

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

2<sup>nd</sup> Edition

# Os Mundos da Magia



Uma Fantástica Aventura em Cenários que Desafiam a Imaginação

2



RS = Z42  
VEJA TABELA





# Os Mundos da Magia







PAUL JAQUAYS



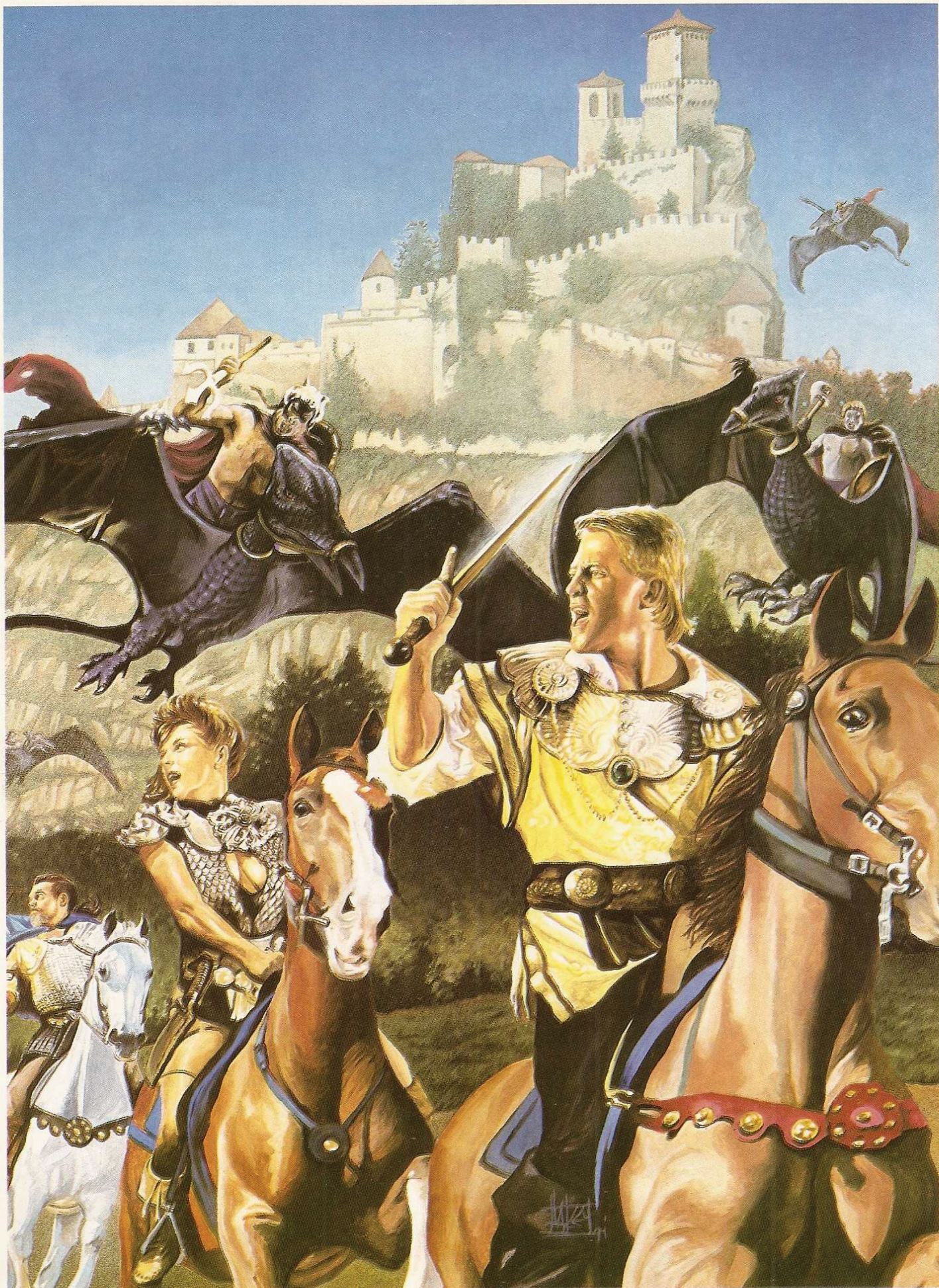
ROBH RUPPEL

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

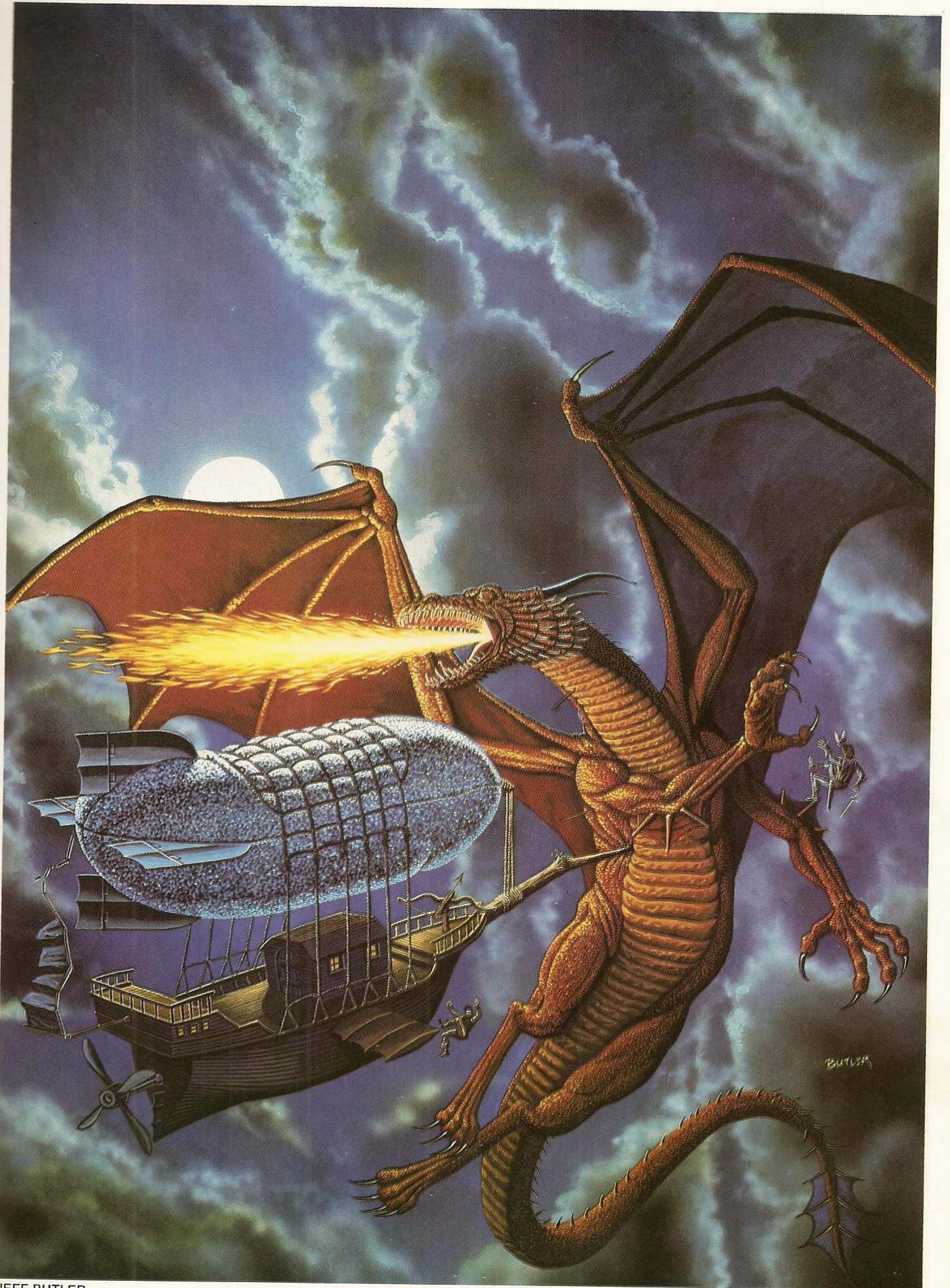


O mais vasto e diversificado mundo de fantasia já criado, seja em termos de geografia, de espaço, ou de diversidade cultural, sua história desenvolveu-se num sentido verdadeiramente global. Repleto de maravilhas e segredos, a vastidão de FORGOTTEN REALMS é um desafio estimulante para quem busca novas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









BUTLER



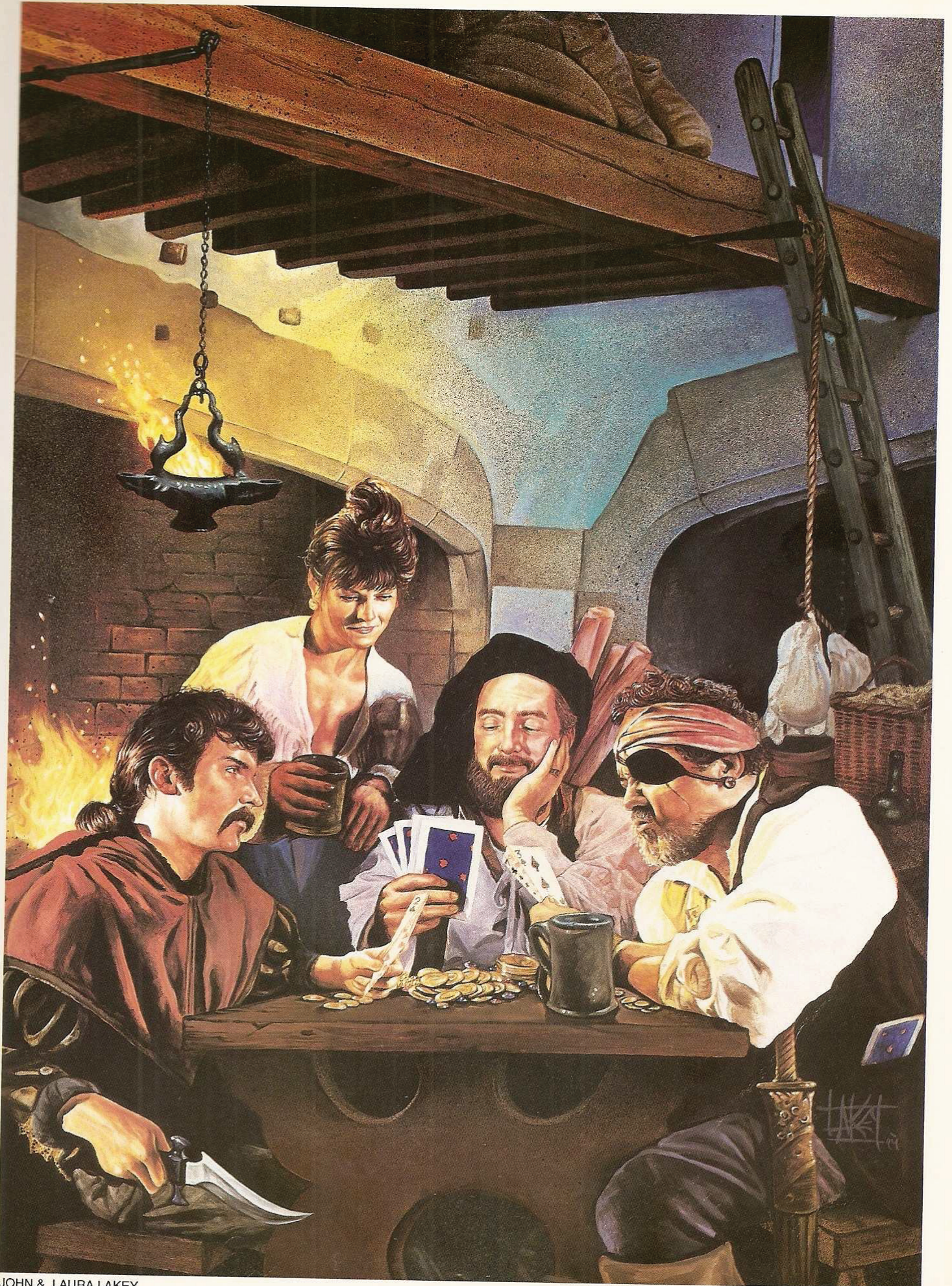


FRED FIELDS



VALERIE VALUSEK





JOHN & LAURA LAKEY

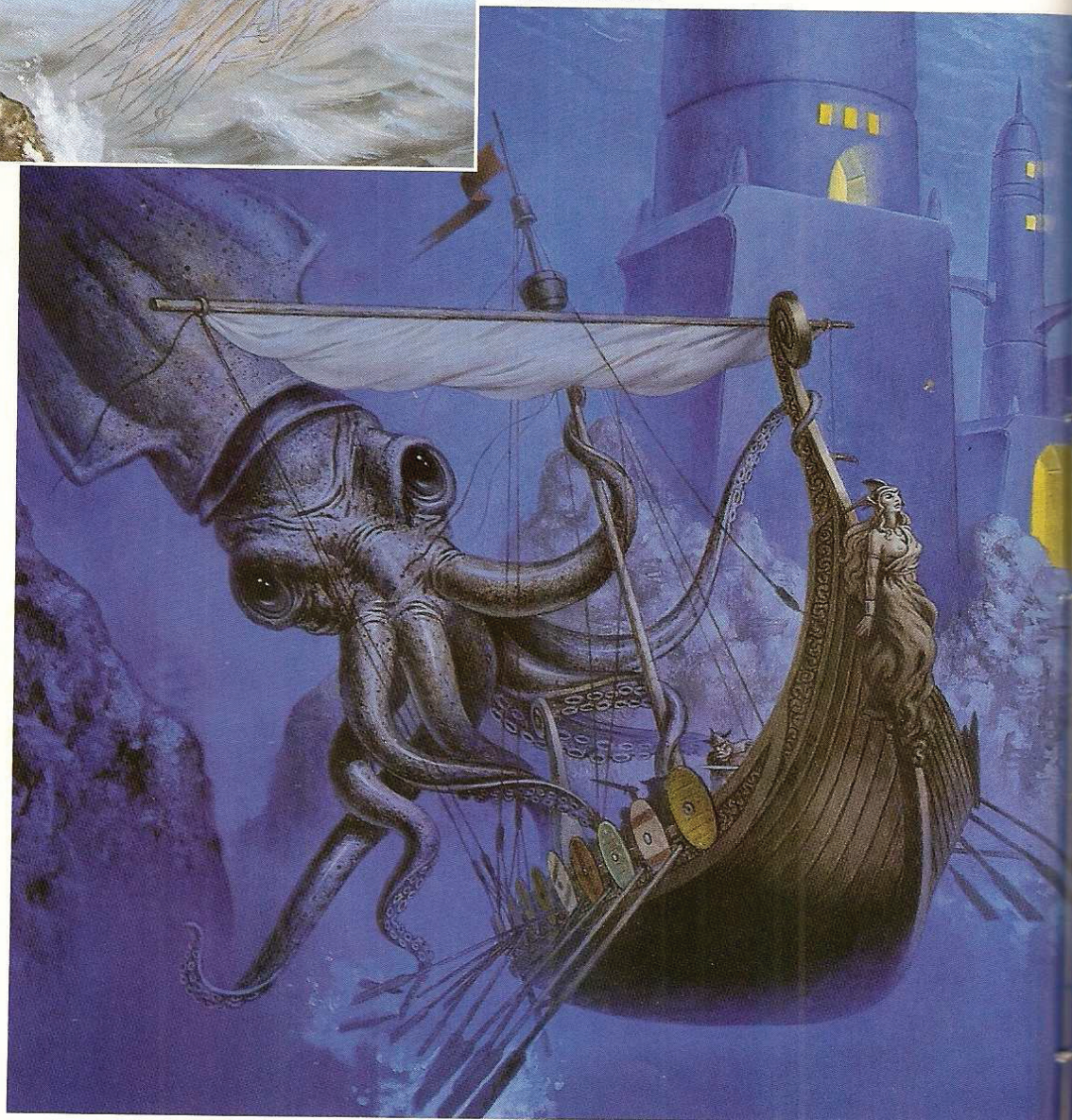




CLYDE CALDWELL

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 sorratamente pelos subterrâneos da Fortaleza do Portal, onde (dizem) estão abertos os portais de Baator, os Nove Infernos?



CLYDE CALDWELL







FRED FIELDS

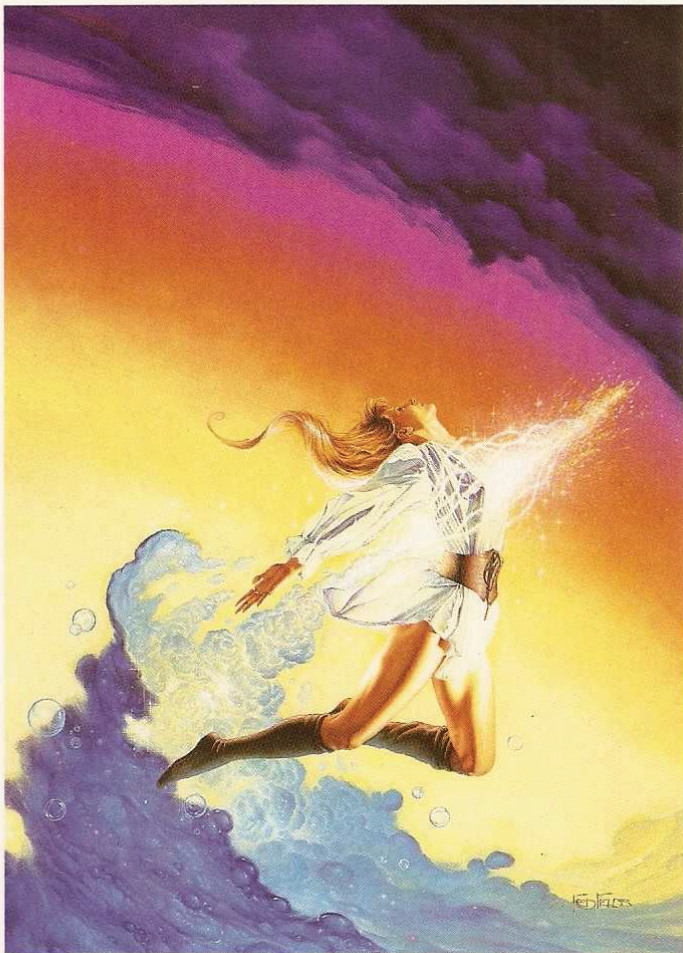


FRED FIELDS

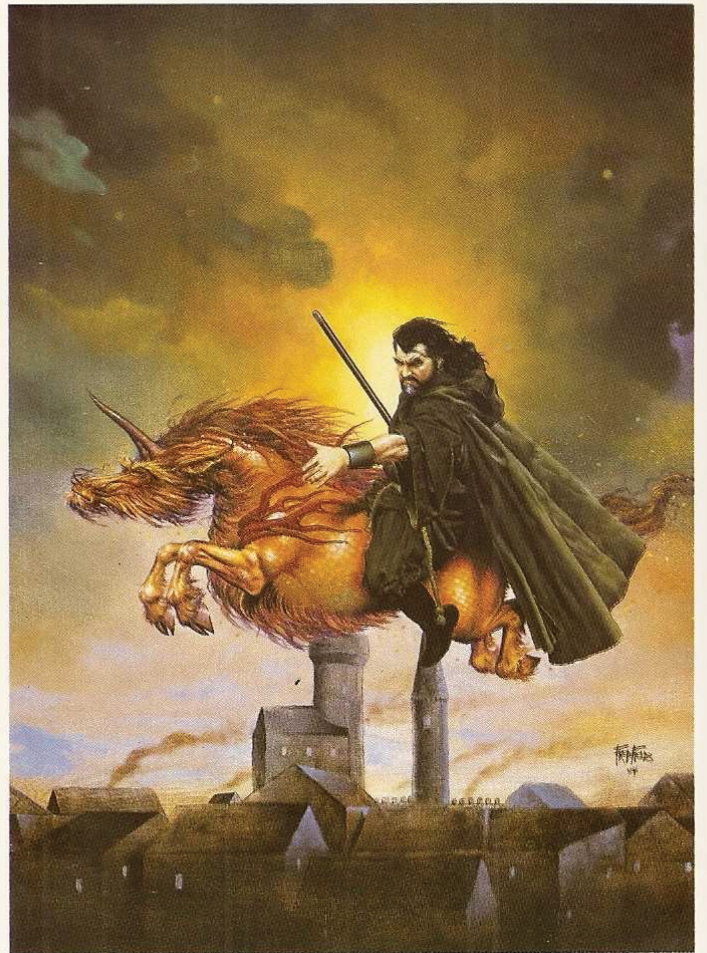




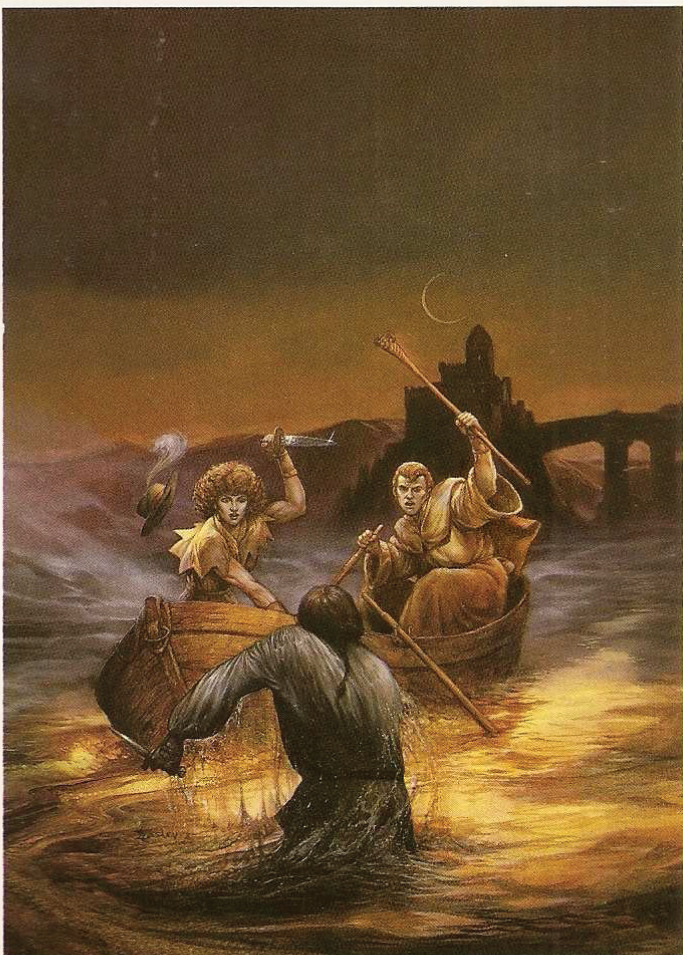




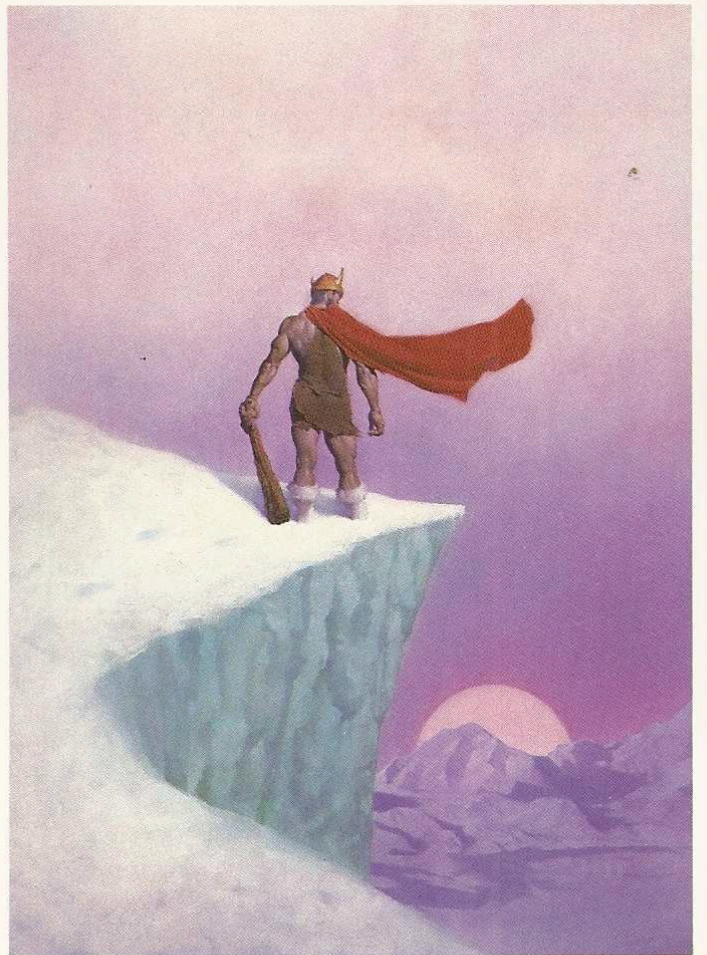
FRED FIELDS



FRED FIELDS



JEFF EASLEY

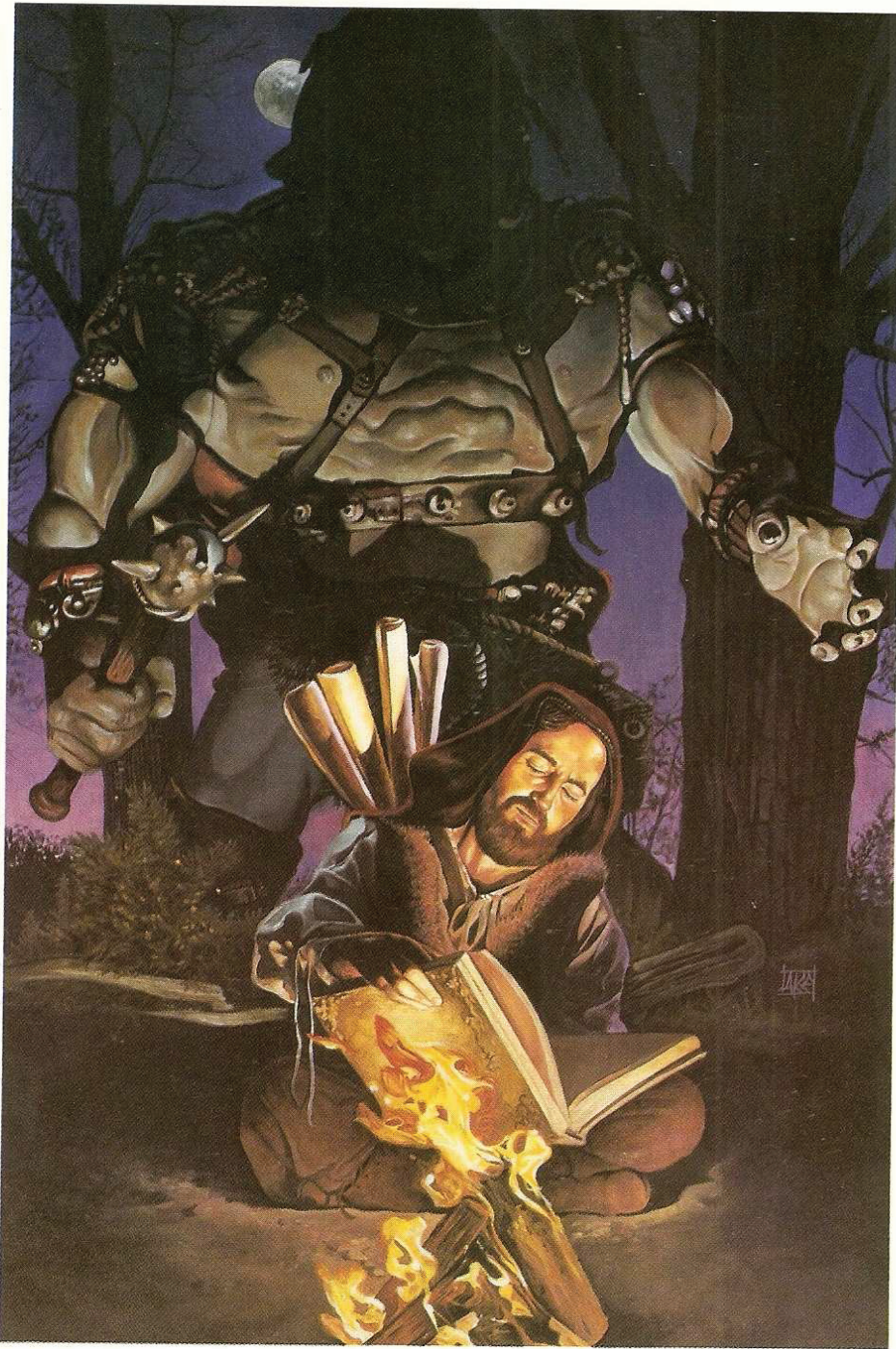


ROBH RUPPEL



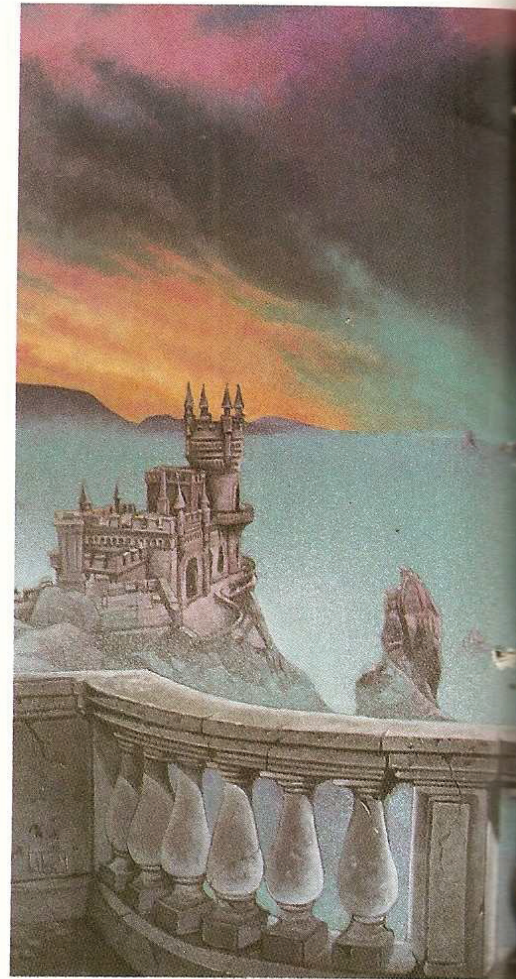






JOHN & LAURA LAKEY

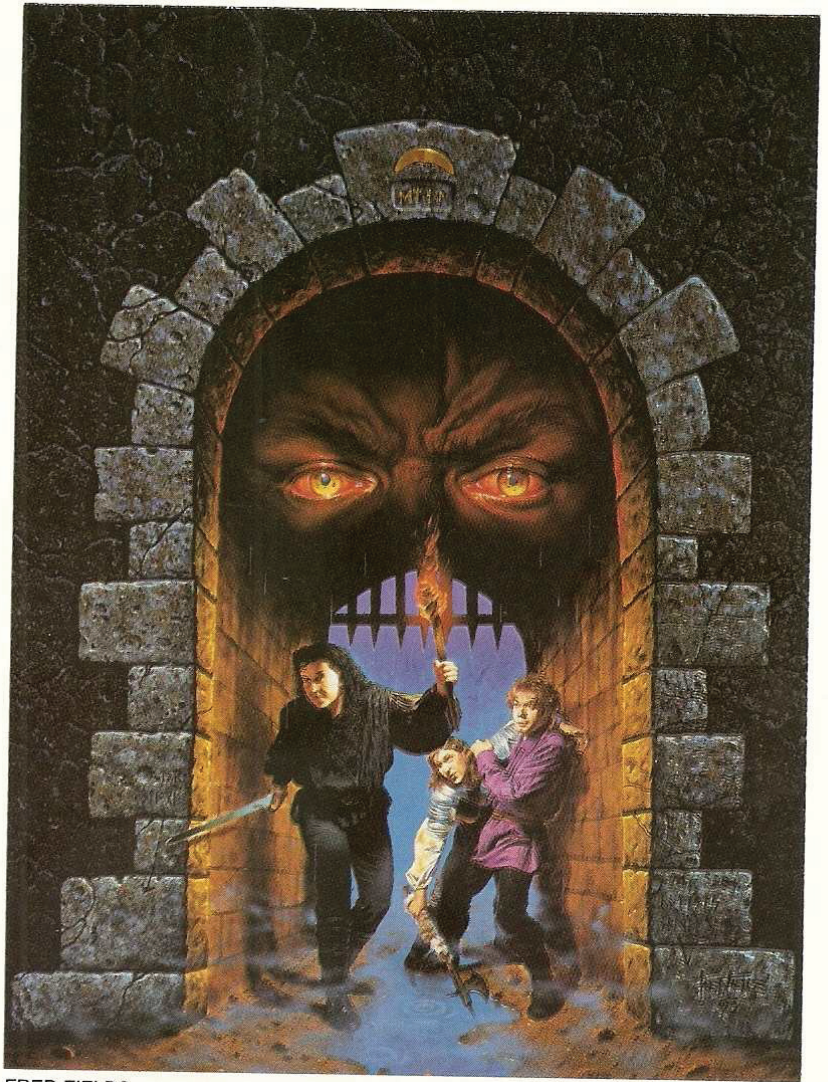
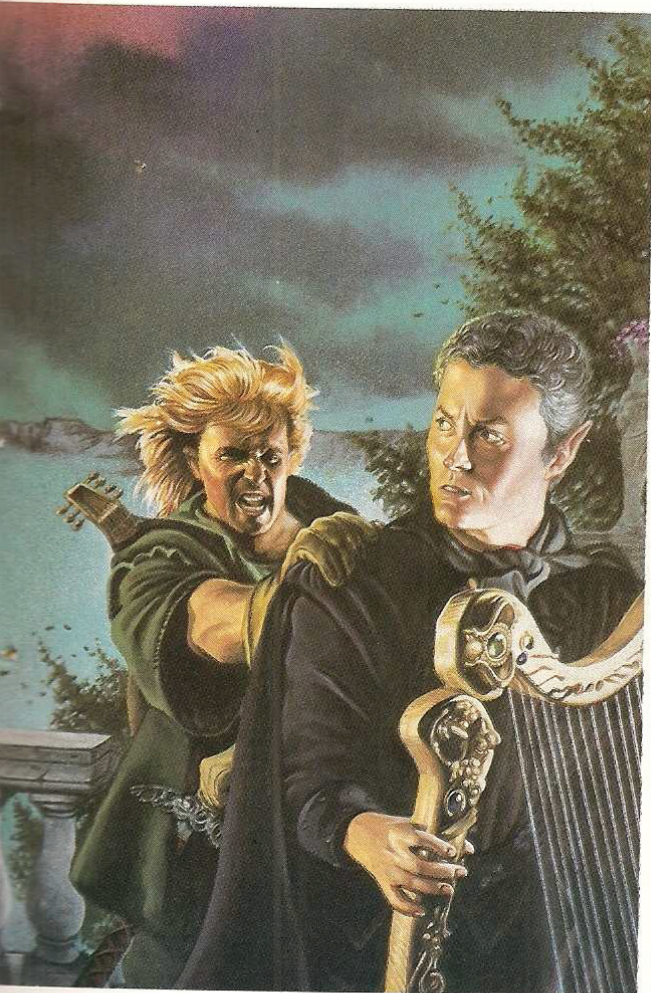
Consiga permissão para conhecer o “Grande Despenhadeiro”, onde os anões acumularam tanta riqueza que limpam os dentes com palitos de ouro; apenas tome cuidado para não se deparar com criaturas indesejáveis que, certamente, seguirão seus passos.



JOHN & LAURA LAKEY



É 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.



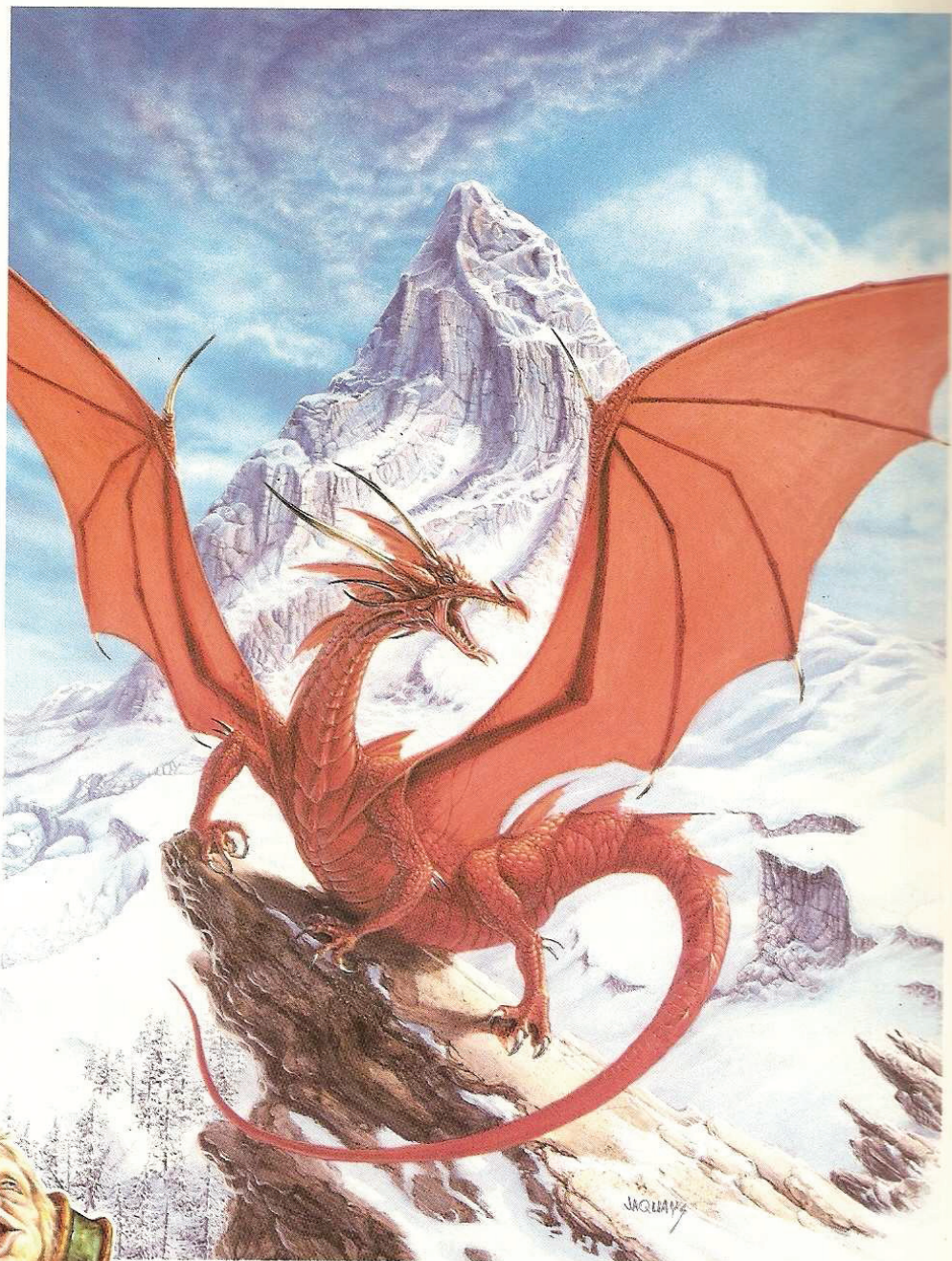




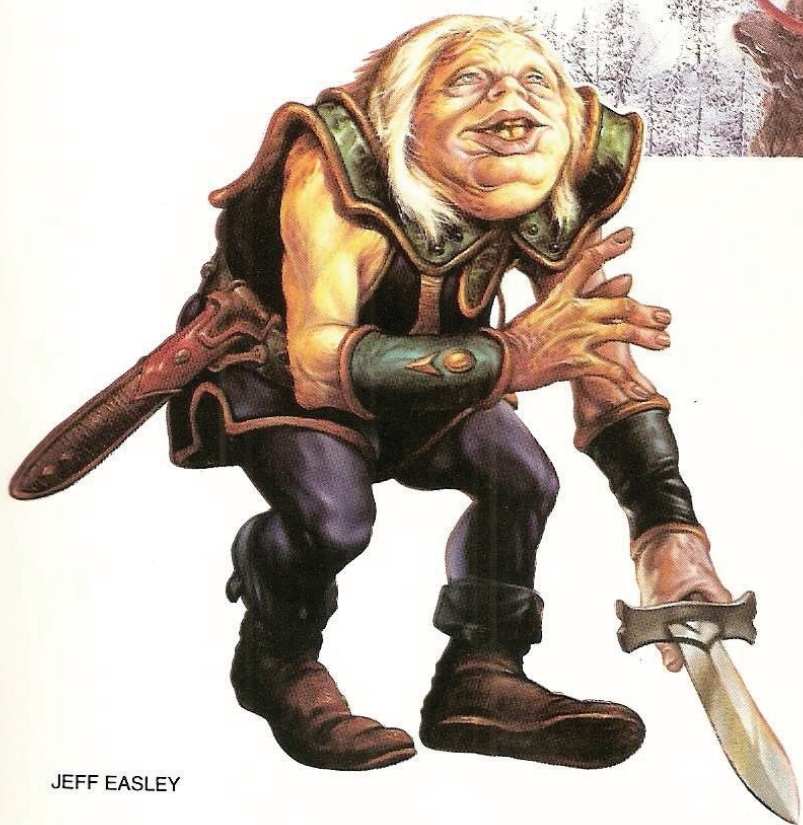
ELMORE 93



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...

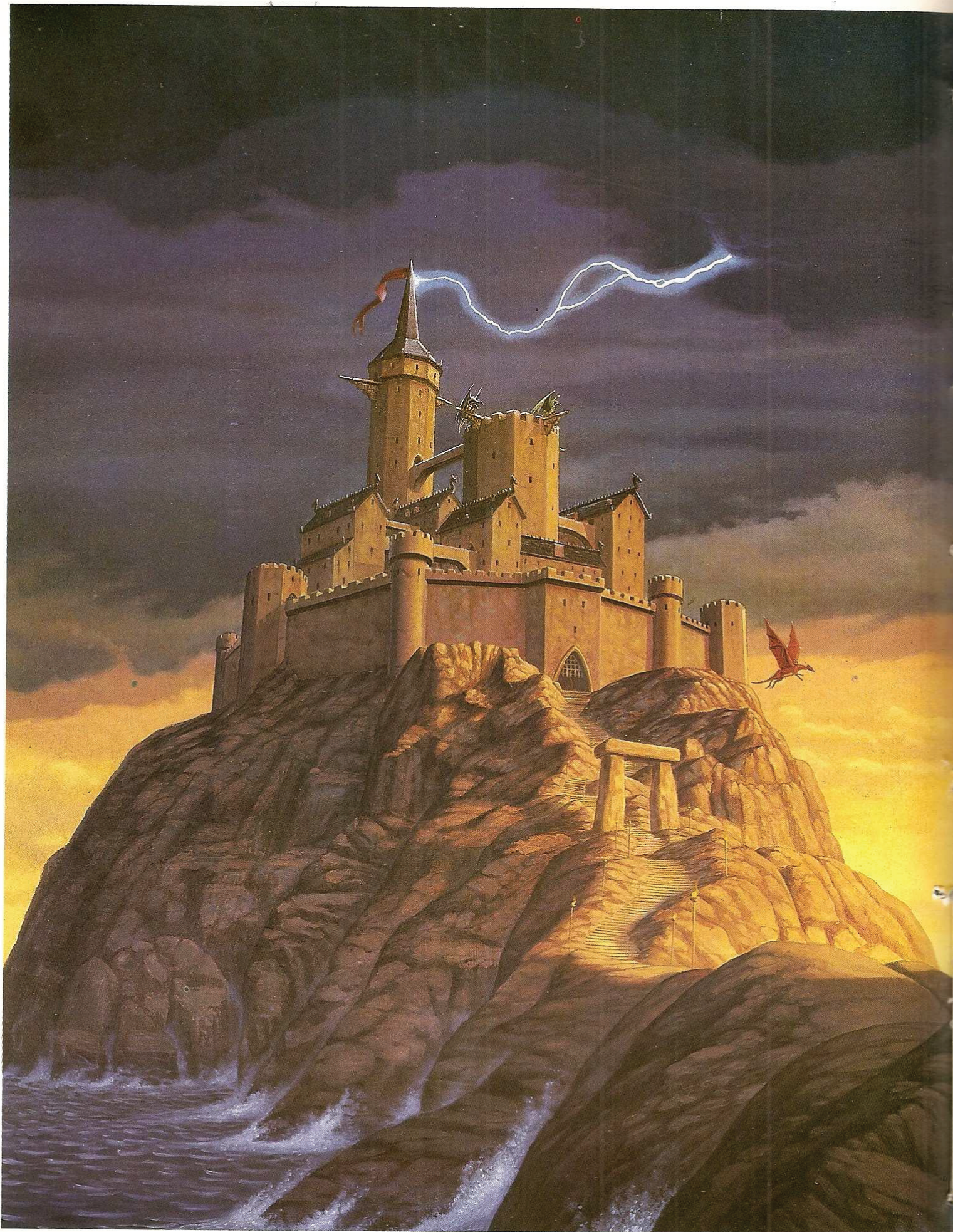


PAUL JAQUAYS



JEFF EASLEY





LARRY ELMORE



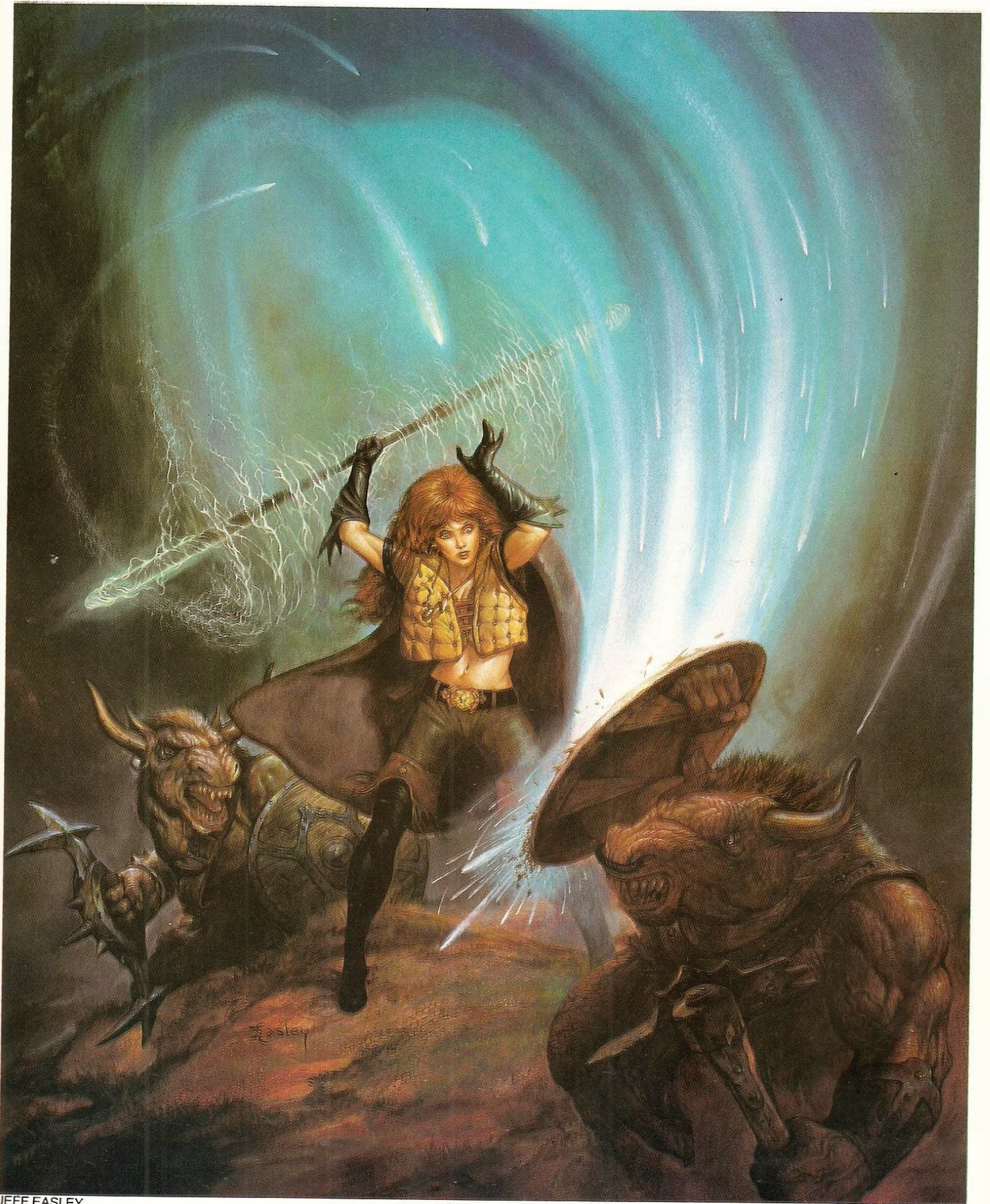






LARRY ELMORE





JEFF EASLEY





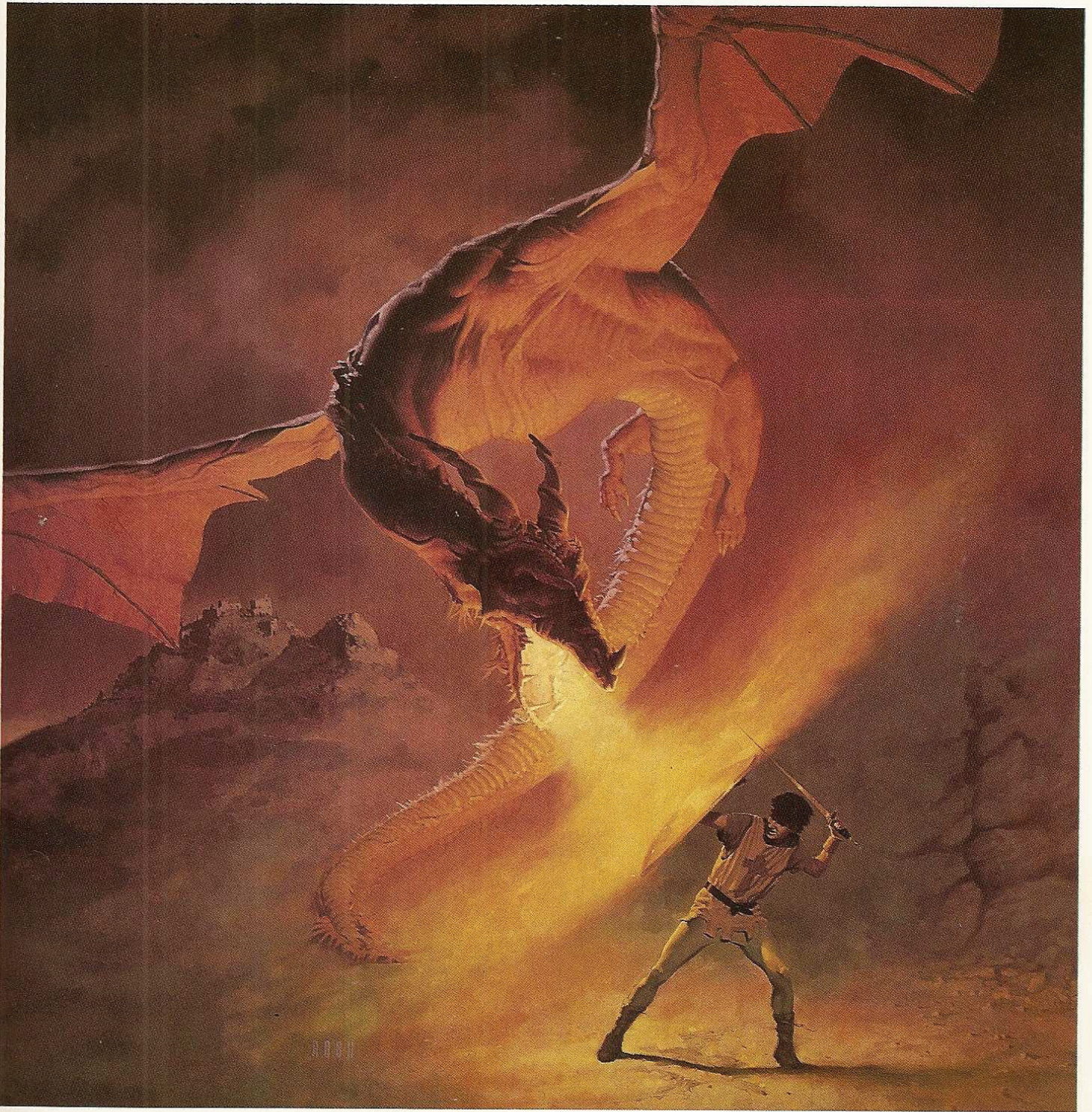
TIM HILDEBRANDT

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





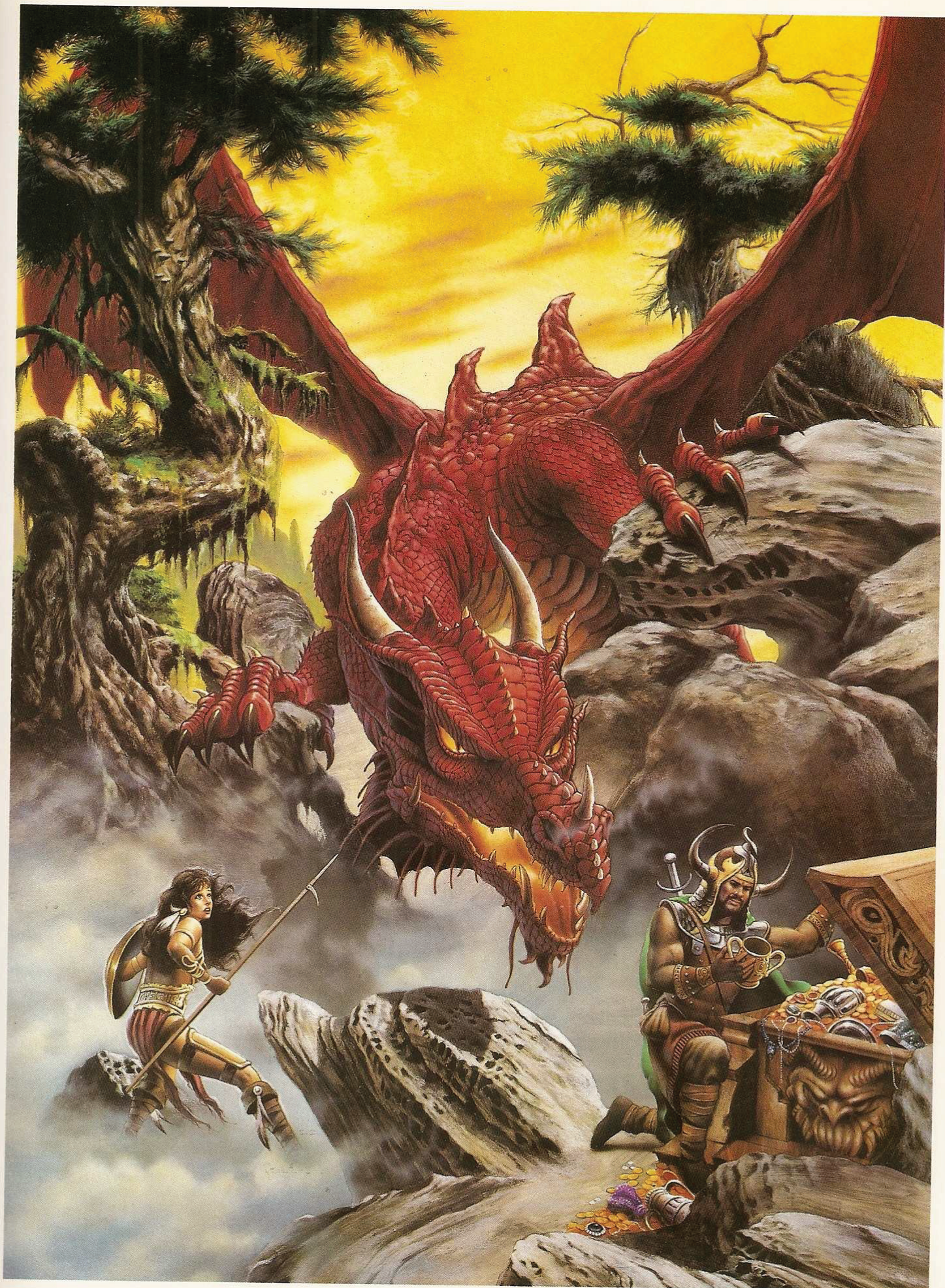
ROBH RUPPEL





BROM

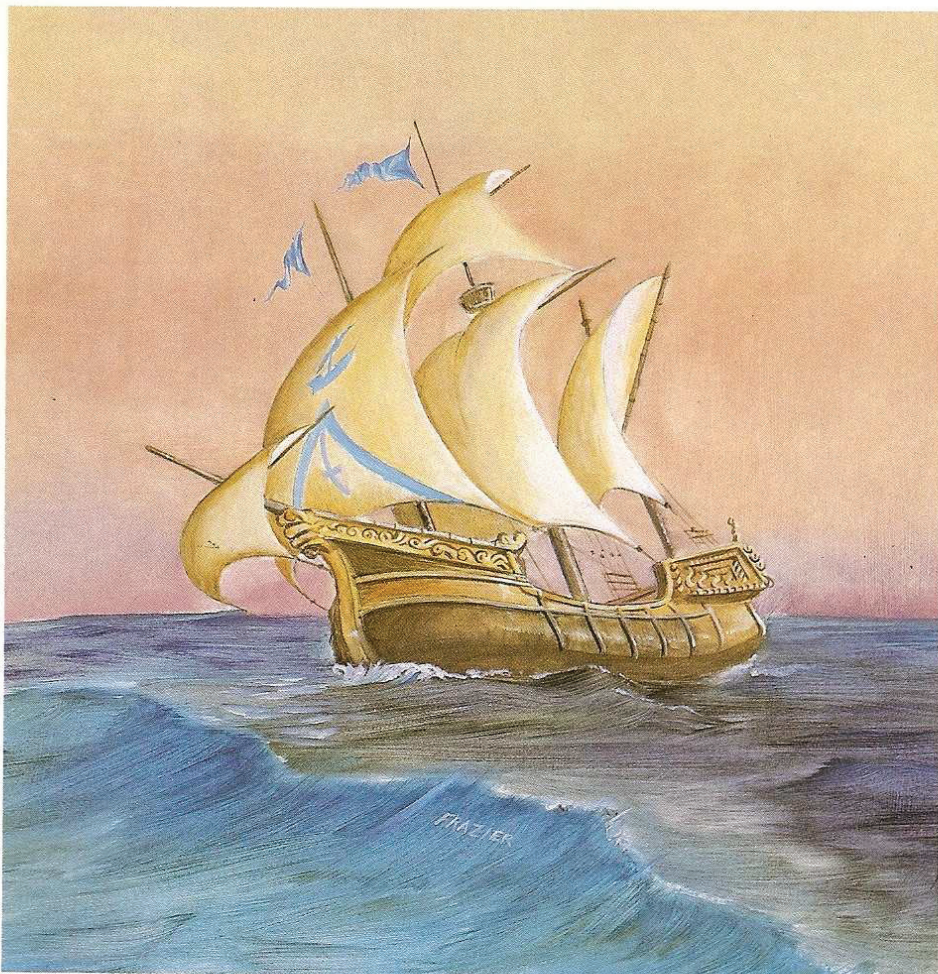
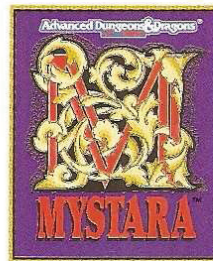








DAN FRAZIER



DAN FRAZIER

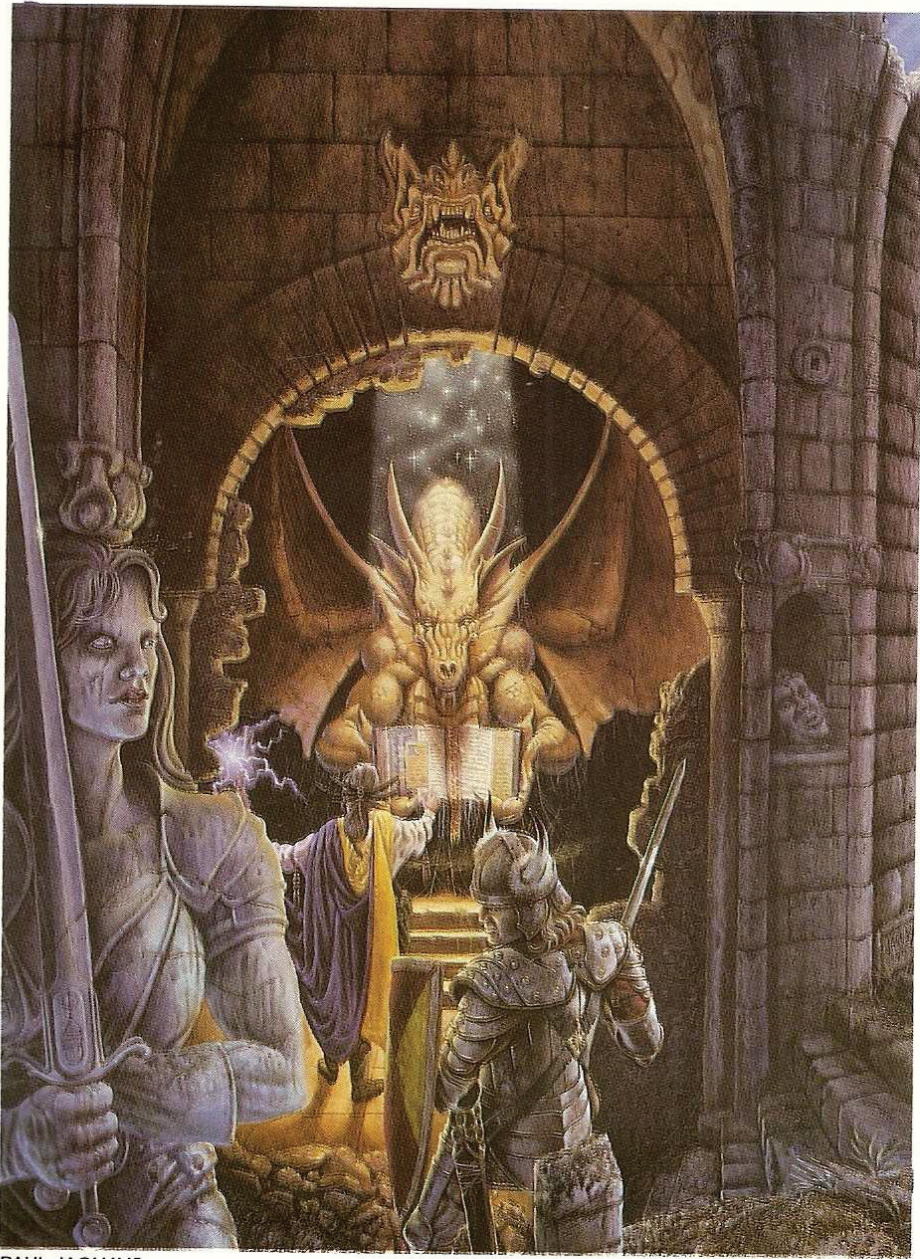
E finalmente chegamos ao fantástico mundo de MYSTARA, ao mesmo tempo o mais clássico e mais inovador dos Mundos da Fantasia. Palco das aventuras do antigo DUNGEONS & DRAGONS, MYSTARA passou por um processo de renovação e amadurecimento ao ser trazido para o universo de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, dando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





GLEN ORBIK



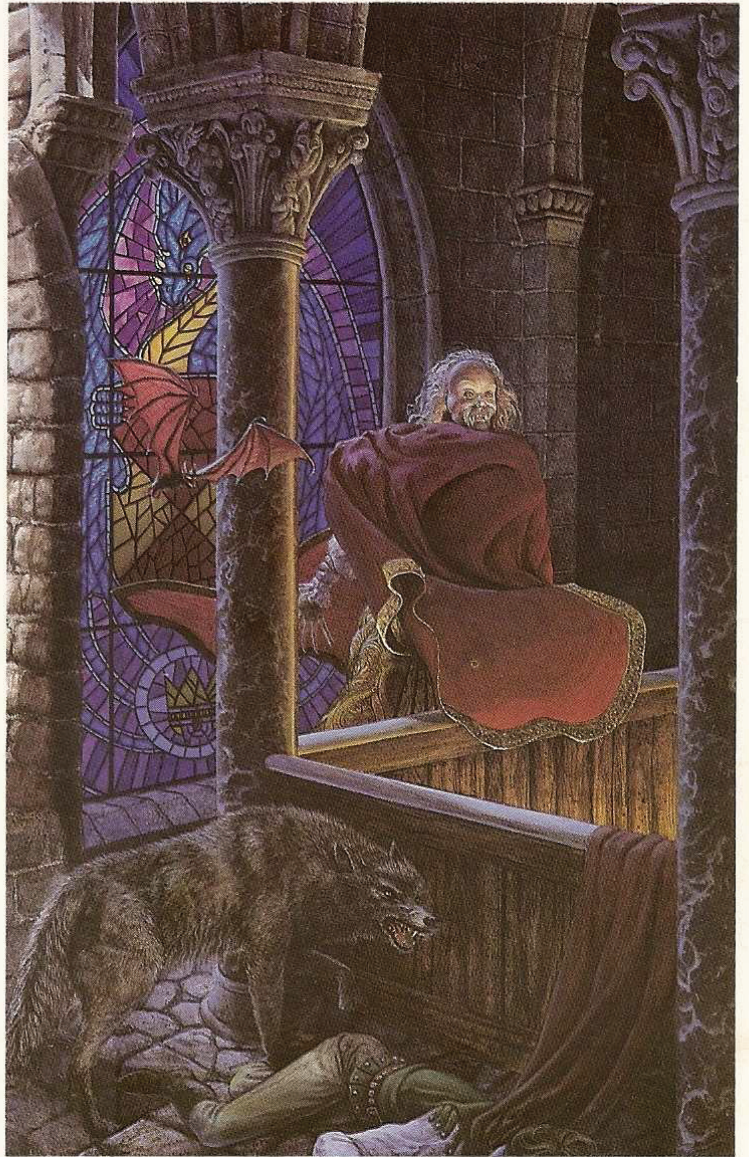


PAUL JAQUAYS



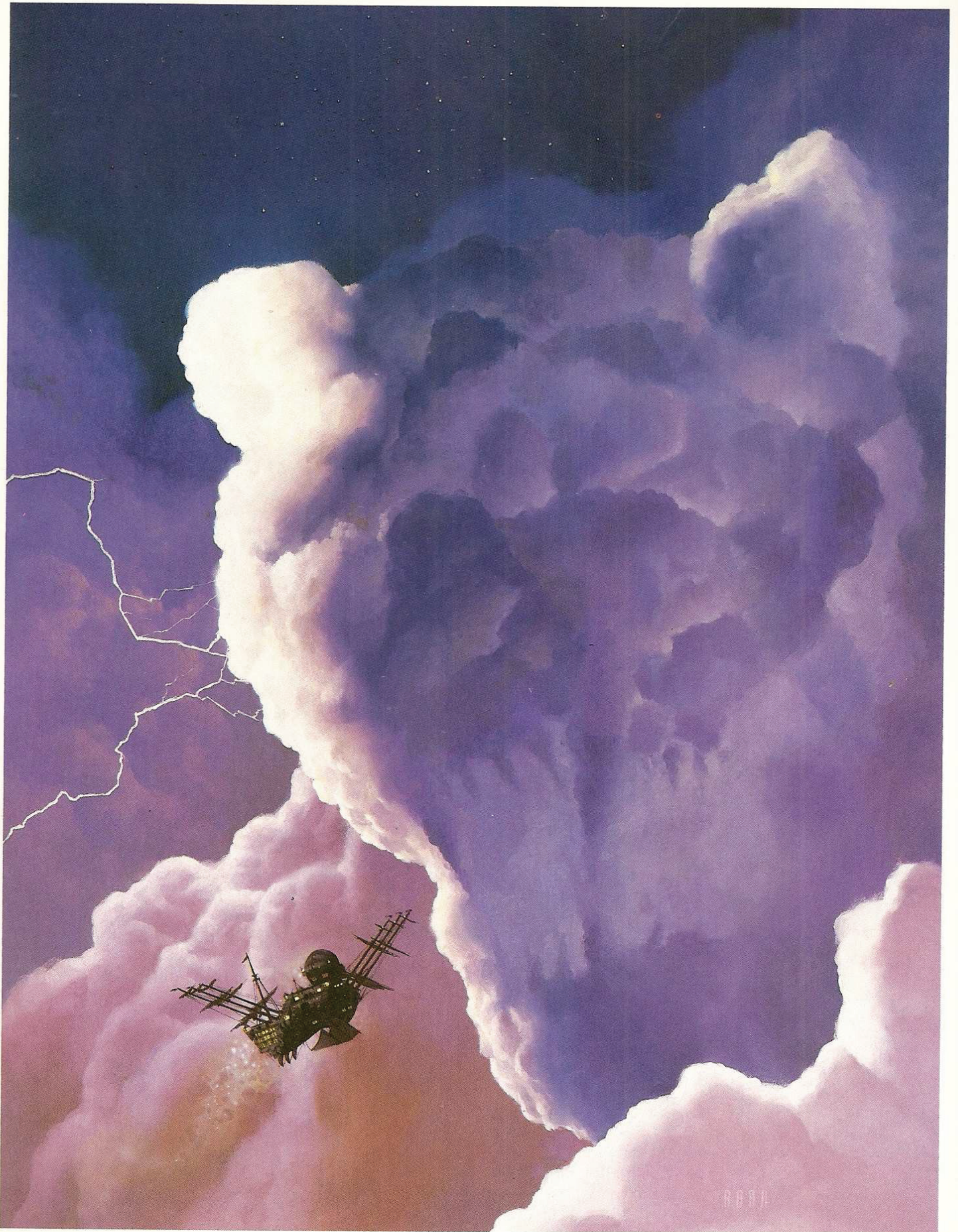
PAUL JAQUAYS





PAUL JAQUAYS





ROBH RUPPEL

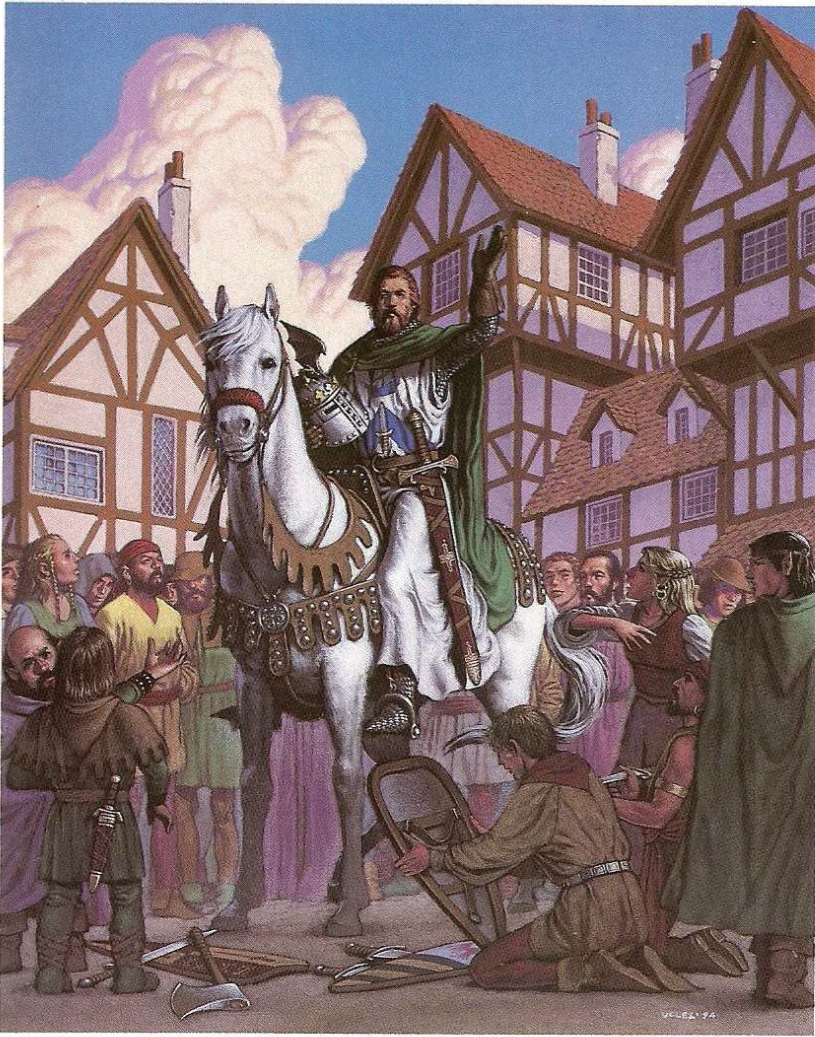




BROM

BROM

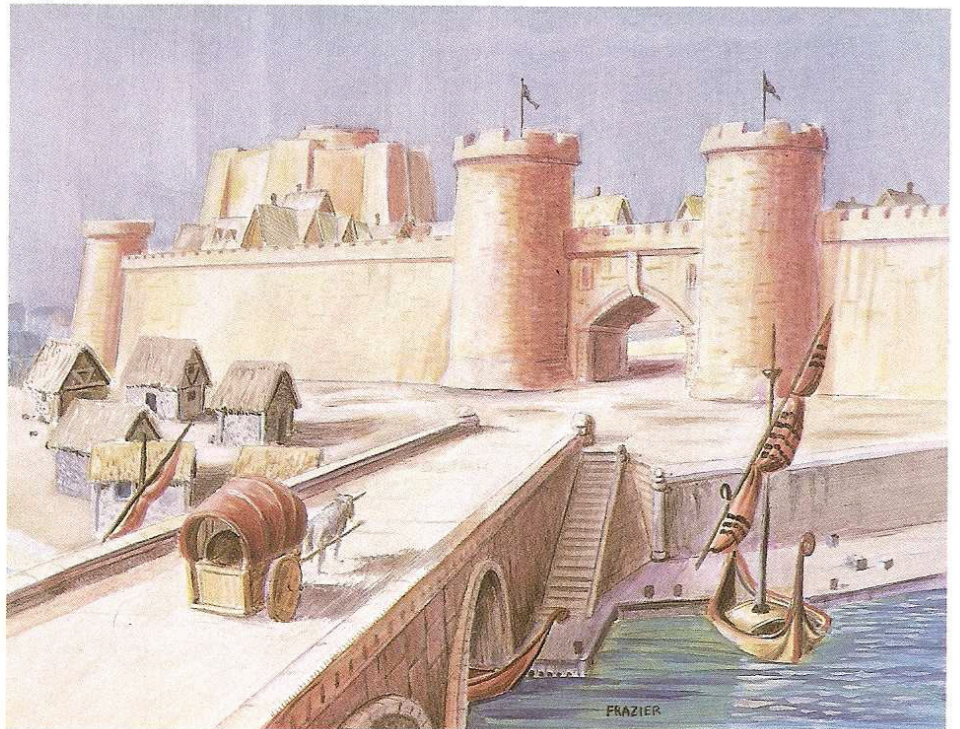




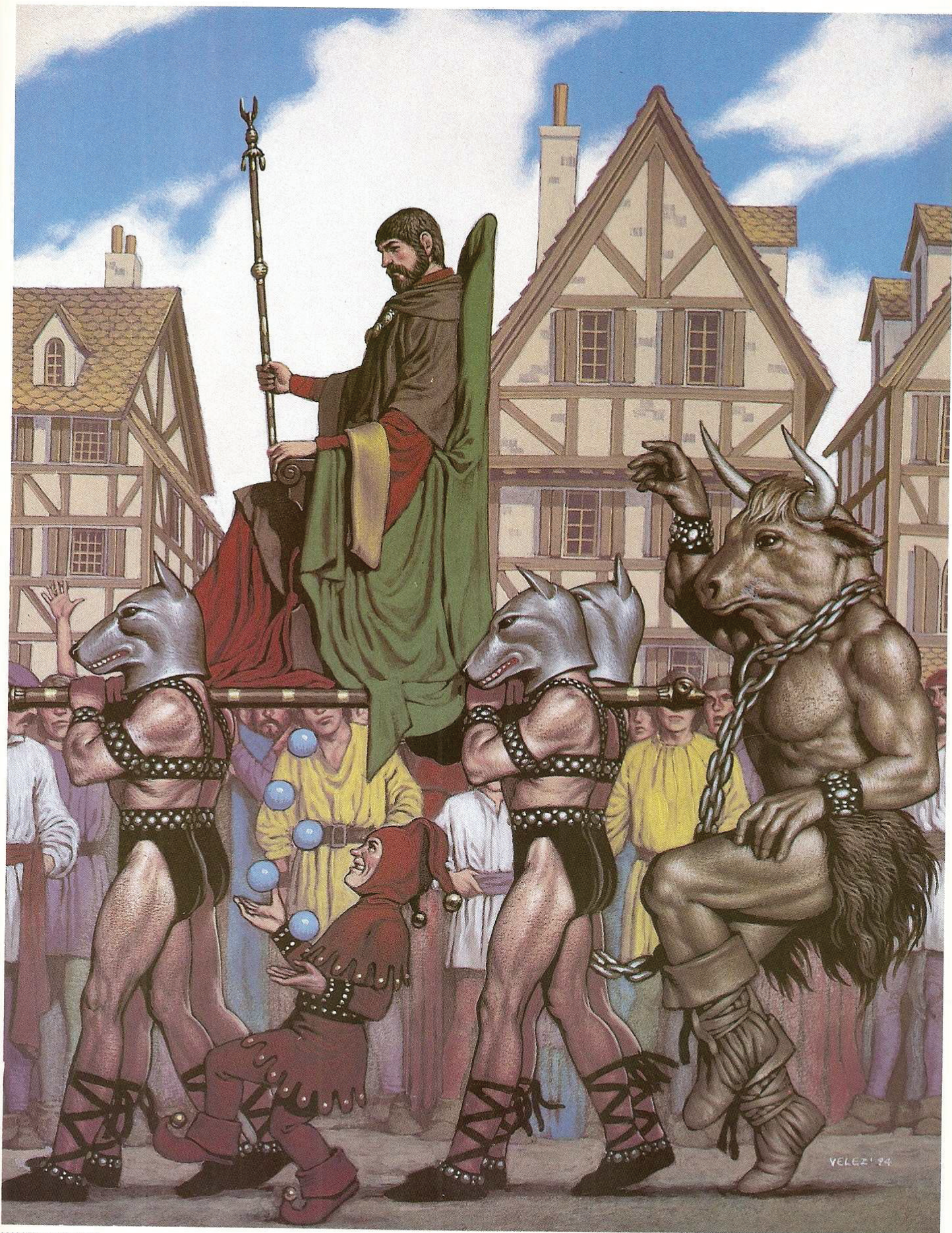
WALTER VELEZ

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

DAN FRAZIER

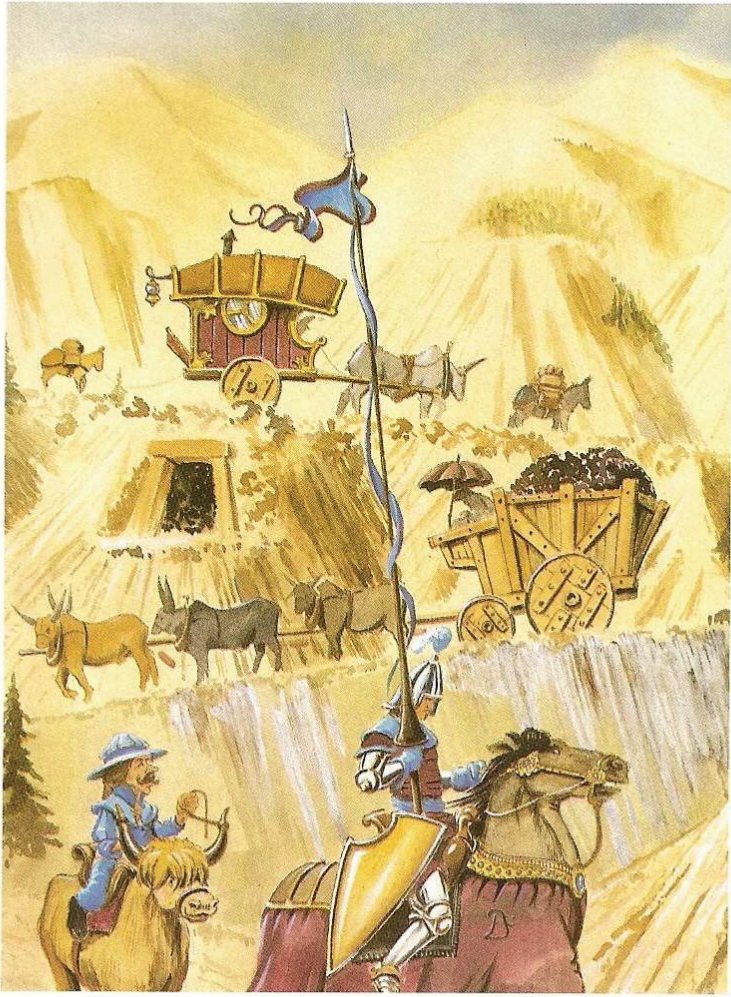






WALTER VELEZ





DAN FRAZIER







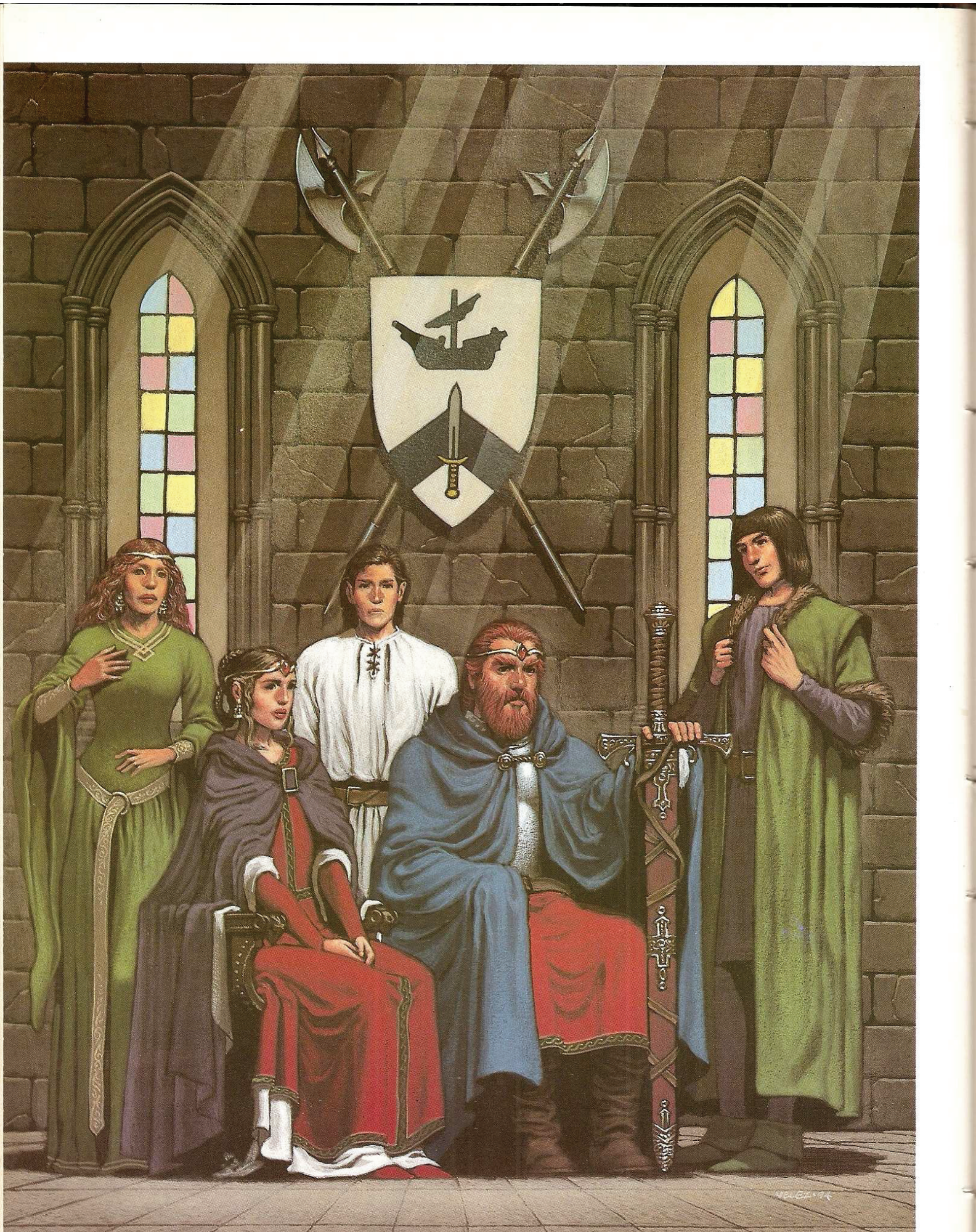
WALTER VELEZ



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 conseqüências.









 **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:** 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 -  
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

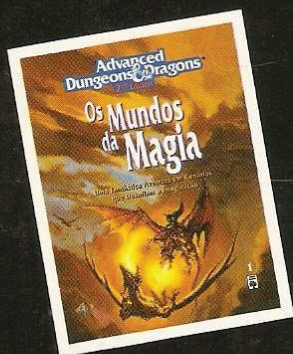




**O** labirinto subterrâneo conduz às entranhas da terra. Você, herói destemido, enfrenta magos poderosos, monstros e vilões, que a escuridão oculta. Mas nenhum perigo o atemoriza, nem o faz recuar. Seu objetivo: desvendar mistérios, conquistar tesouros e ser recompensado com o maior dos prêmios: viver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

Venha para

# Os Mundos da Magia



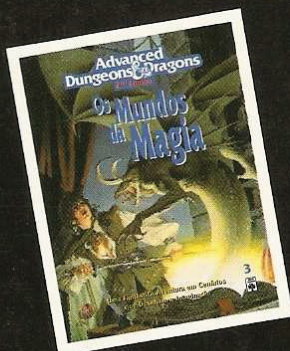
#### Edição 1

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



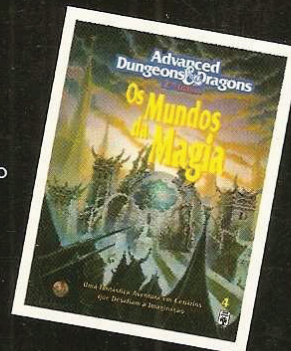
#### Edição 2

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