

-
- Agora recebem +2 em todos os testes de Diplomacia e Obter Informação.

HALFLINGS:

- Halflings não são automaticamente competentes com fundas, embora eles recebam +1 nos ataques com fundas e armas de arremesso.

ELFOS:

- São automaticamente competentes com espada longa E sabre (em adição a todos os arcos).

=====

2. CLASSES

=====

BÁRBARO:

- Sentido para armadilhas no nível 3 (bônus para testes de reflexos contra armadilhas)
- Sentido para armadilhas aumenta em +1 a cada 3 níveis
- RD 1/- no nível 7
- RD aumenta em 1 nos níveis 10, 13, 16 e 19
- Fúria Aprimorada no nível 11
- Vontade Indomável no nível 14 (+4 para testes de Vont contra encantamentos)
- Fúria Incansável no nível 17
- Fúria Poderosa [Mighty Rage] no nível 20 (bônus da Fúria aumentam para +8 For, +8 Con, +4 Vont)
- Um bárbaro que adquira um nível em outra classe automaticamente se torna alfabetizado.

BARDO:

- Bardos recebem 6 pontos de perícia por nível
- Não sofrem mais chance de falha de magia arcana em Armadura Leve (mas não Escudos, Armadura Média, ou Armadura Pesada, e apenas em relação a magias de Bardo), Não sabem usar Armaduras Médias na 3.5. Bardos sabem usar todas as armas simples, além de Espada longa, Sabre, Blackjack (Sap, Bastão na tradução da Devir), Espada curta, Arco curto e Chicote.
- Têm habilidades musicais aumentadas (na 3.5 as Canções de Bardo são: Música de Proteção, Fascinar, Inspirar

Lista Parcial das Modificações de D&D 3.5 - versão 0.1

Coragem (dá +1 no ataque e dano e +1 contra magias de Feitiço (subtipo de Encantamento) e Medo; aumenta em +1 no 8º nível e a cada 6 níveis daí por diante), Inspirar Competência, Sugestão, Inspirar Grandeza, Canção da Liberdade, Inspirar Heroísmo, e Sugestão em Massa. Canção da Liberdade é o equivalente de uma magia Cancelar Encantamento com a qual ele não pode designar a si mesmo como alvo. Inspirar Heroísmo dá +4 em todos os Testes de Resistência e CA de 1 alvo +1/3 níveis acima do 15º. Sugestão em Massa usa o efeito de Sugestão em cada criatura que ele já tenha Fascinada. Graduações em Atuação necessárias são: Música de Proteção: 3, Fascinar: 3, Inspirar Coragem: 3, Inspirar Competência: 3, Sugestão: 6º nível and 9, Inspirar Grandeza: 9º nível e 12, Canção da Liberdade: 12º nível e 15, Inspirar Heroísmo 15º nível e 18; Sugestão em Massa: 18º nível e 21). Bardos trocam magias no 5º nível e a cada 3 níveis depois disso. A maioria das canções de Bardo requer uma ação padrão para ativar.

· Habilidades de Classe/nível adquirido:

1: Música de Proteção, Fascinar (1 criatura), Inspirar Coragem +1, Inspirar Competência, Conhecimento de Bardo
2:
3:
4: Fascinar (2 criaturas)
5:
6: Sugestão
7: Fascinar (3 criaturas)
8: Inspirar Coragem +2
9: Inspirar Grandeza
10: Fascinar (4 criaturas)
11:
12: Canção da Liberdade
13: Fascinar (5 criaturas)
14: Inspirar Coragem +3
15: Inspirar Heroísmo (1 criatura)
16: Fascinar (6 criaturas)
17:
18: Sugestão em Massa, Inspirar Heroísmo (2 criaturas)
19: Fascinar (7 criaturas)
20: Inspirar Coragem +4

· Lista de Magias:

*: Magias novas

#: Magias que sofreram alterações na nova versão

+: Magias já existentes que foram adicionadas à lista

NÍVEL 0 (TRUQUES):

Abrir/Fechar, Brilho, Canção de Ninar * (Lullaby), Consertar, Detectar Magia, Globos de Luz, Intuir Direção, Invocar Instrumento# (Summon Instrument), Ler Magia, Luz, Mãos Mágicas, Mensagem +, Pasmado, Prestidigitação, Resistência, Som Fantasma.

Magias Removidas: {Nenhuma}

NÍVEL 1:

Alarme+, Animar cordas+, Apagar, Área Escorregadia, Aura Mágica de Nystul+, Boca Encantada +, Causar Medo, Compreensão de linguagens+, Confusão Menor*, Curar Ferimentos Leves, Detectar Portas Secretas, Disfarçar-se* (Disguise self), Dissimular Tendência+, Enfeitiçar Pessoas, Hipnotismo, Identificação, Imagem Silenciosa, Invocar Criaturas I, Obscurecer Objeto, Queda Suave, Recuo Acelerado, Remover Medo+, Riso Histérico de Tasha, O+, Servo Invisível, Sono, Ventriloquismo.

Magias Removidas: {Arma Mágica, Armadura Arcana, Mensagem, Proteção contra o Caos/Mal/Bem/Ordem}

NÍVEL 2:

Agilidade Felina, Alterar-se +, Aterrorizar, Acalmar Emoções +, Cativar, Cegueira/Surdez, Confudir Detecção, Curar Fer.

Lista Parcial das Modificações de D&D 3.5 - versão 0.1

Moderados, Despedaçar, Detectar Pensamentos, Escuridão, Esperteza da Raposa *, Esplendor da Águia *, Explosão Sonora, Fúria * (Rage), Heroísmo * (Heroism), Idiomas, Imagem Menor, Imobilizar Pessoas, Invisibilidade, Invocar Criaturas II, Invocar Enxames, Localizar Objetos, Mensageiro Animal +, Nublar, Padrão Hipnótico, Pasmado Monstro * (Daze Monster), Pirotecnia, Poeira Ofuscante, Reflexos, Retardar Veneno, Silêncio, Sugestão, Transe Animal, Vento Sussurrante.

Magias Removidas: {Boca Encantada, Causar Medo, Dissimular Tendência, Força de Touro, Levitação, Obscurecer Objeto, Riso Histórico de Tasha, Ver o Invisível}

NÍVEL 3:

Boa Esperança * (Good Hope), Clarividência/Claraudiência, Confusão, Curar Ferimentos Graves, Desespero Esmagador * (Crushing Despair), Deslocamento, Dissipar Magia, Enfeitiçar Monstros, Escrita Ilusória, Esculpir Som, Esfera de Invisibilidade, Falar com Animais +, Fluência * [Desenvoltura?] (Glibness), Forma Gasosa, Imagem Maior, Invocar Criaturas III, Lentidão, Medo, Missão Menor, Montaria Fantasmagórica, Observação, Página Secreta +, Piscar, Pequeno Refúgio de Leomund, Remover Maldições, Selo da Serpente Sépia, Velocidade, Ver o Invisível +

Magias removidas: {Acalmar emoções, Arma Mágica Aprimorada, Círculo de Proteção Vs. Caos/Mal/Bem/Ordem, Lâmina Afiada, Lufada de Vento, Muralha de Vento, Remover Doenças, Rogar Maldição}

NÍVEL 4:

Cancelar Encantamento, Conjuração de Sombras +, Curar Ferimentos Críticos, Detectar Observação, Dominar Pessoas, Falar com as Plantas +, Grito, Imobilizar Monstros, Invisibilidade Aprimorada # (Invisibility, Greater), Invocar Criaturas IV, Lendas e Histórias, Localizar Criatura, Modificar Memória, Movimentação Livre +, Neutralizar Venenos, Padrão Prismático, Portal Dimensional, Refúgio Seguro de Leomund, Terreno Ilusório, Zona de Silêncio.

Magias removidas: {Expulsão}

NÍVEL 5:

Andar nas Sombras +, Curar Ferimentos leves em Massa # (antes Círculo de Cura), Despistar, Dissipar Aprimorado, Evocação de Sombra +, Heroísmo Aprimorado * (Heroism, Greater), Imagem Persistente, Invocar Criaturas V, Miragem Arcana, Modificar Aparência +, Névoa Mental, Pesadelo, Sonho, Sugestionar Multidões +, Visão Falsa.

Magias removidas: {Contato Extra-Planar, Controlar Água}

NÍVEL 6:

Analisar Encantamento +, Animar Objetos +, Ataque Visual, Banquete de Heróis +, Curar Ferimentos Moderados em Massa *, Dança Irresistível de Otto +, Encontrar o Caminho +, Enfeitiçar Monstro em Massa *, Esperteza da Raposa em Massa *, Esplendor da Águia em Massa *, Graça Felina em Massa *, Grito Aprimorado * (Shout, Greater), Imagem Permanente, Imagem Programada, Invocar Criaturas VI, Observação Aprimorada, Projetar Imagem, Tarefa/Missão, Veu, Vibração Solidária * (Sympathetic Vibration).

Magias removidas: {Controlar o Clima, Viagem Planar, Sugestionar Multidões, Velocidade em Massa}

DRUIDAS:

(Isso não é uma alteração, mas um pedido pessoal: por favor, pronunciem corretamente DRUIDA, não druída. Ajudem a propagar o bom português.)

· Perícias de classe agora incluem Ouvir, Observar, e Cavalgar. Senso de Direção e Espionar foram incorporadas em outras perícias.

Lista Parcial das Modificações de D&D 3.5 - versão 0.1

- Continuam sabendo usar as mesmas armas (embora as lanças tenham mudado de nome) e também com as armas naturais (garra, mordida, etc.) das criaturas em que se transformarem com Forma Animal. Além disso, agora não são mais proibidos de usar outras armas. Sabem usar Armaduras Leves e Médias, mas ainda são proibidos de usar armaduras de metal. Sabem usar Escudos, exceto os Escudos de Corpo, mas devem usar apenas escudos de madeira. Qualquer druida que usar uma armadura proibida ou carregar um escudo proibido é incapaz de usar magias de Druida ou usar qualquer outra de suas habilidades de classe similares a magia ou sobrenaturais enquanto o fizer e pelas próximas 24 horas depois disso.
- Conversão espontânea: de forma similar aos Clérigos, Druidas podem converter uma magia qualquer que tenham preparado em uma Invocar Aliado da Natureza de mesmo nível ou menor (mas NÃO podem converter para magias de cura).
- Companheiro animal (Ex): Um Druida pode começar o jogo com um animal da seguinte lista: texugo, camelo, rato atroz, cão, cão de montaria, águia, falcão, cavalo (leve ou pesado), coruja, pônei, víbora Pequena ou Média, ou lobo. Se a campanha se passa inteira ou parcialmente em um ambiente aquático, o Mestre pode adicionar as seguintes criaturas às opções: crocodilo, golfinho, tubarão Médio, e lula. Se um Druida liberar seu companheiro animal ou o mesmo morrer, ele pode adquirir outro realizando uma cerimônia que requer 24 horas ininterruptas de oração. Um Druida de 4^o nível ou maior pode escolher seu companheiro de listas alternativas, mas se fizer isso o animal recebe poderes extras mais lentamente. Subtraia o valor apropriado dos níveis do Druida de acordo com o animal da lista e ele receberá poderes como se o Druida tivesse aquele nível (mas isso não afetará o Druida de nenhuma outra forma), Se o modificador fizer com que o nível do Druida seja 0 ou menor, ele não poderá selecionar este companheiro animal ainda.

Habilidades do companheiro animal dependentes de nível:

Nível	HD	CA	For/Des	Truques*	Especial
1-2	+0	+0	+0	+1	Ligação (+4 em Empatia Selvagem e Adestrar Animais), Compartilhar Magias
3-5	+2	+2	+1	+2	Evasão
6-8	+4	+4	+2	+3	Devoção (+4 nos testes contra Encant.)
9-11	+6	+6	+3	+4	Ataques Múltiplos (se não tiver múltiplas formas de ataque a criatura ganha um ataque adicional a -5)
12-14	+8	+8	+4	+5	
15-17	+10	+10	+5	+6	Evasão Aprimorada
18-20	+12	+12	+6	+7	

* Truques extras não requerem tempo de treinamento

Companheiros animais adquiridos em níveis mais altos (trate o nível adquirido como nível 1 na tabela acima)

Nível 4: Gorila, Urso Negro, Bisão, Javali, Guepardo, Crocodilo, Texugo Atroz, Rato Atroz, Arminho Atroz, Leopardo, Lagarto Monitor, Tubarão Grande, Cobra Constrictora, Víbora Grande, Carcajú.

Level 7: Urso Marrom, Crocodilo Gigante, Deinonychus, Gorila Atroz, Javali Atroz, Lobo Atroz, Carcajú Atroz, Elasmossauro, Leão, Rinoceronte, Víbora enorme, Tigre.

Level 10: Urso Polar, Leão Atroz, Megaraptor, Tubarão Enorme, Cobra Constitora Gigante, Baleia Orca.

Level 13: Urso Atroz, Polvo Gigante, Elefante.

Level 16: Tubarão Atroz, Tigre Atroz, Lula Gigante, Triceratóps, Tiranossauro.

- Senso da natureza (Ex): agora dá apenas +2 em testes de Conhecimento (Natureza) e Sobrevivência.
- Empatia selvagem (Ex): funciona de forma similar a um teste de Diplomacia, mas apenas com animais. Jogue um 1d20+nível de Druida+modificador de Carisma e use a tabela de Diplomacia do LdM. Um animal doméstico típico tem atitude inicial Indiferente, enquanto animais selvagens são geralmente Pouco Amigosos. Influenciar animais dessa forma geralmente leva 1 min, mas como com pessoas, pode levar mais tempo. Também pode ser usada para influenciar Bestas Mágicas, mas com uma penalidade de -4 no teste.
- Rastro invisível (Ex): não mudou, exceto que deixa especificado que o Druida pode deixar um rastro se ele quiser.
- Resistir à Tentação da Natureza: inalterado
- Forma Selvagem (Sob): Continua funcionando de forma similar à magia Metamorfose exceto pelas seguintes diferenças (mas a magia Metamorfose em si também mudou). Pode ser usado 1x/dia no nível 1, e recebe mas uma utilização diária nos níveis 6, 7, 10, 14 e 18. Cada utilização pode durar até 1h por nível, ou até transformar de volta à forma normal.

Lista Parcial das Modificações de D&D 3.5 - versão 0.1

Mudar de forma é uma ação padrão que não provoca AdO. A forma escolhida deve ser de um animal com o qual o Druida esteja familiarizado, mas PODE incluir animais atrozos. O Druida pode metamorfosear-se em qualquer animal Pequeno ou Médio que tenha uma quantidade de Dados de Vida igual ou menor a seu nível de Druida. Pode transformar em animais Grandes no nível 8, Miúdos no nível 11, e Enormes no nível 15. A partir do nível 12 o Druida pode se transformar em criaturas do tipo Planta, como um Arbusto Errante, mas ainda sujeito às restrições de tamanho, e não pode se transformar em plantas que não são criaturas (como uma árvore ou uma roseira). Um Druida perde sua habilidade de fala equanto na forma animal porque ele está limitado aos sons que um animal normal, não treinado daquela espécie pode fazer, mas ela pode se comunicar normalmente com outros animais do mesmo grupo geral de sua nova forma. No nível 16 um Druida torna capaz de usar Forma Selvagem para transformar-se em um elemental Pequeno, Médio ou Grande (ar, terra, fogo ou água) 1x/dia, em adição aos usos normais diários de Forma Selvagem (esse número aumenta para 2x/dia no nível 18, e 3x/dia no nível 20, além disso no 20º nível pode assumir a forma de um elemental Enorme). Ele ganha ainda todos os Talentos, habilidades extraordinárias, sobrenaturas e similares a magia do elemental enquanto mantiver a Forma Selvagem, mas ainda mantém seu próprio tipo de criatura (Humanóide, na maioria dos casos).

- Imunidade a veneno (Ex): Agora é imune a TODOS os venenos, inclusive mágicos.
- Mil faces (Sob): A própria magia Alterar-se, onde essa habilidade se baseia, mudou. Além disso, especifica que só pode ser usada enquanto na sua forma normal.
- Corpo atemporal (Ex): inalterado.
- Ex-druidas: Uma nova cláusula foi adicionada, Druidas que ensinem o idioma Drúidico também sofrem as consequências descritas.
- Lista de Magias:

*: Magias novas

#: Magias que sofreram alterações na nova versão

+: Magias já existentes que foram adicionadas à lista

NÍVEL 0 (ORAÇÕES):

Brilho, Consertar, Criar água, Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magia, Detectar Veneno, Guia, Ler magia, Luz, Purificar alimentos, Resistência, Intuir direção, Virtude.

Magias removidas: {Nenhuma}

NÍVEL 1:

Acalmar Animais, Arma Abençoada, Bom Fruto, Construção, Curar Ferimentos Leves, Detectar animais/plantas, Detectar Armadilhas, Enfeitiçar Animais *, Esconder-se de Animais (Antes Invisibilidade contra Animais), Falar com Animais +, Fogo das Fadas, Invocar Aliados da Natureza I, Névoa Obscurecente, Passos Largos * (Longstrider), Passos sem Pegadas, Pedra Encantada +, Presa Mágica, Criar Chamas +, Resistência a Elementos, Salto +.

Magias removidas: {Cativar Animais (desnecessária, mecânica de Companheiro animal mudou)}

NÍVEL 2:

Amolecer Terra e Pedra, Armadilha de Fogo, Esfera Flamejante, Esfriar Metal, Esquentar Metal, Força de Touro +, Forma de Árvore, Graça Felina +, Imobilizar Animais, Invocar Aliados da Natureza II, Invocar Enxames, Lâmina Flamejante, Lufada de Vento +, Mensageiro Animal, Moldar Madeira, Névoa, Patas de Aranha +, Pele de Árvore, Reduzir Animal *, Restauração Menor, Retardar Veneno, Sabedoria da Coruja *, Suportar Energia *, Torcer Madeira, Transe Animal, Vigor do Urso + (Antes apenas Vigor).

Magias removidas: {Criar Chamas, Enfeitiçar Pessoas/Animais, Falar com Animais, Suportar Elementos}

NÍVEL 3:

Ampliar Plantas, Armadilha, Contágio, Convocar Relâmpago #, Crescer Espinhos, Curar Ferimentos Moderados,

Lista Parcial das Modificações de D&D 3.5 - versão 0.1

Dominar Animais, Enfraquecer Plantas, Envenenamento, Extinguir Fogo +, Falar com as Plantas, Inv. Aliados Natureza III, Luz do Dia +, Mesclar-se as Rochas, Moldar Rochas, Muralha de Vento +, Neutralizar Venenos, Nevasca +, Presa Mágica Aprimorada, Proteção contra Elementos, Remover Doenças, Respirar na Água.

Magias removidas: {Nenhuma}

NÍVEL 4:

Andar no Ar +, Coluna de Chamas, Controlar Água +, Controlar Plantas, Cúpula de Proteção Contra Vegetais, Curar Ferimentos Graves, Dissipar Magia, Esturricar *, Invocar Aliados da Natureza IV, Movimentação Livre, Observação, Pedras Afiadas, Reencarnação #, Repelir Vermes, Tempestade Glacial +, Toque Enferrujante, Verme Gigante.

Magias removidas: {Extinguir Fogo, Nevasca}

NÍVEL 5:

Ampliar Animais, Caminhar em Árvores, Comunhão com Natureza, Conspurar, Controlar os Ventos, Convocar Tempestade de Relâmpagos * (Call Lightning Storm), Curar Ferimentos Críticos, Despertar, Invocar Aliados da Natureza V, Lama em Pedra, Metamorfose Funesta * (Baleful Polymorph), Muralha de Espinhos, Muralha de Fogo, Pedra em Lama, Pele Rochosa #, Penitência, Praga de Insetos, Proteção contra Morte, Santificar.

Magias removidas: {Tempestade Glacial}

NÍVEL 6:

Bordão de Magia, Carvalho Vivo, Curar Ferimentos leves em Massa (antes Círculo de Cura), Conto das Rochas, Cúpula de Proteção Contra Vida, Dissipar Aprimorado, Encontrar o Caminho, Força de Touro em Massa * (Bull's Strength, Mass), Graça Felina em Massa * (Cat's Grace, Mass), Invocar Aliados da Natureza VI, Madeira-Ferro, Mover Terra +, Muralha de Pedra, Repelir Madeira, Sabedoria da Coruja em Massa * (Owl's Wisdom, Mass), Sementes de Fogo, Teletransporte por Árvores, Vigor do Urso em Massa * (Bear's Endurance, Mass),

Magias removidas: {Nenhuma}

NÍVEL 7:

Animar Plantas * (Animate Plants), Cajado Vivo, Caminhar no Vento, Controlar o Clima, Cura Completa #, Curar Ferimentos Moderados em Massa * (Cure Moderate Wounds, Mass), Destruição Rastejante, Invocar Aliado da Natureza VII, Metal em Madeira, Observação Aprimorada, Raio de Sol, Tempestade de Fogo, Visão da Verdade.

Magias removidas: {Doença Plena}

NÍVEL 8:

Ciclone, Comandar Plantas, Curar Ferimentos Graves em Massa * (Cure Serious Wounds, Mass), Dedo da Morte, Explosão Solar, Forma Animal, Inverter a Gravidade, Invocar Aliado da Natureza VIII, Palavra de Recordação, Repelir Metal ou Pedra, Terremoto +

Magias removidas: {Nenhuma}

NÍVEL 9:

Alterar Forma, Antipatia, Curar Ferimentos Críticos em Massa * (Cure Critical Wounds, Mass), Grupo de Elementais, Homens Vegetais, Invocar Aliado da Natureza IX, Regeneração +, Sexto Sentido, Simpatia, Tempestade da Vingança +.

Magias removidas: {Cura Completa em Massa, Terremoto}

FEITICEIRO:

· Feiticeiros podem trocar uma magia conhecida por outra nova no 4º nível e a cada nível par depois disso. Bardos podem fazê-lo no nível 5 e a cada 3 níveis após. A magia deve ser de 2 níveis abaixo da magia mais forte que ele possa lançar.

· Agora Blefar é uma perícia de classe.

GUERREIRO:

· Único a receber automaticamente o talento Usar Escudo de Corpo

· Recebe Intimidar como perícia de classe

· Novos talentos adicionados à lista de talentos bônus de Guerreiro, entre eles Foco em Arma Aprimorado e Especialização em Arma Aprimorada

LADINO:

· Sabe usar todas as armas simples e também Besta de Mão, Sabre, Arco Curto e Espada Curta.

· Esquiva Sobrenatural (Nível 4) e Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Nível 8) funcionam exatamente como os primeiros níveis de Esquiva Sobrenatural costumavam funcionar, Senso para Armadilhas foi apenas separado dela. Encontrar Armadilhas permite a Ladinos encontrar armadilhas com CDs acima de 20 com Procurar (como era antes, só que agora está mostrado de forma mais clara).

· Lista de perícias de classe: Abrir Fechaduras, Acrobacia, Arte da Fuga, Atuação, Avaliação, Blefar, Conhecimento (Local), Decifrar Escrita, Diplomacia, Disfarce, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Forja, Furtividade, Intimidar, Natação, Observar, Obter Informações, Ofícios, Operar Mecanismos, Ouvir, Procurar, Profissão, Punga, (que no original mudou de Pickpocket para Slight of Hand), Saltar, Sentir Motivação, Usar Corda, Usar Instrumento Mágico.

· Lista de habilidades por nível:

- 1: Ataque Furtivo (AF) +1d6, Encontrar Armadilhas
- 2: Evasão
- 3: Ataque Furtivo +2d6, Senso para Armadilhas +1
- 4: Esquiva Sobrenatural (mantém bônus de Des na CA)
- 5: Ataque Furtivo +3d6
- 6: Senso para Armadilhas +2
- 7: Ataque Furtivo +4d6
- 8: Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Não pode ser flanqueado)
- 9: Ataque Furtivo +5d6, Senso para Armadilhas +3
- 10: Habilidade especial
- 11: Ataque Furtivo +6d6
- 12: Senso para Armadilhas +4
- 13: Ataque Furtivo +7d6, Habilidade especial
- 14:
- 15: Ataque Furtivo +8d6, Senso para Armadilhas +5
- 16: Habilidade especial
- 17: Ataque Furtivo +9d6
- 18: Senso para Armadilhas +6
- 19: Ataque Furtivo +10d6, Habilidade especial
- 20:

PALADINO:

Lista Parcial das Modificações de D&D 3.5 - versão 0.1

- Paladinos recebem Graça divina apenas no 2º nível;
- Destruir o Mal 1x/dia no 1º nível, e aumentando em 1x/dia a cada 5 níveis, até 5x/dia no 20º nível. (Além disso, deixa específico que o bônus no dano é +1 para cada nível DE PALADINO);
- A montaria do Paladino recebe um bônus de +3m no deslocamento no 8º nível, e o Paladino pode convocar um Cavalo de guerra por 2h/nível (o nível em que essa habilidade é adquirida ainda é desconhecido), se a montaria for morta, o Paladino sofre -1 no ataque e dano por 30 dias, durante este tempo não poderá convocar uma nova montaria.
- Perícias do Paladino: Concentração, Ofícios, Diplomacia, Adestrar animais, Cura, Conhecimento (Nobreza e Realeza), Conhecimento (Religião), Profissão, Cavalgar, e Sentir motivação.
- Lista de Magias:
 - *: Magias novas
 - #: Magias que sofreram alterações na nova versão
 - +: Magias já existentes que foram adicionadas à lista

NÍVEL 1:

Auxílio divino, Abençoar água, Abençoar Arma, Arma mágica, Bênção, Criar água, Curar ferimentos leves, Detectar mortos vivos, Detectar veneno, Ler Magia, Proteção contra o Caos +/- o Mal, Resistência, Resistência a Elementos, Restauração Menor +, Virtude

Magias removidas: {Nenhuma}

NÍVEL 2:

Dissimular Tendência, Esplendor da águia *, Força de touro +#, Sabedoria da coruja +*, Remover paralisia, Resistir à energia *, Proteger Outro +, Retardar Envenenamento, Zona da verdade +.

Magias removidas: {Suportar Elementos}

NÍVEL 3:

Arma mágica aprimorada, Círculo Mágico contra o caos +/-mal, Curar ferimentos moderados, Curar Montaria, Discernir mentiras, Dissipar magia, Luz do dia +, Oração, Remover cegueira/surdez, Remover maldição +.

Magias removidas: {Nenhuma}

NÍVEL 4:

Curar ferimentos graves, Dissipar o mal, Espada sagrada, Marca da justiça +, Neutralizar venenos, Proteção contra a morte, Remover Encantamento +, Restauração +.

Magias removidas: {Movimentação Livre}

RANGERS:

- A filosofia da classe ranger não diz mais que ele é um guerreiro com armadura leve, e sim um caçador usuário de perícias.
- Pontos de perícia mudaram para 6
- Dado de vida mudou para d8
- Perícias de Classe: Escalar, Concentração, Ofícios, Adestrar Animais, Cura, Esconder-se, Saltar, Conhecimento

Lista Parcial das Modificações de D&D 3.5 - versão 0.1

(Exploração de Masmorras [Dungeoneering]), Conhecimento (Geografia), Conhecimento (Natureza), Ouvir, Furtividade, Profissão, Cavalgar, Procurar, Observar, Sobrevivência, Natação, e Usar Corda.

- Bônus de inimigo predileto agora dá +2 (não é mais dano por precisão, é um bônus sem tipo; ele se aplica a todos os tipos de criaturas, mesmo mortos-vivos e gosmas, e não está limitado a 9m de distância para armas de ataque à distância)
- Novo inimigo predileto nos níveis 1, 5, 10, 15, 20 com aumentos graduais (adicione um inimigo a +2, aumente qualquer outro inimigo predileto em +2)
- Empatia selvagem (Ex): Ganha no nível 1, funciona de forma similar a um teste de Diplomacia, mas apenas com animais. Jogue um 1d20+nível de Ranger+modificador de Carisma e use a tabela de Diplomacia do LdM. Um animal doméstico típico tem atitude inicial Indiferente, enquanto animais selvagens são geralmente Pouco Amistosos. Influenciar animais dessa forma geralmente leva 1 min, mas como com pessoas, pode levar mais tempo. Também pode ser usada para influenciar Bestas Mágicas, mas com uma penalidade de -4 no teste.
- Ganha um talento com 2 armas ou de arquearia nos níveis 2, 6 e 11.
- Se escolher o caminho de duas armas, recebe Lutar com Duas Armas no 2º, Lutar com Duas Armas Aprimorado no 6º, e Lutar com Duas Armas Supremo (Greater) no 11º
- Se escolher o caminho da arquearia, ganha Tiro Rápido no 2º, Disparo Múltiplo no 6º, e Tiro Certeiro Aprimorado no 11º
- Tolerância no nível 3
- Companheiro Animal no nível 4
- Caminho da Floresta no nível 7
- Rastreador Ligeiro no nível 8 (move à velocidade normal enquanto rastreia)
- Evasão no nível 9
- Camuflagem no nível 13 (esconder-se em qualquer terreno mesmo sem cobertura ou camuflagem [concealment])
- Mimetismo no nível 17 (em ambientes naturais)
- As habilidades de Lutar com Duas Armas do Ranger incluem armas duplas como o bordão.
- Rangers têm boa progressão de testes de resistência para testes de Fort e Ref.
- Rangers não sabem mais usar Armaduras Médias. Eles são competentes apenas com Armaduras Leves e Escudos apenas.
- Se o Ranger escolhe "Extraplanar" como um inimigo predileto, deve escolher um dos seguintes subtipos e extraplanares: um dos 4 tipos de tendência, um dos 4 elementos, ou "nativo".
- O Ranger não precisa mais ser maligno para escolher sua própria raça como inimigo predileto. Tipos de Humanóides incluem: Aquático, anão, elfo, goblinóide, gnoll, gnomo, halfling, humano, orc, reptiliano.
- Lista de Magias:

*: Magias novas

#: Magias que sofreram alterações na nova versão

+: Magias já existentes que foram adicionadas à lista

NÍVEL 1:

Alarme, Construção, Detectar Animais/Plantas, Detectar Armadilhas, Detectar Veneno, Enfeitiçar Animais, Esconder-se de Animais (Antes Invisibilidade contra Animais), Falar com Animais, Invocar Aliado da Natureza I, Ler Magia, Passos Largos * (Longstrider), Passos sem Pegadas, Presa Mágica, Suportar Energia * (Resist Energy), Retardar Envenenamento, Salto, Suportar Elementos.

Magias removidas: {Cativar Animais (desnecessária, a mecânica de Companheiro Animal mudou)}

NÍVEL 2:

Armadilha, Pele Casca de Árvore, Crescer Espinhos, Curar Ferimentos Leves, Detectar o Caos/Mal/Bem/Ordem, Falar com as Plantas, Graça Felina +, Imobilizar Animal, Invocar Aliados da Natureza III, Muralha de Vento +, Proteção contra Elementos, Sabedoria da Coruja +, Vigor do Urso +# (Antes apenas Vigor).

Magias removidas: {Mensageiro Animal, Sono}

NÍVEL 3:

Ampliar Plantas, Caminhar na Água, Controlar Plantas, Curar Ferimentos Moderados, Enfraquecer Plantas, Forma de Árvore, Invocar Aliados da Natureza III, Neutralizar Venenos, Presa Mágica Aprimorada, Remover Doenças, Visão no Escuro +, Remover Paralisia +, Repelir Vermes +.

Magias removidas: {Nenhuma}

NÍVEL 4:

Ampliar Animais +, Caminhar em Árvores, Comunhão com a Natureza, Curar Ferimentos Graves, Dificultar Detecção, Invocar Aliados da Natureza IV, Movimentação Livre.

Magias removidas: {Metamorfosar-se #, Muralha de Vento}