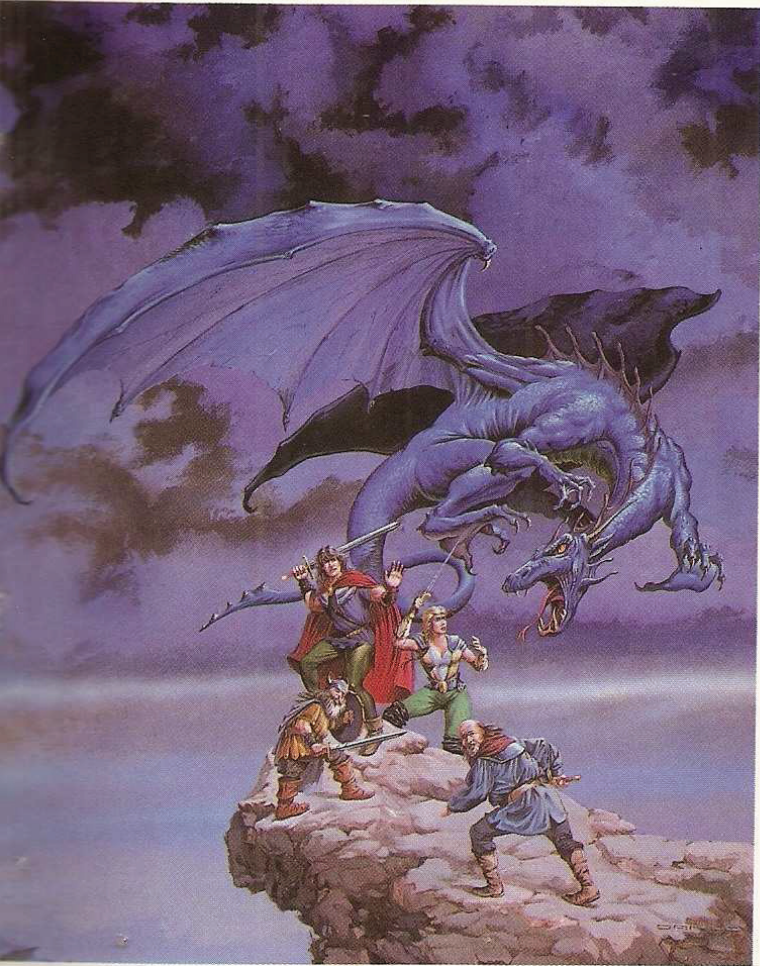
DANILO GONZALES



BROM







LARRY ELMORE



CLYDE CALDWELL



CLYDE CALDWELL





KEITH PARKINSON

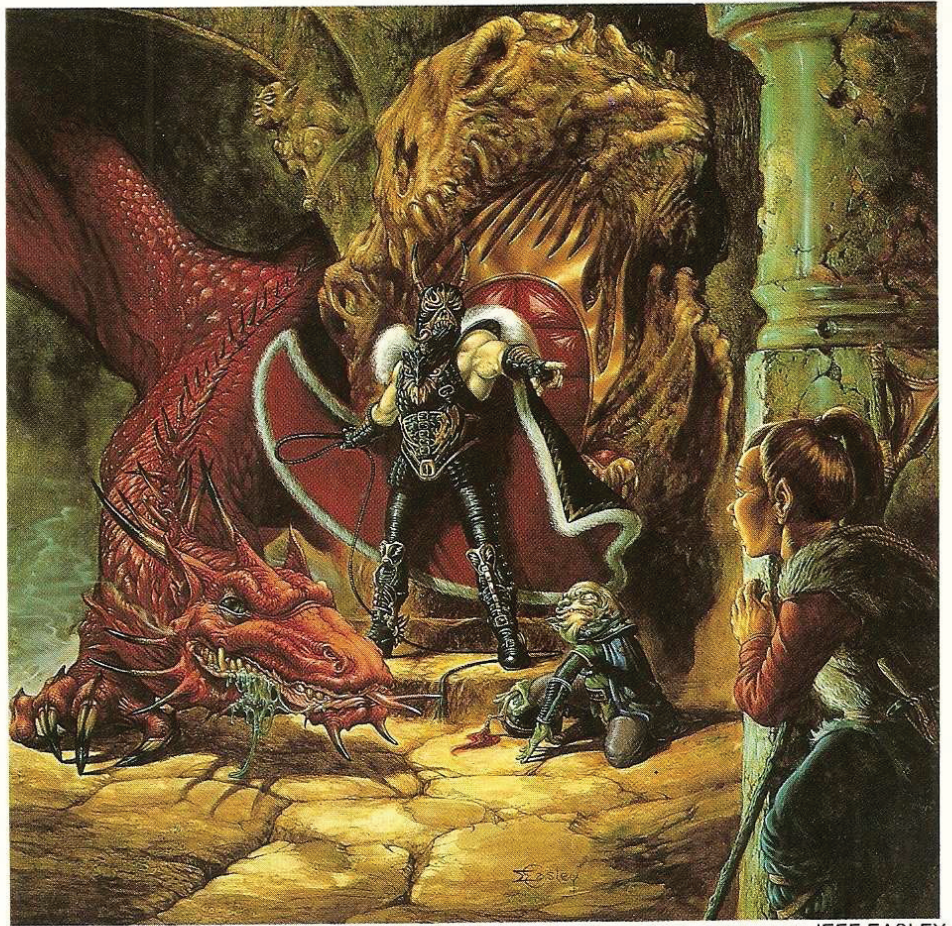


KEITH PARKINSON

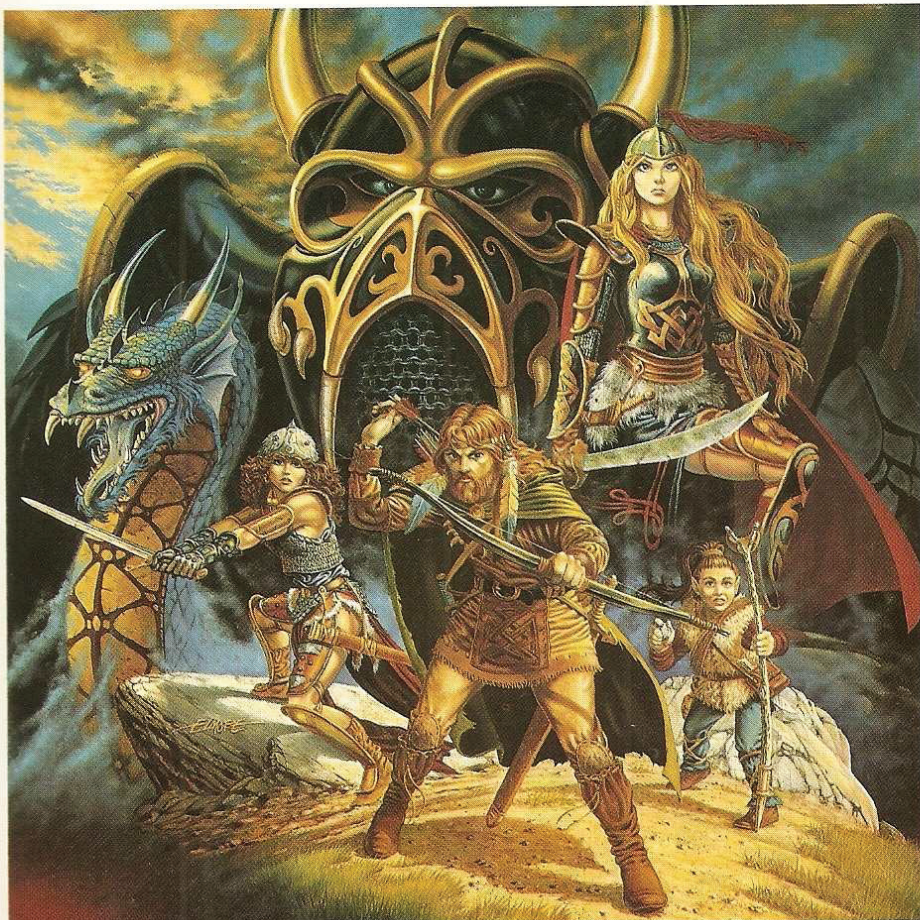


JEFF EASLEY





JEFF EASLEY



LARRY ELMORE



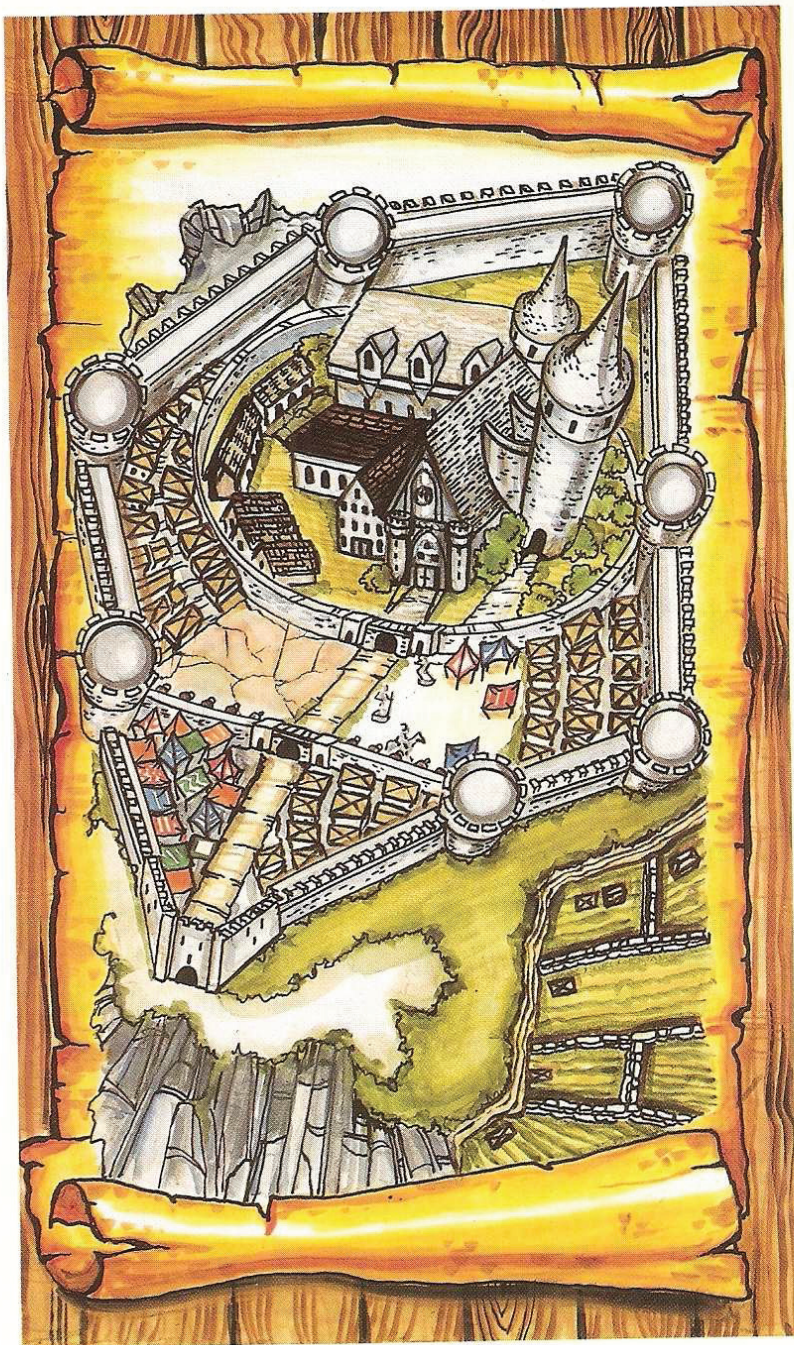
No princípio tudo é muito simples...  
Um vilarejo medieval, um aventureiro audaz e... *um dragão*.  
Seja à espreita no cume de uma montanha ou adormecido nas profundezas da terra, esta temível criatura está sempre disposta a transformar o caçador em

**Dungeons & Dragons** <sup>caça.</sup> 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.

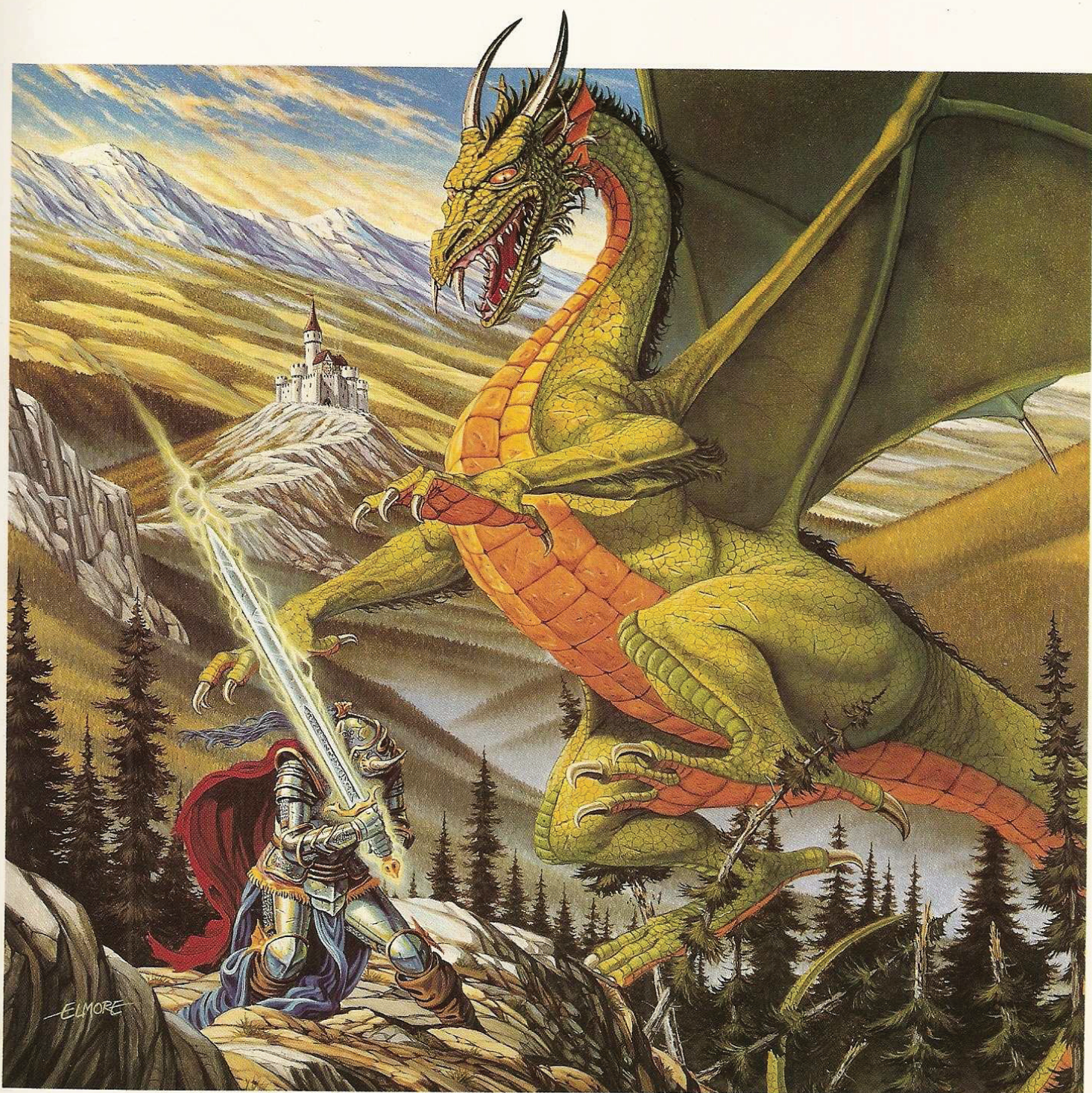
## PARTE I

### Cenários de Aventura



ROBIN RAAB



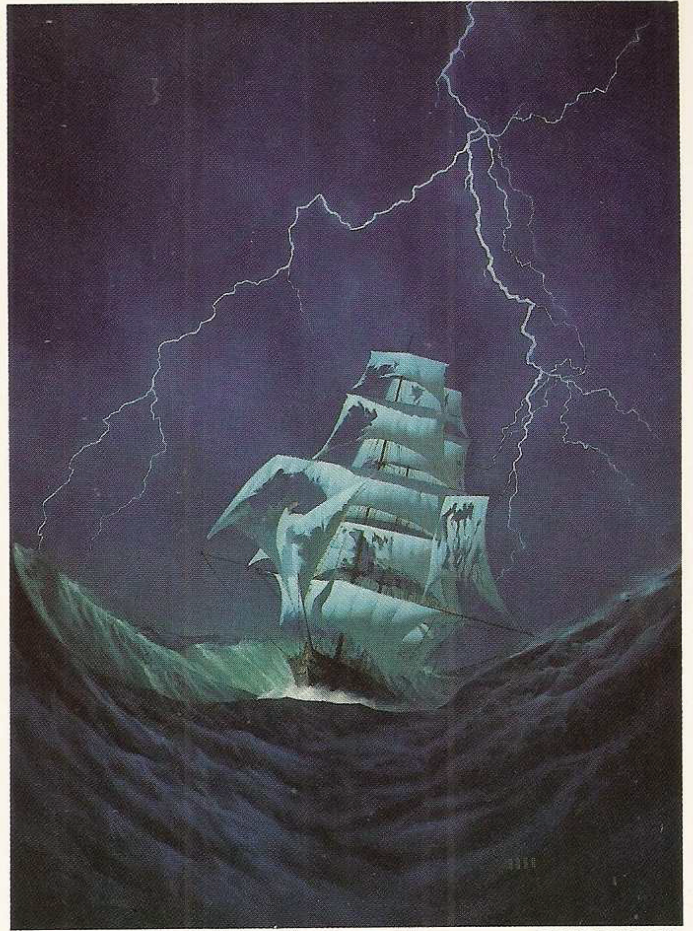


LARRY ELMORE





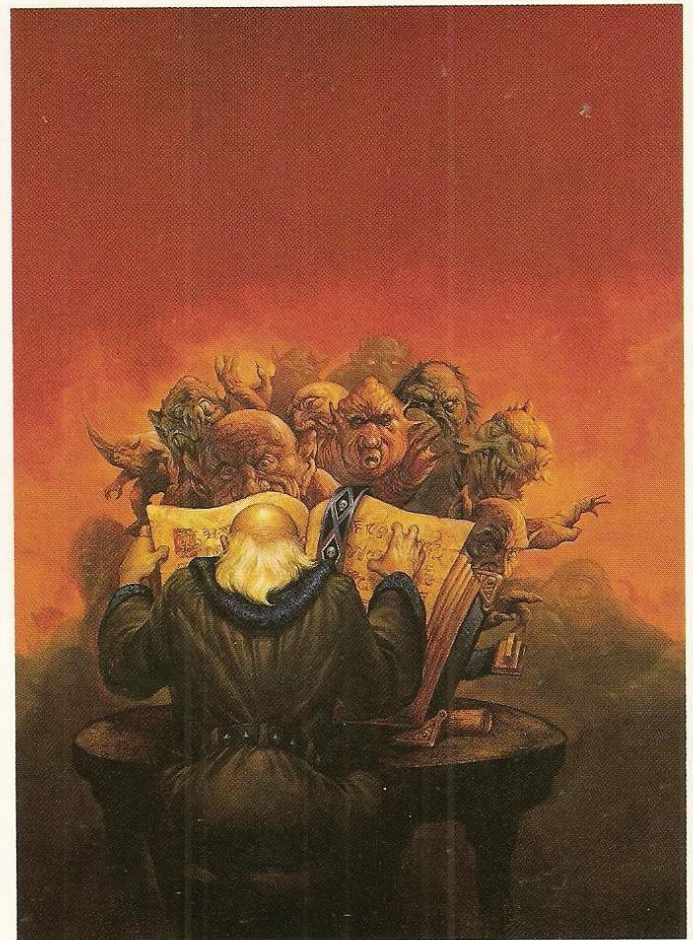
JEFF EASLEY



ROBH RUPPEL



JEFF EASLEY



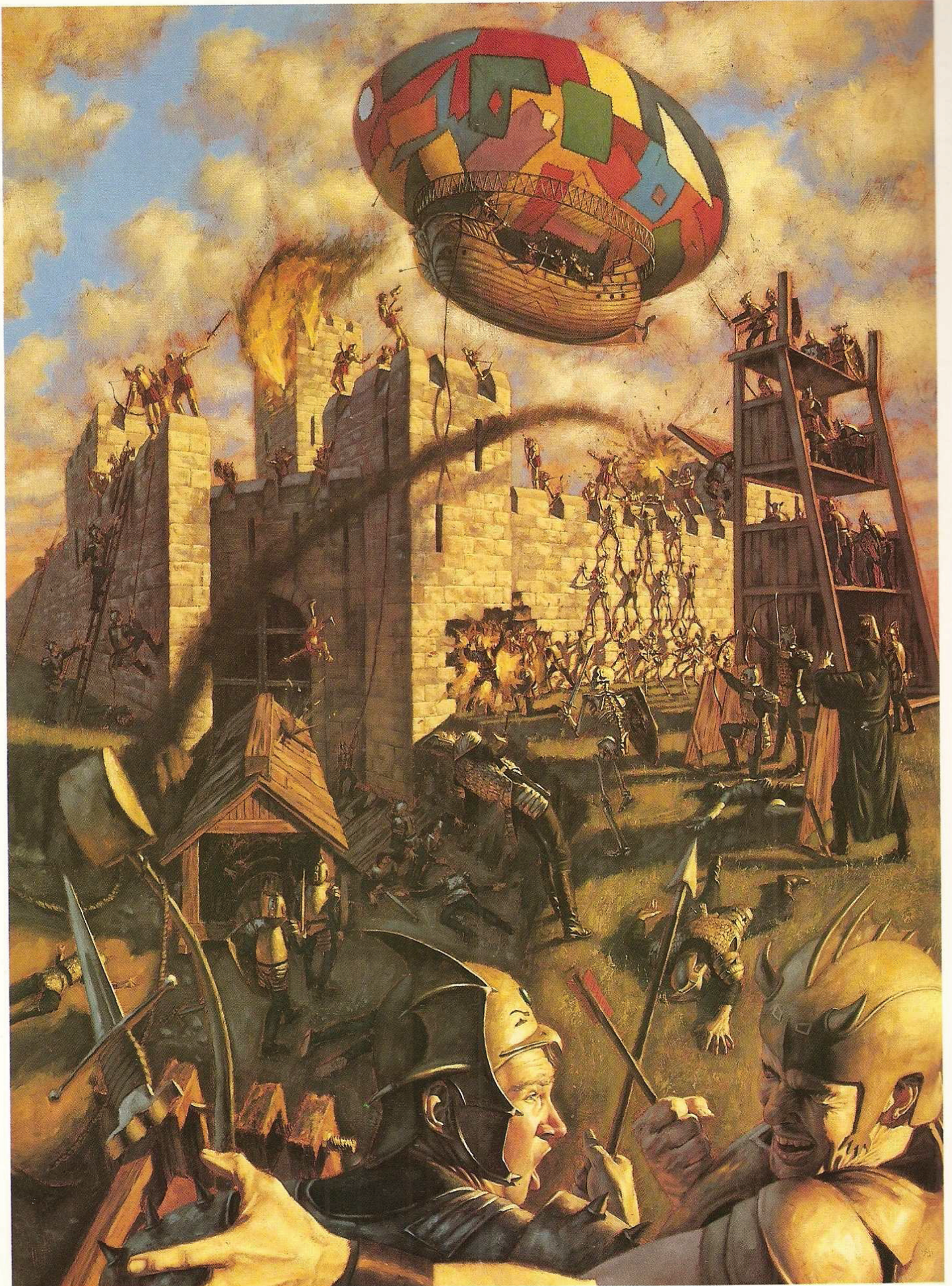
JEFF EASLEY





KEITH PARKINSON

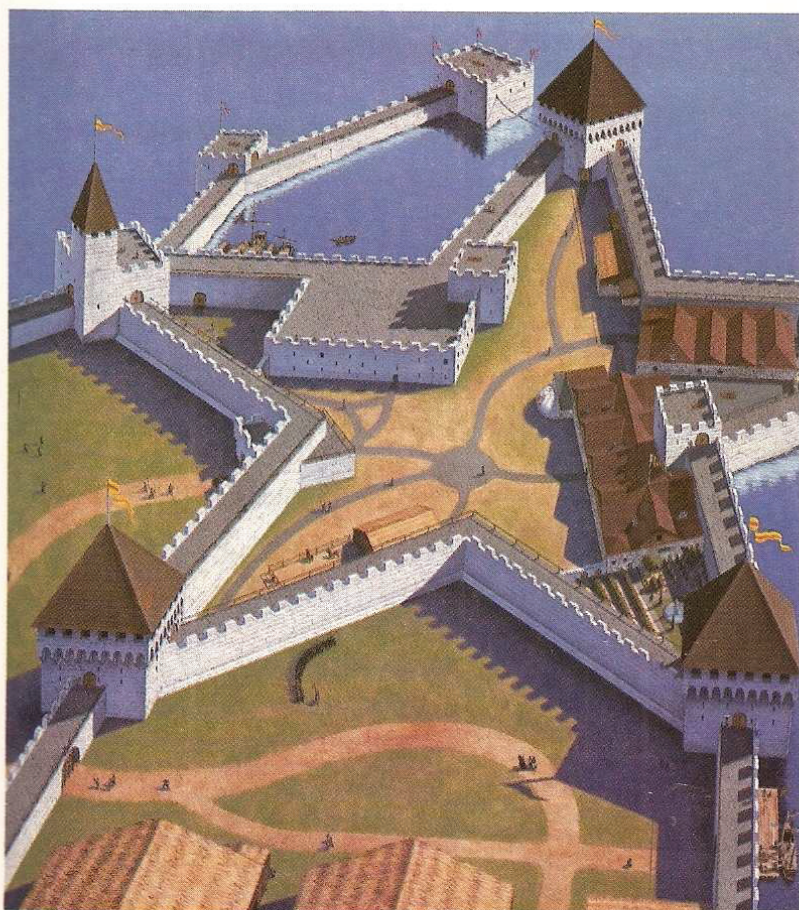








ERIK OLSON

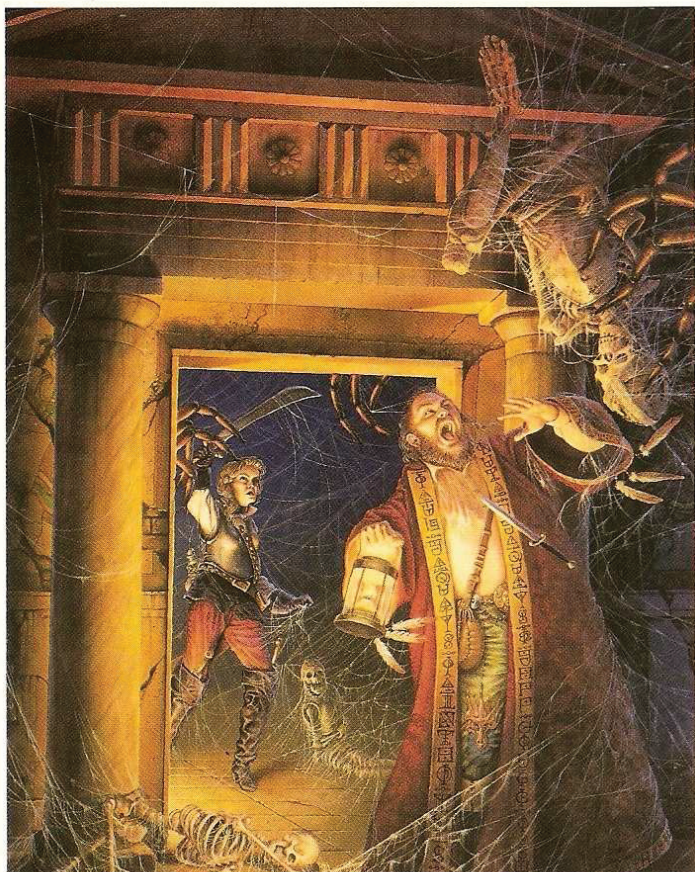


ROGER LOVELESS

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.



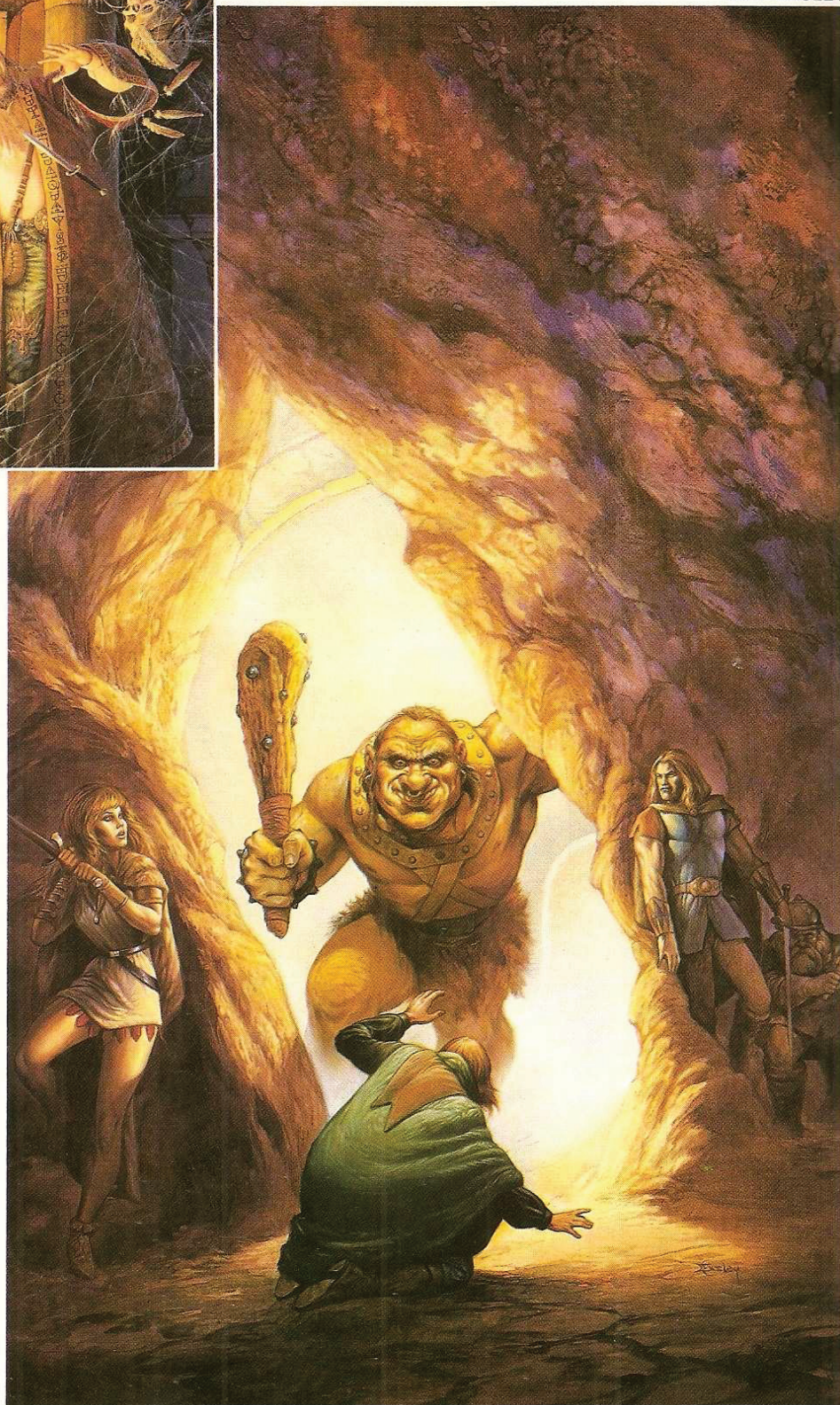




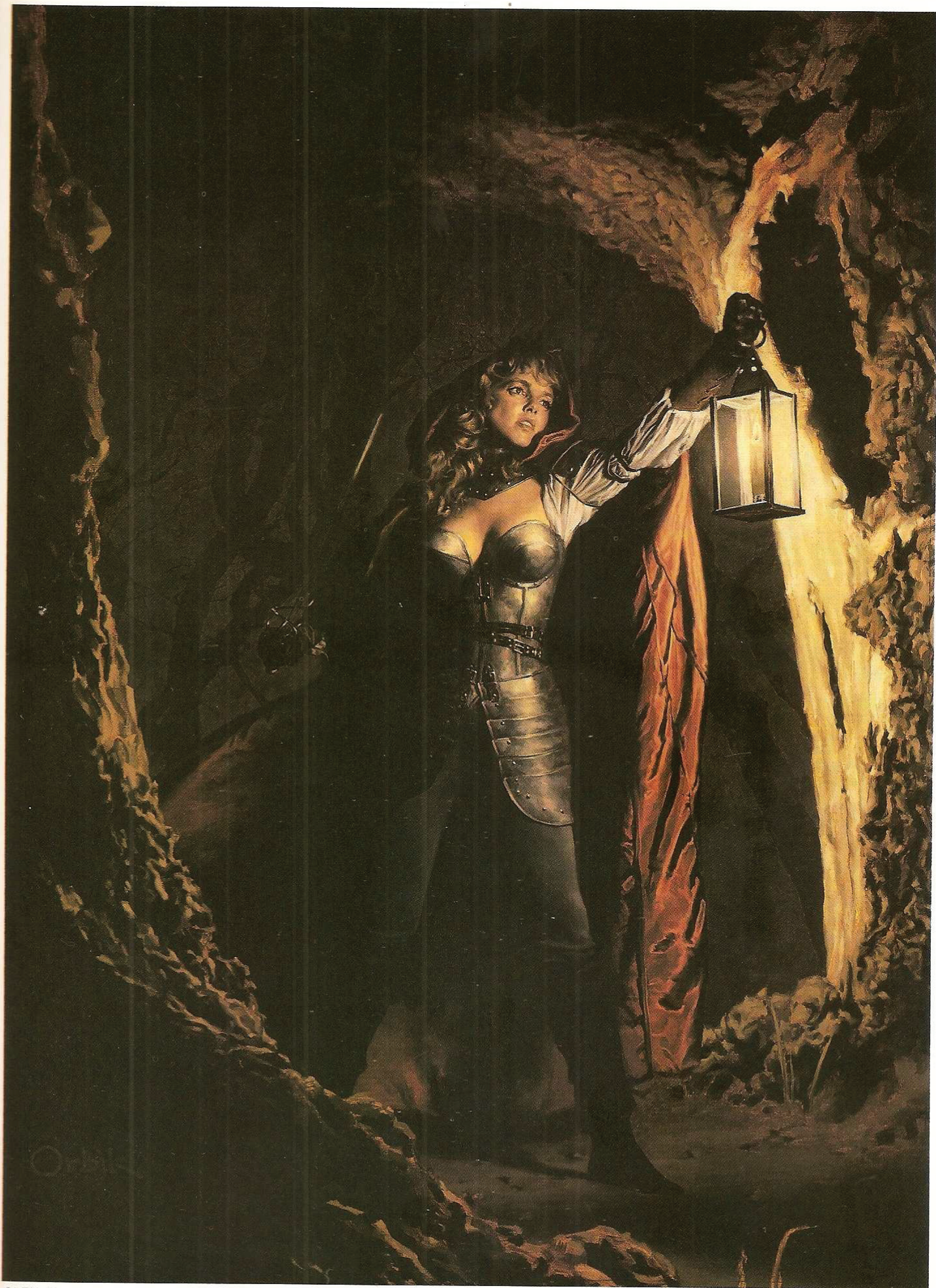
PAUL JAQUAYS

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.

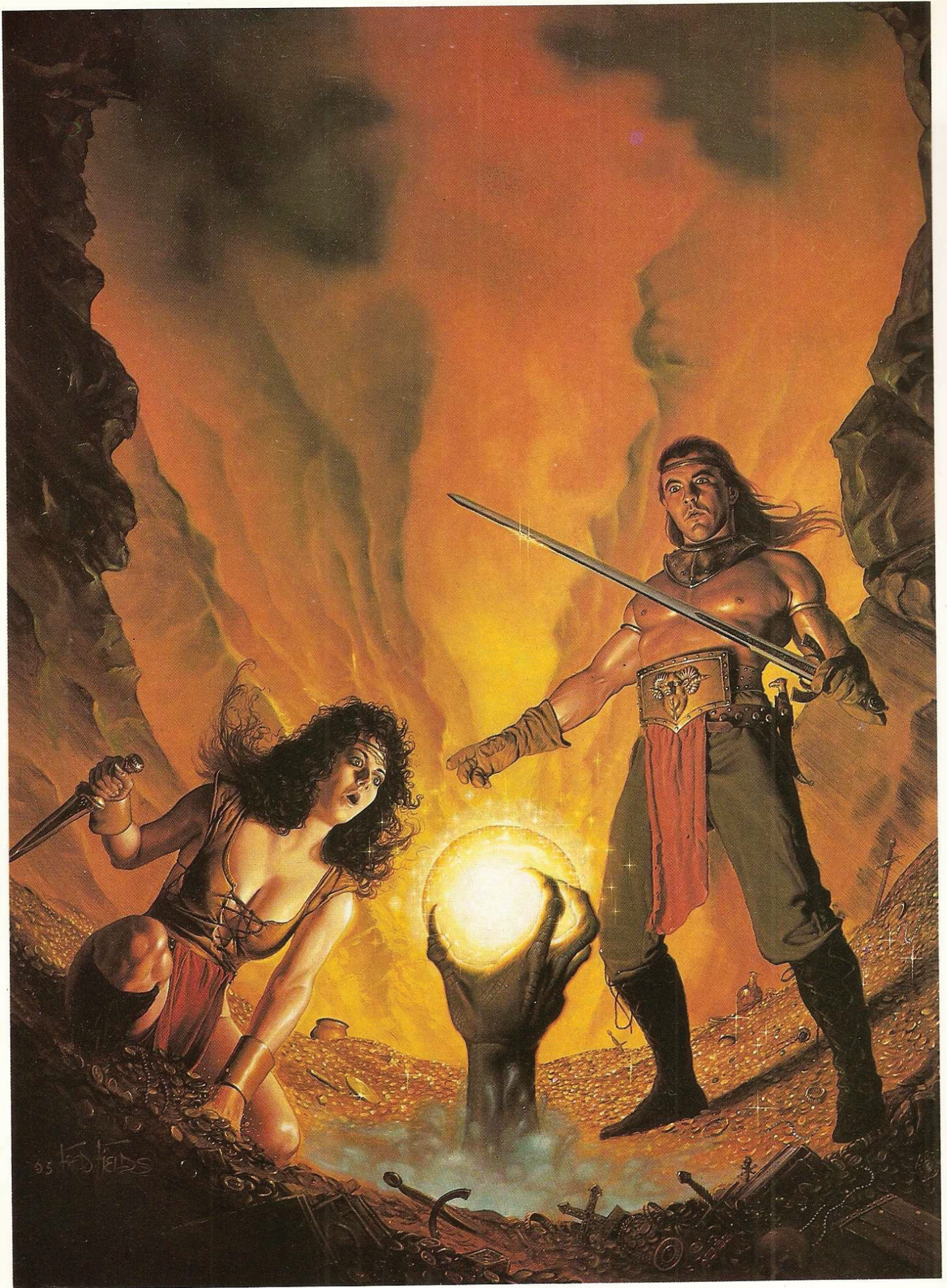
JEFF EASLEY













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.

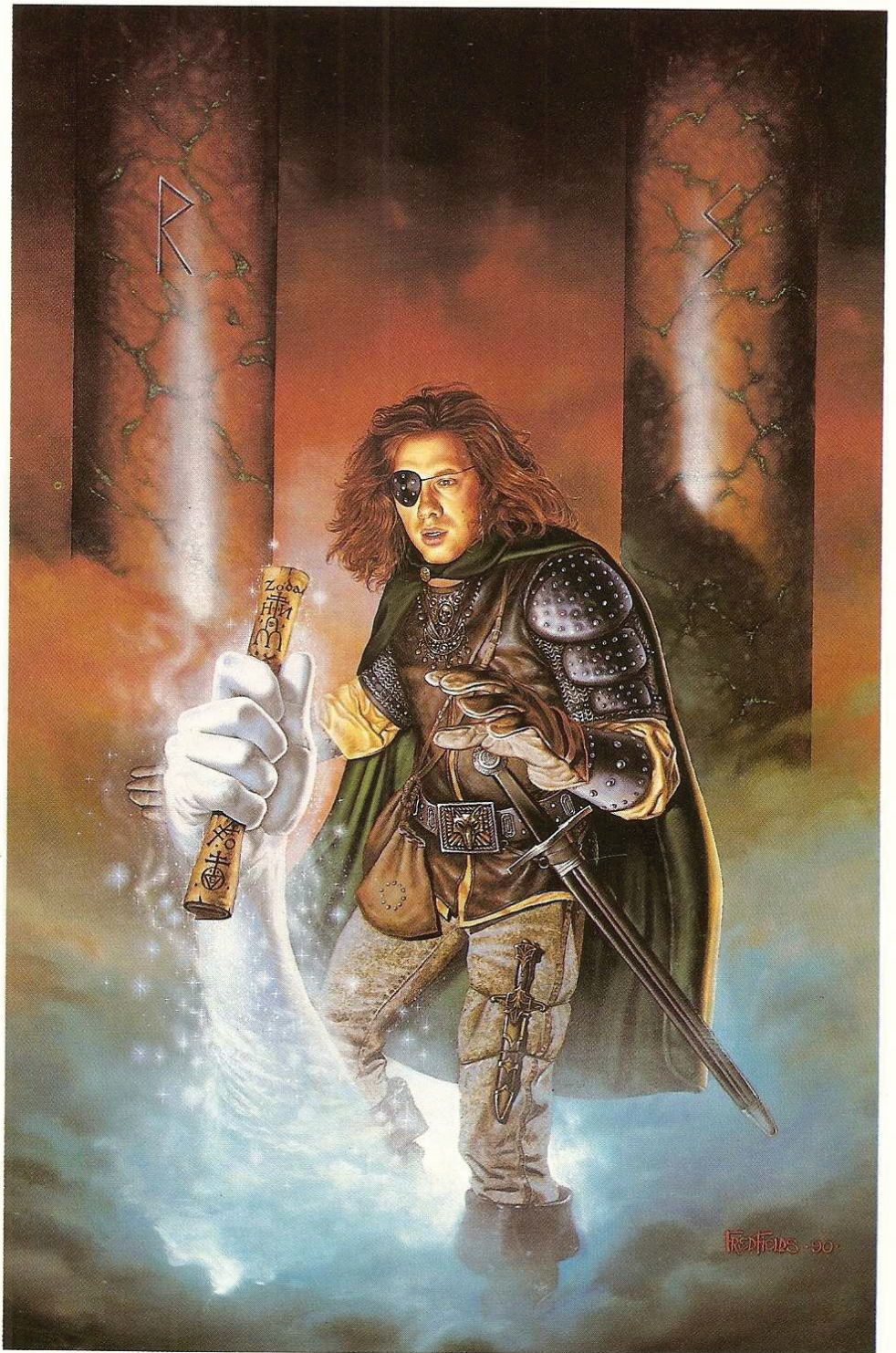
Mas estes mundos não passam de um palco vazio sem um elemento fundamental: Você.

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



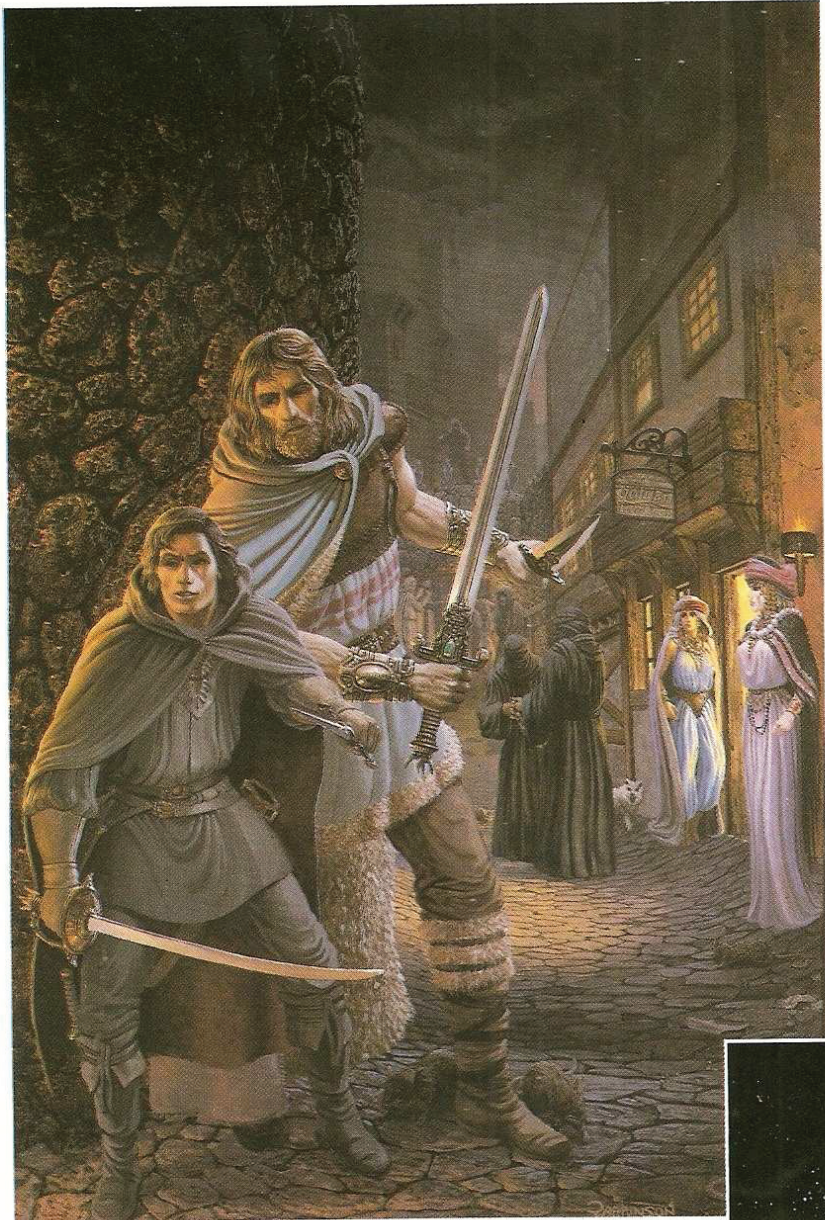
FRED FIELDS





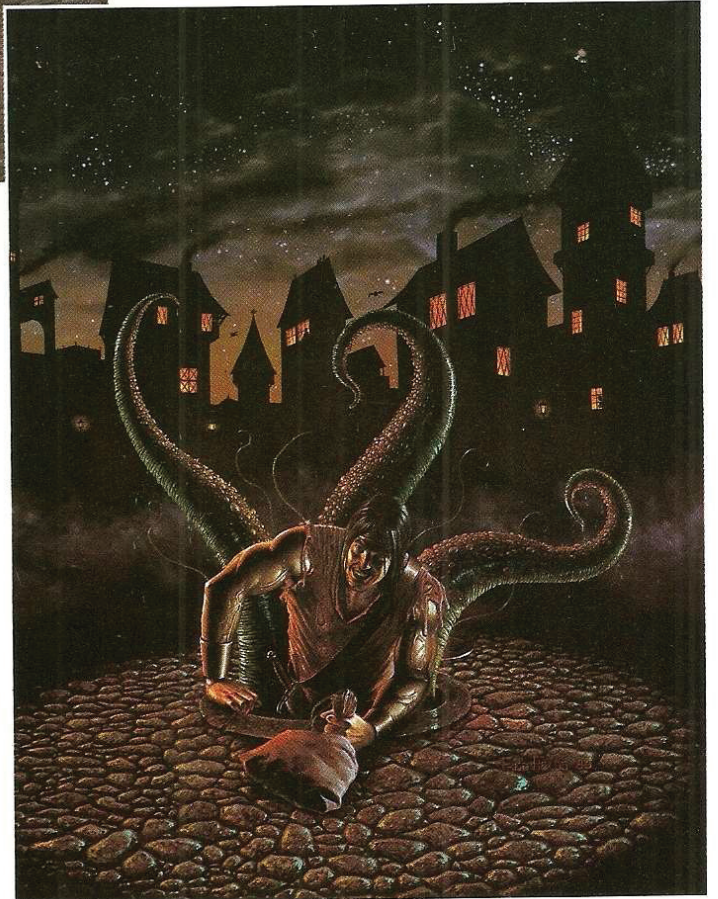
JEFF EASLEY





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

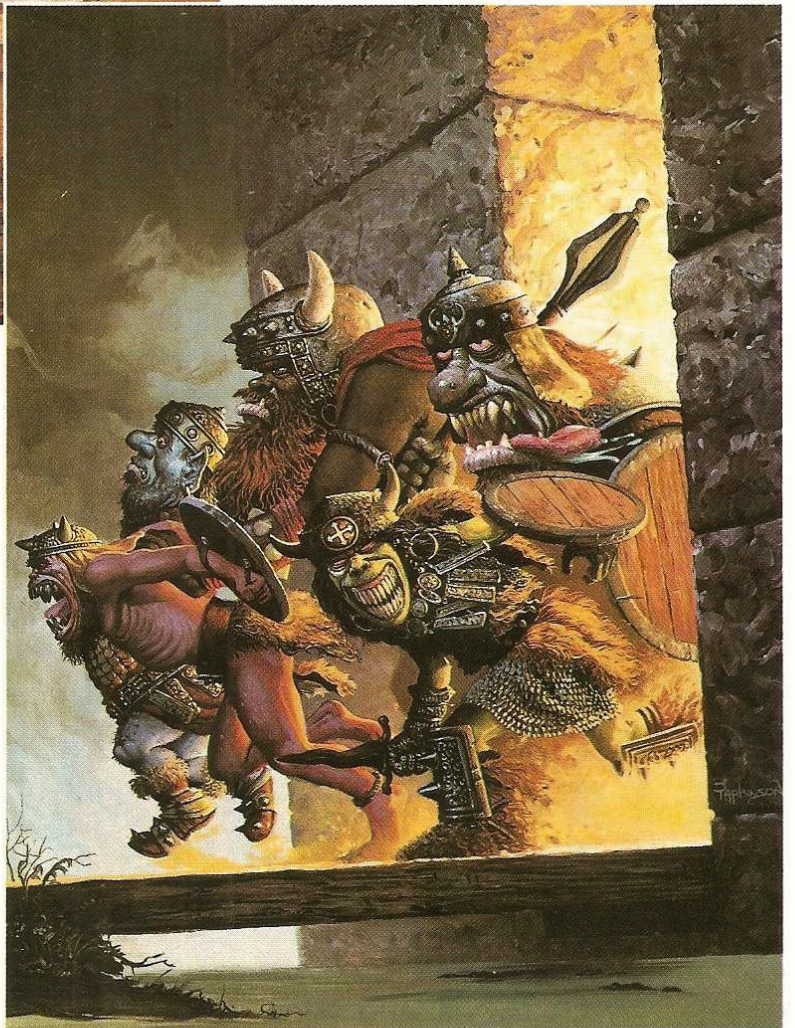


CLYDE CALDWELL





CLYDE CALDWELL



KEITH PARKINSON

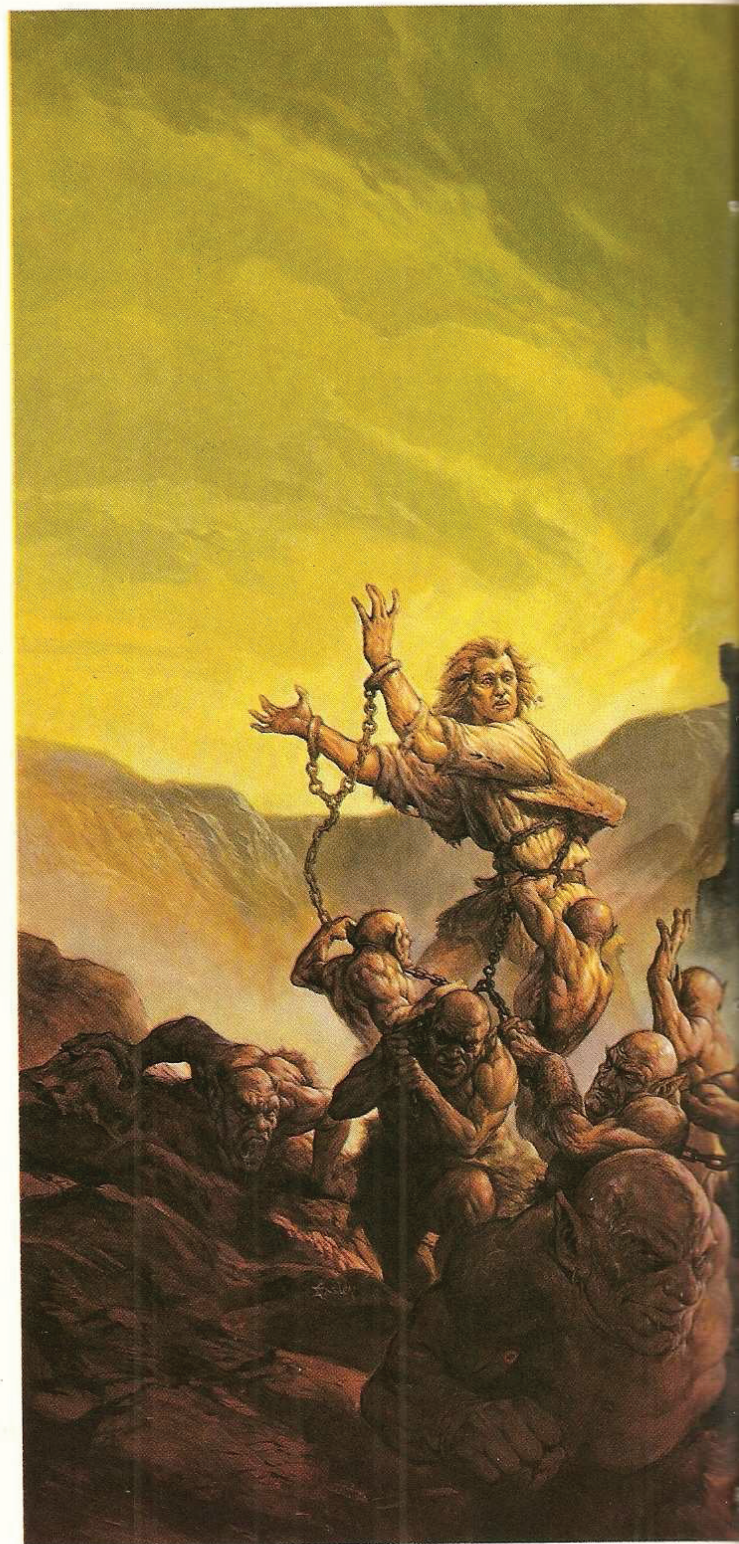


Toda uma civilização está sendo destruída... mas com o tempo outra se ergue, renascendo das cinzas. A história não pára em GREYHAWK, apesar da paisagem maculada pela guerra e da atuação das forças do mal.



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.



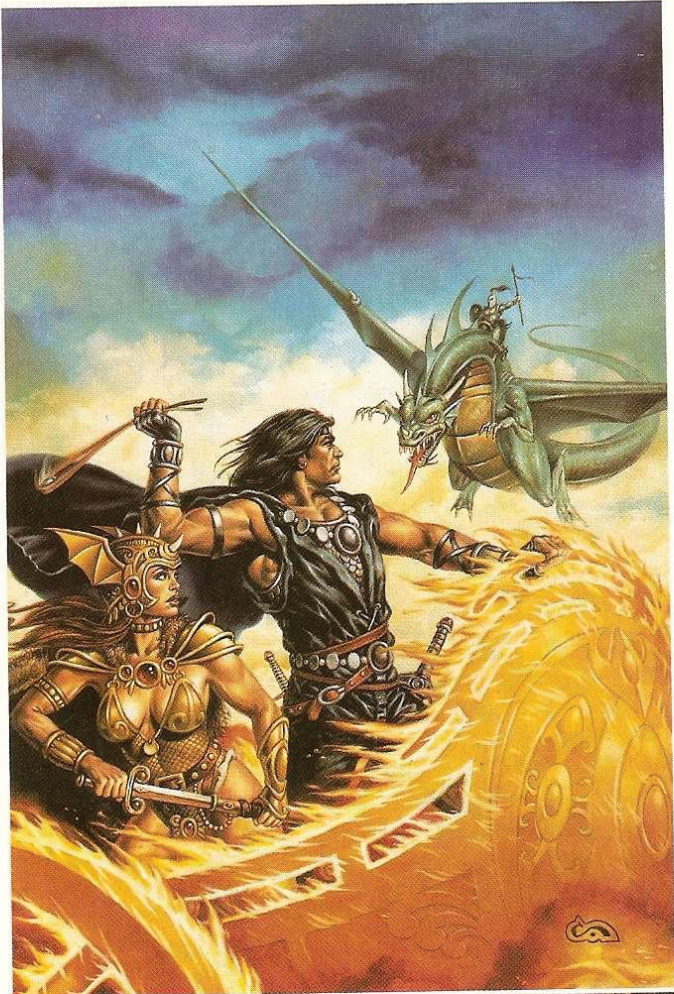


JEFF EASLEY

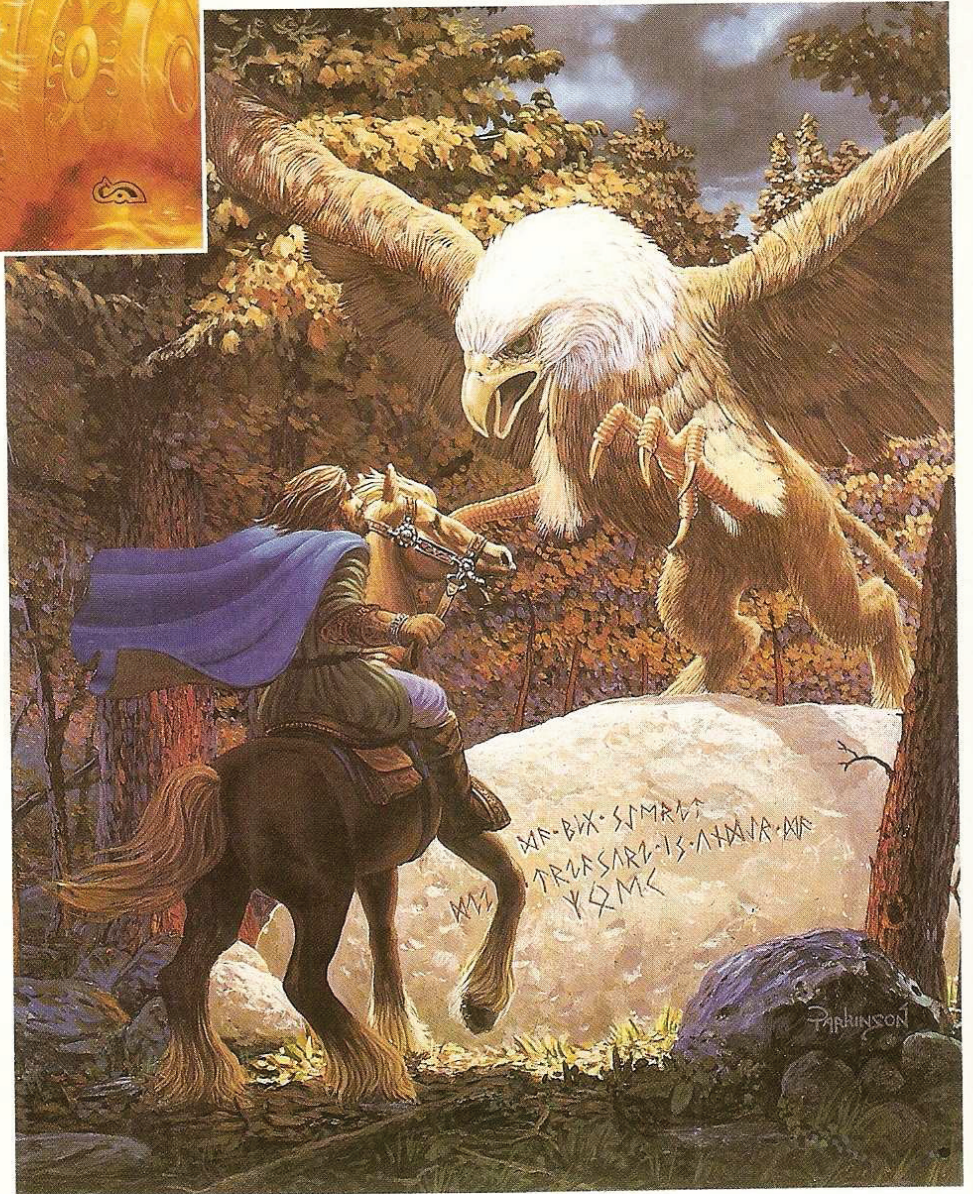


PAUL JAQUAYS





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

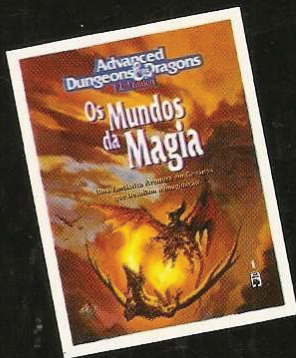




**O** labirinto subterrâneo conduz às entranhas da terra. Você, herói destemido, enfrenta magos poderosos, monstros e vilões, que a escuridão oculta. Mas nenhum perigo o atemoriza, nem o faz recuar. Seu objetivo: desvendar mistérios, conquistar tesouros e ser recompensado com o maior dos prêmios: viver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

Venha para

# Os Mundos da Magia



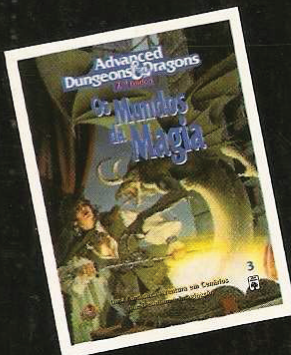
#### Edição 1

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



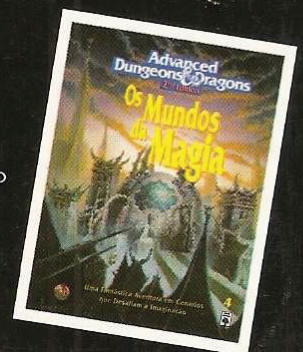
#### Edição 2

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