



Manual de Conversão 3



Atualização da Edição Revisada e Ampliada

Créditos

Designers: Andy Collins, David Noonan, James Wyatt
Editor: Gwendolyn F.M. Kestrel
Gerente de Design: Ed Stark
Designer Gráfico: Ken Maier
Diretor de Pesquisa e Desenvolvimento do RPG: Bill Slavicsek
Vice Presidente de Publicação: Mary Kirchoff
Gerente do Projeto: Cindy Donovan
Gerente de Produção: Donna Woodcock
Tradução: Douglas Ricardo Guimarães
Revisão: Deborah M. Fink
Diagramação: Tino Chagas

Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons(r) criadas por Gary Gygax e Dave Arneson, e a nova edição de Dungeons & Dragons desenvolvida por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Esse produto da Wizards of the Coast não contém qualquer conteúdo da Licença Aberta. Nenhuma parte desse produto pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão escrita da licenciante.

Para obter detalhes sobre as licenças Open Gaming e d20 System, visite o site www.wizards.com/d20.

Sumário

As mudanças essenciais dos Livros de Regras Básicas 1
Livro do Jogador (resumo)2
Livro do Mestre (resumo)7
Livro dos Monstros (resumo)7



As mudanças essenciais dos Livros de Regras Básicas

O propósito desse acessório não é fornecer uma lista completa de todas as alterações executadas na edição revisada e ampliada de Dungeons & Dragons — chamada de D&D 3.5. A quantidade de alterações é muito grande, muito variada e afeta muitas regras, tornando impossível relacionar cada uma delas neste manual. Em vez disso, este acessório pretende apresentar um panorama geral sobre as mudanças essenciais e fornecer algum suporte para que você seja capaz de atualizar seus suplementos prediletos.

Mas, essas mudanças e atualizações são necessárias? Não.

Esse manual de conversão foi elaborado para Mestres e jogadores que valorizam a precisão das regras e gostariam de saber quais as mudanças efetuadas, para continuar a utilizar seus produtos de D&D 3ª edição.

É possível fazer anotações e correções nos produtos antigos, imprimir e colar este acessório como um marcador sobre as páginas que sofreram mudanças ou utilizar o manual de conversão em conjunto com os outros produtos de D&D.

A seguir, apresentamos um resumo com as principais alterações dos Livros de Regras Básicas. Em outros manuais, incluímos as alterações detalhadas dos suplementos *Divindades e Semideuses*, *Livro dos Níveis Épicos*, *Manual dos Planos* e *Livro dos Monstros II*.



Livro do Jogador

As alterações nesse livro variam entre detalhes menores até mudanças estruturais consideráveis.

RAÇAS

As raças comuns sofreram uma revisão geral. As principais alterações incluem:

Os anões não sofrem mais uma redução no deslocamento quando utilizam armaduras médias ou pesadas ou carregam muito peso. Eles adquirem a característica “Familiaridade com Armas” para o machado de guerra anão e o urgrosh anão, que deixam de ser armas exóticas para a raça.

Os gnomos adquirem a característica “Familiaridade com Armas” para o martelo gnomo com gancho, que deixa de ser uma arma exótica para a raça. A nova classe favorecida pelos gnomos é Bardo.

Os meio-elfos adquirem +2 de bônus racial nas perícias Diplomacia e Obter Informação.

CLASSES

Quase todas as classes sofreram alterações. As principais mudanças incluem:

Os níveis em que o bárbaro adquire suas habilidades foram alterados. Algumas habilidades da classe foram rebatizadas e outras foram inclusas.

Os bardos recebem mais pontos de perícia. Além disso, a maioria das magias da classe foi atualizada — algumas foram inclusas, outras foram retiradas e algumas mudaram de nível. A classe recebeu a capacidade de substituir suas magias conhecidas conforme adquire níveis de experiência.

Os clérigos têm uma aura que varia conforme sua tendência e nível. Foram inclusas versões em massa das magias de “curar” e “infligir ferimentos” que podem ser convertidas espontaneamente pela classe.

Os companheiros animais dos druidas evoluem conforme o nível do personagem. A Empatia com Animais se tornou uma característica de classe.

Os guerreiros sofreram poucas alterações, mas grande parte dos talentos adicionais da classe foi revisada. A lista foi ampliada.

O bônus de ataque da rajada de golpes dos monges possui uma evolução distinta do bônus base de ataque regular. A classe permite uma diversidade maior, pois existem opções entre os talentos adicionais disponíveis em cada nível (em substituição aos talentos fixos da edição anterior). Algumas habilidades da classe, como ataque chi, foram alteradas.

Os paladinos recebem utilizações adicionais de “destruir o mal” conforme adquirem níveis de experiência. Suas montarias especiais são convocadas de outro plano, em vez de permanecerem no Plano Material.

Os ranger recebem mais pontos de perícia, seu Dado de Vida muda para d8 e a Empatia com Animais se tornou uma característica de classe. Os companheiros animais, inimigos prediletos e as características de classe relacionadas ao combate sofreram mudanças consideráveis.

Os feiticeiros recebem a capacidade de substituir suas magias conhecidas conforme adquirem níveis de experiência. Os bônus fornecidos pelos familiares foram alterados.

A especialização em escola dos magos foi alterada. Agora, ele precisa abdicar de quaisquer duas escolas de magia quando decide ser um especialista. Os bônus fornecidos pelos familiares foram alterados.

PERÍCIAS

As regras das perícias continuam similares à edição anterior. As quantidades de tempo exigidas para utilizar cada perícia e a possibilidade de novas tentativas são apresentadas com mais clareza. Os bônus de sinergia entre as perícias foram ampliados. Algumas perícias, como Atuação e Cavalgar, receberam mais regras e modificadores especiais.

Muitas perícias específicas, como Mensagens Secretas e Senso de Direção, foram inclusas em perícias mais abrangentes, como Blefar e Sobrevivência. Uma nova especialização de Conhecimento (masmorras) foi incluída na lista geral.

Algumas classes, como bardo, recebem pontos de perícias adicionais. A aquisição de perícias das criaturas e monstros foi alterada, tornando-se similar ao procedimento de seleção de perícias dos personagens. Para a maioria dos monstros, isso representou uma quantidade maior de pontos de perícia.

Perícia Antiga	Perícia Nova	Incluída em	Observação
Alquimia	Ofícios (alquimia)	Inaplicável	Criar itens alquímicos exige 1 nível de conjurador
Empatia com Animais	Empatia com a natureza	Inaplicável	Não é mais uma perícia, mas uma característica das classes druida e ranger
Mensagens Secretas	Excluída	Blefar	
Senso de Direção	Excluída	Sobrevivência	Sucesso automático com 5 graduações de Sobrevivência
Atuação (tipo, tipo...)	Atuação (categoria)	Inaplicável	A Atuação funciona como profissão ou Ofícios
Leitura Labial	Excluída	Observar	
Cavalgar (montaria)	Cavalgar	Inaplicável	Não é necessário indicar o tipo de montaria
Punga	Prestidigitação	Inaplicável	Permite realizar outros truques
Espionar	Excluída	Inaplicável	Efeitos de adivinhação e vidência exigem testes de resistência de Vontade

TALENTOS

Muitos talentos foram revisados ou alterados. A lista de talentos disponíveis foi ampliada. Os pares de perícias correlacionadas, como Disfarces e Falsificação, receberam talentos que concedem +2 de bônus em ambas, como Fraudulento, Negociador e Sorrateiro. Muitos talentos antigos sofreram alterações significativas. Foco em magia fornece +1 de bônus na CD. Os talentos Agarrar Aprimorado e Fintar Aprimorado afetam as manobras Agarrar e Fintar em Combate. O talento Atropelar Aprimorado afeta a manobra Atropelar (antiga Ultrapassar). A manobra Pisotear (antiga Atropelar) foi alterada. Alguns talentos se tornaram manobras de combate. As regras para vários talentos de combate foram alteradas.

Talento Antigo	Talento Novo	Observação
Ambidestria	Inaplicável	Benefício incluso em Combater com Duas Armas
Especialização	Especialização em Combate	
Acuidade com Arma (arma)	Acuidade com Arma	O talento fornece o benefício para todas as armas indicadas na descrição
Separar	Separar Aprimorado	Separar se tornou uma manobra de combate
Especialização em Escudo	Ataque com Escudo Aprimorado	Golpear com o escudo se tornou uma manobra de combate; original em Punhos e Espadas
Arqueirismo Montado	Arquearia Montada	
Atropelar	Pisotear	Atropelar substituiu a antiga manobra Ultrapassar
Precisão	Tiro Preciso	

MAGIAS

Houve alterações e revisões significativas em diversas magias. Muitas descrições e listas de magias foram ampliadas. Algumas magias foram excluídas das regras básicas, algumas foram rebatizadas e outras mudaram de escola de magia. A escola de magia Universal contém apenas 4 magias. Os níveis e a duração de vários efeitos foram revisados e alterados. As magias de níveis inferiores tiveram seus testes de resistência alterados ou excluídos.

NOVAS MAGIAS

Nome da Magia	Nível
Agilidade do Gato em Massa	Brd 6, Drd 6, Fet/Mag 6
Animar Plantas	Drd7, Plantas 7
Arma do Rompimento	Clr 5
Astúcia da Raposa	Brd 2, Rgr 2, Fet/Mag 2
Astúcia da Raposa em Massa	Brd 6, Fet/Mag 6
Aumentar Pessoa em Massa	Fet/Mag 4
Canção da Discórdia	Brd 5
Comandar Mortos-Vivos	Fet/Mag 2
Convocar Tempestade de Relâmpagos	Drd 5
Curar Ferimentos Críticos em Massa	Clr 8, Drd 9, Cura 8
Curar Ferimentos Graves em Massa	Clr 7, Drd 8
Curar Ferimentos Moderados em Massa	Brd 6, Clr 6, Drd 7
Esplendor da Águia	Brd 2, Clr 2, Pal 2, Fet/Mag 2
Esplendor da Águia em Massa	Brd 6, Clr 6, Fet/Mag 6
Força do Touro em Massa	Clr 6, Drd 6, Fet/Mag6
Grito Maior	Fet/Mag 8
Heroísmo	Brd 2, Fet/Mag 3
Heroísmo Maior	Brd 5, Fet/Mag 6
Imobilizar Monstro em Massa	Fet/Mag 9
Imobilizar Pessoa em Massa	Fet/Mag 7

As diferenças de aquisição de talentos entre as criaturas e os personagens foram excluídas. Agora, cada criatura recebe um talento, mais um talento adicional a cada 3 Dados de Vida — idêntico aos personagens dos jogadores.

Dados de Vida da Criatura	Talentos
1-2	1
3-5	2
6-8	3
9-11	4
12-14	5
15-17	6
18-20	7
21-23	8
24-26	9
27-29	10
30-33	11

Nome da Magia	Nível
Imunidade a Magia Maior	Clr 8
Infligir Ferimentos Críticos em Massa	Clr 8
Infligir Ferimentos Graves em Massa	Clr 7
Infligir Ferimentos Moderados em Massa	Clr 6
Invocar Instrumento	Brd 0
Loquacidade	Brd 3
Malogro	Drd 4, Fet/Mag 5
Metamorfose Tórrida	Drd 5, Fet/Mag5
Momento de Presciência	Fet/Mag 8
Olhos Observadores Maior	Fet/Mag 8
Ondas da Exaustão	Fet/Mag 7
Ondas da Fadiga	Fet/Mag 5
Pasmar Monstro	Brd 2, Fet/Mag 2
Passos Longos	Drd 1, Rgr 1, Viagem 1
Pós-Vida em Morte	Clr 6, Fet/Mag 6
Raio de Ácido	Fet/Mag0
Raio de Exaustão	Fet/Mag 3
Raio Polar	Fet/Mag 8
Rario Ardente	Fet/Mag 2
Reduzir Pessoa em Massa	Fet/Mag 4
Sabedoria da Coruja	Clr 2, Drd 2, Pal 2, Rgr 2, Fet/Mag 2
Sabedoria da Coruja em Massa	Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 6
Santuário Particular de Mordenkainen	Fet/Mag 5
Símbolo da Fraqueza	Clr 7, Fet/Mag 7
Sono Profundo	Brd 3, Fet/Mag 3
Toque da Fadiga	Fet/Mag 0
Toque da Idiotice	Fet/Mag 2
Tranca Dimensional	Clr 8, Fet/Mag 8
Vibração Sônica	Brd 6
Vigor do Urso em Massa	Clr 6, Drd 6, Fet/Mag6
Visão Arcana	Fet/Mag3
Visão Arcana Maior	Fet/Mag7
Vitalidade Ilusória	Fet/Mag 2

Magias Excluídas

Cativar Animais
Emoção (medo)
Emoção (amizade)
Emoção (ódio)
Velocidade em Massa (consulte Velocidade)
Proteção contra Energia Negativa (consulte Proteção contra a Morte)
Aura Indetectável de Nystul (consulte Aura Mágica de Nystul)
Metamorfosear Outro (consulte Metamorfose, Metamorfose Tórrida)
Metamorfosear-se (consulte Metamorfose)
Símbolo (discórdia)
Símbolo (desespero)

Alteração de Nomes

Magia Antiga	Magia Nova
Ação Aleatória	Confusão Menor
Aumentar	Aumentar Pessoa
Círculo da Cura	Curar Ferimentos Leves em Massa
Círculo da Destruição	Infligir Ferimentos Leves em Massa
Comandar Plantas	Controlar Plantas
Controlar Plantas	Comandar Plantas
Desvanecer	Teletransportar Objeto
Dissipar Magias Aprimorado	Dissipar Magia Maior
Emoção (desespero)	Desespero Esmagador
Emoção (esperança)	Boa Esperança
Emoção (ódio)	Fúria
Enfeitiçar Multidões	Enfeitiçar Monstro em Massa
Enfeitiçar Pessoas ou Animais	Enfeitiçar Animal
Invisibilidade Aprimorada	Invisibilidade Maior
Modificar Aparência	Similaridade
Pequeno Globo de Invulnerabilidade	Globo de Invulnerabilidade Menor
Reduzir	Reduzir Pessoa
Símbolo	Símbolo da Persuasão
Símbolo (atordoamento)	Símbolo do Atordoamento
Símbolo (dor)	Símbolo da Dor
Símbolo (loucura)	Símbolo da Insanidade
Símbolo (medo)	Símbolo do Medo
Símbolo (morte)	Símbolo da Morte
Símbolo (sono)	Símbolo do Sono
Teletransporte Exato	Teletransporte Maior
Vigor	Vigor do Urso

Alteração de Níveis de Magias

Nome da Magia	Nível Antigo	Nível Novo	Nível Excluído	Nível Incluído
Acalmar Animais				Rgr1
Acalmar Emoções				Brd2
Ação Aleatória			Clr1	Brd1
Agilidade do Gato				Drd2, Rgr2
Alterar-se				Brd2
Ampliar Animais				Rgr4
Analisar Encantamento				Brd6
Andar nas Sombras	Fet/Mag7	Fet/Mag6		Brd5
Animar Cordas				Brd1
Animar Objetos				Brd6
Arma Mágica			Brd1	
Arma Mágica Maior			Brd3	
Armadura Arcana			Brd1	
Aura Mágica de Nystul				Brd1, Magia 1
Aura Sagrada			Sorte 8	
Banquete dos Heróis				Brd6
Boa Esperança		Fet/Mag4		
Boca Encantada	Brd2	Brd1		
Caminhar no Ar				Drd4
Cancelar Encantamento			Pal4, Fet/Mag5	

Alterações de Escola de Magia

Magia	Escola Antiga	Escola Nova
Abençoar Arma	Trans	Necro
Amaldiçoar Água	Trans	Necro
Ataque Visual	Trans	Necro
Banquete de Heróis	Evoc	Conj
Círculo de Teletransporte	Trans	Conj
Detectar Magia	Univ	Adiv
Flecha de Chamas	Conj	Trans
Ler Magias	Univ	Adiv
Mãos Flamejantes	Trans	Evoc
Marca da Justiça	Trans	Necro
Oração	Conj	Encan
Palavra de Poder, Atordoar	Conj	Encan
Palavra de Poder, Cegar	Conj	Encan
Palavra de Poder, Matar	Conj	Encan
Palavra de Recordação	Trans	Conj
Porta Dimensional	Trans	Conj
Purificar Alimentos	Univ	Trans
Raio de Gelo	Conj	Evoc
Rogar maldição	Trans	Necro
Símbolo da Dor	Univ	Necro
Símbolo da Insanidade	Univ	Encan
Símbolo da Morte	Univ	Necro
Símbolo da Persuasão	Univ	Ench
Símbolo do Atordoamento	Univ	Encan
Símbolo do Medo	Univ	Necro
Símbolo do Sono	Univ	Ench
Teletransporte	Trans	Conj
Teletransporte Maior	Trans	Conj
Teletransporte Objeto	Trans	Conj
Teletransporte por Árvores	Trans	Conj
Viagem Planar	Trans	Conj

Efeitos com grandes Alterações Estruturais

Barreira de Lâminas	Neutralizar Venenos
Cegueira/Surdez	Esfera Gélida de Otiluke
Convocar Relâmpagos	Metamorfose
Suportar Elementos	Reduzir Pessoa
Ataque Visual	Força dos Justos
Flecha de Chamas	Vidência
Doença Plena	Vidência Maior
Velocidade	Muralha de Energia
Cura Completa	

Alteração de Níveis de Magias (continuação)

Nome da Magia	Nível Antigo	Nível Novo	Nível Excluído	Nível Incluído
Círculo Mágico Contra o Caos				Pal3
Compreender Idiomas				Brd1
Comunhão com a Natureza				Rgr4
Condição	Clr4	Clr2		
Confusão Menor			Clr1	Brd1
Conjuração de Sombras				Brd4
Conjuração de Sombras Maior	Fet/Mag5	Fet/Mag7		
Contato Extra-Planar			Brd5	
Controlar a Água			Brd5	Drd4
Criar Chamas	Drd2	Drd1		
Criar Mortos-Vivos				Fet/Mag6
Criar Mortos-Vivos Maiores				Fet/Mag8
Criar Mortos-Vivos Menores	Fet/Mag5	Fet/Mag4		
Cura Completa em Massa	Clr8	Clr9	Drd9	
Dança Irresistível de Otto				Brd6
Detectar Caos/Bem/Mal/Ordem				Rgr2
Detectar Venenos				Rgr1
Dissimular Tendência	Brd2	Brd1		
Dissipar o Caos				Pal4
Doença Plena			Drd7	
Encontrar o Caminho				Brd6
Enfeitiçar Animal	Drd2	Drd1		Rgr1
Estase Temporal	Fet/Mag9	Fet/Mag8		
Evocação de Sombras				Brd5
Evocação de Sombras Maior	Fet/Mag6	Fet/Mag8		
Expulsão			Brd4	
Extinguir Fogo	Drd4	Drd3		
Falar com Animais	Drd2	Drd1	Clr2	Brd3
Falar com Plantas			Clr3	Brd4
Força do Touro			Brd2	Drd2, Pal2
Forma Etérea	Clr6	Clr9		
Fúria	Brd3	Brd2		
Fúria	Fet/Mag5	Fet/Mag3		
Intuir Direção				Brd0
Invisibilidade Contra Animais				Rgr1
Invocar Aliado da Natureza IV				Animais 4
Invocar Aliado da Natureza VIII				Animais 8
Lâmina Afiada			Brd3	
Levitação			Brd2	
Lufada de Vento	Fet/Mag3	Fet/Mag2	Brd3	Drd2
Luz do Dia	Brd2	Brd3		
Luz do Dia	Fet/Mag2	Fet/Mag3		
Marca da Justiça				Pal4
Messageiro Animal	Rgr2	Rgr1	Clr2	Brd2
Mensagem	Brd1	Brd0		
Mensagem	Fet/Mag1	Fet/Mag0		
Mover Terra				Drd6
Movimentação Livre				Brd4
Muralha de Ferro	Fet/Mag5	Fet/Mag6		
Muralha de Vento	Rgr4	Rgr2	Brd3	Drd3
Nevasca	Drd4	Drd3		
Obscurecer Objeto	Brd2	Brd1		
Página Secreta				Brd3
Palavra de Poder, Atordoar	Fet/Mag7	Fet/Mag8		
Palavra de Poder, Cegar	Fet/Mag8	Fet/Mag7		
Passeio Etéreo	Clr5	Clr7		
Patas de Aranha	Fet/Mag1	Fet/Mag2		Drd2
Pedra Encantada				Drd1
Pele de Árvore				Rgr2
Pele Rochosa				Drd5
Projetar Imagem	Fet/Mag6	Fet/Mag7		
Proteção contra Caos/Bem/Mal/Ordem			Brd1	Pal1 (caos)
Recuo Acelerado				Viagem 1
Regeneração				Drd9

Alteração de Níveis de Magias (continuação)

Nome da Magia	Nível Antigo	Nível Novo	Nível Excluído	Nível Incluído
Remover Doenças			Brd3	
Remover Maldição				Pal3
Remover medo				Brd1
Remover Paralisia				Brd4, Rgr3
Repulsão			Brd6	
Resistência a Elementos				Rgr1
Ressurreição Verdadeira			Cura 9	
Restauração				Pal4
Restauração Menor				Pal1
Riso Histórico de Tasha	Brd2	Brd1		
Rogar Maldição			Brd3	
Salto				Drd1, Rgr1
Símbolo da Dor	Clr8, Fet/Mag8	Clr5, Fet/Mag5		
Símbolo da Persuasão	Clr8, Fet/Mag8	Clr6, Fet/Mag6		
Símbolo do Atordoamento	Clr8, Fet/Mag8	Clr7, Fet/Mag7		
Símbolo do Medo	Clr8, Fet/Mag8	Clr6, Fet/Mag6		
Símbolo do Sono	Clr8, Fet/Mag8	Clr5, Fet/Mag5		
Similaridade				Brd5
Sombras	Fet/Mag6	Fet/Mag9		
Sono			Rgr2	
Tempestade da Vingança				Drd9
Tempestade Glacial	Drd5	Drd4		
Terremoto	Drd9	Drd8		
Transformação Momentânea				Brd1
Ver o Invisível	Brd2	Brd3		
Viagem Planar			Brd6	
Vigor do Urso				Drd2, Rgr2
Visão no Escuro				Rgr3
Zona da Verdade				Pal2

LIVRO DO MESTRE

Esse livro sofreu uma reestruturação dramática e necessária. Durante a elaboração da edição revisada, os autores se concentraram em fornecer um texto de fácil compreensão e grande utilidade. Uma enorme quantidade de material foi adicionada. Todas as seções do *Livro do Mestre* passaram por revisões e correções.

O material novo inclui informação sobre os planos de existência e detalhes e regras sobre diversos tipos de terrenos e ambientes. Há regras para uma infinidade de situações, desde uma visita ao Plano Elemental do Fogo até um combate em escadarias. O talento Liderança e a seção de seguidores e parceiros foram alterados para considerar as regras de ajuste de nível e Nível Efetivo de Personagem. As regras e custos para a criação de armadilhas estão muito mais detalhados. O livro inclui uma quantidade muito maior de classes de prestígio.

Os preços dos itens mágicos foram ajustados e muitos receberam preços muito diferentes; dezenas de itens mágicos foram adicionadas ao livro. Todas as regras para itens mágicos inteligentes foram revisadas.

As tabelas de encontros aleatórios em área selvagens e masmorras foram reconstruídas para incluir as novas criaturas do Livro dos Monstros 3.5.

LIVRO DOS MONSTROS

A principal alteração, que surtirá mais diferenças e afetará mais regras, envolve a estrutura para calcular e determinar os pontos de perícia e talentos dos monstros.

As perícias são baseadas no tipo da criatura e no seu valor de Inteligência. As graduações são calculadas de forma idêntica aos personagens dos jogadores — cada monstro recebe 4 vezes o total de pontos de perícia no primeiro Dado de Vida.

A aquisição de talentos segue as regras padrão para personagens dos jogadores: um talento no 1º nível e um talento adicional a cada três níveis. Algumas criaturas não existem mais no sistema de regras. Os tipos “besta” e “metamorfo” foram excluídos. As criaturas que pertenciam a esses tipos adquirem uma nova categoria. As “bestas” não existem mais e se tornaram “bestas mágicas” ou “animais”; os “metamorfos” se tornaram um subtipo de outras criaturas. Os “extra-planares” foram divididos em dois subtipos: nativos (que nasceram no plano onde os personagens estão), como os tiefling, e planares (que não pertencem ao plano onde os personagens estão), como as criaturas abissais. Foram adicionados os “enxames” de criaturas, originalmente publicados no *Fiend Folio*.

A Redução de Dano foi completamente alterada. O antigo formato valor/bônus (como 30/+3) não existe mais. Ele foi substituído pela Redução de Dano que é neutralizada por magia, armas com tendência e/ou tipos diferentes de

material. A RD se tornou uma ferramenta muito mais flexível para o Mestre.

Diversas habilidades de conjuração ou similares à magia das criaturas foram alteradas, tornando-se mais dinâmicas e organizadas. Exemplos de magias preparadas e/ou magias conhecidas foram incluídos nos monstros com habilidades de conjuração.

Os monstros padrão apresentam versões mais poderosas. Por exemplo, além da múmia, do pesadelo voador e da aparição, foram incluídos o senhor das múmias, o pesadelo superior e a aparição temível.

Algumas criaturas, como os senhores das profundezas, apresentam estratégias rodada a rodada para auxiliar o Mestre.

As criaturas que podem ser usadas como personagens dos jogadores possuem referências detalhadas, com todas as regras para criar um personagem daquela raça. Outras criaturas, adequados como raças de personagem incomuns, parceiros ou seguidores, apresentam o ajuste de nível pertinente.

BASTIDORES: REDUÇÃO DE DANO

O sistema de Redução de Dano sofreu alterações significativas nos Livros de Regras Básicas. A mudança mais óbvia envolve a nova variedade de métodos para sobrepujar a Redução de Dano de uma criatura — agora, materiais especiais, magias, armas com tendências e tipos de armas (cortante ou concussão) são os elementos essenciais para superar com eficácia a RD.

A alteração menos perceptível envolve a facilidade para sobrepujar a Redução de Dano de qualquer criatura, mesmo sem o elemento adequado. Em D&D 3.5, a maioria dos monstros com RD ignora 5, 10 ou 15 pontos de dano de quase todos os golpes, enquanto algumas criaturas de D&D 3ª ignoravam valores iguais ou superiores a 40. De acordo com as regras revisadas, uma RD 40 significa para os jogadores “nem tente, caso seu personagem não tenha a arma adequada”. Uma RD 15 indica que “é possível tentar, mas será muito mais difícil sem a arma certa”.

Os manuais de conversão apresentam as referências de Redução de Dano para todas as criaturas dos suplementos *Divindades e Semideuses*, *Livro dos Níveis Épicos*, *Fiend Folio*, *Manual dos Planos* e *Livro dos Monstros II*. Caso pretenda utilizar ou converter monstros que não constam desses livros, acompanhe as etapas a seguir.

- Substitua o valor da Redução de Dano (o número antes da barra) por 5, 10 ou 15. Como regra geral, utilize 5 para as criaturas mais fracas, entre Nível de Desafio 4 e 5. Utilize 15 para monstros poderosos, com ND 13 ou superior. Para as criaturas com ND entre 6 e 12, use RD 10.

- **Materiais Especiais:** Caso um monstro tivesse um valor de Redução de Dano sobrepujado por prata na edição anterior, mantenha-o como prata, a menos que um material diferente seja mais apropriado. Utilize a prata para os diabos baatezu, os guardiões celestiais e outras criaturas dos Planos Exteriores, em especial o plano Leal dos Nove Infernos de Baator. Em alguns casos, será necessário combinar esse metal com a tendência Bom ou Mau (veja Combinações, a seguir). Utilize adamantite para superar a RD das criaturas que têm uma espécie de “dureza” natural, em geral os constructos, os monstros compostos de material inorgânico, e magias ou efeitos como *corpo de ferro* ou *pele rochosa*. Utilize ferro frio para seres feéricos e fadas (mesmo que não tivessem Redução de Dano na edição anterior), para os eladrins, que são celestiais feéricos, para os demônios tanar’ri e outras criaturas dos Planos Exteriores, em especial os planos Caóticos. Não é aconselhável criar novos materiais especiais, exceto em circunstâncias únicas: a maioria dos aventureiros não tem motivos para carregar armas de mitral, por exemplo.

- **Tipos de Armas:** Se um monstro sofria metade do dano de certos tipos de armas, substitua essa Redução de Dano por “5/outras armas”. Por exemplo, os esqueletos sofriam metade do dano de armas cortantes e perfurantes; agora, eles possuem RD 5/concussão. Os tipos de armas raramente são utilizados para sobrepujar a Redução de Dano.

- **Tendência:** Permita que as armas com tendências superem a Redução de Dano dos extra-planares com tendência oposta. Os demônios e diabos têm RD valor/Bem, os celestiais têm RD valor/Mal, os slaadi possuem RD valor/Ordem e os inevitáveis (embora sejam constructos) têm RD valor/Caos. Em geral, os abissais e celestiais estão mais profundamente relacionados ao bem e ao mal (respectivamente) do que à ordem e ao caos. As diferenças entre abissais e celestiais Leais ou Caóticos foram consideradas em suas vulnerabilidades raciais a materiais especiais, em substituição a tendência das armas (mas veja Combinações, a seguir).

- **Magia e Épico:** Caso nenhuma outra opção seja adequada, determine que apenas armas mágicas são capazes de superar a Redução de Dano da criatura. Para os monstros com ND muito elevado (mínimo 20), seria mais adequado utilizar RD valor/épico.



- **Combinações:** É possível usar combinações de fatores para diferenciar os monstros entre si, conforme seu Nível de Desafio e poder geral. Quase todos os extraplanares possuem Redução de Dano que combina materiais especiais e tendência das armas. Por exemplo, os demônios tanar'ri mais fracos têm uma RD fácil de superar: as armas Boas ou forjadas com ferro frio ignoram sua Redução de Dano. Os tanar'ri de poder intermediário possuem os benefícios de uma RD mais difícil de sobrepujar: o atacante precisa usar uma arma Boa — uma lança de ferro frio não bastaria. Os tanar'ri mais poderosos apresentam uma Redução de Dano ainda mais difícil de superar: o atacante precisa utilizar uma arma que seja forjada com ferro frio e com tendência bondosa. Via de regra, use as combinações “ou” para criaturas de ND 3 ou inferior, use a combinação “e” para monstros com ND 16 ou superior.

Além disso, é possível combinar magia com materiais especiais ou tipos de armas para superar a RD. O corpo esquelético de um lich é vulnerável a armas de concussão, semelhante aos esqueletos, mas apenas quando as armas forem mágicas. Uma bruxa da noite é vulnerável a armas de ferro frio, mas novamente apenas a armas mágicas. Em geral, se houver duas condições (a combinação “e”), será mais difícil sobrepujar a Redução de Dano da criatura; essa opção é adequada para os monstros mais poderosos do cenário.

