

DUNGEONS
& DRAGONS®

Manual de Conversão

SKIP WILLIAMS

Scans by Blog do Dragão Banguela

SUMÁRIO

Introdução	3
Personagens das Edições Anteriores	3
Nível e Experiência	3
Como Ajustar os Níveis de Experiência	3
Como Ajustar Personagens de Classe Dupla ou Múltipla	3
Valores de Habilidade	3
Força Excepcional	4
Aprimoramento conforme o Nível	4
Dicas para as Habilidades	4
Raça do Personagem	4
Raças Padrão para PJs	4
Raças Incomuns para PJs	4
Classe do Personagem	4
Bônus de Ataque	4
Resistência	5
Dados de Vida e Pontos de Vida	5
Magias	5
Talentos dos Ladrões	5
Personagens Multiclasse	5
Perícias	6
Especialização em Arma	6
CA e Taxa de Movimentação	6
Armadura	6
Escudos	6
Tamanho	6
Iniciativa	6
Talentos	6
Talentos Adicionais dos Guerreiros	6
Talentos Adicionais dos Humanos	7
Perícias	7
Personagens com Perícias Comuns	7
Dicas de Perícias	8
Personagens com Talentos Secundários	8
Convertendo Talentos de Ladrão	8
Equipamento	9
Armas	9
Carga	9
Itens Mágicos	9
Problemas com Personagens	9
Magia	13
Novos Nomes das Magias	13
Magias Arcanas com Novas Escolas	14
Como Converter as Magias Antigas	14
Escola	15
Sub-escola e Descritores	15
Nível	15
Alcance	15
Componentes	15
Duração	15
Tempo de Execução	15
Área de Efeito	15
Teste de Resistência	15
Resistência à Magia	16
Descrição da Magia	16
Magias Impossíveis de Converter	16
Novos Nomes dos Itens Mágicos	16
Como Converter Itens Mágicos Antigos	17
Nível de Conjurador (ou Nível do Item)	17
Pré-requisitos	17
Preço de Mercado	17
Observações sobre Itens Mágicos	17
Monstros	17
Como Converter Monstros Antigos	17
Tamanho e Tipo	17
Dados de Vida e Pontos de Vida	17
Iniciativa	17
Deslocamento	17
Classe de Armadura	18
Ataques e Bônus de Ataque	18
Dano	18
Ataques Especiais	18
Defesas Especiais	18
Criaturas Afetadas Apenas por Armas de Prata ou Mágicas	18
Resistência Mágica	18
Testes de Resistência	18
Valores de Habilidade	18
Perícias e Talentos	18
Descrição	18
Criaturas que Afetam a Surpresa	18
Terreno/Clima	18
Organização, Nível de Desafio e Tesouro	18
Tendência	18
Progressão	18
Karamaikos	19
Exemplo de Bloco de Estatísticas	19
Exemplo de Personagens Convertidos	19
Caixas Especiais	3
Nomes Novos para Termos Antigos	3
O que Mudou nos Valores de Habilidade?	4
O que Mudou nas Raças de Personagens?	6
O que Mudou nas Perícias?	7
O que Mudou nos Personagens com Classe Dupla e Múltipla?	9
O que Mudou na TACO e na Classe de Armadura?	10
O que Mudou nas Resistências?	10
O que Mudou nas Magias?	11
O que Mudou nas Classes de Personagens?	12

Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo de d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência. © 2000, 2001, Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título Dungeons & Dragons Conversion Manual.

Introdução

Esse manual o ajudará a preservar o melhor de suas antigas campanhas de AD&D e adaptar qualquer material de AD&D 2ª Edição, inclusive Karamaikos e Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos, para as novas regras da 3ª Edição. Várias notas — como a presente no final desta página — foram feitas para lembrar-lhe das mudanças ocorridas. O restante do manual contém recomendações para converter os seus personagens favoritos e seu equipamento para as novas regras, assim como algumas dicas para ajudar os Mestres a converter os monstros e itens mágicos antigos que ainda não apareceram sob as novas regras de D&D 3ª Edição.

PERSONAGENS DAS EDIÇÕES ANTERIORES

Para utilizar os personagens de qualquer edição anterior (Dungeons & Dragons e Advanced Dungeons & Dragons) na nova edição do Dungeons & Dragons 3ª Edição, basta seguir os passos apresentados a seguir.

Você precisará de um Livro do Jogador, planilhas de personagem de D&D 3ª Edição (encontradas no site da Devir – www.devir.com.br) e uma folha de papel de rascunho. Você também encontrará a planilha de personagem nas páginas 287 e 288 do novo Livro do Jogador.

Nível e Experiência

Para personagens que tenham apenas uma classe, anote o seu nível atual. Será necessário ajustar o total de pontos de experiência (XP) desse personagem aos parâmetros do novo sistema de experiência do D&D 3ª Edição. Para personagens que tenham mais de uma classe, serão necessários alguns ajustes adicionais.

• **Como Ajustar os Pontos de Experiência:** Todos os personagens de D&D 3ª Edição utilizam a mesma tabela de pontos de experiência. Ela foi elaborada de maneira diferente das tabelas de classes das edições anteriores, portanto será preciso ajustar o total de experiência do personagem antigo.

A maneira mais fácil para fazer esse ajuste é definir o novo total de XP do personagem em algum ponto entre a quantidade mínima para o seu nível atual (encontrada na nova tabela) e o mínimo necessário para atingir o nível subsequente; nós aconselhamos o mínimo para o nível atual ou exatamente metade do total para atingir o novo nível. Caso deseje uma conversão mais precisa da XP, consulte a seção Problemas com Personagens na pag. 09.

• **Como Ajustar Personagens de Classe Dupla ou Múltipla:** As regras para lidar com os personagens das edições anteriores que tinham mais de uma classe são consideravelmente diferentes em D&D 3ª Edição. Siga os passos a seguir para calcular o novo nível de personagens de classe dupla ou múltipla.

1. Encontre o nível mais elevado que o personagem atingiu em qualquer uma de suas classes. Por exemplo Damarin é um guerreiro de 8º nível/mago de 9º nível/ladrão de 9º nível. Seu nível mais elevado é 9.

2. Divida todos os níveis que o personagem atingiu em outras classes por três e arredonde para baixo. Se o resultado for 0, considere o valor como 1. Por exemplo: Os níveis restantes de Damarin são 8 e 9; $8 \div 3 = 2,67$, arredondado para 2, e $9 \div 3 = 3$.

3. Some os resultados que obteve no passo 2 ao valor do passo 1. O resultado será o novo nível do personagem na nova edição de D&D. No caso de Damarin — $9 + 2 + 3 = 14$.

4. É possível dividir esses níveis como se desejar entre as classes que o personagem já tinha. Por exemplo, Damarin poderia se tornar um mago de 9º nível/ladino 4º nível/guerreiro 1º nível ou um mago de 8º nível/ladino de 3º nível/guerreiro de 3º nível ou qualquer outra combinação de níveis entre mago, ladino e guerreiro cujo total seja 14.

Nomes Novos para Termos Antigos

Os termos a seguir receberam novos nomes na 3ª edição. Em geral, os novos nomes refletem alterações no funcionamento do sistema ou apenas uma explicação mais apurada do que os termos representam:

Termo Antigo	Novo Termo
TACO	Bônus de Ataque
Ladrão	Ladino
Proteção à Magia	Resistência à Magia
Memorizar (uma magia)	Preparar (uma magia)
Taxa de Movimentação	Deslocamento
Perícias comuns	Perícia
Esfera (de influência)	Domínio
Círculo de magia	Nível de magia
Personagem que lança magia	Conjurador

Valores de Habilidade

Anote os valores de habilidade que o personagem já possui. Em alguns casos, será necessário ajustá-los.



Força Excepcional: A regra de Força Excepcional não existe mais na 3ª Edição. Caso seu personagem tenha um valor de Força Excepcional, converta-o para um valor normal de Força, de acordo com a tabela a seguir:

Valor Excepcional	Novo Valor de Força
18/01 – 18/50	19
18/51 – 18/75	20
18/76 – 18/90	21
18/91 – 18/99	22
18/00	23
19 – 20	24
21 – 22	25
23 – 24	26
25	27

Aprimoramento conforme o nível: Para cada quatro níveis alcançados pelo personagem, adicione 1 ponto a qualquer uma de suas habilidades. Não se preocupe com os valores raciais máximos; eles não existem mais.

Quando terminar de ajustar os valores de habilidade do personagem, consulte a Tabela 1-1 do *Livro do Jogador* — ela apresenta os bônus ou penalidades (chamados agora de modificadores de habilidade) para cada valor de habilidade.

Dicas para as Habilidades: Qualquer habilidade com valor 12 ou superior fornecerá um bônus ao seu personagem em alguma característica. Da mesma forma, uma habilidade 9 ou inferior causará uma penalidade em alguma estatística. Pense duas vezes sobre o valor de Inteligência do seu personagem, pois ele definirá sua quantidade de perícias e, além disso, um valor elevado de Inteligência é muito mais útil para magos do que costumava ser. A Destreza e a Constituição continuam sendo importantes para todos os personagens. A Sabedoria ainda é crucial para personagens sacerdotes (agora chamados de clérigos) e tem um impacto muito maior nos testes de resistência e em diversas perícias. Um Carisma alto é importante para bardos, paladinos e clérigos.

Raça do Personagem

Anote a raça atual do personagem. Os benefícios e as penalidades exatos da maioria das raças sofreram algumas alterações.

Raças Padrão para Personagens de Jogadores: Caso seu personagem pertença a uma das raças padrão para PJs (que incluem humanos, anões, elfos, gnomes, meio-elfos, meio-orcs e halflings), consulte o Capítulo 2 do *Livro do Jogador* e anote as novas habilidades raciais de seu personagem. Essas novas habilidades substituem as anteriores.

Alguns ajustes de habilidade em função da raça mudaram. Eles somente devem ser aplicados a personagens novos.

Raças Incomuns para Personagens de Jogadores: Caso seu personagem não pertença a nenhuma das raças padrão para PJs, consulte a pág. 20, Capítulo 2, do *Livro do Mestre*. Ele explica como utilizar quase todos os tipos de criatura como uma raça de personagem.

Classe do Personagem

Anote a classe atual do personagem. A maioria das classes sofreu alterações; consulte o Capítulo 3 do LdJ e anote as novas habilidades da classe do seu personagem. Elas substituem as anteriores. A Tabela 3-2 do LdJ (pág. 22) apresenta um resumo das habilidades da classe conforme o nível do personagem. As tabelas 3-2 a 3-20 contêm detalhes sobre os bônus base de ataque e de resistência e habilidades especiais de cada classe.

Bônus de Ataque: O bônus de ataque do personagem substitui a TACO das edições anteriores. Caso o bônus base de ataque de um personagem for igual ou superior a +6, ele será capaz de realizar vários ataques por rodada, mas o bônus base de ataque será reduzido a cada um deles. As tabelas das classes no Capítulo 3 do *Livro do Jogador* mostram quantos ataques um personagem é capaz de executar e o bônus base de ataque para cada um. Por exemplo, um mago de 12º nível tem um bônus base de ataque igual a +6/+1, portanto o personagem consegue atacar duas vezes por rodada.

O que Mudou nos Valores de Habilidade?

O sistema usa as mesmas habilidades de sempre (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma). As principais mudanças são:

Bônus e Penalidades dos Valores de Habilidade: Todos as seis habilidades usam a mesma tabela (Tabela 1-1, pág. 8, do LdJ) para determinar as penalidades e bônus associados a cada valor. Esses bônus e penalidades são chamados de modificador de habilidade.

Teste de Habilidade: Para realizar um teste de habilidade, você lança 1d20 e soma o modificador de habilidade do seu personagem. Para obter sucesso, o resultado do teste de habilidade deve igualar ou superar a Classe de Dificuldade (CD) da tarefa.

Habilidades Mínimas e Máximas: Não existem mais valores de habilidades mínimos ou máximos em função da raça.

Habilidades Exigidas: Não é mais necessário possuir valores específicos em habilidades para pertencer a qualquer raça ou classe.

Força Excepcional: Não existe mais. Os personagens antigos podem converter seus valores de Força Excepcional em valores equivalentes, acima de 18.

Bônus de Experiência: Os personagens não recebem mais bônus de experiência por valores altos de habilidades.

Ajuste de Habilidade Conforme o Nível: Para cada quatro níveis que o personagem alcança, um dos valores de habilidade, a escolha do jogador, aumenta em 1 ponto.

Caso o personagem tenha um modificador de habilidade, ele se aplica a ambos ataques. O modificador de Força do personagem se aplica a ataques corpo a corpo. O modificador de Destreza do personagem se aplica a ataques à distância.

O tamanho do personagem agora afeta seu bônus de ataque total. Veja a pág. 118, Capítulo 8, do LdJ para obter esses modificadores.

Caso seu personagem tenha mais de uma classe, some os bônus base de ataque de cada classe, seguindo as instruções de Personagens Multiclasse, na pág. 55, Capítulo 3, do LdJ.

Resistência: Os valores de resistência dos personagens agora são expressos como bônus. Os modificadores de habilidade de um personagem afetam seus bônus de testes de resistência. O modificador de Constituição se aplica nos testes de resistência de Fortitude; o modificador de Destreza se aplica nos testes de resistência de Reflexos e o modificador de Sabedoria se aplica nos testes de resistência de Vontade.

Caso seu personagem tenha mais de uma classe, some os bônus de resistência de cada classe, seguindo as instruções de Personagens Multiclasse do Capítulo 3 do LdJ.

Dados de Vida e Pontos de Vida: Os personagens agora adquirem um Dado de Vida a cada nível até o 20º. Todos os personagens recebem o valor total de seu modificador de Constituição para cada Dado de Vida. Jogue novamente os pontos de vida de seu personagem e adicione o modificador de Constituição para cada dado. Você pode escolher o total antigo ou o novo resultado, conforme desejar.

Magias: Todos os personagens conjuradores obedecem ao limite diário de magias descrito em suas novas tabelas de classes. Serão necessários outros ajustes para as magias, conforme demonstrado a seguir.

Magias Adicionais: Todos os personagens conjuradores adquirem magias adicionais devido a valores elevados de uma habilidade específica. Os bardos e os feiticeiros (uma nova classe) adquirem magias adicionais devido ao Carisma; os clérigos, druidas, paladinos e rangers adquirem magias adicionais devido à Sabedoria e os magos adquirem magias adicionais devido à Inteligência.

Novas Listas de Magia: Os clérigos e os sacerdotes especialistas usam a mesma lista de magias; todos os personagens sacerdotes são chamados de clérigos na 3ª edição. Todos os clérigos recebem magias adicionais conforme seus domínios (veja Clérigo, pág. 30 do LdJ). A lista de magias do clérigo agora inclui magias de 8º e 9º nível.

Os bardos agora possuem sua própria lista de magias e algumas das magias de seu antigo repertório não estão mais disponíveis. Os bardos devem substituir essas magias por outras de sua lista de magias atual.

Os bardos, clérigos e magos agora adquirem magias de nível 0. Os bardos e os magos devem adicionar a quantidade de magias de nível 0 descrita em suas tabelas de classe ao seu repertório ou grimório.

Testes de Resistência: As magias que permitiam um teste de resistência agora precisam de uma Classe de Dificuldade (CD) para esse teste. A Classe de Dificuldade do teste de resistência de uma magia equivale a 10 + o nível da magia + o modificador da habilidade relevante do conjurador (veja a seção anterior). Anote a CD para cada nível de magia que o personagem é capaz de conjurar.

Novas Escolas: Algumas magias mudaram de escola; veja Magias Arcanas com Novas Escolas, na página 14. Alguns magos especialistas terão grimórios com magias que não estão mais disponíveis para eles. Os magos especialistas de-

vem substituir essas magias por outras, que pertençam a escolas acessíveis. Na 3ª Edição, os especialistas são capazes de escolher sua(s) escola(s) proibida(s). Para converter um especialista para as regras de D&D 3ª Edição, o jogador pode escolher novas escolas proibidas e ajustar seu grimório conforme essa escolha.

Novos Nomes: Algumas magias mudaram de nome. Veja Novos Nomes das Magias, pág. 13.

Talentos dos Ladrões: Os talentos dos ladrões foram incorporados ao sistema de perícias. Os ladinos e personagens com habilidades semelhantes agora recebem pontos adicionais de perícia para adquirir essas habilidades.

Personagens Multiclasse: As habilidades das diferentes classes de um personagem multiclasse são somadas para determinar as estatísticas finais do personagem. Para definir as habilidades de um personagem multiclasse, primeiro calcule o nível que o personagem possui em cada classe, conforme descrito em Nível e Experiência. Depois, consulte a seção Personagens Multiclasse, pág. 55 do LdJ e siga as instruções.



Perícias: As perícias com armas agora fazem parte das estatísticas de classe do personagem e não precisam ser adquiridas separadamente. As perícias comuns agora são apenas perícias. Veja 'Perícias', a seguir.

Especialização em Arma: A regra opcional de Especialização em Arma não existe mais na 3ª edição, embora esteja disponível como um talento. Outros talentos servem para aperfeiçoar a capacidade de um personagem com armas; consulte Talentos, no Capítulo 5 do LdJ.

CA e Taxa de Movimentação

As armaduras e os escudos ainda são os principais meios de proteção contra ferimentos. Entretanto, a Classe de Armadura funciona de modo diferente na nova edição. O mais importante agora é: quanto maior o valor da sua CA, melhor. Você precisará fazer algumas adaptações na Classe de Armadura de seu personagem.

Armadura: A armadura de um personagem não afeta apenas sua CA, mas também seu Deslocamento (taxa de movimentação), o modificador defensivo da Destreza, uso de perícias e a habilidade de conjurar magias arcanas. A Tabela 7-5 e o texto explicativo do LdJ (págs. 104 e 105) fornecem todos os detalhes. A armadura utilizada não afeta a carga do personagem.

Escudos: Os escudos ainda podem ser combinados com armaduras para melhorar a CA do personagem, mas agora eles não aprimoram a CA em apenas 1 ponto. A Tabela 7-5 do LdJ inclui todas as estatísticas dos escudos.

Tamanho: O tamanho do personagem agora afeta sua CA. Criaturas pequenas (como halflings e gnomos) recebem +1 na CA, enquanto criaturas grandes (como ogros e minotauros) sofrem -1. Consulte a pág. 119 do LdJ.

Iniciativa

Os jogadores precisam jogar 1d20 para determinar quando seus personagens agirão durante o combate. O modificador de Destreza do personagem se aplica a essas jogadas de Iniciativa.



O que Mudou nas Raças de Personagens?

A raça do personagem ainda determina sua aparência geral e quais habilidades especiais ele possui. As mudanças mais significativas incluem:

Ajustes de Valores de Habilidade: Os ajustes dos valores de habilidades de algumas raças mudaram (veja o Capítulo 2 do LdJ). Essas mudanças não afetam os personagens que já existiam.

Valores Mínimos e Máximos para Habilidades: Não existem mais valores de habilidades mínimos ou máximos para raças.

Habilidades Exigidas: Não é mais necessário possuir valores específicos em habilidades para pertencer a qualquer raça.

O Meio-Orc: O meio-orc agora é uma raça padrão para personagens de jogadores. Mais detalhes no Capítulo 2 do Livro do Jogador.

Infravisão: Essa habilidade racial não existe mais. Ela foi substituída por duas habilidades semelhantes: Visão no Escuro e Visão na Penumbra.

Visão no Escuro é a habilidade de enxergar no escuro. Ela não envolve visão térmica e fontes de calor ou luz artificial não a atrapalham.

Visão na Penumbra é a habilidade enxergar bem durante a noite ou sob iluminação precária. Ela não funciona na ausência total de luz, como a Visão no Escuro, mas permite um alcance muito maior para a visão.

Detalhes sobre a Visão no Escuro e a Visão na Penumbra são encontrados no Capítulo 3 do LdM.

Características Raciais: Os poderes e habilidades específicas de cada raça mudaram. Veja as alterações no Capítulo 2 do LdJ.

Tamanho: Algumas raças de personagens são pequenas o suficiente para receber alguns bônus e penalidades em combate (+1 na CA, +1 nas jogadas de ataque, capacidade de carga inferior). Os detalhes estão na página 20 do Livro do Jogador.

Talentos

Os talentos são habilidades especiais que os jogadores podem escolher para seus personagens. Escolha um talento para o seu personagem, mais um talento adicional para cada 3 níveis subsequentes (ou seja, mais 1 no 3º nível, outro no 6º nível, 9º nível, 12º nível, 15º nível e 18º nível). Os talentos estão descritos no Capítulo 5, pág. 77, do LdJ.

Talentos Adicionais dos Guerreiros: Os guerreiros recebem talentos adicionais, sempre relacionados ao combate, além dos talentos recebidos normalmente. Consulte a pág. 37 do Livro do Jogador.

Talentos Adicionais dos Humanos: Os personagens humanos recebem um talento adicional de qualquer tipo, além dos talentos recebidos normalmente.

Perícias

As perícias representam habilidades e conhecimentos especiais que os personagens adquiriram (as perícias eram chamadas de Perícias Comuns no AD&D 2ª Edição). Cada personagem recebe uma quantidade de pontos limitada para adquirir perícias.

Personagens com Perícias Comuns: Se você criou seu personagem com as regras do AD&D 2ª Edição e usou o sistema opcional de perícias, é possível utilizar a seleção de Perícias Comuns como uma lista para adquirir as perícias do novo sistema. Basta distribuir seus pontos do sistema atual entre as perícias similares que seu personagem tinha (veja a lista a seguir). Consulte a tabela 4-1, pág. 58 do LdJ, para determinar a quantidade de pontos de perícia que seu personagem tem para distribuir entre as graduações.

O que Mudou nas Perícias?

As antigas perícias mudaram e foram substituídas por um sistema novo.

• **Perícias com Armas:** Agora são Talentos e fazem parte das estatísticas de classe do personagem. Não é necessário adquiri-las separadamente. Entretanto, é possível ampliar a seleção de armas do seu personagem através dos talentos Usar (tipo da arma). Consulte o Capítulo 5 do LdJ.

• **Perícias Comuns:** Agora são chamadas apenas de perícias. Cada perícia tem uma habilidade associada a ela, chamada de habilidade chave. Por exemplo, a Força está vinculada a Escalar. Sempre que você escolhe uma perícia, seu personagem adquire uma graduação nela, tornando-o melhor na sua utilização. Veja os detalhes no Capítulo 4 do LdJ.

• **Testes de Perícias:** Para realizar um teste de perícia, agora você lança 1d20 e soma o modificador da sua habilidade chave para aquela perícia, mais a quantidade de graduações que seu personagem tiver nela. Para obter sucesso, o resultado deve igualar ou superar a Classe de Dificuldade da tarefa.

Muitas perícias não exigem nenhum conhecimento especial e até personagens que não tenham nenhuma graduação nelas podem tentar utilizá-las. É possível converter uma perícia das edições anteriores: subtraia 5 do valor de teste do personagem. Por exemplo, caso um personagem da 2ª Edição do AD&D tivesse um valor de Montaria igual a 15, equivaleria a um bônus total de +10 na perícia Cavalgar da 3ª Edição.

Geral

Perícia Comum do AD&D
Agricultura
Lidar com Animais
Treinar Animais
Talentos Artísticos
Forjaria
Preparar Bebidas
Carpintaria
Sapataria
Cozinhar
Dança
Senso de Direção
Etiqueta
Preparar Fogueira
Pesca
Heráldica
Idiomas Modernos
Artesanato em Couro
Mineração
Cerâmica
Cavalgar Criatura Alada
Cavalgar Criatura Terrestre
Uso de Cordas
Marinhagem
Costura/Alfaiataria
Cantar
Trabalhar Pedra
Natação
Senso do Clima
Tecelagem

Perícia do D&D 3ª Edição
Profissão (fazendeiro)
Adestrar Animais
Adestrar Animais
Ofícios (qualquer)
Ofícios (forjaria)
Ofícios (destilaria)
Ofícios (carpintaria)
Ofícios (sapataria)
Ofícios (cozinhar)
Atuação (dança)
Senso de Direção
Diplomacia
Sobrevivência*
Profissão (pescador)
Conhecimento (heráld.)
Falar Idioma
Ofícios (curtume)
Profissão (mineração)
Ofícios (olaria)
Cavalgar

Cavalgar

Usar Cordas
Profissão (marinheiro)
Ofícios (costura)
Atuação (canto)
Ofícios (alvenaria)
Natação
Conhecimento (clima)
Ofícios (tecelagem)

Grupo dos Sacerdotes

Perícia Comum do AD&D
História Antiga
Astrologia
Engenharia
Cura
Herbalismo
Idiomas Antigos
História Local
Instrumento Musical
Navegação
Ler/Escriver
Religião
Conhecimento Místico

Perícia do D&D 3ª Edição
Conhecimento (história)
Conhecimento (astrol.)
Profissão (engenheiro)
Cura
Profissão (herborista)
Falar Idioma
Conhecimento (história)
Atuação (instr. musical)
Profissão (navegador)
Veja Dicas de Perícias
Conhecimento (religião)
Identificar Magias

Grupo dos Ladinos

Perícia Comum do AD&D
História Antiga
Avaliação
Disfarce
Falsificação
Jogo
Lapidação

Perícia do D&D 3ª Edição
Conhecimento (história)
Avaliação
Disfarce
Falsificação
Profissão (jogador)
Ofícios (lapidação)

Perícia Comum do AD&D	Perícia do D&D 3ª Edição
Malabarismo	Atuação (malabarismo)
Saltar	Saltar
História Local	Conhecimento (história)
Instrumento Musical	Atuação (instr.musical)
Ler Lábios	Leitura Labial
Preparar Armadilhas	Sobrevivência*
Andar na Corda-Bamba	Equilíbrio
Acrobacia	Acrobacia
Ventriloquismo	Atuação (ventriloq.)
Lutar no Escuro	Lutar às Cegas (Talentos, não é uma perícia)

Grupo dos Homens de Armas

Perícia Comum do AD&D	Perícia do D&D 3ª Edição
Conhecimento dos Animais	Sobrevivência*
Fazer Armaduras	Ofícios (fazer armad.)
Lutar no Escuro	Lutar às Cegas (Talentos, não é uma perícia)
Fabricar Arcos e Flechas	Ofícios (fazer arcos)
Conduzir Carruagens	Adestrar Animais
Vigor	Tolerância (Talentos, não é uma perícia)
Jogo	Profissão (jogador)
Caça	Profissão (caçador)
Montanhismo	Escalar
Navegação	Profissão (navegador)
Correr	Corrida (Talentos, não é uma perícia)
Preparar Armadilhas	Sobrevivência*
Sobrevivência	Sobrevivência*
Rastrear	Rastrear (Talentos, não é uma perícia)
Forjar Armas	Ofícios (arameiro)

Grupo dos Arcanos

Perícia Comum do AD&D	Perícia do D&D 3ª Edição
História Antiga	Conhecimento (história)
Astrologia	Conhecimento (astrol.)
Engenharia	Profissão (engenharia)
Lapidação	Ofícios (lapidação)
Cura	Cura
Herbalismo	Profissão (herborista)
Idiomas Antigos	Falar Idioma
História Local	Conhecimento (história)
Instrumento Musical	Atuação (instrumento musical)
Navegação	Profissão (navegador)
Ler/Escriver	Veja Dicas de Perícias
Religião	Conhecimento (religião)
Conhecimento Místico	Identificar Magias

Dicas de Perícias: Muitas perícias comuns do grupo Geral de AD&D 2ª Edição foram incorporadas pelas perícias Ofícios ou Profissão em *D&D 3ª Edição*. Muitas outras, pertencentes aos demais grupos, foram incorporadas pela perícia Conhecimento.

Não é mais necessário gastar pontos de perícia para que seu personagem seja alfabetizado. A capacidade de ler e escrever agora é inerente à maioria das classes do *D&D 3ª Edição*.

Embora exista a perícia Falar Idioma, também não é necessário gastar pontos em idiomas. Cada personagem conhece automaticamente um ou dois idiomas (de acordo com sua raça). Caso o personagem tenha um modificador positivo de Inteligência, conhecerá idiomas adicionais equivalentes ao valor desse modificador.

Caso a perícia possa ser utilizada sem treinamento (veja as descrições individuais das perícias no LdJ), o personagem será capaz de usá-la sem gastar nenhum ponto de perícia; se o PJ tiver um valor elevado na habilidade chave da perícia, poderá até ser bom nela.

Algumas perícias, como Lutar no Escuro, tornaram-se Talentos.

Se você não conseguir encontrar uma perícia ou talento equivalente a uma perícia antiga do seu personagem, escolha uma perícia nova ou consulte Problemas com Personagens, pág. 09.

Em muitos casos, não será possível gastar todos os pontos de perícia adquiridos apenas com as perícias antigas do personagem. Sinta-se à vontade para gastar os pontos restantes em perícias novas.

Muitas raças recebem bônus em testes de perícias e os humanos recebem pontos de perícia adicionais. Consulte a descrição da raça do seu personagem no Capítulo 2 do LdJ antes de anotar os valores totais das perícias na sua planilha.

Se você ficar sem pontos de perícia antes de comprar todas as perícias equivalentes às antigas, não será necessário desistir de nenhuma das perícias comuns do AD&D. Considere gastar menos pontos em algumas perícias, uma vez que não é preciso adquirir a graduação máxima em qualquer uma delas (ou todas); utilize esses pontos para comprar as perícias que faltam. Caso seu personagem pertença ao 4º nível ou superior, talvez seja vantajoso voltar ao passo de Valores de Habilidade e aumentar a Inteligência do personagem, obtendo assim mais pontos de perícias para gastar.

Personagens com Talentos Secundários: Se você criou seu personagem com as regras de AD&D 2ª Edição que considerava os Talentos Secundários, seu personagem conhecerá uma ou mais versões das perícias Ofícios ou Profissão.

Convertendo Talentos de Ladrão: Caso seu personagem fosse um ladrão ou membro de outra classe que tinha acesso aos talentos de Ladrão, será necessário escolher algumas perícias para substituir esses talentos, da seguinte forma:

Talento de Ladrão	Perícia de D&D
Furtar Bolsos	Punga
Abriu Fechaduras	Abriu Fechaduras
Mover-se em Silêncio	Furtividade
Esconder-se nas Sombras	Esconder-se
Ouvir Ruídos	Ouvir
Escalar Muros	Escalar
Decifrar Linguagens	Decifrar Escrita
Achar/Desarmar	Procurar (achar),
Armadilhas	Operar Mecanismo (desarmar)

É possível converter o valor percentual das edições anteriores para as novas perícias da 3ª Edição: divida o valor anterior por 5, arredonde para baixo e subtraia 5 do resultado. Por exemplo, Damarin era um ladrão com o talento Ouvir Ruídos 65%; isso equivaleria a um bônus total de +8 na perícia Ouvir ($65:5 = 13; 13 - 5 = 8$).

Dicas para os Talentos de Ladrão: Para calcular os bônus das novas perícias do seu personagem, certifique-se de incluir o modificador da habilidade chave daquela perícia. Por exemplo, o modificador de Sabedoria agora afeta a perícia Ouvir.

Os ladinos e bardos têm acesso exclusivo à perícia Usar Instrumento Mágico na 3ª Edição (consulte sua descrição na pág. 75 do LdJ). Essa perícia é semelhante à antiga habilidade Usar Pergaminhos, mas se aplica a qualquer tipo de item mágico.

Diversos talentos de ladrão antigos se tornaram mais amplos e úteis. Por exemplo, a perícia Procurar agora permite aos personagens encontrar tesouros escondidos, localizar portas secretas e até mesmo identificar pegadas. Uma leitura cuidadosa da descrição da perícia pode revelar algumas surpresas agradáveis.

Equipamento

A maioria do equipamento funciona da mesma maneira da edição anterior. Existem apenas algumas diferenças:

• **Armas:** As armas não têm mais quantidades de dano diferente conforme o tamanho do alvo. Em vez disso, adquiriram capacidades diferentes para infligir sucessos decisivos, conforme explicado sob Armas, no Capítulo 7 do LdJ.

O sistema recebeu novas regras para armas de duas mãos e combate com duas armas. Veja mais detalhes no Capítulo 8 do LdJ.

Caso o personagem tenha uma arma que não conste no LdJ, consulte Problemas com Personagens a seguir.

• **Carga:** As velhas regras para Carga foram substituídas por um sistema simples que determina a carga total do personagem em função de seu tamanho e valor de Força. Veja Capacidade de Carga, pág. 141 do Livro do Jogador.

O que mudou nos Personagens com Classe Dupla e Múltipla?

Personagens com classes múltiplas: Não existem mais dois sistemas diferentes para lidar com personagens com classe dupla ou múltipla. Todos os personagens com mais de uma classe são chamados de personagens multiclasses.

A opção de multiclasses está disponível para personagens de qualquer raça.

Um personagem multiclasses avarça uma classe de cada vez, sempre escolhendo qual classe irá evoluir a cada vez que o personagem alcança um novo nível. Todas as habilidades de classe que o personagem adquire são cumulativas e o nível do personagem equivale ao total de todos os níveis que o personagem alcançou. Por exemplo, um guerreiro/mago/ladino de níveis 3º/3º/3º é um personagem de 9º nível. Consulte a pág. 55, Capítulo 3, do LdJ para obter mais detalhes.

Nível da Classe X Nível do Personagem: O nível de classe é o nível que o personagem atingiu em uma determinada classe. O nível do personagem é a soma de todos os níveis que o personagem atingiu em todas as suas classes.

• **Itens Mágicos:** A maioria dos itens mágicos funciona de forma idêntica às edições anteriores. A seção Magia, na pág. 13, descreve as principais mudanças.

Problemas com Personagens

Essa seção oferece auxílio para lidar com problemas que podem aparecer ao converter um personagem.

• **"Meu personagem tem uma magia ou item mágico que não está incluído nas novas regras":** Substitua por uma magia ou item similar. Consulte a seção Magia na pág. 13 para obter mais informações sobre a conversão de magias e itens mágicos para a nova edição.

• **"Meu personagem tem uma arma que não está na lista de armas atual":** Substitua por uma arma similar do mesmo tipo e tamanho (por exemplo, troque uma claymore ou katana por uma espada bastarda) ou crie estatísticas para a arma baseada num equipamento semelhante do LdJ. Por exemplo, qualquer arma que tenha uma corda ou corrente provavelmente funcionará como um mangual leve ou pesado.

• **"Criei meu personagem com um kit":** Os diversos kits do AD&D 2ª Edição variam muito em impacto e profundidade, mas todos são essencialmente pequenas classes de personagens. É mais complicado adaptar um personagem criado através de um kit, mas isso pode ser feito:

Perícias com Armas: Se a classe do personagem não inclui uma arma que o kit exija, recomende ou forneça como bônus para o personagem, ele automaticamente adquire o talento Usar dessa arma específica sem utilizar nenhum de seus talentos normais.

* A perícia Sobrevivência inclui as antigas perícias Conhecimento dos Animais, Preparar Fogueira, Preparar Armadilhas e Sobrevivência.

Perícias Comuns: Qualquer perícia incluída na descrição do kit (exigida, recomendada ou bônus) estará disponível para o personagem como perícia de classe, mesmo quando for considerada de outra classe ou até mesmo exclusiva de outra classe distinta. Se o personagem não tiver pontos de perícia suficientes para comprar todas as perícias de seu kit, ele deverá desistir de algumas delas. Elimine aquelas da lista de perícias recomendadas antes de eliminar aquelas presentes nas listas de bônus e exigida.

Benefícios e Defeitos Especiais: O personagem mantém quaisquer benefícios e defeitos fornecidos pelo kit. Cada benefício especial é considerado um dos talentos disponíveis para o personagem. Se o benefício especial do kit consta no *Livro do Jogador* como uma perícia, o personagem deverá adquirir no mínimo 4 graduações nessa perícia e selecionar o talento Foco em Perícia adequado.

Se um benefício especial constar no LdJ como um talento, considere a descrição desse último em vez da descrição do kit. Esse personagem não precisa atender quaisquer pré-requisitos necessários para obter o talento em questão.

Se um benefício não estiver incluído no *Livro do Jogador* como um talento, considere-o um novo talento, usando a descrição do kit como base.

Se um benefício inclui uma habilidade de outra classe, o personagem deverá se tornar multiclasse e dedicar no mínimo um quarto de seus níveis para essa classe (pelo menos 1 nível). A outra classe sempre será tratada como sua classe favorecida.

Por exemplo: o kit *swashbuckler* do *Livro do Ladrão* permite ao personagem utilizar a TAC0 do guer-

O que mudou nas Resistências?

Os personagens ainda podem realizar jogadas de Resistência para evitar os efeitos de magias hostis e outras formas de consequências desagradáveis, mas os procedimentos são um pouco diferentes:

Categorias de Resistências: Agora existem apenas três categorias de Resistência: Fortitude, Reflexos e Vontade. Para obter mais detalhes, veja Testes de Resistência, pág. 119, Capítulo 8, do LdJ.

Bônus e Dificuldades para Resistências: Os personagens não possuem mais números estáticos para suas resistências. Em vez disso, o personagem tem um bônus ou penalidade aplicada a qualquer teste de resistência.

Para obter sucesso, o resultado do teste de resistência deve igualar ou superar a Classe de Dificuldade da tarefa.

É possível converter o valor das jogadas de resistência das edições anteriores para a 3ª Edição: basta subtrair o valor anterior de 15.

O valor do teste de resistência de Fortitude é obtido a partir da Resistência a Paralisação/Veneno/Morte por Magia. Por exemplo, um guerreiro de 5º nível criado com as regras da edição anterior teria uma Resistência contra Paralisação igual a 11. Isso equivale a +4 de bônus de Fortitude.

Os valores dos testes de resistência de Vontade e Reflexos são obtidos a partir da antiga Resistência à Magia. Por exemplo, um guerreiro de 5º nível criado com as regras da edição anterior teria uma Resistência contra Magia igual a 14. Isso equivale a +1 de bônus de Reflexos e Vontade.

O que mudou nas Magias?

As magias ainda são ferramentas úteis e armas potentes. As mudanças mais significativas incluem:

• **Magias Arcanas e Divinas:** As magias agora estão divididas em duas categorias amplas:

Os magos, bardos e alguns outros tipos de personagens conjuram magias arcanas. Os personagens precisam de talento natural ou conhecimento especializado para conjurar magias arcanas. As armaduras costumam interferir com os gestos e movimentos complexos necessários para lançar uma magia arcana.

Uma magia divina depende da dedicação e da fé do personagem a algum poder superior. A armadura não interfere com a conjuração de magias divinas como acontece com as magias arcanas.

• **Concentração:** Conjurando uma magia ainda é uma tarefa mentalmente dispendiosa para o personagem, mas distrações (como sofrer dano em combate) não significam automaticamente a perda da magia. Para obter mais detalhes, consulte os Capítulos 8 e 10 do LdJ.

• **Preparação de Magia:** Os personagens não memorizam mais suas magias, mas preparam-nas com antecedência. Não é mais necessário preparar toda a sua lista diária de magias de uma vez só. Eles podem "guardar" parte de sua capacidade mágica até descobrir o que o dia lhes reserva. Para obter mais

reio. No *D&D 3ª Edição*, um personagem *swashbuckler* de 8º nível seria um guerreiro/ladino, com pelo menos 2 níveis de guerreiro. Como o guerreiro é a classe favorecida para os *swashbucklers*, o personagem não sofre nenhuma penalidade de XP por ter alguns níveis na classe guerreiro.

• **"Não consigo encontrar uma perícia equivalente a uma antiga":** Qualquer perícia comum de uma edição anterior se enquadra numa das perícias novas. Primeiro, certifique-se que a antiga perícia em questão não se tornou um talento ou está incluída em outra perícia (veja mais detalhes em Perícias, pág. 07). Eis como converter uma perícia antiga em uma nova.

Grupo de Perícias: Determine quais personagens são capazes de comprar a perícia como uma perícia de classe.

Grupo Cerni: Essas perícias pertencem a qualquer classe de personagem.

Grupo dos Sacerdotes: Essas perícias pertencem às classes clérigo, druida, paladino e ranger.

Grupo dos Ladinos: Essas perícias pertencem às classes bardo e ladino.

Grupo dos Homens de Armas: Essas perícias pertencem às classes bárbaro, guerreiro, paladino e ranger.

Grupo dos Arcanos: Essas perícias pertencem às classes bardo, feiticeiro e mago.

Número de Pontos Necessários: Não existem mais. Os personagens pagam 1 ponto de perícia para cada graduação nas perícias da classe e 2 pontos para cada graduação nas perícias de outra classe.

Habilidade Relevante: Ela se tornou a 'habilidade de chave' da perícia. Caso mais de uma habilidade relevante seja apresentada, o jogador deve escolher uma ao comprar a perícia e sempre utilizar essa habilidade para a perícia em questão.

Se a habilidade relevante é mostrada como NN (Não Necessário), considere a perícia como um talento.

Modificador do Teste: Não se aplica mais. Quando o personagem usa a perícia, o Mestre determina a Classe de Dificuldade para a tarefa, conforme descrito no Capítulo 4 do LdJ e no Capítulo 3 do LdM.

É possível usar o Modificador do Teste como um auxílio para determinar a dificuldade de utilização da perícia. Se o Modificador do Teste for +1 ou superior, a CD para um uso rotineiro da perícia seria 10. Caso o modificador do teste seja 0 ou inferior, a CD para um uso rotineiro da perícia seria 15 (ou exigiria um teste resistido). Nesse caso, um "uso rotineiro" é um uso típico e comum da perícia, mas nada fantástico, exagerado ou heróico. Por exemplo, trotar suavemente em uma estrada, montado em um cavalo é um uso rotineiro da perícia Cavalgar.

Descrição da Perícia: Considere-a como a descrição de uma perícia nova. O Mestre precisará decidir se a perícia poderá ou não ser utilizada sem treinamento, se existe a possibilidade de novas tentativas e quanto tempo cada uso da perícia gasta. A melhor maneira para determinar esses detalhes é compará-la a uma perícia semelhante do LdJ.

Por exemplo: A perícia *Mendigar* do *Livro do Ladrão* funciona de forma similar às perícias *Blefar* e *Obter Informação*, somadas a um pouco de *Disfarces*. Na verdade, se o personagem tiver *Blefar* e *Disfarces*, provavelmente não precisará de qualquer outra perícia para mendigar. Seria melhor considerar simples tentativas de esmolar ("Desculpe, mas o senhor teria um trocado para um órfão?") como uma tentativa de *Blefar*.

Em qualquer caso, *Blefar*, *Obter Informação* e *Disfarces* podem ser usadas sem treinamento; portanto *Mendigar* também poderia. "Trabalha:" uma área para conseguir algum dinheiro levaria um dia.

A preparação para um dia de mendicância levaria 1d3x10 minutos, como a perícia *Disfarces*. Para resolver a tentativa, faça um teste de *Mendigar* (ou *Blefar*) resistido pela perícia *Sentir Motivação* média das pessoas no local onde o personagem está. Aplique os modificadores da descrição da perícia *Mendigar* como penalidades para a jogada da nova perícia. Um sucesso forneceria dinheiro suficiente para estadia e comida durante um dia (2d8 pp).

• **"Eu quero um ajuste de XP mais preciso":** A seção 'Nível e Experiência' fornece um método rápido para ajustar o total de XP de um personagem, mas não é exatamente preciso. Caso você não se importe em fazer algumas contas, é possível calcular quanto seu personagem está perto de alcançar o próximo nível e posicioná-lo na mesma distância sob a nova versão do *D&D*. Eis como fazê-lo para um personagem de uma única classe:

O que mudou na TAC0 e na Classe de Armadura?

Na 3ª edição, os personagens não possuem TAC0 e a Classe de Armadura agora aumenta em vez de diminuir.

Bônus de ataque: No lugar da TAC0, agora o personagem tem um bônus de ataque aplicado a todas as suas jogadas de ataque. Se o resultado de uma jogada de ataque igualar ou superar a Classe de Armadura do alvo, o ataque foi bem-sucedido e causou dano. Para comparar a TAC0 ao bônus de ataque, subtraia a TAC0 de 20. Por exemplo: se o antigo personagem de *AD&D 2ª Edição* tinha TAC0 18, ele terá a mesma habilidade de combate no *D&D 3ª Edição* — seu bônus de ataque será +2.

Classe de Armadura: Agora começa com 10 (o valor de CA para um personagem Médio sem armadura) e aumenta. Não existe mais um limite máximo para a Classe de Armadura. Para comparar a Classe de Armadura entre as edições, subtraia o antigo valor da CA de 20. Por exemplo: se o antigo personagem de *AD&D 2ª Edição* tinha CA 5, ele terá a mesma proteção a ataques no *D&D 3ª Edição* — sua CA será 15; caso a CA seja negativa, basta somar o valor a 20: se o antigo personagem tinha CA -3, sua CA será 23.



O que mudou nas Classes de Personagens?

A classe de seu personagem ainda determina muita coisa, desde sua habilidade em combate e Dados de Vida até sua capacidade de conjurar magias e seus testes de resistência. As mudanças mais significativas incluem:

Bônus e penalidades de Habilidade: Os valores de habilidade agora afetam os personagens de todas as classes da mesma forma. Por exemplo, todos os personagens recebem o mesmo bônus nos Pontos de Vida em função de uma Constituição elevada. Todos os conjuradores recebem magias adicionais, embora a habilidade vinculada a magias varie conforme a classe.

Bardo: Os bardos agora têm sua própria lista de magias, que incluem truques (magias de nível 0). A habilidade do bardo de produzir efeitos mágicos a partir da música foi expandida.

Clérigos e Sacerdotes: Todos os personagens sacerdotes (exceto os druidas) são chamados de clérigos na 3ª Edição; todos os clérigos usam a mesma lista básica de magias. Os clérigos adquirem magias e habilidades adicionais concedidos de acordo com seus Domínios (antes chamados de Esferas). Consulte o clérigo na pág. 29 do LdJ. A lista de magias dos clérigos agora inclui magias de 8º e 9º nível e as preces (magias de nível 0).

Os clérigos ainda tem poder sobre os mortos-vivos, mas as regras mudaram. Os detalhes são descritos em *Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos*, pág. 139 do LdJ.

Druidas: A lista de magias do druida também inclui as magias de 8º e 9º nível e as preces (magias de nível 0).

Dados de Vida: Todas as classes recebem um Dado de Vida para cada nível, do 1º ao 20º.

Novas Classes: As classes monge, bárbaro e feiticeiro foram adicionadas ao *D&D 3ª Edição*. Elas são descritas no Capítulo 3 do LdJ.

Ataques Múltiplos: Todos os tipos de personagens adquirem a capacidade de atacar várias vezes por rodada. Essas regras estão descritas na Tabela 3-1 do LdJ e o texto que a acompanha.

Ladrões: Os ladrões agora são chamados de ladinos; eles ainda detêm várias habilidades especiais (desde furtar bolsos até escalar paredes), mas elas foram incorporadas ao sistema geral de perícias. Consulte o ladino na pág. 46 do LdJ e perícias na pág. 90 do LdM.

A habilidade Ataque pelas Costas do ladrão foi substituída pela habilidade Ataque Furtivo, muito mais versátil; a habilidade Usar Pergaminhos foi expandida e tornou-se a perícia Usar Instrumento Mágico.

Mago: A lista de magias do mago agora inclui os truques (magias de nível 0). Os magos especialistas agora podem escolher sua escola proibida com mais liberdade.

1. Pegue o antigo total de XP do personagem e subtraia o mínimo necessário para alcançar o seu nível atual, usando a tabela da edição anterior. Por exemplo: Trafnar é um guerreiro de 7º nível, criado com as regras do AD&D 2ª Edição, e tem 87.500 XP. O mínimo de XP necessários para Trafnar atingir o 7º nível era 64.000 XP; $87.500 - 64.000 = 23.500$

2. Subtraia a quantidade mínima de XP necessária para alcançar o nível atual do personagem do mínimo necessário para alcançar o próximo nível (ambos na antiga tabela). Por exemplo, Trafnar precisaria de 64.000 XP para alcançar o 7º nível e 125.000 XP para atingir o 8º nível; $125.000 - 64.000 = 61.000$

3. Divida o número que você obteve no passo 1 pelo valor que conseguiu no passo 2. No caso de Trafnar, $23.500 \div 61.000 =$ cerca de 0,385.

4. Subtraia a quantidade mínima de XP necessária para alcançar o nível atual do personagem na nova tabela do *D&D 3ª Edição* do mínimo necessário para atingir o próximo nível. Por exemplo, Trafnar precisaria de 21.000 XP para alcançar o 7º nível e de 28.000 para chegar ao 8º nível; $28.000 - 21.000 = 7.000$.

5. Multiplique o valor obtido no passo 3 pelo número que você conseguiu no passo 4 e arredonde para baixo até o primeiro número inteiro existente. No caso de Trafnar: $0,385 \times 7.000 = 2.695$.

6. Some o valor obtido no passo 5 ao mínimo necessário para alcançar o nível atual do personagem na nova tabela de XP. Esse é o total ajustado de experiência do personagem. No caso de Trafnar: $2.695 + 21.000 = 23.695$.

Personagens de Classe Dupla: Para ajustar o total de XP de um personagem de classe dupla, siga os passos descritos acima, usando a classe ativa do personagem. Por exemplo, Esmeralda é um personagem de classe dupla clérigo 7/mago 2, criado sob as regras do AD&D 2ª Edição, atualmente ganhando experiência na classe de mago. Ao ajustar o total de experiência de Esmeralda, os cálculos devem se basear na velha tabela para magos.

Personagens de Classes Múltiplas: Para ajustar o total de XP de um personagem com classes múltiplas, tome como base a classe de nível mais elevado. Se o personagem tiver duas classes com o mesmo nível, considere a classe que exija mais XP para alcançar o próximo nível. Por exemplo, Damarin é um guerreiro 8/mago 9/ladino 9, criado sob as regras do AD&D 2ª Edição. Para ajustar o total de experiência de Damarin, é preciso utilizar a classe de mago como base para os cálculos, pois seriam necessários mais XP para se tornar um mago de 10º nível que um ladino de 10º nível.



tar o total de experiência de Damarin, é preciso utilizar a classe de mago como base para os cálculos, pois seriam necessários mais XP para se tornar um mago de 10º nível que um ladino de 10º nível.

MAGIA

As magias e os itens mágicos ainda representam uma parte importante do *D&D 3ª Edição*. As magias mais comuns e os itens mais famosos foram incluídos no *Livro do Jogador* e no *Livro do Mestre* ou podem ser convertidos para as novas regras muito facilmente.

Novos Nomes das Magias

As magias a seguir foram rebatizadas na 3ª Edição. Em geral, os novos nomes refletem alterações no funcionamento das magias ou apenas uma explicação mais apurada do efeito de cada uma:

Nome Antigo	Novo Nome
Afugentar Plantas	Repelir Madeira
Aprisionamento	Âncora Planar
Arma Encantada	Arma Mágica Aprimorada
Árvore	Forma de Árvore
Aura Esotérica	Aura Mágica
de Nystul	de Nystul
Auxílio Imediato	Refúgio
Borrar a Visão	Nublar
Caçador Invisível	Invocar Criaturas VII
Cegueira	Cegueira/Surdez
Clariaudiência	Clariaudiência/Clariaudiência
Clarividência	Clarividência/Clariaudiência
Concha Antimagia	Campo de Antimagia
Concha de Proteção	Cúpula de Proteção contra Vida a Animais
Conjurar Elem. da Terra	Aliado Extra-planar
Conjurar Elem. do Fogo	Aliado Extra-planar
Conjurar Elemental	Invocar Criaturas V
Convocar Animais I	Invocar Aliado da Natureza I
Convocar Animais II	Invocar Aliado da Natureza II
Convocar Animais III	Invocar Aliado da Natureza III
Convocar Criaturas I	Invocar Criaturas I
Convocar Criaturas II	Invocar Criaturas II
Convocar Criaturas II	Invocar Criaturas III
Convocar Criaturas IV	Invocar Criaturas IV
Convocar Criaturas V	Invocar Criaturas V
Convocar Criaturas VI	Invocar Criaturas VI
Convocar Criaturas VII	Invocar Criaturas VII
Convocar Enxames	Invocar Enxames
Convocar Sombras	Evocação de Sombras
Criação Fantasmagórica	Imagem Menor
Curar Cegueira ou Surdez	Remover Cegueira/Surdez
Curar Doença	Remover Doença
Dardos Místicos	Misseis Místicos
Descer para a Loucura	Insanidade
Detector Invisibilidade	Ver o Invisível
Detector Mentiras	Discernir Mentiras
Dissecação Horrível	Evaporação
de Abi-Dalzim	
Dominação	Dominar Pessoas

Nome Antigo	Novo Nome
Encantar Cobras	Transe Animal
Encantar Pessoas ou Mamíferos	Enfeitiçar Pessoas ou Animais
Esconder Itens	Refugiar Itens
Escuridão Contínua	Escuridão Profunda
Escuridão, 4,5m	Escuridão
Expandir/Encolher	Aumentar/Reduzir
Fechadura Arcana	Tranca Arcana
Força	Força do Touro
Força Espectral	Imagem Maior
Força Fantasmagórica	Imagem Silenciosa
Forma Ectoplasmática	Forma Gasosa
Ilusão Permanente	Imagem Permanente
Ilusão Programada	Imagem Programada
Imunidade à Magia de Serten	Proteção Contra Magias
Infravisão	Visão no Escuro
Inseto Gigante	Verme Gigante
Invisibilidade, 3 m	Esfera de Invisibilidade
Item	Encolher Item
Localizar Animais ou Plantas	Detectar Animais e Plantas
Luz Contínua	Luz do Dia
Magia Astral	Projeção Astral
Magia Sombria	Evocação de Sombra
	Aprimorada
Martelo Espiritual	Arma Espiritual
Mensageiro	Mensageiro Animal
Monstros de Sombra	Conjuração de Sombra
Monstros Sombrios	Conjuração de Sombra Aprimorada
Mudança de Plano	Viagem Planar
Néblina Mortal	Névoa Ácida
Névoa	Névoa Obscurecente
Nó	Animar Cordas
Obscurecimento	Névoa Obscurecente
Palavra Profana	Palavra Profana
Partir Água	Controlar a Água
PES	Detectar Pensamentos
Proteção a Magia	Resistência à Magia
Proteção ao Calor/Frio	Resistência a Elementos
Proteção ao Mal, 3 m	Círculo Mágico Contra o Mal
Provocar Doenças	Praga
Provocar Ferim. Graves	Infligir Ferimentos Graves
Provocar Ferim. Leves	Infligir Ferimentos Leves
Provocar Ferimentos Críticos	Infligir Ferimentos Críticos
Realce Mnemônico de Rary	Melhoria Mnemônica de Rary
Repelir Insetos	Repelir Vermes
Resistir a Calor/Frio	Suportar Elementos
Restauração	Restauração Aprimorada
Retardar Venenos	Retardar Envenenamento
Runa Arcana	Marca Arcana
Silêncio, 4,5 m	Silêncio
Som Ilusório	Som Fantasma
Surdez	Cegueira/Surdez
Susto	Medo
Teleporte por Árvores	Caminhar em Árvores
Tornar Roso	Controlar a Água
Truque	Prestidigitação

Magias Arcanas com Novas Escolas

As magias arcanas apresentadas a seguir tiveram suas escolas alteradas; as magias que pertenciam a diversas escolas agora pertencem a apenas uma.

Nome da Magia	Escola Antiga	Nova Escola
Andar nas Sombras	I/F, E/F	Ilusão
Animação Ilusória	Adiv., I/F	Ilusão
Arca Secreta de Leomund	Alt., C/I	Conjuração
Arma Encantada*	E/F	Transmutação
Armadilha de Fogo	Abj., I/E	Abjuração
Aterrorizar	E/F	Necromancia
Auxílio Imediato*	Alt., E/F	Transmutação
Boca Encantada	Alt.	Ilusão
Cegueira	I/F	Transmutação
Cerrar Portas	Alt.	Abjuração
Comando Visual	E/F, I/F	Transmutação
Compór	E/F, Alt.	Transmutação
Criar Itens Efêmeros	I/F	Conjuração
Criar Itens Temporários	I/F	Conjuração
Desejo	C/I	Universal
Desejo Restrito	C/I, I/E	Universal
Disjunção de Mordekainen	Alt., E/F	Abjuração
Dissecação Horrível de Abi-Dalzim*	Alt., Necr.	Necromancia
Drenar Energia	I/E, Necr.	Necromancia
Enganar Visão	Adiv.	Ilusão
Escudo Arcano	I/E	Abjuração
Escudo de Fogo	I/E, Alt.	Evocação
Escuridão, 4,5m*	Alt.	Evocação
Esfera Gélida de Otiluke	Alt., I/E	Evocação
Esfera Prismática	Abj., C/I	Abjuração
Esfera Resiliente de Otiluke	Alt., I/E	Evocação
Esfera Telecinética de Otiluke	Alt. I/E	Evocação
Fechadura Arcana*	Alt.	Abjuração
Forma Ectoplasmática*	Alt., I/F	Transmutação
Globos de Luz	Alt.	Ilusão
Idiomas	Alt.	Adivinhação
Leque Cromático	Alt.	Ilusão
Ler Magias	Adiv.	Universal
Lufada de Vento	Alt.	Evocação
Luz	Alt.	Evocação
Luz Contínua*	Alt.	Evocação
Magia Astral*	I/E	Necromancia
Mansão Magnífica de Mordekainen	Alt., C/I	Conjuração
Medo	I/F	Necromancia
Miragem Arcana	I/F, Alt.	Ilusão
Montaria Fantasmagórica	C/I, I/F	Conjuração
Muralha de Ferro	I/E	Conjuração
Muralha de Pedra	I/E	Conjuração
Muralha de Vento	Alt.	Evocação
Muralha Prismática	C/I	Evocação
Névoa	Alt.	Conjuração

Nome da Magia	Escola Antiga	Nova Escola
Névoa Fétida	I/E	Conjuração
Névoa Mortal	I/E	Conjuração
Névoa Sólida	Alt.	Conjuração
Nuvem Incendiária	Alt. I/E	Conjuração
Olho Arcano	Alt.	Adivinhação
Ordem	I/E, E/F	Encantamento
Padrão Prismático	Alt., I/F	Ilusão
Pele Rochosa	Alt.	Abjuração
Pequeno Refúgio de Leomund	Alt.	Evocação
Permanência	Alt.	Universal
Pesadelo	I/E, I/F	Ilusão
Projetar Imagem	Alt., I/F	Ilusão
Proteger Fortalezas	I/F, Alt., E/F	Abjuração
Raio de Enfraquecimento	E/F	Necromancia
Rajada Prismática	C/I	Evocação
Refugiar Itens	I/F, Abj.	Abjuração
Refúgio Secreto de Leomund	Alt., E/F	Conjuração
Runa Arcana*	Alt.	Universal
Runas Explosivas	Alt.	Abjuração
Símbolo	C/I	Universal
Sonho	I/E, I/F	Ilusão
Teia	I/E	Conjuração
Transformação de Tenser	Alt., I/E	Transmutação
Vento Sussurrante	Alt., I/F	Transmutação

Legenda:
Alt. = Alteração; I/F = Ilusão/Fantasma; E/F = Encantamento/Feitiço; C/I = Conjuração/Invocação; Abj. = Abjuração; Necr. = Necromancia; I/E = Invocação/Evocação; Adiv. = Adivinhação Maior
* Essas magias receberam novos nomes. Consulte a lista com os nomes das magias novas, acima.



Como Converter as Magias Antigas

Geralmente é muito simples converter as magias de AD&D para as regras da 3ª Edição. Siga os seguintes passos:

Escola: Quase sempre, a escola da magia não foi alterada. Em todo caso, consulte o *Livro do Jogador* para encontrar uma magia similar e então inclua a magia antiga na mesma escola. Por exemplo, as magias de cura e a maioria das magias de muralhas pertencem à escola da Conjuração. Algumas escolas receberam nomes novos e mais simples.

Nome da Escola Antiga	Nome da Nova Escola
Abjuração	Abjuração
Adivinhação	Adivinhação
Adivinhação Maior	Adivinhação
Adivinhação Menor	Adivinhação
Alteração	Transmutação
Conjuração/Invocação	Conjuração
Encantamento/Feitiço	Encantamento
Invocação/Evocação	Evocação
Necromancia	Necromancia

Sub-escolas e Descritores: As versões anteriores de D&D não utilizavam sub-escolas e descritores. Caso seja necessário, a maneira mais fácil de fazê-lo é encontrar uma magia similar no *Livro do Jogador* e incluir a magia antiga sob a mesma sub-escola e descritor.

Nível: O nível da magia quase sempre é o mesmo.

Alcance: Compare o alcance da magia antiga com a tabela a seguir. Caso ela tenha um alcance que varie conforme o nível do personagem, considere o valor do nível mínimo necessário para conjurar a magia. Caso ela tenha alcances diferentes para ambientes fechados e abertos, use o maior dentre ambos.

Alcance Antigo	Novo Alcance
o	Pessoal
Toque	Toque
0-30 metros	Curto*
31-100 metros	Médio
101 ou mais metros	Longo
Ilimitado	Ilimitado

* Algumas magias geram efeitos que irradiam a partir do corpo do conjurador. Se esse for o caso, o alcance estará mencionado na descrição da magia antiga; basta converter o alcance em metros e considerá-lo para as novas regras.

Componentes: Permanecem inalterados. Lembre-se que qualquer componente material que não seja consumido durante a conjuração da magia é chamado de Foco na 3ª Edição.

Duração: Compare a duração da magia antiga com os exemplos a seguir. Caso a magia tenha uma duração que varie conforme o nível do personagem, considere o valor do nível mínimo necessário para conjurar a magia.

4 rodadas ou menos: 1 rodada por nível de conjurador.

5 rodadas ou mais, porém ainda medida em rodadas: 1 minuto por nível de conjurador.

Qualquer duração medida em turnos: 10 minutos por nível de conjurador.

Qualquer duração medida em horas ou dias: Inalterada.

Permanente: Em geral, permanece inalterada, mas algumas magias que antes eram permanentes se tornaram "instantâneas" na 3ª Edição. Compare a magia antiga com uma similar no *Livro do Jogador* e considere a duração da nova magia.

Instantânea: Inalterada.

Especial: Essas magias perduram até que algo especial aconteça, como a perda de concentração do conjurador, um efeito externo ative a magia ou o alvo realize um teste de resistência. A duração constará na descrição da magia. Defina a duração comparando a magia antiga com uma magia similar do *Livro do Jogador*. Caso não seja possível encontrar uma magia similar, use a duração antiga, conforme a descrição da magia.

Tempo de Execução: Caso o tempo de execução anterior seja inferior a 1 rodada, o novo tempo de execução será 1 ação. Caso o tempo de execução anterior seja superior a 1 rodada, ele permanece inalterado. Se o tempo de execução antigo for mensurado em turnos, o novo tempo de execução será igual a 10 minutos X a quantidade de turnos do tempo de execução antigo.

Área de Efeito: Em geral, permanece inalterada. A 3ª Edição de D&D é muito clara acerca do funcionamento de todas as magias, em especial daquelas capazes de afetar apenas uma quantidade limitada de alvos numa determinada área em vez de todos os presentes. Compare a descrição da magia com a explicação sobre área de efeito do Capítulo 10: Mágica do *Livro do Jogador*. Raramente, será preciso encontrar uma magia similar no *Livro do Jogador*.

Teste de Resistência: Compare o teste de resistência da magia antiga com a tabela a seguir:

Teste de Resistência Antigo	Teste de Resistência Novo
½	Reduz à metade
Nega	Anula ou Descrença*
Nenhum	Raro em D&D 3ª Edição

- Os testes de resistência para reduzir à metade geralmente serão testes de Reflexos, exceto quando a magia gerar um efeito que não cause pontos de dano. Nesse caso, será um teste de Vontade.
- Os testes de resistência para anular um efeito são testes de Vontade ou Fortitude. Os testes de Vontade são utilizados contra efeitos mentais e os testes de Fortitude contra efeitos que causariam a morte ou alteração do personagem (consulte a seção sobre Testes de Resistência do Capítulo 10 do *Livro do Jogador*). Quando a magia pertencer à escola de Ilusão, troque "Anula" para "Descrença".
- Poucas magias da nova edição de D&D não permitem nenhum teste de resistência. Caso a magia tenha alcance "Pessoal" ou "Toque", mantenha a ausência de um teste de resistência. Sempre que o alcance for superior a "Toque", permita um teste de resistência cujo sucesso anularia a magia.

Resistência à Magia: Essa referência deve conter a palavra "Sim", a menos que a magia não gere nenhum efeito direto sobre o alvo. Caso tenha qualquer dúvida, compare a magia com uma similar do Livro do Jogador. As seções sobre Resistência à Magia do capítulo 10 do Livro do Jogador e do capítulo 3 do Livro do Mestre discutem esse tópico com mais detalhes.

Descrição da Magia: Quase sempre, permanece inalterada. As magias capazes de causar dano conforme o nível de conjurador do personagem possuem limites de dano, de acordo com a tabela abaixo.

Nível da Magia (Um Alvo)*	Dano Máximo (Vários Alvos)**	Dano Máximo
—	1 dado	—
2	10 dados	5 dados —
3	10 dados	5 dados
4	15 dados	10 dados
5	15 dados	15 dados
6	20 dados	15 dados
7	20 dados	20 dados
8	25 dados	20 dados
9	25 dados	25 dados

- * Uma magia de um alvo afeta apenas uma única criatura ou tem seu dano total dividido entre diversos alvos. Por exemplo, a magia mísseis mágicos é capaz de causar 5 dados de dano a um único alvo; caso afete mais de uma criatura, esses dados de dano deverão ser divididos entre elas.
- ** Uma magia de vários alvos é capaz de infligir todo o dano causado em dois ou mais alvos simultaneamente. Por exemplo, magia bola de fogo causa seu dano total a qualquer criatura dentro da área afetada.

Magias Impossíveis de Converter

Algumas magias foram eliminadas completamente do sistema. Essas magias incluem *detectar tendência* e a maioria das magias arcanas de cura ou recuperação.

Novos Nomes dos Itens Mágicos

Os itens mágicos descritos a seguir receberam nomes novos em *D&D 3ª Edição*. Em geral, os novos nomes refletem alterações no funcionamento dos itens mágicos ou apenas uma explicação mais apurada do efeito de cada um:

Nome Antigo	Novo Nome
Anel da liberdade de ação	Anel da movimentação livre
Anel de proteção	Anel de proteção +1 a +5
Anel de resistência ao fogo	Anel de resistência elemental (menor)
Bastão da passagem	Cajado da passagem

Nome Antigo	Novo Nome
Bastão da ressurreição	Cajado da vida
Braceletes da defesa	Braceadeiras da armadura
Cajado da serpente (jibóia)	Bastão jibóia
Cajado da serpente (víbora)	Bastão da víbora
Cajado do envelhecimento	Bastão do envelhecimento
Cajado dos trovões e relâmpagos	Cajado dos trovões e relâmpagos
Camisão de cota de malha élfica	Cota de malha elfica
Cinturão da força dos gigantes	Cinto da força de gigante
Cinturão dos anões	Cinto dos anões
Escaravelho de expulsão de golens	Escaravelho anti-golem
Filtro da lábia	Poção da lábia
Filtro da persuasão	Poção do carisma
Filtro do amor	Poção do amor
Manto de proteção	Manto de resistência
Manto do deslocamento	Manto do deslocamento menor
Medalhão de PES	Medalhão dos pensamentos
Óleo da resistência ao ácido	Poção de resistência a elementos (ácido)
Poção da clarividência	Poção da clarividência/clariaudiência
Poção da força dos gigantes	Poção da força do touro
Poção da redução	Poção de reduzir
Poção de clariaudiência	Poção da clariaudiência/clarividência
Poção de cura	Poção de curar ferimentos leves
Poção de cura extra	Poção de curar ferimentos graves
Poção do crescimento	Poção de aumentar
Varinha da anulação	Bastão do cancelamento
Varinha das maravilhas	Bastão das maravilhas
Varinha de alteração de tamanho	Cajado de alteração de tamanho
Varinha de detecção de magias	Varinha de detectar magias
Varinha de detectar inimigos	Bastão de detecção de inimigos
Varinha de detectar metais e minerais	Bastão da detecção de metais e minerais
Varinha de fogo	Cajado do fogo
Varinha de terra e pedras	Cajado de terra e pedras
Varinha do gelo	Cajado do frio
Varinhas de extinguir chamas	Bastão antifogo

Como Converter Itens Mágicos Antigos

Geralmente é fácil converter itens mágicos antigos para as novas regras:

Nível de Conjurador (ou Nível do Item): Para determinar o nível de conjurador, descubra qual a habilidade similar a magia de nível mais elevado que o item é capaz de produzir e o nível mais baixo do mago (caso o efeito seja arcano) ou do clérigo (caso o efeito seja divino) capaz de conjurar uma magia idêntica. Se o item não tiver habilidades similares a magia, encontre um item semelhante no Livro do Mestre e defina um nível idêntico.

Pré-requisitos: Consulte o Capítulo 5 do Livro do Jogador e defina qual o talento necessário para criar o item. O Mestre deve examinar os poderes do item e descobrir quais as magias existentes no *D&D 3ª Edição* que geram efeitos similares aos produzidos pelo item; essas magias farão parte dos pré-requisitos de criação do item.

Preço de Mercado: Procure dois ou três itens similares no LdM e atribua um preço equivalente.

Observações sobre Itens Mágicos: Eis algumas sugestões para lidar com itens mágicos específicos.

Manto de Proteção: Sob as regras atuais, o nome correto desse item é *manto da deflexão e resistência* (ele concede um bônus de deflexão na Classe de Armadura e de resistência para os testes de resistência). O Mestre pode obrigar o jogador a escolher entre um *manto da deflexão (CA)* ou um *manto da resistência* (testes de resistência).

Cinturão da Força do Gigante: Esse foi rebatizado como *cinto da força de gigante*. Os cinturões dos gigantes das colinas, de pedra ou do gelo agora são chamados de *cinto da força de gigante menor* (+4 de Força para o usuário). Os cinturões dos gigantes de fogo, das nuvens e da tempestade agora são chamados de *cinto da força de gigante maior* (+6 de Força para o usuário).

Bastões, Cajados e Varinhas: Todos os bastões são itens com poderes únicos, não apenas poderes que duplicam efeitos de magias. Todos os cajados são itens com múltiplas funções, capazes de armazenar magias. Todas as varinhas são itens com apenas uma função, capazes de armazenar magias. Caso um cajado ou uma varinha tenha um poder único, será um bastão na 3ª Edição. Caso um bastão ou varinha das edições anteriores produza diversos efeitos, será um cajado na 3ª Edição. Caso um cajado ou bastão seja capaz de gerar apenas um tipo de efeito, será uma varinha na 3ª Edição. Os bastões, os cajados e as varinhas terão no máximo 50 cargas cada um.

Itens Impossíveis de Converter

Alguns itens foram completamente eliminados do sistema. Entre eles, qualquer item que concedia um bônus variável para a CA ou para os valores de habilidade. Agora, os itens de aprimoramento das habilidades fornecem bônus entre +2 e +6. Os itens de proteção fornecem bônus de armadura, de deflexão ou de armadura natural entre +1 e +6.

Para utilizar qualquer item mágico das edições anteriores, será necessária a aprovação de seu Mestre.

MONSTROS

O Livro dos Monstros apresenta as criaturas mais populares das edições anteriores e inclui todas as criaturas descritas nas tabelas de encontros aleatórios do Livro do Mestre.

Como Converter Monstros Antigos

Caso um de seus monstros favoritos não apareça no Livro dos Monstros — *D&D 3ª Edição*, é possível convertê-lo para a nova edição. Eis como fazê-lo:

Tamanho e Tipo: As categorias de tamanho das edições anteriores não se enquadram nas categorias de *D&D 3ª Edição*. Leia a descrição antiga do monstro e defina o tamanho real da criatura (isto é, sua altura, comprimento ou largura em comparação a um ser humano) e atribua uma categoria de tamanho assim como o tipo de criatura com base nas informações contidas na introdução do Livro dos Monstros — 3ª Edição.

Dados de Vida e Pontos de Vida: A quantidade de Dados de Vida permanece inalterada. Atribua um dado de vida adequado ao tipo de monstro; essa informação pode ser encontrada nas págs. 12 e 13 do Livro dos Monstros. O modificador de Constituição da criatura se aplica a todos os seus Dados de Vida.

Iniciativa: O bônus de Iniciativa da criatura está baseado em seu modificador de Destreza (e talvez no talento Iniciativa Aprimorada). Consulte as seções 'Valores de Habilidade', 'Perícias' e 'Talentos' a seguir.

Deslocamento: Multiplique a antiga taxa de movimentação por 2,5 e arredonde para o múltiplo de 10 mais próximo; então divida esse valor por 3: esse será o deslocamento da criatura em *D&D 3ª Edição*. Caso a criatura tenha uma taxa de natação ou escalada, ela adquire as perícias Natação ou Escalar gratuitamente. Caso a criatura tenha uma taxa de deslocamento de voo, será preciso determinar sua capacidade de manobra. Consulte a seção Deslocamento na introdução do Livro dos Monstros para obter detalhes sobre capacidade de natação, escalada e voo.

Classe de Armadura: Subtraia a antiga Classe de Armadura da criatura de 20; o resultado será a CA do monstro para combates regulares. Nas regras atuais, a descrição da CA indica quais são os valores provenientes do tamanho da criatura, de sua armadura natural e de sua Destreza. Para calcular a armadura natural do monstro, subtraia seu modificador de Destreza, seu modificador de tamanho (veja a seção Tamanho na introdução do *Livro dos Monstros*) e mais 10 pontos do valor total da Classe de Armadura obtida.

Ataques e Bônus de Ataque: Anote todas as armas naturais e armas da criatura ao lado de seus respectivos bônus de ataque. O bônus base de ataque da criatura depende de seus Dados de Vida e de seu tipo; consulte as págs. 12 e 13 do *Livro dos Monstros*. O tamanho, valores de habilidade e talentos da criatura afetam o bônus de todos os seus ataques, de acordo com as regras pertinentes descritas no *Livro dos Monstros*.

Dano: Os ataques da criatura causam a mesma quantidade de dados de dano das edições anteriores, mas o modificador de Força deve ser aplicado a todos eles. Os ataques primários consideram o modificador total; os ataques secundários aplicam somente metade do modificador e os ataques exclusivos (somente esse ataque na mesma rodada) aplicam 1 vez e meia o modificador de Força.

Ataques Especiais: Use os ataques especiais indicados na antiga descrição. Caso um ataque especial esteja descrito na introdução do *Livro dos Monstros*, utilize essas regras. Caso o ataque especial ainda não exista na 3ª Edição, encontre uma criatura que tenha uma habilidade similar e considere essas regras.

Defesas Especiais: Use as defesas especiais indicadas na antiga descrição. Caso uma qualidade especial esteja descrita na introdução do *Livro dos Monstros*, utilize essas regras. Caso a defesa ou qualidade especial ainda não exista na 3ª Edição, encontre uma criatura que tenha uma habilidade similar e considere essas regras.

Criaturas Afetadas Apenas por Armas de Prata ou Mágicas: Essa defesa especial tornou-se a Redução de Dano. O tipo de arma capaz de ignorar a redução de dano é a mesma que era capaz de ferir a criatura na edição anterior. Defina a redução de dano básica em 10/"tipo da arma" ou encontre duas ou três criaturas similares no *Livro dos Monstros* e atribua uma redução de dano equivalente.

Resistência Mágica: Agora ela é denominada Resistência à Magia. Divida o antigo valor de resistência por 5 e adicione o resultado a 11 para obter o novo valor de Resistência à Magia da criatura.

Testes de Resistência: Os bônus base de resistência da criatura dependem dos Dados de Vida da criatura e de seu tipo. Consulte a seção Progressão do *Livro dos Monstros* para obter mais detalhes. Os valores de habilidade e os talentos da criatura afetam cada uma das categorias de teste de resistência.

Valores de Habilidade: Procure duas ou três criaturas similares no *Livro dos Monstros* e atribua os mesmos valores de habilidade.

Em geral, quanto maior a criatura, mais elevados serão seus valores de Constituição e Força. Quanto mais rápida a criatura se deslocar, mais elevado será seu valor de Destreza.

É possível utilizar o antigo valor de Inteligência da criatura como guia para definir seus valores atuais de Inteligência, Carisma e Sabedoria.

Perícias e Talentos: A quantidade de pontos de perícia e talentos disponíveis para a criatura depende de seus Dados de Vida e de seu tipo; em geral, cada 4 DV fornecem 1 talento adicional e cada DV fornece (2+ modificador de Inteligência) pontos de perícia. Consulte a introdução do *Livro dos Monstros*. Considere qualquer perícia escolhida para a criatura como uma perícia de classe (que custa 1 ponto por graduação).

Descrição: Use a descrição antiga.

Criaturas que Afetam a Surpresa: Não existem mais jogadas de surpresa na 3ª Edição. Caso a criatura seja difícil de surpreender, ela deve ter bônus nas perícias Ouvir e Observar e um bom valor de Sabedoria (acima de 12). Caso a criatura seja eficaz para emboscar ou surpreender suas presas, ela deve ter bônus nas perícias Esconder-se e Furtividade e um bom valor de Destreza.

Clima/Terreno: Em geral, permanecem inalterados, mas sempre utilizam os termos descritos na introdução do *Livro dos Monstros* e nas págs. 133–135 do *Livro do Mestre*.

Organização, Nível de Desafio e Tesouro: Encontre duas ou três criaturas similares e atribua valores semelhantes para a organização, nível de desafio e tesouro do monstro.

Tendência: Use a indicação antiga.

Progressão: A maioria das criaturas pode dobrar seus Dados de Vida.



Karameikos

Terra de Aventuras



OU

Magias Conhecidas (magias diárias #/#/#): 0 — magias de nível 0; 1° — magias de 1° nível. [Para os conjuradores que não preparam magias ou têm grimórios]

Todas as informações relevantes que não constam desse resumo podem ser encontradas na página do Guia do Viajante de Karameikos indicada após o nome do PdM.

Stefan Karameikos (página 54): Humano, guerreiro 15; ND 15; Humanoíde Médio; DV 15d10+30; 100 PV; Inic. +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 16 na corte (+3 Des, +2 armadura couro, anel de proteção +1) CA 23 em guerra (+3 Des, +5 peitoral de aço, +4 escudo grande +2, anel de proteção +1); Corpo a corpo espada longa +2: +22/+17/+12 (base 15, +4 For, +2 mágico, +1 Foco); Dano 1d8+8 (+4 For, +2 mágico, +2 especialização; dec 17-20/x2); Tend. Leal e Bom; TR Fort +11, Ref +8, Von +7; Habilidades: For 18, Des 16, Cons 15, Int 13, Sab 15, Car 17.

Perícias e Talentos: Cavalgar +15, Conhecimento (heráldica) +7, Conhecimento (história) +9, Diplomacia +11, Natação +15, Profissão (marinheiro) +8, Saltar +15; Ambidestria, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Combate Montado, Ataque Poderoso, Investida Montada, Rastrear, Atropelar, Combater com duas Armas, Foco em Arma (lança montada), Especialização em Arma (espada longa).

Nessa parte do manual, você encontrará diversos exemplos de personagens convertidos; eles pertencem ao mundo de Karameikos e suas descrições são detalhadas no Guia do Viajante, parte integrante do pacote Mystara. Karameikos é um cenário de campanha completo, com detalhes sobre clima, política e perigos de um mundo de fantasia medieval. Originalmente, ele foi desenvolvido para AD&D 2ª Edição, mas através desse manual de conversão, das planilhas de personagens encontradas nas páginas a seguir e das informações constantes no *Livro do Jogador* de D&D 3ª Edição, é possível utilizá-lo em suas campanhas anteriores (sem se desfazer de seus heróis antigos) ou começar uma nova série de aventuras no mundo fantástico de Mystara usando personagens de 1º nível.

As informações a seguir podem ser consultadas no *Livro do Jogador* e a conversão foi realizada com base na primeira parte desse manual que você tem em mãos.

Os blocos de estatísticas obedecem ao formato explicado na pág. 129 do *Livro do Mestre*. Para entendê-los, acompanhe os seguintes exemplos:

Nome do PdM (página): Espécie e classe; ND (Nível de Desafio); Tamanho e tipo (subtipo); DV (quantidade e tipo de Dado de Vida); PV (pontos de vida); Inic. (modificadores de Iniciativa); Deslocamento: #m; CA (Classe de Armadura); Ataques corpo a corpo: tipo de arma +(bônus); ou à distância: +(bônus); Dano; Face/Alcance caso seja diferente de 1,5 m por 1,5 m; RM: resistência à magia; Tend. abreviação da tendência; TR (testes de resistência) Fortitude (bônus), Reflexos (bônus), Vontade (bônus); Habilidades: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma.

Perícias e Talentos: Indicará as perícias e seus modificadores, Indicará os talentos.

Habilidades Especiais: Tipo: Tipo explicado.

Qualidades Especiais: Tipo: Tipo explicado.

Pertences: Indicará equipamentos e pertences usados ou carregados.

Magias Preparadas (#/#/#): 0 — magias de nível 0 (quantidade); 1° — magia de 1º nível (quantidade); 2° — magia de 2º nível. [Para os conjuradores que preparam suas magias, utiliza (quantidade) para indicar as repetições da mesma magia preparada.]



Pertences: Escudo +2, anel de proteção +1, espada longa +2.

Olivia Karameikos (página 57): Humana, ladino 12; ND 12; Humanóide Médio; DV 12d6+12; 61 PV, Inic. +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 16 (+3 Des, anel de proteção +3); Corpo a corpo adaga +1: +11/+6 (base 9, +1 For, +1 mágico); ou à distância +12/+7 (+9 base, +3 Des); Dano 1d4+2 (+1 For, +1 mágico; dec 17-20/x2); Tend. Neutro; TR Fort +5, Ref +11, Von +6; Habilidades: For 12, Des 17, Cons 13, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +16, Atuação (dança) +6, Avaliação +12, Conhecimento (heráldica) +5, Conhecimento (história) +5, Decifrar Escrita +19, Diplomacia +12, Disfarces +10, Escalar +10, Esconder-se +16, Falsificação +7, Leitura Labial +12, Obter Informação +18, Operar Mecanismo +4, Ouvir +16, Procurar +15, Punga +8; Foco em Perícia (Decifrar Escrita), Foco em Perícia (Obter Informação), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (adaga), Tolerância.

Ataques Especiais: Ataque furtivo +6d6.

Qualidades Especiais: Evasão aprimorada, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado, +1 contra armadilhas).

Pertences: Adaga +1, anel de proteção +3.

Adriana Hyraksos (página 58): Humana, guerreiro 10; ND 10; Humanóide Médio; DV 10d10+20; 62 PV, Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 15 na corte (+3 Des, +2 armadura couro) CA 20 em guerra (+3 Des, +5 peitoral de aço, +2 escudo grande); Corpo a corpo espada larga: +12/+7 (base 10, +1 For, +1 Foco) ou sabre +13/+8 (base 10, +3

Des); Dano espada larga 2d6+3 (+1 For, +2 especialização; dec 17-20/x2) ou sabre 1d6+1 (+1 For; dec 18-20/x2); end. Leal e Bom; TR Fort +9, Ref +6, Von +5; Habilidades: For 13, Des 16, Cons 15, Int 12, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Cavalgar +15, Conhecimento (história) +6, Diplomacia +9, Saltar +9, Sobrevivência +12; Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Esquiva, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Combate Montado, Investida Montada, Foco em Perícia (Sobrevivência), Rastrear, Acuidade com Arma (sabre), Foco em Arma (espada larga), Especialização em Arma (espada larga).

Lorde Devon Hyraksos (página 59): Humano, guerreiro 12; ND 12; Humanóide Médio; DV 2d10+24; 92 PV, Inic. +1; Desl.: 9 m; CA 11 na corte (+1 Des) CA 18 em guerra (+1 Des, +5 peitoral de aço, +2 escudo grande); Corpo a corpo espada longa +2: +17/12/+7 (base 12, +2 For, +1 Foco, +2 mágico); ou à distância: arco longo reforçado +13/+8/+3 (base 12, +1 Des) ou +11/+11/+6 (+3 usando o talento Tiro Rápido); Dano espada longa +2: 1d8+6 (+2 For, +2 especialização, +2 mágico; dec 17-20/x2) ou arco longo reforçado 1d8+2; end. Leal e Bom; TR Fort +10, Ref +5, Von +4; Habilidades: For 15, Des 13, Cons 14, Int 13, Sab 10, Car 11.

Perícias e Talentos: Diplomacia +7, Natação +14, Observar +4, Ouvir +4, Profissão (marinheiro) +8, Profissão (navegador) +8, Saltar +10, Usar Cordas +7; Pron-tidão, Esquiva, Tolerância, Tiro Longo, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Ataque Desarmado Aprimorado, Tiro Certeiro, Ataque Poderoso, Precisão, Saque Rápido, Tiro Rápido, Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa).

Pertences: Espada longa +2, anel de respirar na água.

Príncipe Justin Karameikos (página 60): Humano, guerreiro 7; ND 7; Humanóide Médio; DV 7d10+7; 59 PV, Inic. +1; Desl.: 9 m; CA 11 na corte (+1 Des) CA 21 em guerra (+1 Des, +7 cota de malha +2, +3 escudo pequeno +1); Corpo a corpo espada longa +3: +14/+9 (base 7, +3 For, +1 Foco, +3 mágico) ou adaga +1: +11/+6 (base 7, +3 For, +1 mágico); Dano: espada longa +3: 1d8+6 (+3 For, +3 mágico) ou adaga 1d4+4 (+1 For, +1 mágico); Tend. Leal e Neutro; TR Fort +6, Ref +5, Von +2; Habilidades: For 16, Des 12, Cons 12, Int 13, Sab 10, Car 13.

Perícias e Talentos: Natação +8, Profissão (marinheiro) +8, Profissão (navegador) +8, Saltar +8, Usar Cordas +4; Lutar às Cegas, Trespasar, Esquiva, Tolerância, Trespasar Aprimorado, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa).

Pertences: Espada longa +3, adaga +1, cota de malha +2 e escudo pequeno +2.

Príncipe Valen Karameikos (página 61): Humano, ladino 10; ND 10; Humanóide Médio; DV 10d6+10; 48 PV, Inic. +4 (+4 Des); Desl.: 9 m; CA 18 (+4 Des, +2 corselete couro, anel de proteção +2); Corpo a

corpo espada longa: +6/+1 (base 7, -1 For); ou à distância arco curto +11/+6 (+7 base, +4 Des); Dano espada longa 1d8-1 (-1 For), arco curto 1d6; Tend. Neutra; TR Fort +4, Ref +11, Von +3; Habilidades: For 9, Des 18, Cons 12, Int 14, Sab 10, Car 14.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +17, Avaliação +15, Cavalgar +10, Conhecimento (heráldica) +4, Conhecimento (história) +4, Disfarces +8, Escalar +7, Esconder-se +12, Furtividade +17, Observar +8, Obter Informação +10, Operar Mecanismo +13, Ouvir +8, Procurar +13, Profissão (jogador) +6, Punga +17, Usar Instrumento Mágico +14; Pron-tidão, Esquiva, Mobilidade, Foco em Perícia (Avaliação), Foco em Perícia (Usar Instrumento Mágico).

Ataques Especiais: Ataque furtivo +5d6.

Qualidades Especiais: Amortecer Impacto, evasão, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado).

Pertences: Anel de proteção +2.

Alexius Korrigan (página 62): Humano, guerreiro 8; ND 8; Humanóide Médio; DV 8d10+8; 61 PV, Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 10 na corte ou CA 18 em guerra (+6 lorica segmentada, +2 escudo grande); Corpo a corpo mangual pesado: +10/+5 (base 8, +1 For, +1 Foco) ou à distância: arco longo composto: +8/+3 (base 8); Dano: mangual pesado: 1d10+3 (+1 For, +2 especialização/dec 17-20/x2) ou arco longo 1d8; Tend. Leal e Bom; TR Fort +7, Ref +2, Von +5; Habilidades: For 13, Des 10, Cons 13, Int 13, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Cavalgar +4, Conhecimento (história) +5, Diplomacia +9, Falsificação +5, Profissão (jogador) +7, Senso de Direção +7; Trespasar, Reflexos de Combate, Tiro Longo, Sucesso Decisivo Aprimorado (mangual pesado), Liderança, Tiro Certeiro, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mangual pesado), Especialização em Arma (mangual pesado).

Ludwig Von Hendricks (página 64): Humano, guerreiro 13; ND 13; Humanóide Médio; DV 13d10+39; 119 PV, Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 19 (+2 Des, +6 brunea +2, +1 escudo pequeno); Corpo a corpo espada longa +2: +19/+14/+9 (base 13, +3 For, +2 mágico, +1 Foco); Dano 1d8+7 (+3

For, +2 mágico, +2 especialização; dec 17-20/x2); Tend. Leal e Mau; TR Fort +11, Ref +6, Von +3; Habilidades: For 17, Des 14, Cons 16, Int 15, Sab 9, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +8, Cavalgar +15,

Diplomacia +8, Natação +15, Saltar +8, Sentir Motivação +5; Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Combate Montado, Ataque Poderoso, Investida Montada, Investida Implacável, Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa).

Pertences: Brunea +2, espada longa +2.

Zogrev Yarol (página 65): Humano, guerreiro 9; ND 9; Humanóide Médio; DV 9d10+9; 69 PV, Inic. +4 (+4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 10; Corpo a corpo espada bastarda: +10/+5 (base 9, +1 Foco); Dano: espada bastarda 1d10+2 (+2 especialização); Tend. Leal e Bom; TR Fort +7, Ref +3, Von +4; Habilidades: For 10, Des 11, Cons 12, Int 15, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Cavalgar +7, Conhecimento (história) +9, Diplomacia +9, Obter Informação +8, Sentir Motivação +8; Lutar às Cegas, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Tiro Certeiro, Foco em Perícia (Diplomacia), Foco em Perícia (Obter Informação), Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda).



CONVERSÃO PASSO A PASSO

1. Consiga uma planilha de personagem para a 3ª Edição.
2. Ajuste a classe e o nível do personagem:
 - 2.1 Para um PJ ou PdM com apenas uma classe, anote o nível atual na nova planilha e a quantidade de XP necessária para alcançar esse nível.
 - 2.2 Para um PJ ou PdM multiclasse, anote o nível da classe mais elevado; depois divida os níveis restantes por 3, arredonde para baixo e some o resultado ao nível mais elevado (anotado antes). Esse é o novo nível do personagem. Anote a quantidade de XP necessária para alcançar esse nível.
3. Anote os valores de Habilidade; para Força Excepcional, consulte a tabela na pág. 4. Anote os modificadores de habilidade.
4. Anote a Raça do personagem: consulte o *Livro do Jogador* (págs. 11 a 20) ou o *Livro do Mestre* (págs. 57-58) para obter os ajustes raciais. Anote os modificadores (se houver)
5. Anote o Bônus Base de Ataque e os Bônus Base de Resistência de acordo com o nível e classe do personagem. Esses valores estão descritos no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*. Anote o modificador de Força no valor de ataque corpo a corpo; anote o modificador de Destreza nos valores de CA, Iniciativa, Reflexos e ataque à distância; anote o modificador de Constituição no valor de Fortitude; anote o modificador de Sabedoria no valor de Vontade.
6. Jogue os Dados de Vida, conforme a classe e os níveis do personagem. Lembre-se que você obtém o valor máximo do DV do 1º nível e aplica seu modificador de Constituição a todos os seus Dados de Vida.
7. Consulte a lista de magias da(s) sua(s) classe(s) conjuradora(s) — se houver — e escolha as magias conhecidas dessa lista, conforme descrito na tabela da sua classe específica. Anote a quantidade de magias diárias, mais as magias adicionais devido a valores altos de habilidade, no verso da planilha. Defina a dificuldade para resistir às suas magias (consulte a seção Magias da classe do seu personagem).
8. Anote seu deslocamento básico na planilha. Depois, será necessário ajustá-lo conforme a sua armadura.
9. Escolha os talentos conforme sua raça, nível e classe. Consulte a Tabela 3-2: Experiência e Benefícios por Nível, pág. 22 do *Livro do Jogador*. Lembre-se que os humanos e os guerreiros recebem um talento adicional no 1º nível (veja a pág. 6).
10. Escolha suas perícias: consulte as tabelas nas páginas 7 e 8; distribua seus pontos de perícia (de acordo com sua classe, mais seu modificador de Inteligência) como graduações em cada uma. Lembre-se que sua graduação máxima equivale ao nível do personagem +3. Os talentos dos ladrões se tornaram perícias; lembre-se de comprar graduações nelas. Anote os modificadores de cada habilidade chave para cada uma de suas perícias e calcule o modificador de perícia total.
11. Consulte o Capítulo 7 do *Livro do Jogador* e anote as estatísticas da 3ª Edição para o equipamento que seu personagem tinha. Alternativamente, você pode escolher os recursos iniciais para personagens do jogador (indicados na página 145 do *Livro do Mestre*) ou para personagens do Mestre (indicados na página 58 do *Livro do Mestre*) e adquirir o equipamento conforme os recursos disponíveis.
12. Consulte o Capítulo 8 do *Livro do Mestre* para obter as descrições e o preço de mercado dos itens mágicos do seu personagem ou dos PdMs.

Qualquer dúvida, consulte a seção Problemas com Personagens desse manual.



Título Original:
Dungeons & Dragons Conversion Manual

Autor:
Skip Williams

Tradução:
Douglas Ricardo Guimarães

Revisão:
Deborah M. Fink

Editoração Eletrônica:
Silvio C. Martins e Tino Chagas

Colaborador Especial:
Rogério Saladino

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

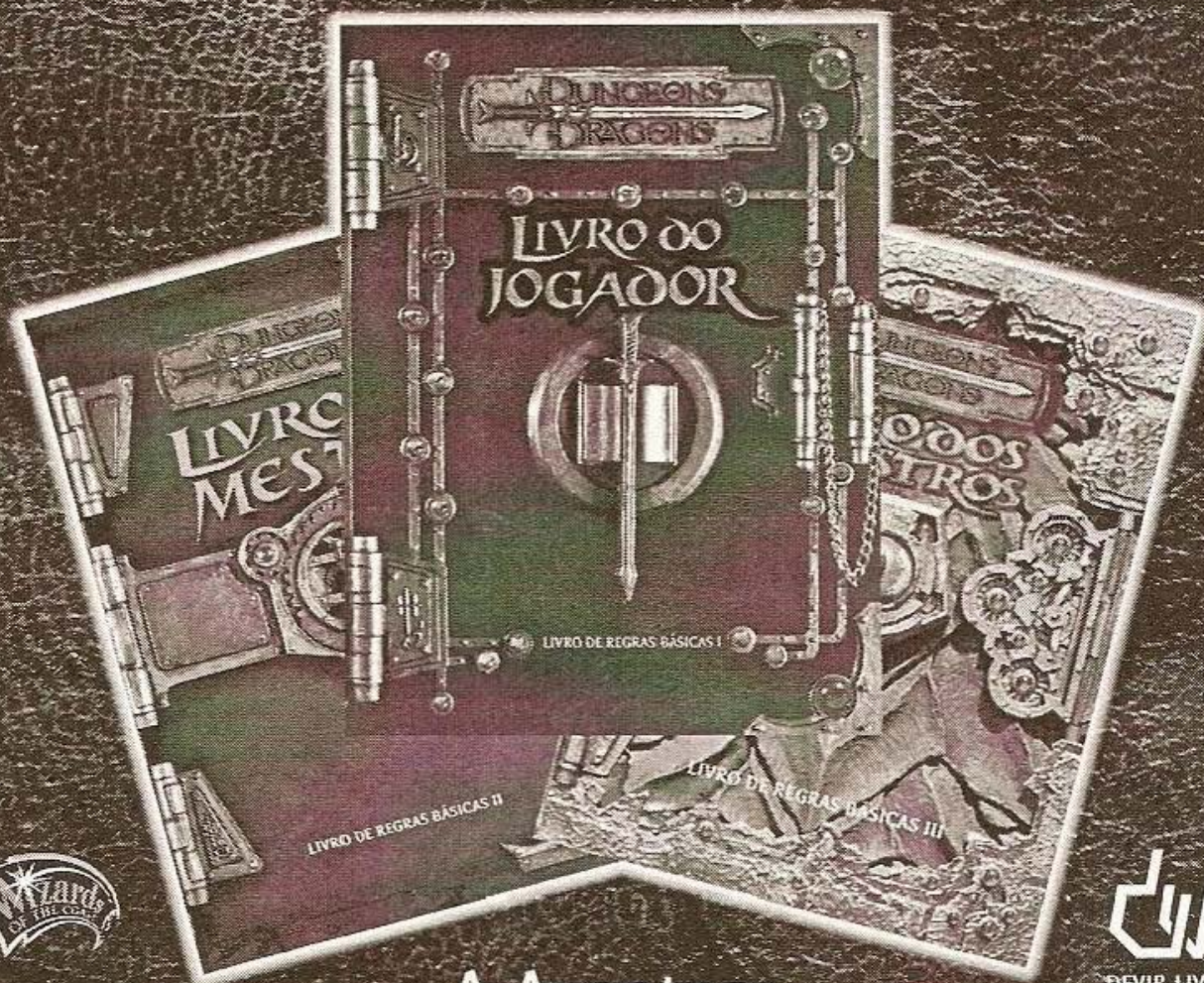
BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 São Paulo SP
Fone: (11) 3272-8200
Fax: (11) 3272-8264
E-mail: rpgdevir@unisys.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL
Av. Infante D. Henrique, 332
Pátio Traseiro, ed 3
1800-224 - Lisboa
Fone: (35) 21 8310045
Fax: (35) 21 8380591
E-mail: devir@devir.pt
Site www.devir.pt

DUNGEONS & DRAGONS®

PASSE POR ESSA MUDANÇA

Agora, seu personagem de AD&D está pronto para a nova edição de Dungeons & Dragons; e você? A estrutura dos arcos que compõem esse portal são o Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros. Adquira já os seus! Nós já passamos por essa mudança agora, é a sua vez.



DEVIR LIVRARIA

<http://dragaobanguela.blogspot.com>

A Aventura
Começa Agora

dragaobanguela@gmail.com