

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

Os Mundos da Magia

Uma Fantástica Aventura em Cenários que Desafiam a Imaginação



4



R\$ = Z42
VEJA TABELA

James R. Love
1994

Os Mundos da Magia





TOM BAXA

A conclusão de nossa jornada começa muito além dos Mundos de Fantasia. Agora você penetrará no negro vácuo espacial, um ambiente *entre mundos*, onde a matéria é governada pela poderosa força da magia. Nós não o trouxemos ao futuro, nem ao surpreendente universo da ficção científica. Espaço sideral? Seria melhor chamá-lo de *espaço selvagem*.



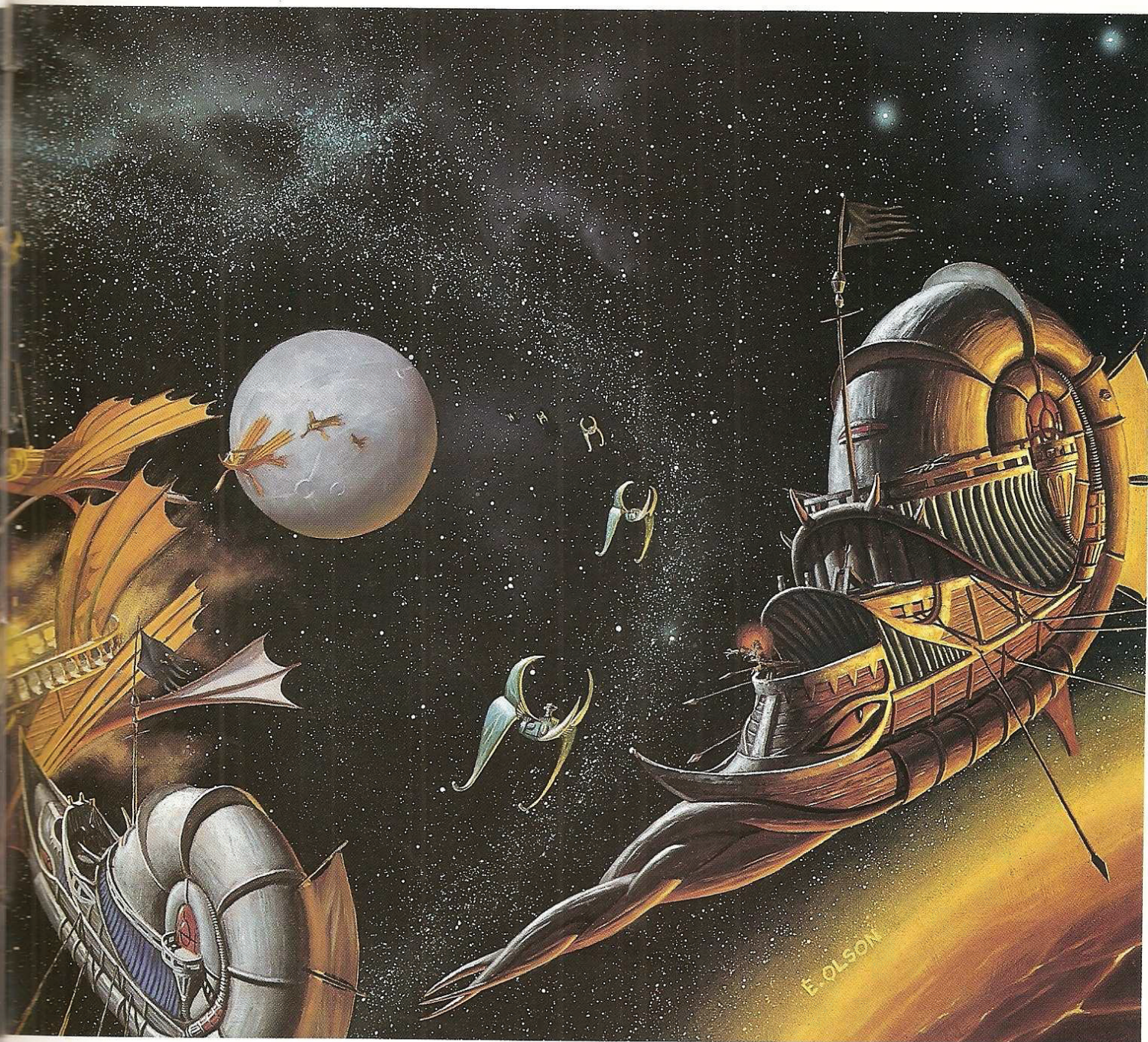
BROM



Este é o cenário de SPELLJAMMER, onde galeões movidos a magia percorrem o infinito em busca de novas conquistas. Cuidado com os piratas galácticos que espreitam por detrás de

nebulosas, e também com os monstros ancestrais, habitantes dos cinturões de asteróides proibidos. Imagine-se agora viajando a bordo de uma nave-dragão ou pilotando o leme de um

SPELLJAMMER. A escolha é sua. Você descobrirá que navegar é mais fácil do que parece. Viaje através do Aglomerado Astromundi, mas evite confrontos com os galeões alados, cuja tripulação é



ERIC OLSON

formada por perigosos alienígenas. Sua rota de exploração passa por planetas misteriosos, como Krynn, Athas, Oerth e Toril. As opções são ilimitadas. Você poderá apenas observar

os acontecimentos nos Mundos de Aventura, ou fazer escalas nos planetas de DRAGONLANCE e FORGOTTEN REALMS, quando estiver a caminho de uma campanha bélica no

mundo de GREYHAWK. E enquanto planeja sua viagem através do espaço, pelos antigos caminhos do *phlogiston* – a energia etérea –, preste atenção às estrelas. Algumas estão vivas.



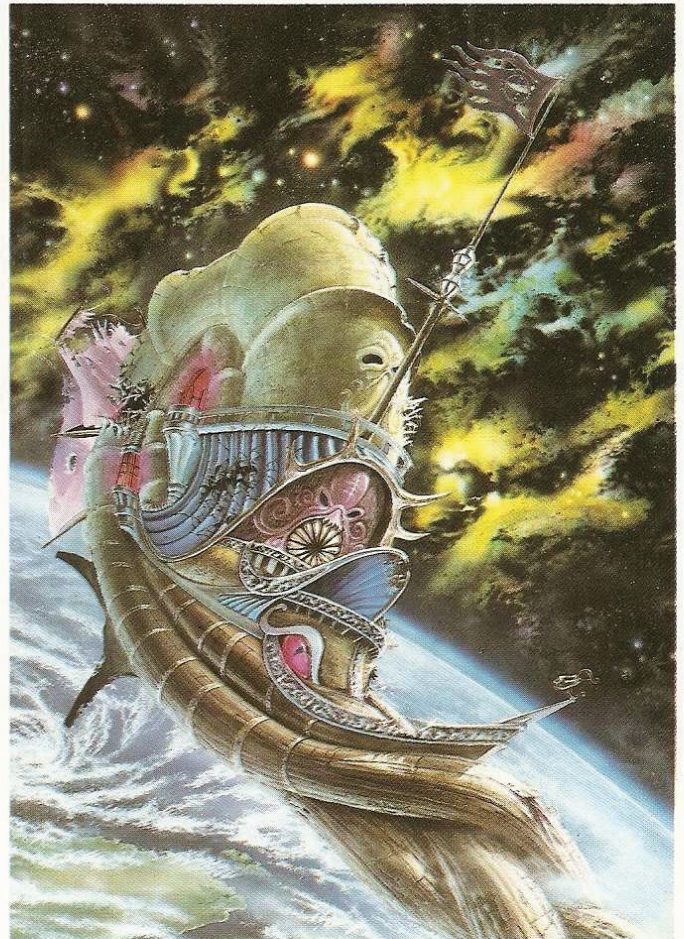
ERIC OLSON



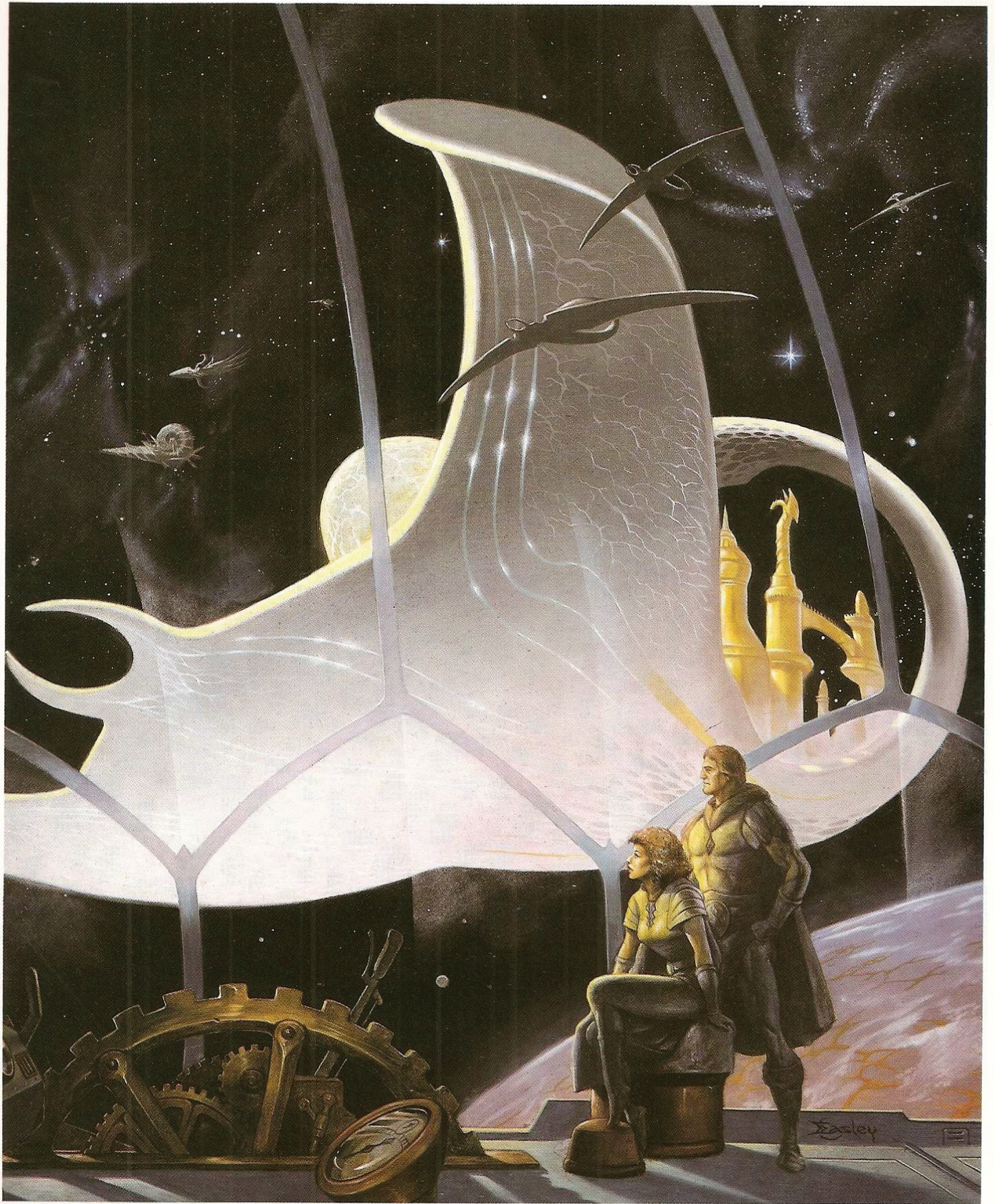
DAVID O. MILLER



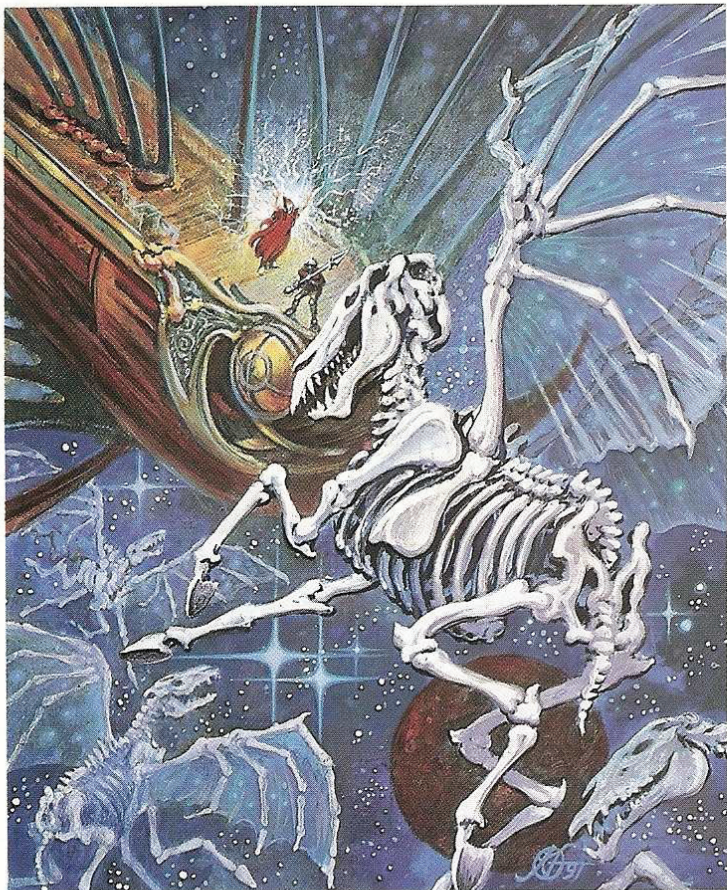
DAVID O. MILLER



PAUL JAQUAYS



JEFF EASLEY

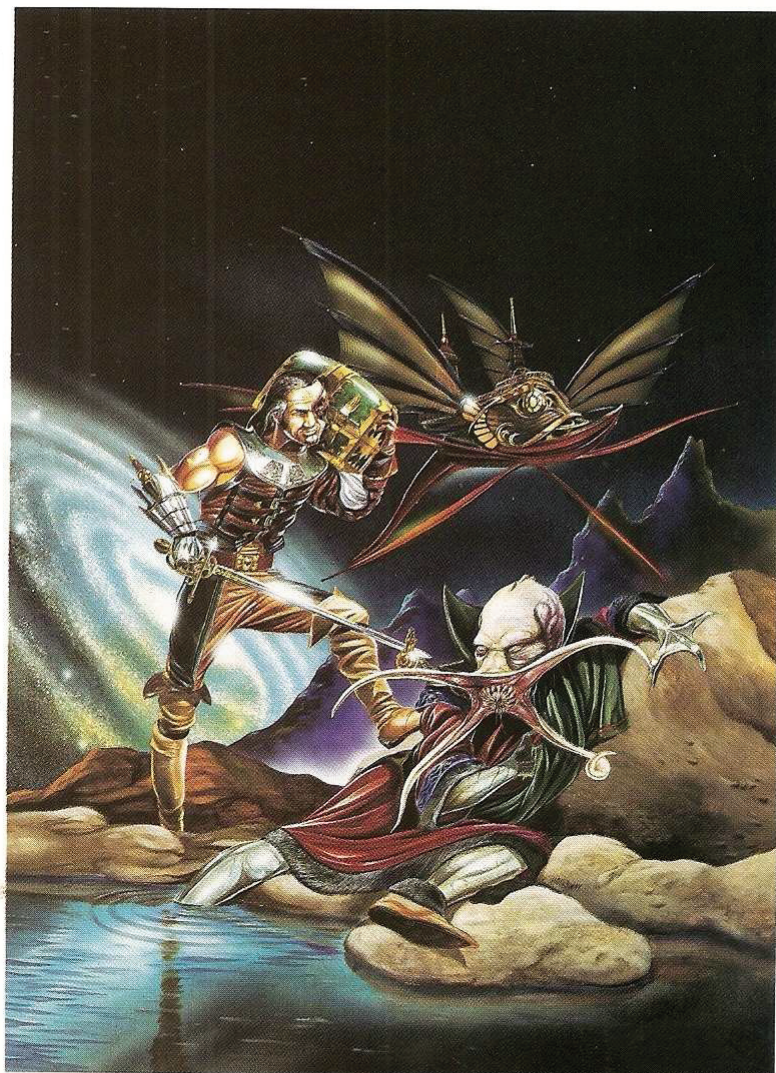
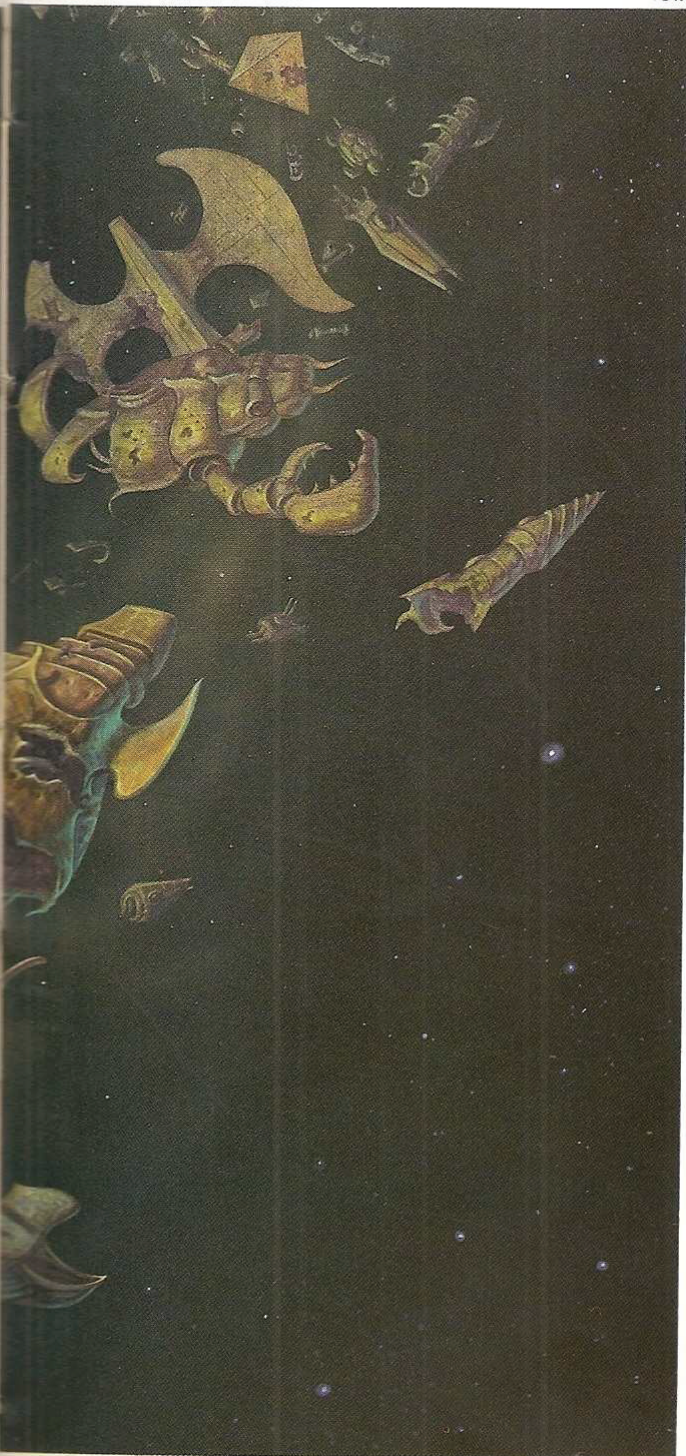


KELLY FREAS

Continuando sua viagem pelos oceanos estelares, você verá formas únicas de monstros marinhos, criaturas das profundezas abissais do vácuo, com barbatanas que impulsionam seus corpos através do éter. Um buraco negro pode servir de base a um cemitério de naus fantasmas, construídas com as carcaças de imensos moluscos.



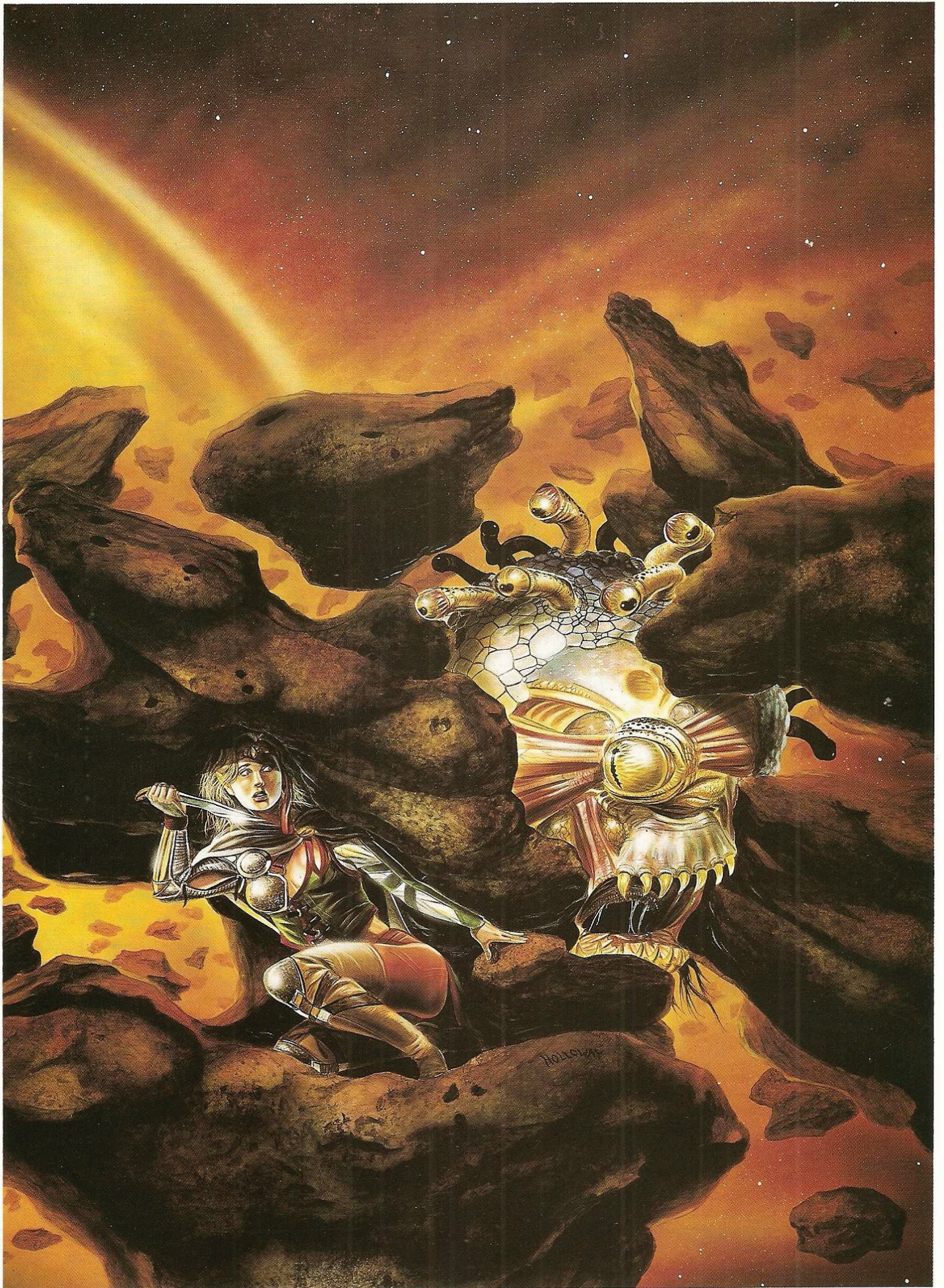
BROM



JIM HOLLOWAY

Tesouros podem estar enterrados em asteróides errantes, vagando por órbitas desconhecidas. Procurá-los é uma tarefa tentadora, que pode levá-lo a cruzar espadas com impiedosos piratas e alienígenas horripilantes.

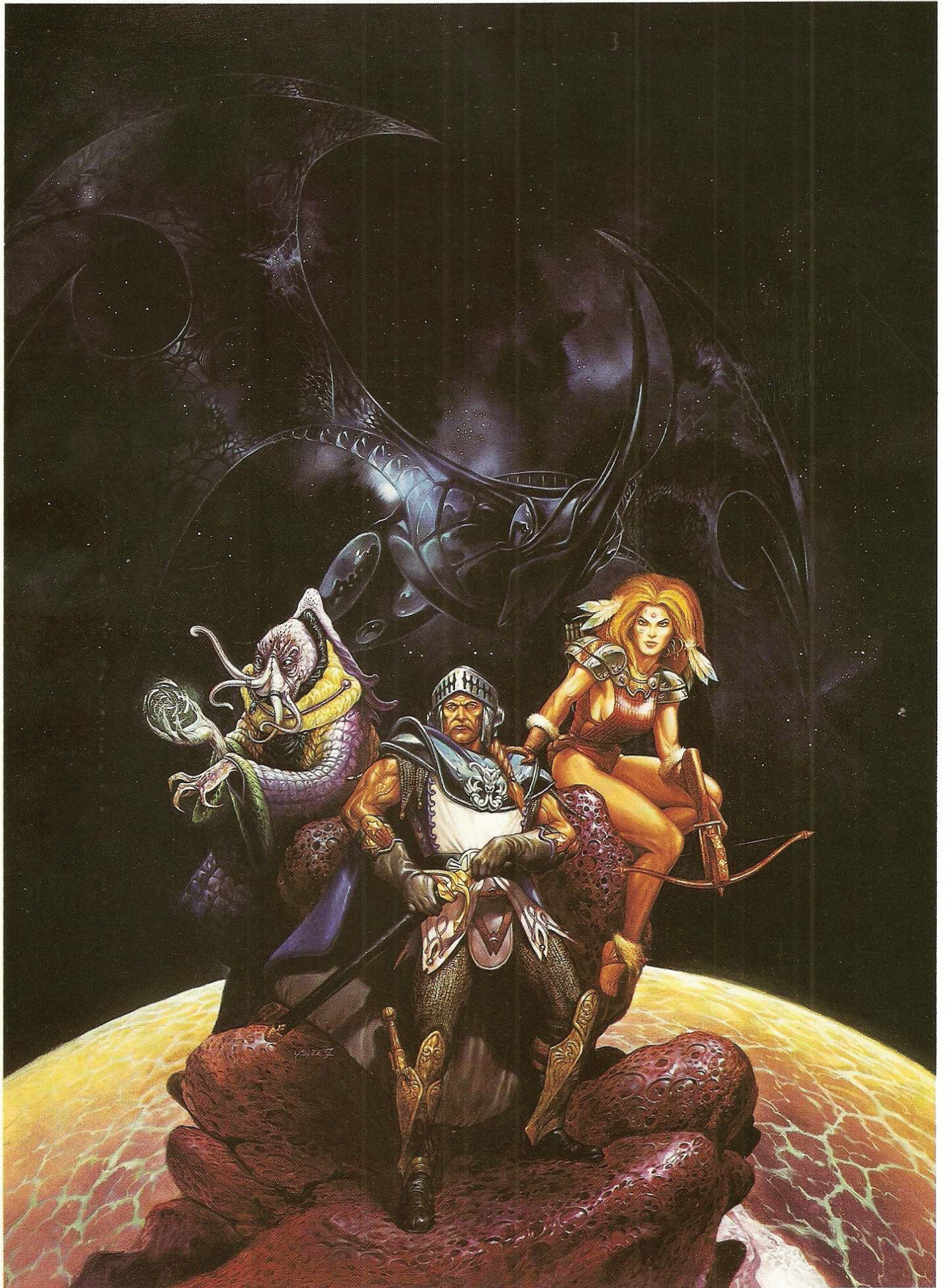
Ao longe, uma longa fileira de galeões corta o éter, velas infladas, fugindo da explosão iminente de uma supernova. Navios semelhantes a pássaros de aço e concreto cruzam o espaço à sua frente. E acredite, o som propaga-se no vácuo. No vácuo de SPELLJAMMER.



JIM HOLLOWAY



DAVID O. MILLER



JEFF EASLEY



JEFF EASLEY

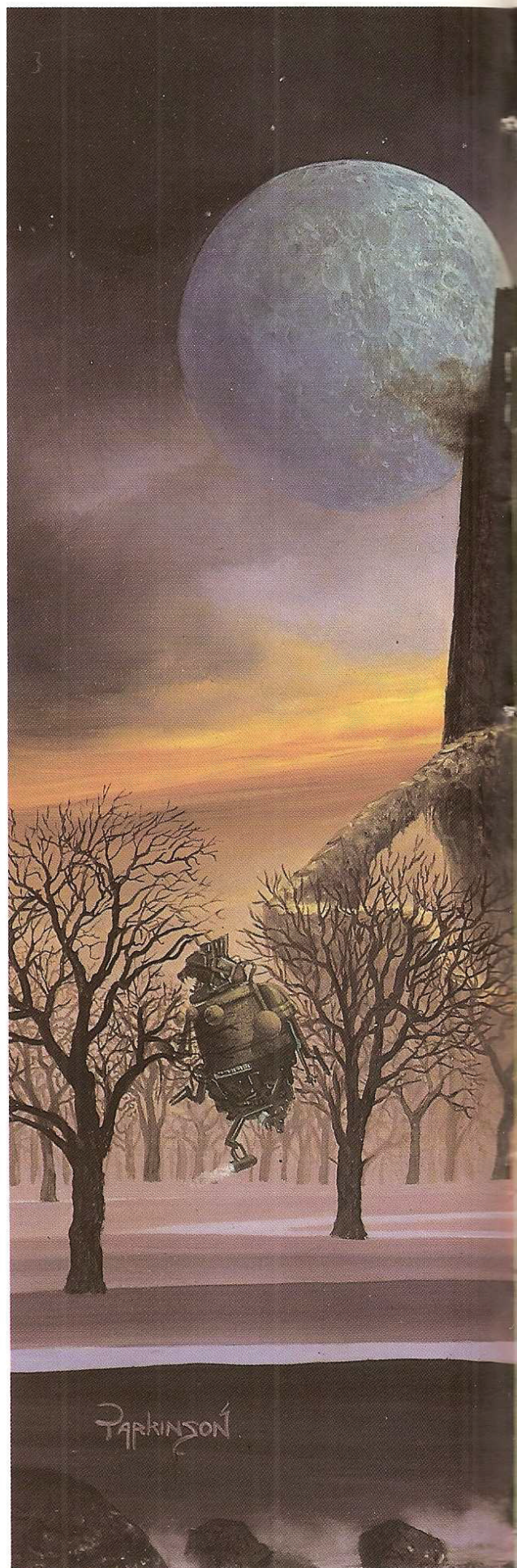
Nem todos os Mundos da
Magia tiveram origem na
fantasia
de lendas
passadas;
o futuro,
também



Game

encerra uma área fértil para a
imaginação. Em GAMMA
WORLD, você tem a chance
de vislumbrar o mundo de um
futuro distante, onde a
sociedade existente não passa
de um vestígio do que foram
nossa cultura, arquitetura e
civilização. Uma verdadeira
terra selvagem, inóspita e
perigosa... pelo menos para
seres humanos.

Imagine a Terra no século
XXIII. Acrescente algumas
guerras atômicas, desprendendo
radiação suficiente para causar
um forte inverno nuclear.
Começa o pior dos pesadelos...
mas ainda não é tudo: adicione
uma guerra bacteriológica, e
mutações ocorrendo por toda
parte. Esqueça o verde e o ar
puro; a lei da selva é substituída
pelas leis de impiedosos
robôs assassinos.







ERIC OLSON

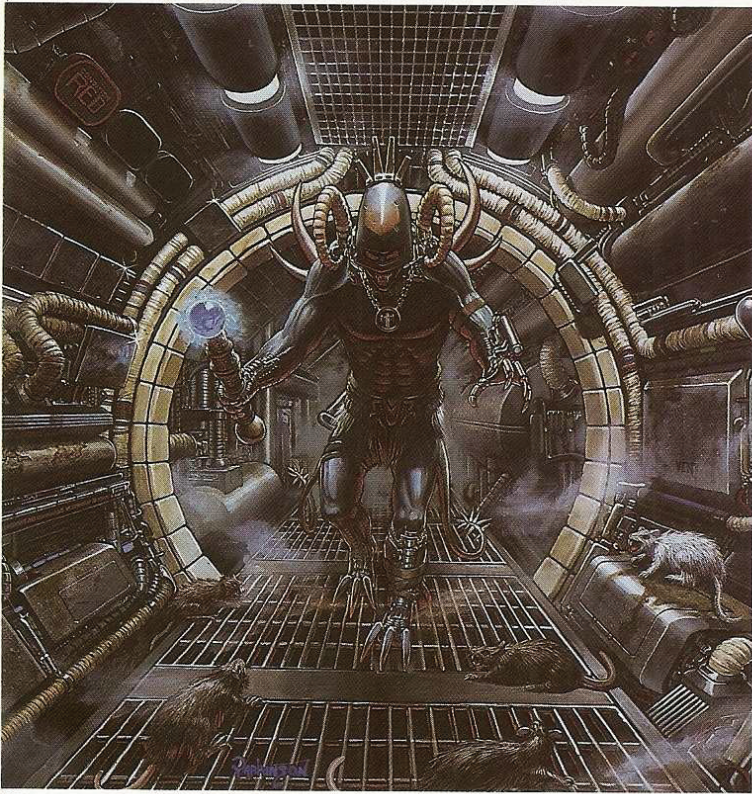


BROM

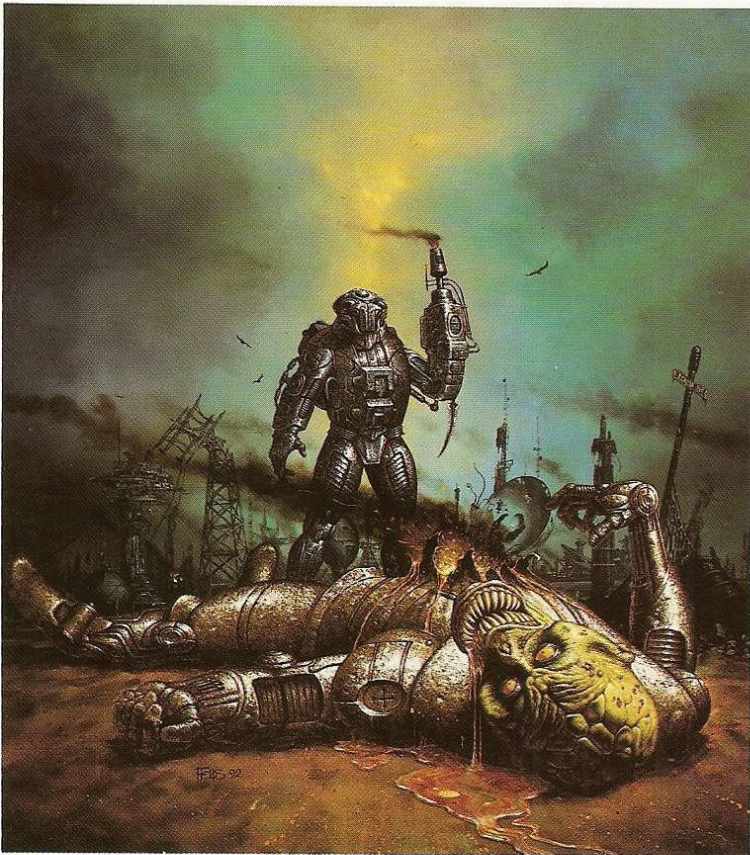
Assista ao julgamento de um ser humano, aprisionado por um grupo de animais mutantes. No deserto, uma tropa de rebeldes foge de um ímpio senhor feudal. Em um pântano distante, o andróide de combate entra em curto ao disparar mísseis nucleares contra Tiranossauros Rex. Viva uma vida de aventuras neste mundo enlouquecido, onde heróis e heroínas são tão distorcidos quanto o próprio ambiente; onde mutação é a lei, e estabilidade, a exceção. A seu favor, a possibilidade de escolher uma eficiente armadura – cibernética ou arcana – a decisão é sua. Você é o guerreiro deste mundo violento. A espada que você carrega pode tanto defletir o disparo do laser como derreter ao ser atingida. *Quem sabe?* Teste sua sorte. Seu futuro pode ser tão insano quanto o de GAMMA WORLD. Torça para que não.



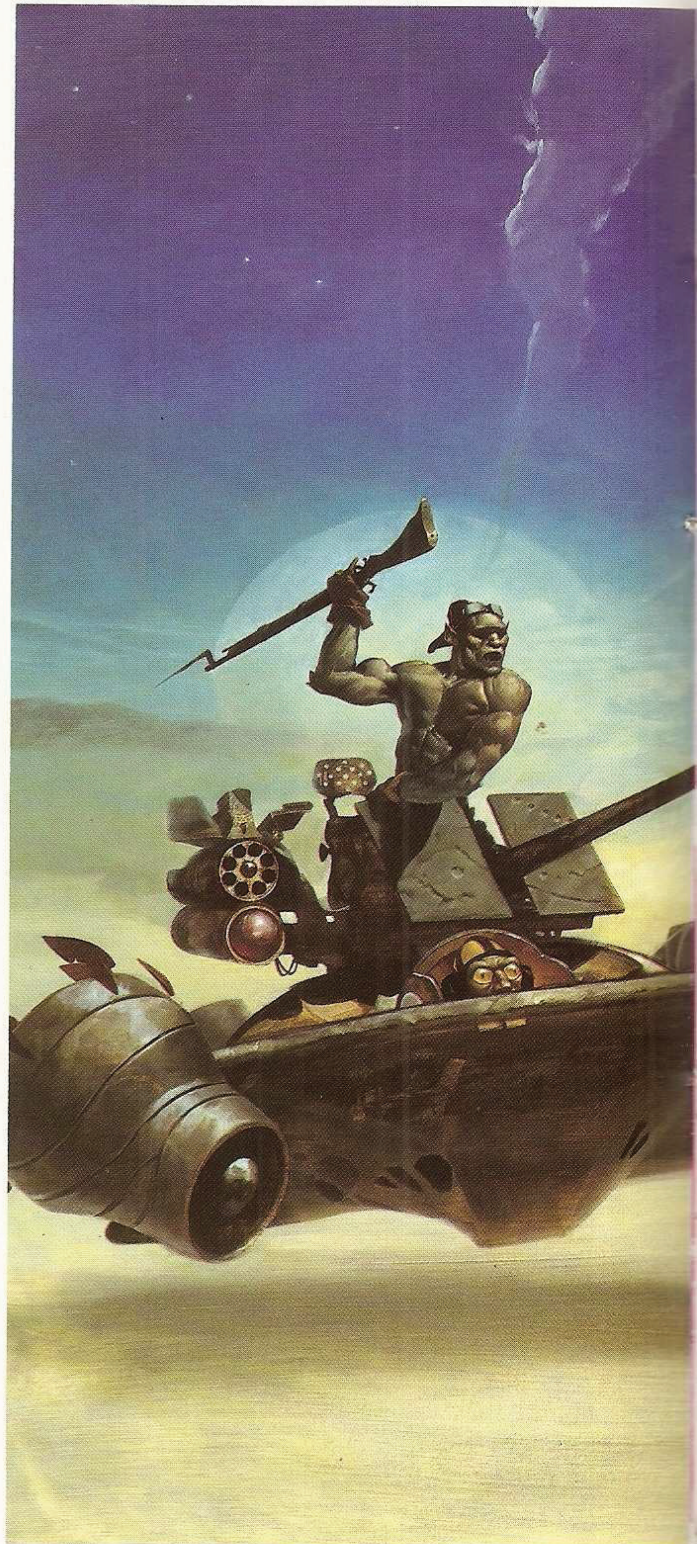
FRED FIELDS



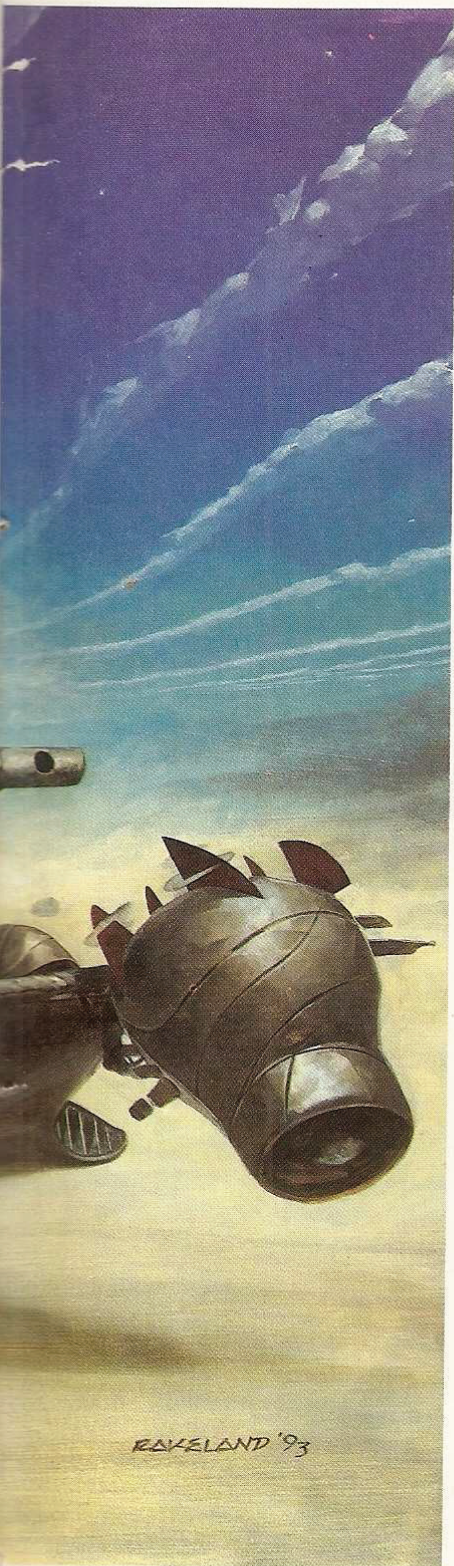
KEITH PARKINSON



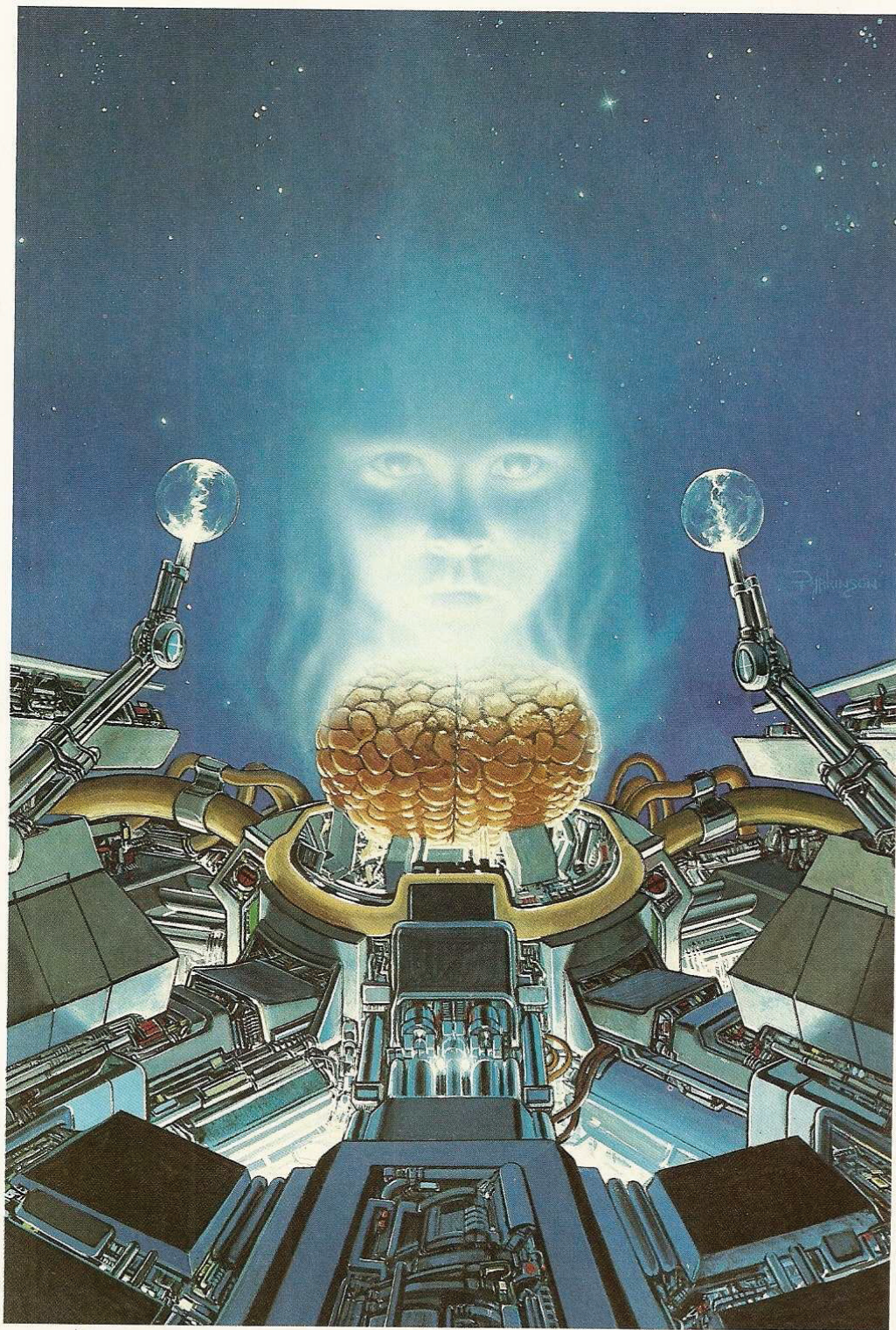
FRED FIELDS



SAM RAKELAND



REVELAND '93



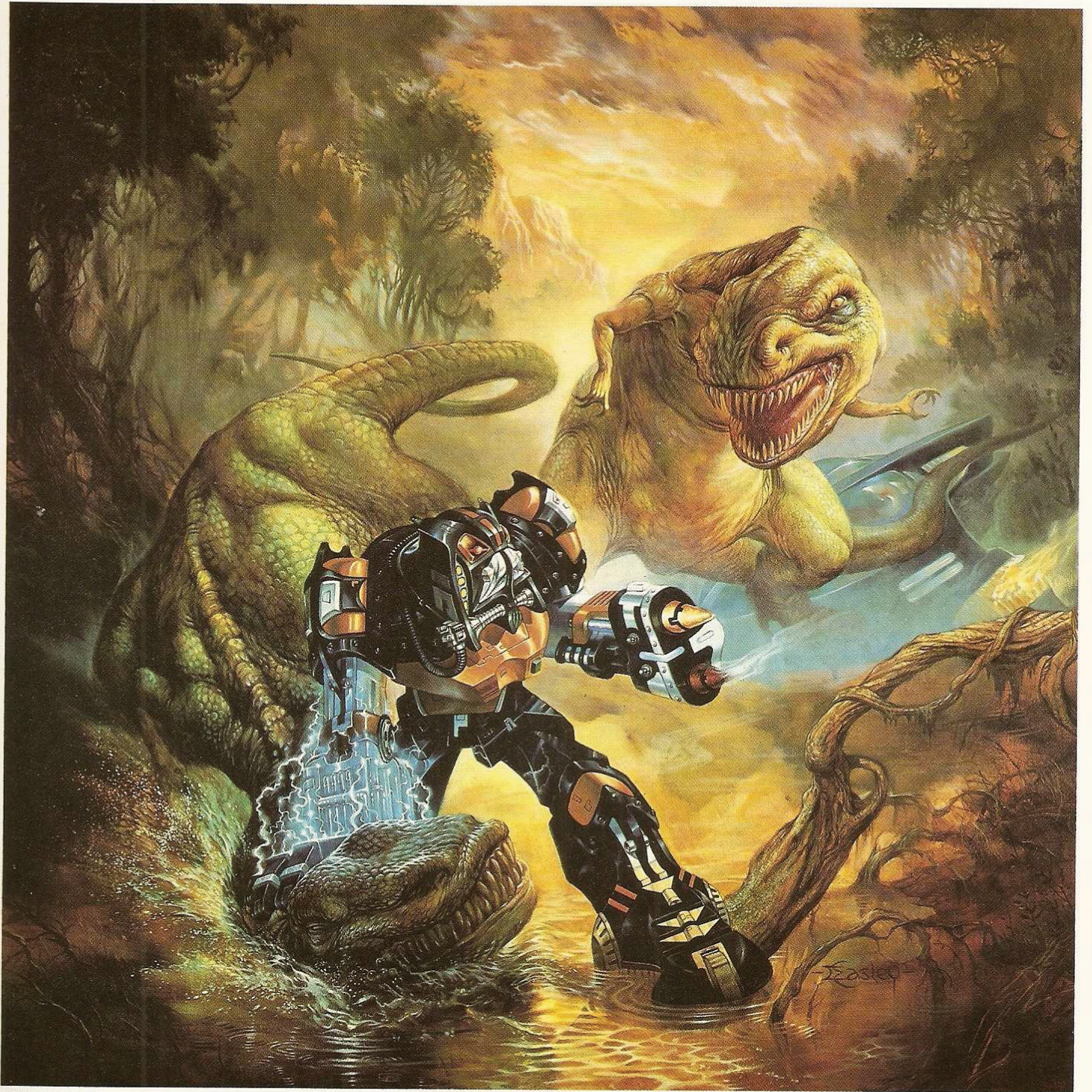
KEITH PARKINSON



CLYDE CALDWELL



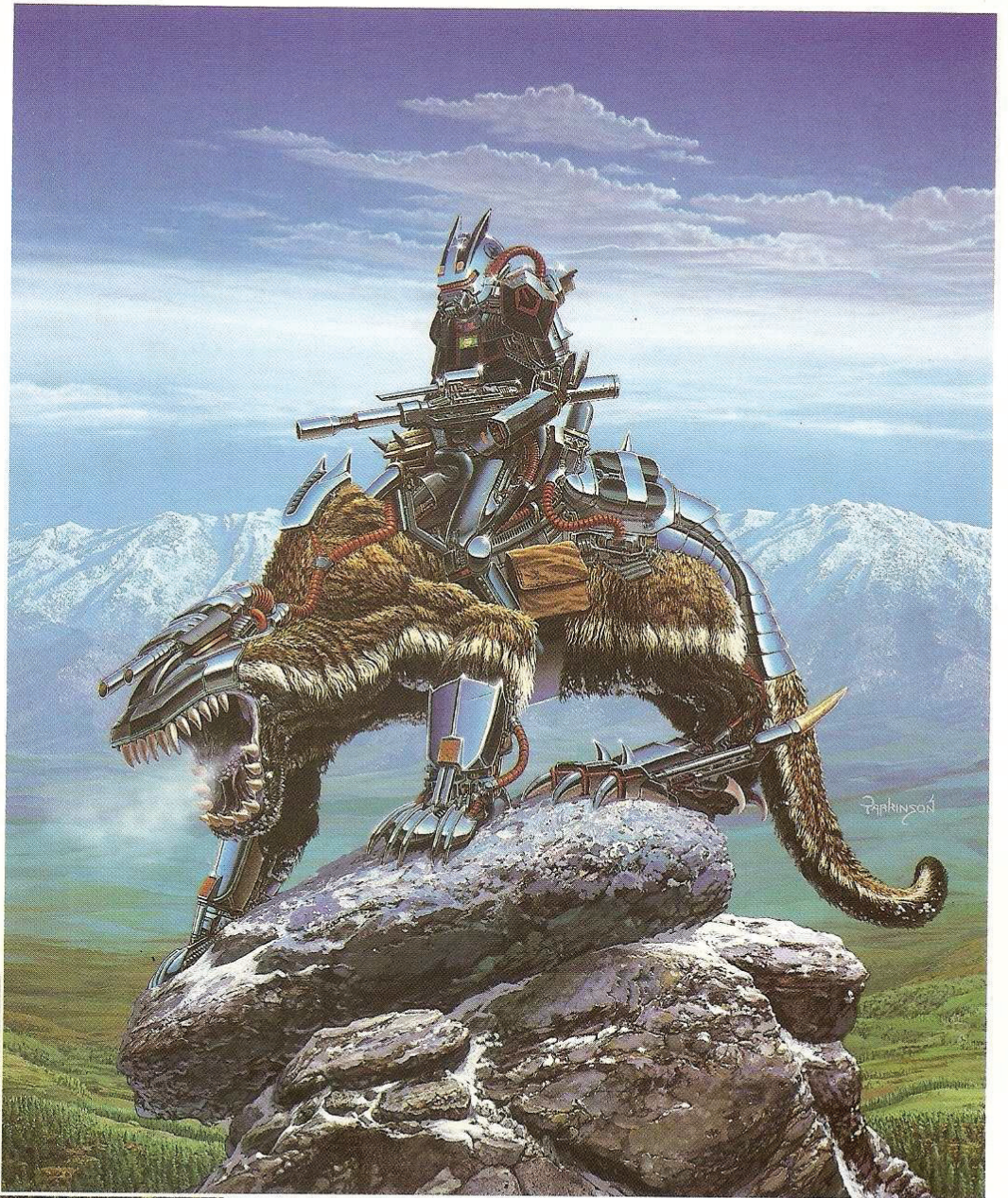
LARRY ELMORE



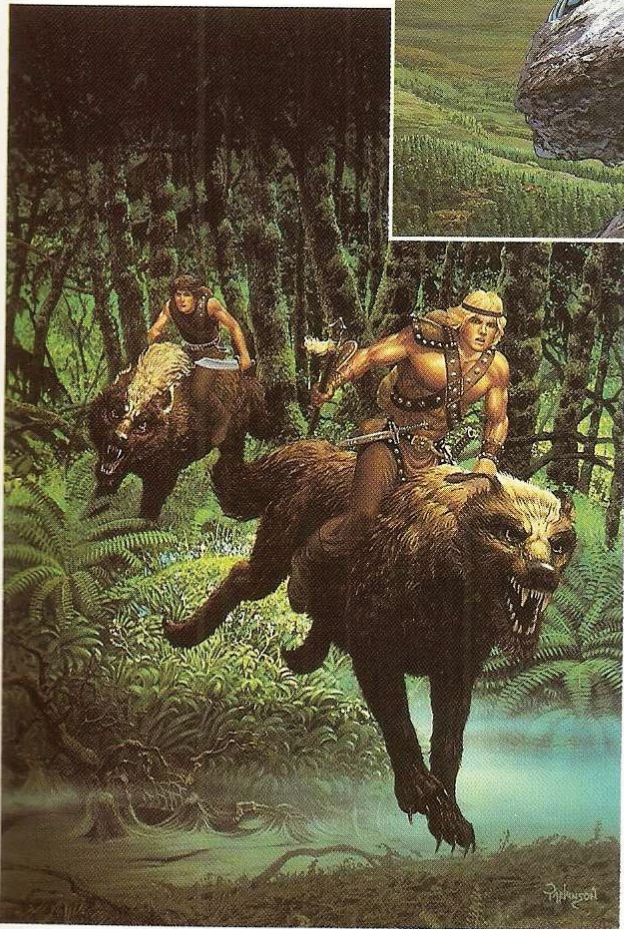
JEFF EASLEY



BROM

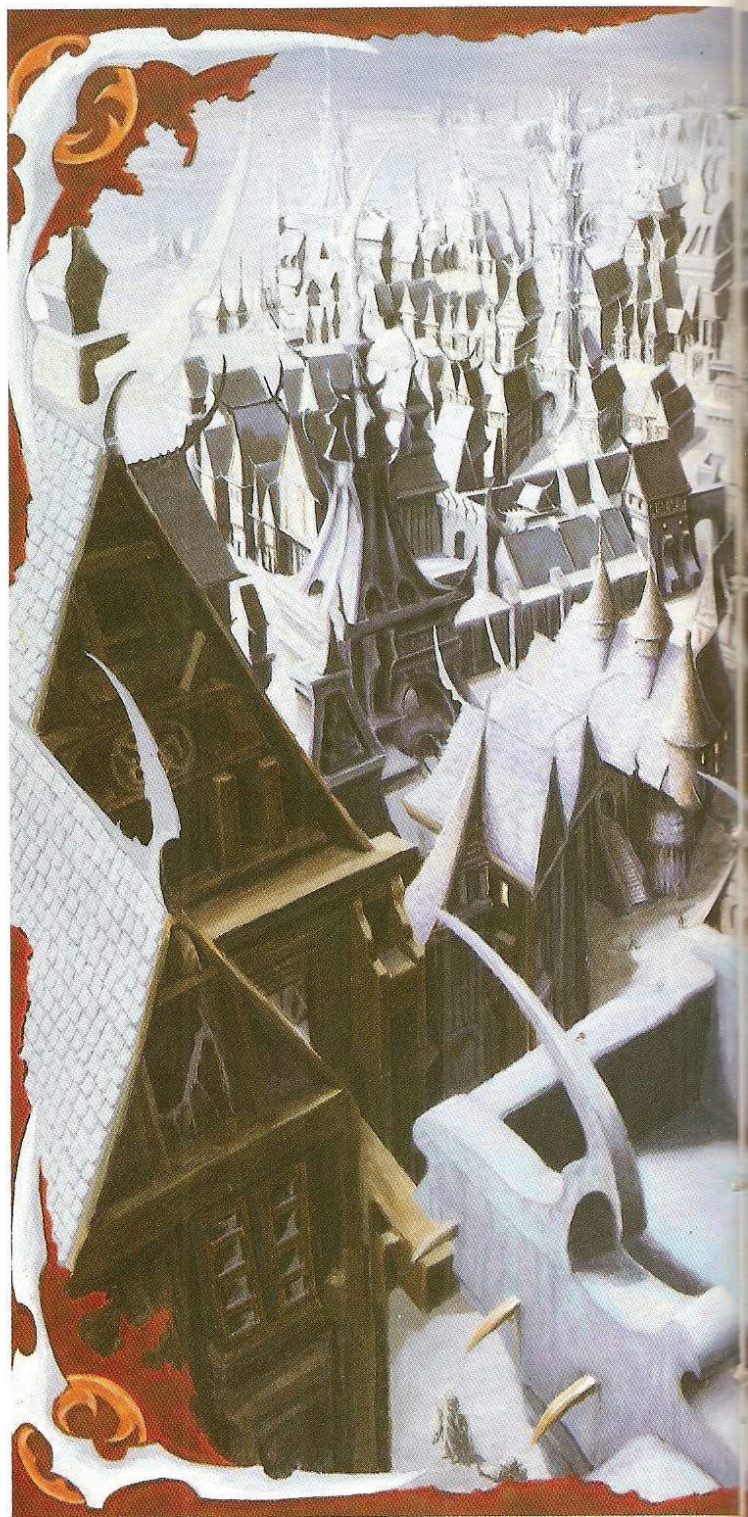


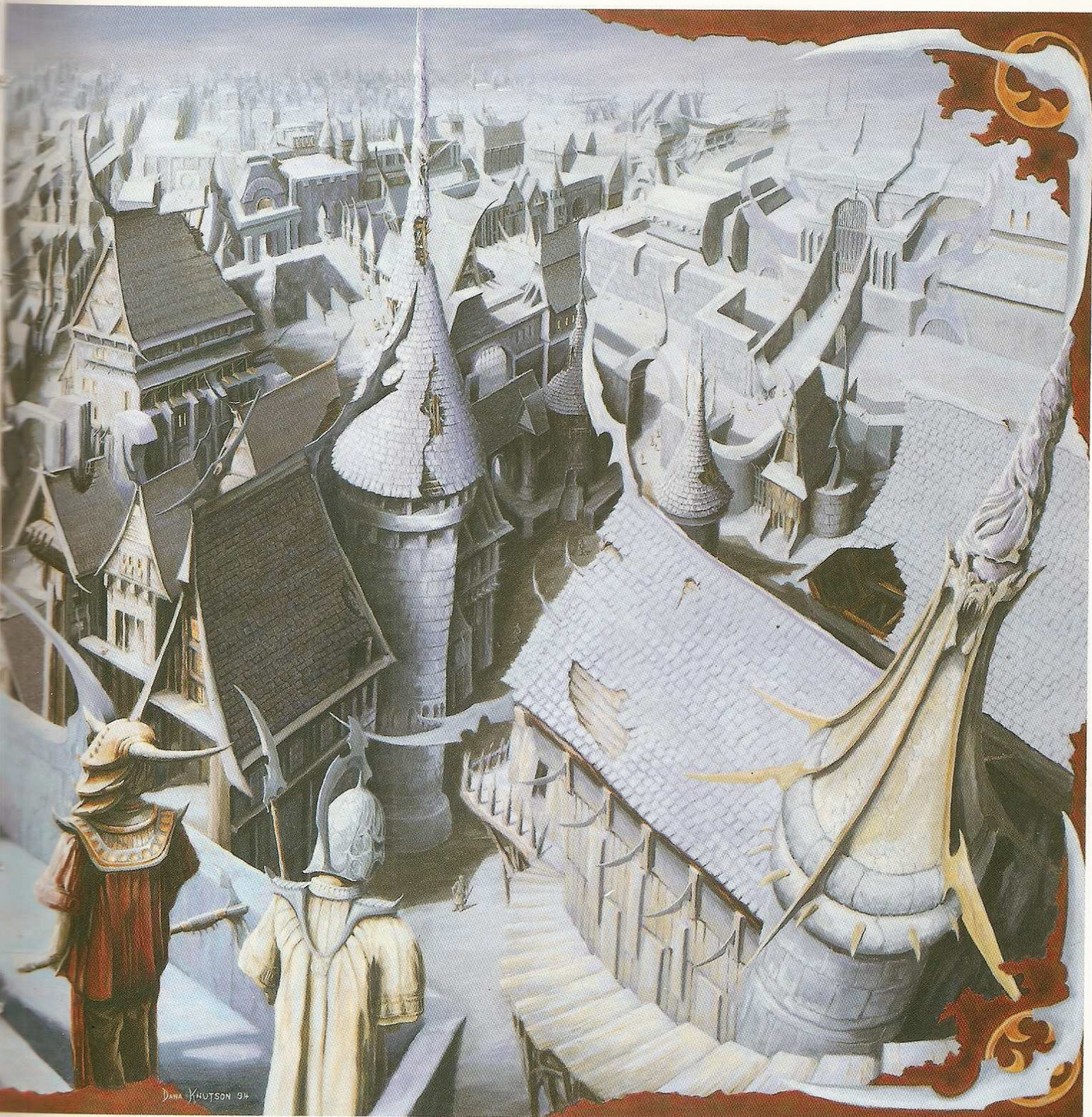
KEITH PARKINSON



KEITH PARKINSON

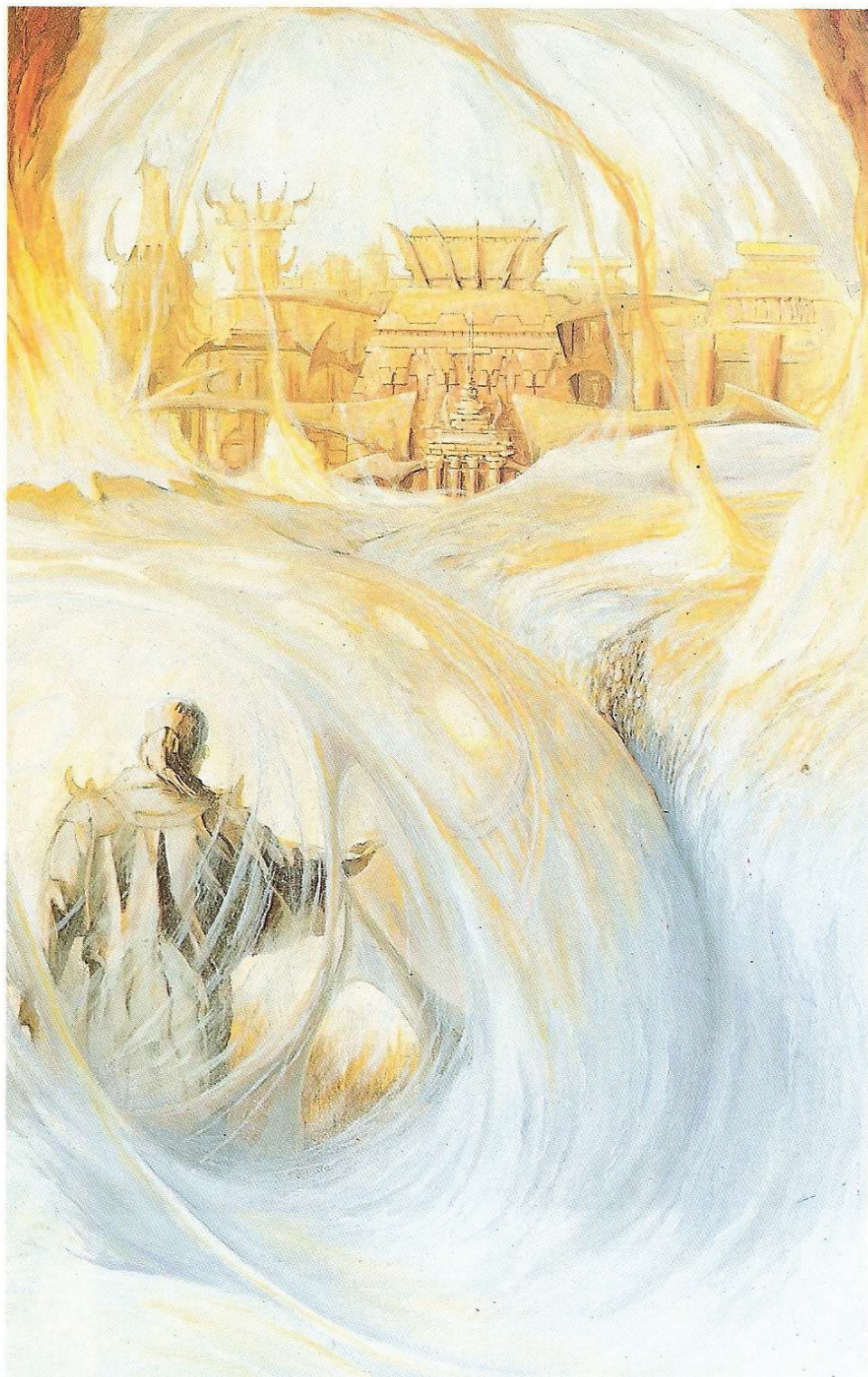
Os *deuses*... criaturas divinas presentes em todos os Mundos de Fantasia, sejam bons, maus ou indiferentes. Presentes quando invocados, se assim o quiserem, certamente não vivem no mesmo mundo das criaturas mortais. Não... deuses moram em outros planos de existência: em PLANESCAPE. Conhecimento é poder. Crença é poder. Principalmente em PLANESCAPE, onde a intriga sobe dos labirintos às torres em ondas sutis. E aqueles que têm o conhecimento e contam com a crença de muitos são o poder encarnado. *Deuses*. Deuses que convivem entre si num frágil equilíbrio de forças, onde grupos ideológicos competem pela supremacia, e o conflito não é apenas físico, mas moral. Planos de Existência não são mundos, mas o substrato onde existem os mundos. Até agora visitamos dois desses Planos: o Material, onde se localiza a maioria dos Mundos de Fantasia, e o Etéreo, onde fica RAVENLOFT. E ainda existem muitos outros. No centro de tudo, conectando todos os Planos, existe *Sigil, a Cidade dos Portais*. A cidade de PLANESCAPE.





DANA KNUTSON

Sigil conecta todos os planos de existência, um lugar onde os aventureiros têm a oportunidade de trilhar o caminho dos deuses, e vislumbrar maravilhas que a eles são negadas. PLANESCAPE surgiu para que os aventureiros tivessem a possibilidade de participar desse cenário, e sobreviver. Para isso foi necessária a criação de um elemento que equilibrasse o poder entre os personagens e os deuses. Para isso foi criada Sigil.



DANA KNUTSON



JEFF EASLEY

Seres de natureza menos que divina, vindos de todos os Planos, encontram refúgio em Sigil. Sigil é um ponto estratégico de valor incalculável, cobiçado por todos os deuses, e a todos eles negado. Porque, em Sigil, a fé e a política se confundem, e todas as facetas da existência são acessíveis. O conflito na cidade é latente, e se desdobra, com violência, pelos Planos. Se houvesse uma divindade dominante em Sigil, essa seria capaz de espalhar sua influência em toda a existência. E assim teria todo o Poder.

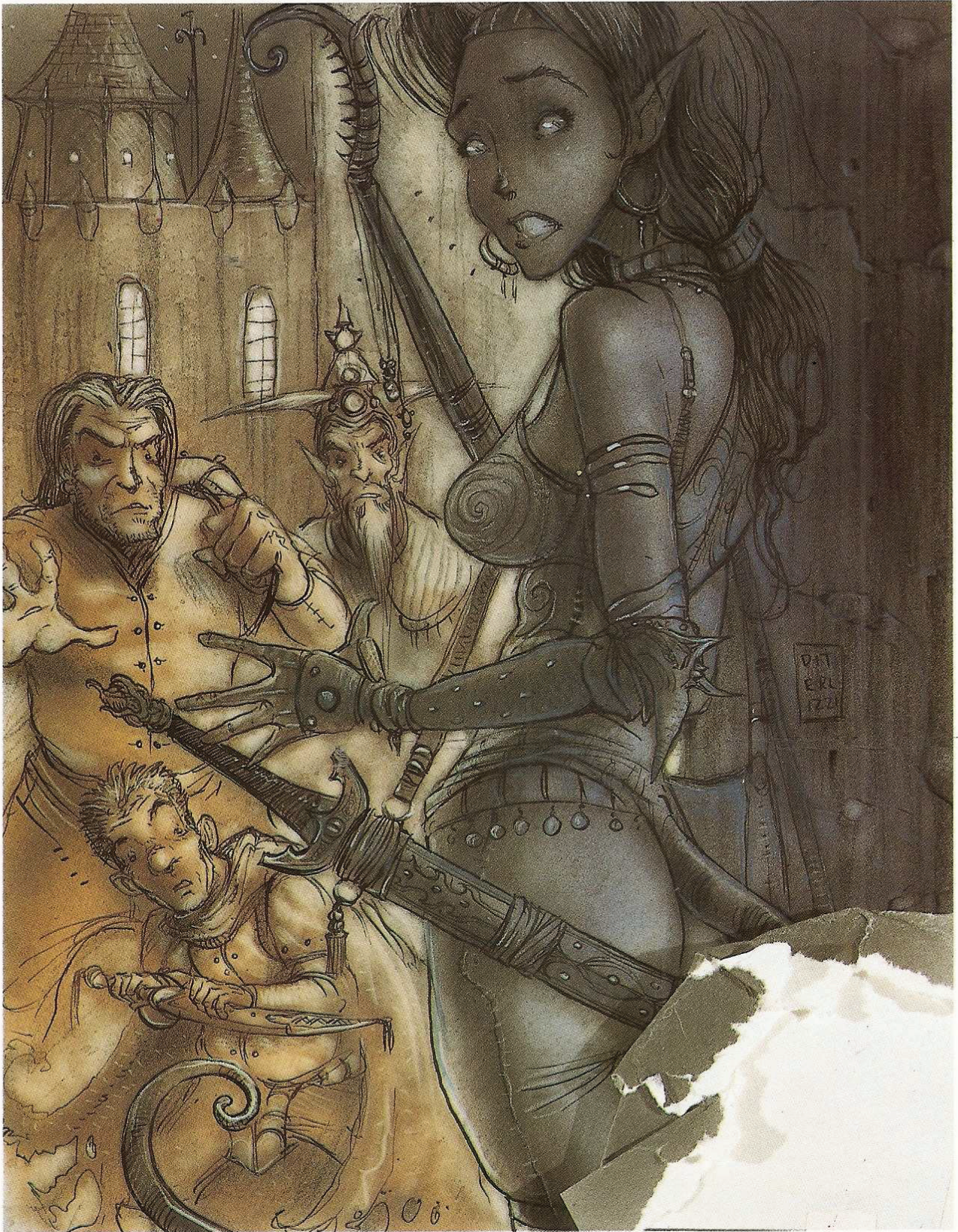
Por essa razão, Sigil é governada pela misteriosa Senhora da Dor. Sua identidade é desconhecida. Seus motivos, também. Ela não é uma deusa; os poucos que já lhe dirigiram preces encontraram um fim terrível. Você não pode conversar com ela. Você não a toca. Se for esperto, nem mesmo tenta olhá-la. Contudo é a Senhora da Dor que determina quem tem acesso à cidade, e quem não tem. Mas, fique tranqüilo. Há sempre um refúgio garantido a todos os seres menos que divinos.



ROBH RUPPEL



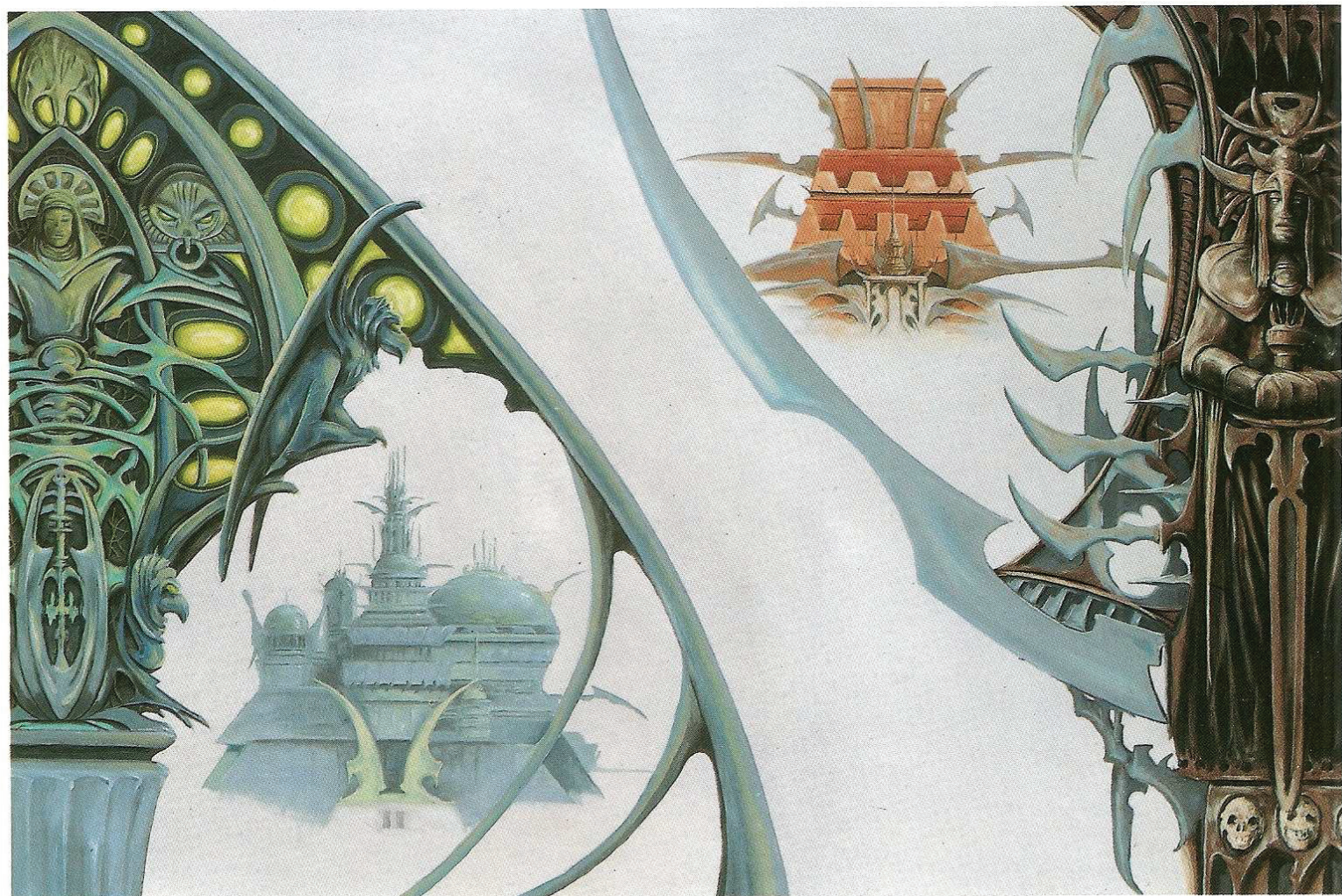
DANA KNUTSON



DANA KNUTSON

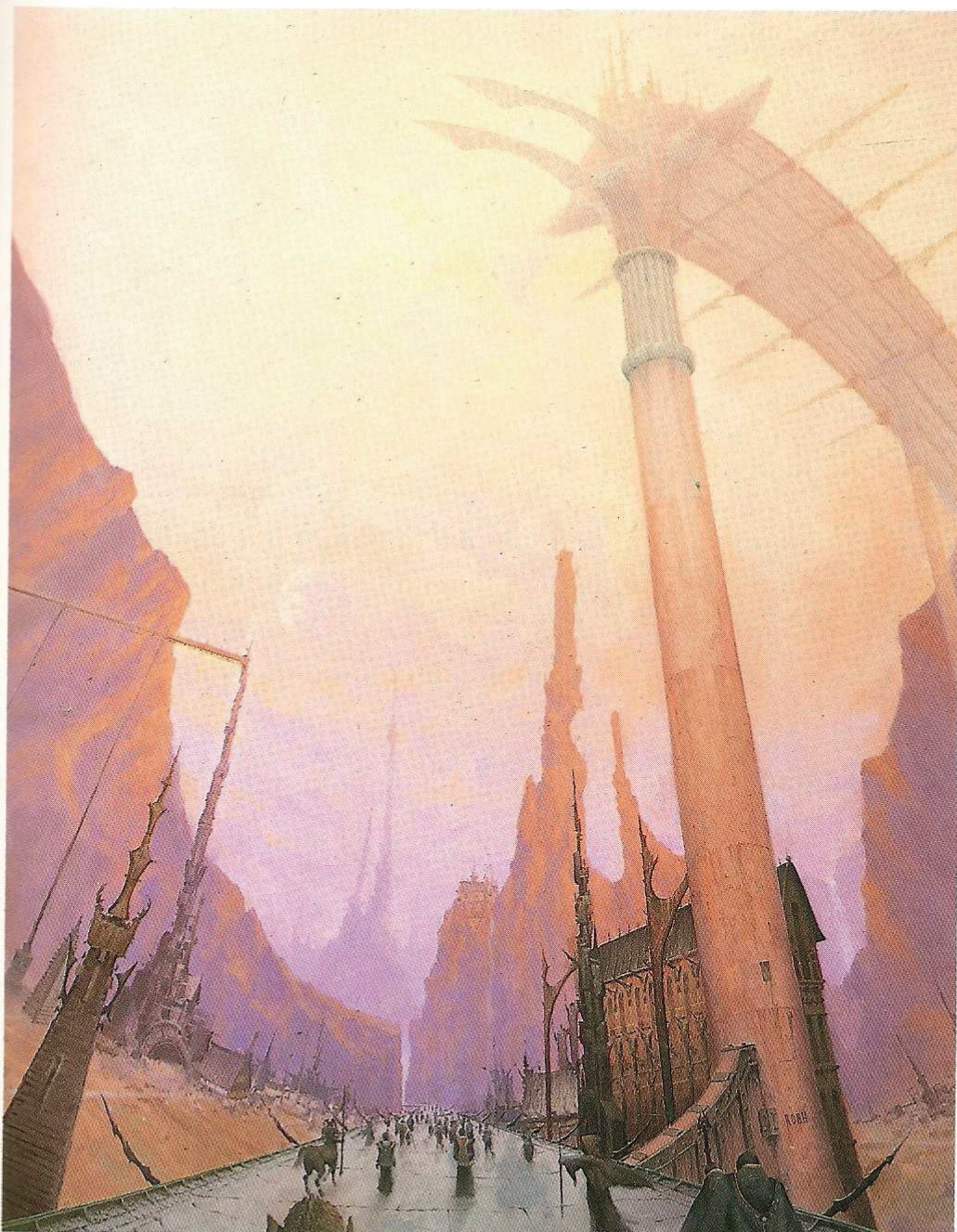


ANTHONY DITERLIZZI



DANA KNUTSON

Existem inúmeras chaves e inúmeras portas para entrar e sair de Sigil.
Na verdade basta um arco como portal, e uma sutil
combinação de elementos –
muitas vezes, imprevista – para abri-lo e ter acesso a uma
gama incalculável de possibilidades.
Nunca tanto conhecimento esteve disponível para simples mortais.
Conservá-lo depende apenas da inteligência, bom senso e capacidade
de adaptação dos aventureiros. A recompensa é só uma.
Você já sonhou em ter o poder dos deuses em suas mãos?



ROBH RUPPEL

Mundos de aventura.
Mundos de esplendor.
Mundos de mistério,
trevas e luz.
Reinos do futuro e do espaço,
sideral ou selvagem.
As possibilidades são infinitas.
Milhares de imagens,
mundos e aventuras.
É o ponto de partida para levá-
lo pelas terras da imaginação
até um passado que nunca
houve, um futuro que ainda
pode ser, ou apenas uma
alternativa à vida cotidiana.
Aceite o convite...



JEFF EASLEY



JEFF EASLEY

... este é só o primeiro passo. Ainda há muito mais.

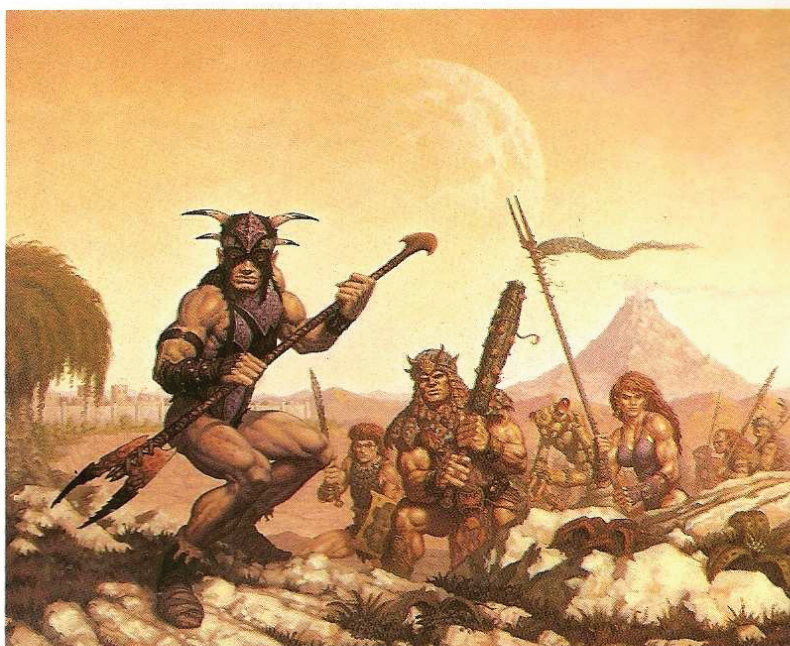


ANTHONY DITERLIZZI

*“Sem a imaginação e a habilidade dos artistas, cujo trabalho primoroso apareceu nestes volumes, a publicação de **Os Mundos da Magia** não teria sido possível. Não devemos esquecer também dos nomes de todos os projetistas de jogos, escritores e editores, que forneceram idéias e sugestões para a criação desses fantásticos mundos.”*

Marlys Heeszel, Editora

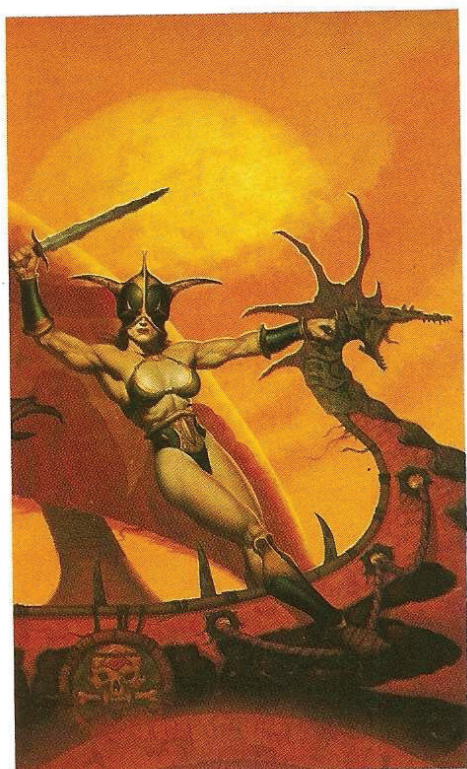
ÍNDICE DOS ARTISTAS DESTA OBRA



BROM

<i>artista</i>	<i>pág.(s)</i>
BABB, PHILLIP	106
BAXA, TOM	111
BROM	14, 16, 62, 69, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 111, 116, 124, 130, 145, 146
BUTLER, JEFF	41
CALDWELL, CLYDE	12, 17, 34, 35, 38, 44, 45, 81, 82, 84, 85, 87, 89, 108, 128
DITERLIZZI, ANTHONY	139, 144
EAGLE, BRUCE	63
EASLEY, JEFF	5, 6, 8, 10, 13, 18, 19, 22, 26, 30, 31, 34, 36, 48, 49, 52, 55, 59, 79, 80, 86, 100, 104, 105, 110, 115, 120, 121, 129, 135, 142, 143
ELMORE, LARRY	15, 17, 19, 21, 53, 54, 56, 58, 128
FIELDS, FRED	14, 28, 29, 30, 32, 33, 42, 46, 47, 48, 51, 84, 101, 102, 103, 107, 109, 125, 126
FRAZIER, DAN	64, 70, 72
FREAS, KELLY	116

GONZALES, DANILO	16
HEYER, CAROL	30, 106
HILDEBRANDT, TIM	60
HOLLOWAY, JIM	117, 118
JAQUAYS, PAUL	26, 37, 39, 55, 66, 67, 114
KNUTSON, DANA	83, 87, 132, 134, 137, 138, 140
LAKEY, JOHN & LAURA	40, 43, 50, 72
LOVELESS, ROGER	25, 90, 108
MAYO, HENRY	107
MILLER, DAVID O.	114, 119
OLSON, ERIK	24, 25, 112, 114, 124
ORBIK, GLEN	27, 65
PARKINSON, KEITH	12, 16, 18, 23, 32, 35, 38, 123, 126, 127, 131
RAAB, ROBIN	20
RAKELAND, SAM	126
RUPPEL, ROBH	22, 39, 48, 61, 68, 77, 78, 80, 88, 89, 91, 101, 136, 141
VALUSEK, VALERIE	42
VELEZ, WALTER	70, 71, 73, 74, 75, 76
WALLER, KARL	105



BROM



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.

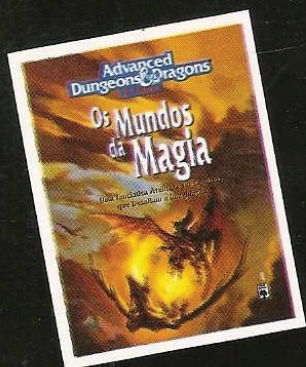
ISBN 85-7305-171-X



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."

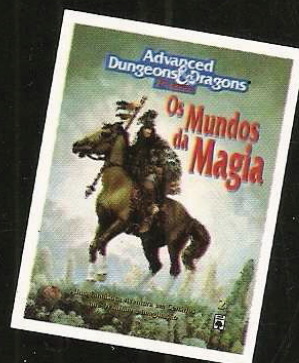
Venha para

Os Mundos da Magia



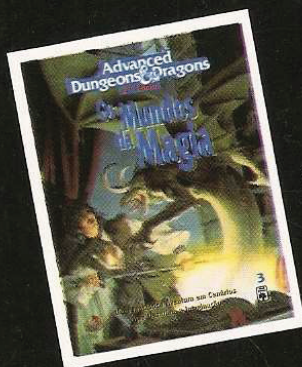
Edição 1

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



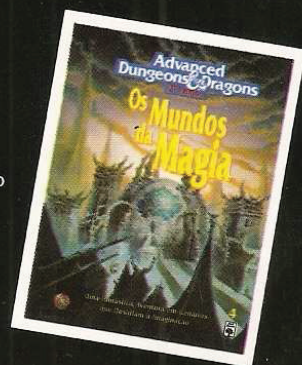
Edição 2

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 85-7305-171-X



9 788573 051711