

# COMPÊNDIO



# DE RAÇAS





## Créditos

### Texto e edição

Willian “The phoenix knight” Marinho

### Arte

Wellington de S. Salles

### Caça-piolhos

Willian “The phoenix knight” Marinho

### Capa

Willian “Phoenix Knight” Marinho  
Wellington de S. Salles

**.Sistema 3D&T™** criado por **Marcelo Cassaro**. Todos os direitos reservados;

. Para Utilizar este livro, é necessário o Super Manual 3D&T Turbo e o Super 3D&T Booster;

. Este livro não pode ser usado para fins comerciais.

## Índice

Novas raças.....	5
Semi-humanos no mundo moderno.....	17

## Editorial

Este é meu segundo trabalho com o RPG. Como disse no livro anterior, estou bastante animado e orgulhoso com esse manual, que apesar de simples, para mim dá a sensação de tarefa cumprida. Sem maiores delongas, apresento o compêndio de raças!

Neste compêndio são apresentadas algumas raças para serem usados em qualquer cenário. Algumas são inéditas, vindas da cabeça insana de seu autor (XD), enquanto outras são adaptadas de outros lugares. Na segunda parte do compêndio são reapresentadas as raças vistas no Manual super 3D&T, adaptadas e ajustadas para serem usadas no mundo moderno. Espero que se divirtam.

VIDA LONGA AO 3D&T!!!!



## Novas raças

**A seguir são apresentadas novas vantagens raciais, que podem ser usadas perfeitamente em cenários de fantasia medievais ou cenários modernos com as adaptações adequadas. Algumas podem soar familiares para alguns enquanto outras são totalmente novas. Divirtam-se!**

### Ângelus. Racial (2 pontos)

Os Ângelus são seres descendentes de Celestiais (anjos, por exemplo) e são dotados de beleza e traços calmos, serenos com um brilho interior que se reflete em seus rostos. Normalmente os Ângelus são altos, têm boa aparência e são simpáticos. Em geral eles apresentam uma pequena característica física de sua herança, como cabelo prateado, olhos dourados, asas ou um olhar sobrenatural e intenso.

A maioria dos Ângelus são bondosos, vigorosos e determinados. Eles lutam contra as causas malignas e protegem os mais fracos. É muito raro ver um Ângelus ligado com mal, mas nada disso os impede de serem arrogantes e vingativos.

Os Ângelus recebem R+1 (até um máximo de 5) por serem persistentes e vigorosos; recebem Visão no Escuro, Iluminar, Armadura Extra (Luz); podem comprar Levitação (asas de anjo) por apenas 1 ponto; recebem Vulnerabilidade (Trevas) e Código de Honra dos Heróis.

**Iluminar:** Essa habilidade sobrenatural do Ângelus faz com que ele ilumine locais com luz solar podendo ofuscar inimigos acarretando em um redutor -2 de habilidade, custam 2 PMs.

### Céras. Racial (3 pontos)

Os Céras são os mais massivos e inteligentes entre os antropossauros. Dizem que são evoluções diretas dos cerossauros,

possuindo algumas características físicas e psicológicas do mesmo.

Assim como os cerossauros, são herbívoros, e possuem altura em média de 1,80m a 2,20m, e pesam cerca de 400 kg a 1 tonelada! Também como seus ancestrais, possuem duas fileiras de chifres que vão da nuca, passando pelas costas, até a cintura do Céra. Estes chifres servem de proteção contra adversários, por isso muitas vezes conservam o torso nu para uma melhor utilização dos chifres. Costumam andar em grupo, apreciando a companhia uns dos outros.

Os Céras são muito pacíficos, acolhendo e confraternizando com qualquer raça que conheçam. Quando ameaçados, lutam da forma mais simples possível, não se igualando aos seus desertores. Outros antropossauros os consideram inofensivos e fracos, devido a sua índole pacífica.

Céras recebem F+2 e A+2 (não passando do limite de 5), arma viva e código de honra do combate.

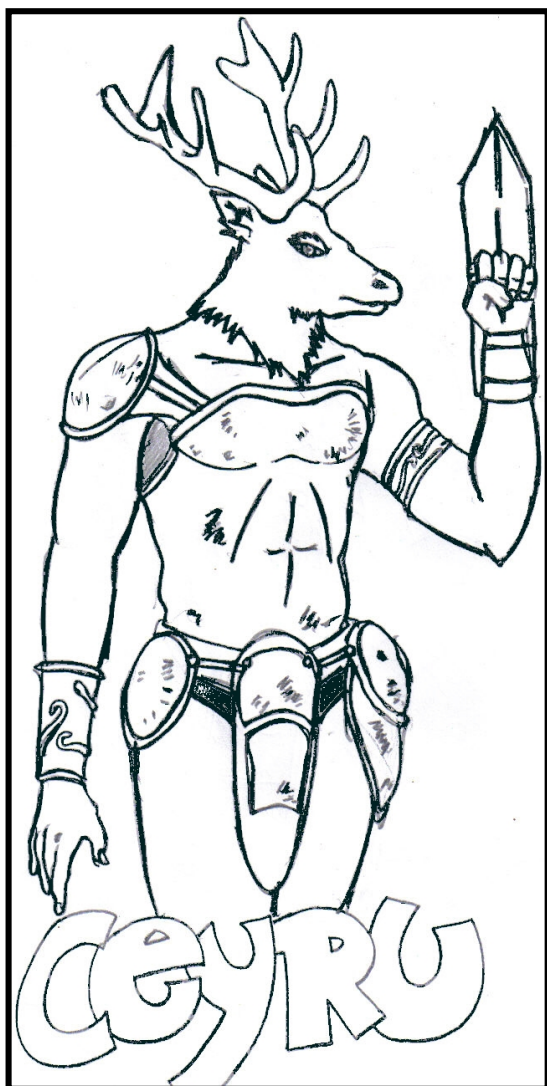
### Ceyru. Racial (3 pontos)

Os ceyrus são uma raça composta de homens com cabeça de cervo e mulheres com traços equinos, com chifres e cauda de unicórnio. Apesar dessa pequena diferença de traços, os ceyrus são muito parecidos fisicamente com os minotauros. Ambos possuem grande estatura física (1,90m de altura em média), porém os ceyrus são mais magros em alguns casos. Alguns possuem cascos no lugar dos pés, mas não é uma regra geral, sendo mais um traço genético.

Ao contrário dos seus primos bovinos, os ceyrus apreciam e respeitam a natureza, fazendo muitas vezes desse lugar seu lar. Druidas dessa raça geralmente dedicam suas vidas para mostrar as outras raças à importância de preservar esse local. Também ao contrário dos minotauros, conseguem utilizar magia, principalmente as mulheres. Ceyrus odeiam a escravidão, sendo muitas vezes confrontados pelos minotauros.

Em combate, os ceyrus são honrados e ágeis, lutando de igual para igual contra seus inimigos. Diferente dos

minotauros, eles acham perfeitamente normal cavalgar cavalos e outros animais, tendo o mesmo pensamento que os humanos. E também diferente dos homnes-touro, podem se perder em labirintos como qualquer outra raça que não possua senso de direção. Os chifres de um ceyru têm propriedades mágicas, sendo diferentes em homens e mulheres, sendo muitas vezes caçados por alguns traficantes de itens mágicos. Qualquer um que tente fazer esta ousadia é caçado até a morte por todos os



ceyrus de uma vila.

Ceyrus em geral recebem R+1 e H+1 (até o máximo de +5), código de honra do combate e de área (nunca lutam em cidades). Os homens geralmente recebem F+1 ou podem lançar a magia cura sagrada sem limitações de uso por dia, enquanto as mulheres podem lançar as magias cura sagrada ou teleporte também sem limites

de utilizações por dia, porém ambos devem gastar os pontos de magia necessários para lançá-los.

## Cristalóide. Condicional (especial)

Os cristalóides não são exatamente uma raça. Eles surgem através de fenômenos metamágicos da mesma forma de lorens e virones (veja a descrição deles adiante), mas diferentemente destes dois, que aparecem desde o nascimento do indivíduo e só atingem humanóides, os cristalóides podem surgir em qualquer ser, e a qualquer momento depois desses fenômenos.

Os cristalóides são muito mais insanos que os virones e possuem bem mais poderes que um Loren. Sua aparência é assustadora: em alguns lugares da pele, possuem uma espécie de escama dura como o aço, e sempre demonstram estar sentindo dor. Uma das coisas que caracterizam um cristalóide é sua fome insaciável por jóias preciosas, como rubi, safira, esmeralda, entre outras. Esse paladar estranho não deixa o cristalóide mais forte, é apenas sua fonte de alimento. A única forma de deixar um cristalóide mais forte é se alimentando de objetos mágicos. Dependendo das características místicas desses objetos, eles podem oferecer novos poderes a um cristalóide. Exemplo: Um cristalóide que tenha absorvido uma espada mágica com a característica flamejante, esse cristalóide adicionará ataques baseados em fogo mágico quando lutar corpo-a-corpo.

“Cristalóide” pode ser adicionado a qualquer humanóide e monstros, com exceção de plantas. Ela oferece arcanoX2, A+2 (podendo ultrapassar o máximo de 5 pontos), insano (homicida) e dependência (jóias e objetos mágicos)

## Daemon (2 pontos)

Os daemon são descendentes de Abissais (demônios, por exemplo) e são deformados, indignos de confiança e errantes. Em geral eles apresentam uma pequena característica física de sua herança, como pequenos chifres na testa, cauda, dentes pontiagudos, asas e olhos vermelhos, mas isso varia de daemon para

daemon, pois nenhum é exatamente igual ao outro e seu traço abissal não precisa ser o que foi citado, simplesmente deve ser algo que dê uma característica mais macabra a estes seres.

A maioria dos daemons são malignos, rápidos e mentirosos. Eles geralmente são espiões, ladrões ou assassinos. É difícil ver um daemon bondoso, por serem considerados uma maldição para muitas pessoas.

Os daemons recebem H+1 (até um máximo de 5) por serem habilidosos e rápidos; recebem Visão no Escuro (igual a dos elfos), Escuridão, Armadura Extra (Trevas); podem comprar Levitação (asas de demônio) por apenas 1 ponto; recebem Vulnerabilidade (Luz) e Má Fama.

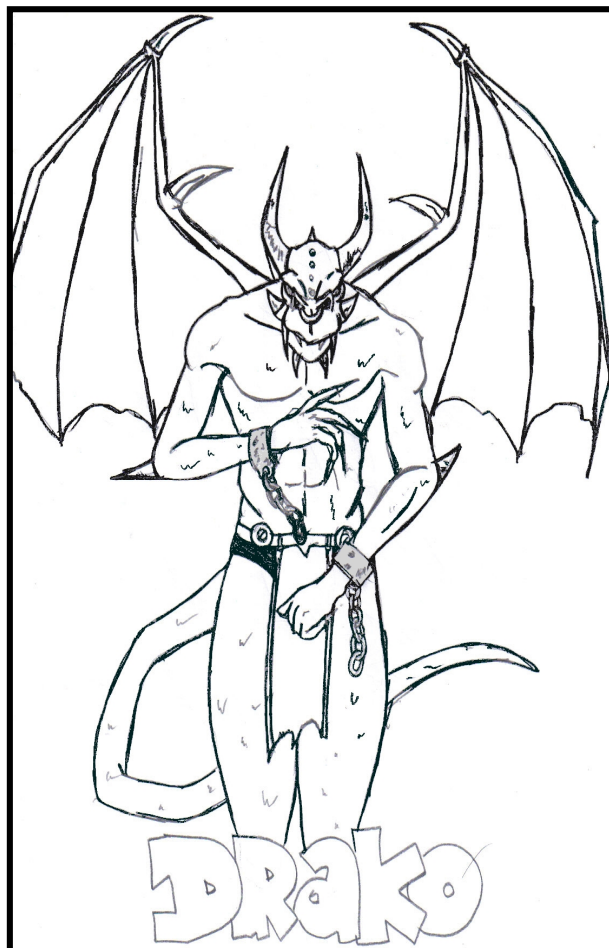
**Escuridão:** Essa habilidade sobrenatural é usada para fazer uma nuvem negra que dificulta a visão de aliados quanto inimigos acarretando um redutor de -2 em habilidade, custam 2 PMs.

## Drako (4 pontos)

São dragões humanóides bípedes e eretos, mas possuem características dracônicas, como focinho, presas, escamas (relacionada a um tipo de dragão cromático: dragão negro, dragão branco, Dragão vermelho e assim vai... são diferentes dos dragões serpente), uma cauda longa, garras, patas, alguns possuem asas de couro como os dragões. Suas características lembram as de um meio-dragão, porém é fácil distinguir um de outro. Odeiam dragões cromáticos, da mesma forma que os dragões odeiam eles e seus primos dragotauros (para maiores detalhes consulte o super manual dos monstros).

Todo Drako recebe F+1, R+1 e Pdf+1 (com Pdf baseado em um desses tipos de dano relacionado à cor de suas escamas: calor/fogo, água, ácido, frio/gelo, eletricidade, veneno), recebe uma entre essas armaduras extras relacionada a cor de suas escamas: calor/fogo, químico, frio/gelo, eletricidade, ácido e venenos, trevas e venenos), um sentido especial a escolha, focus +1 relacionado a cor de suas escamas (esse focus deve ser no mínimo 2pts superior a qualquer outro de seus focus), inimigo predileto: dragões [H+1 em

testes de ataque, esquiva e bloqueio e +1 no dano final quando luta contra dragões e criaturas aparentadas], pode comprar levitação por 1pt (apenas no momento da criação do personagem), má fama, aparência monstruosa, inimigo: todos os dragões "ocidentais", ou seja, dragões cromáticos. Drakos podem ser combinados com centauro, formando um dragotauro.



## Gnolls. Racial (-1 ponto)

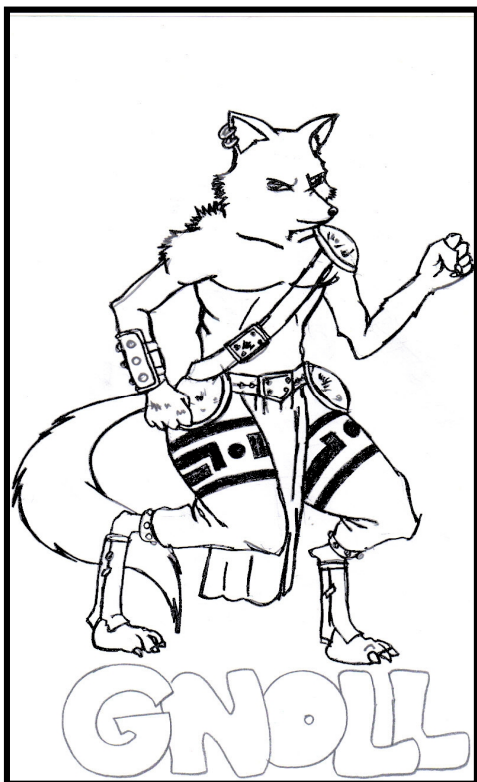
A raça dos gnolls é composta por humanóides que parecem meio humanos, meio hienas. Eles vivem e se organizam como cães selvagens, formando matilhas e vagando em busca de caça. Costumam atacar viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos. São carnívoros, mas em geral não devoram suas vítimas: apenas roubam seus mantimentos e deixam que vão embora.

Os gnolls usam lanças rústicas, tanto para lutas corpo-a-corpo quanto arremessos. Não são muito corajosos; confiam em emboscadas e na vantagem numérica para vencer (andam em bandos de 1dx4+10 indivíduos). Uma coisa curiosa sobre os gnolls é que eles consideram a rendição um ato de honra! Quando estão perdendo uma luta, ou quando percebem que o inimigo é muito superior, eles imediatamente se rendem — esperando receber a liberdade, ou ser aceitos como parte de seu bando. Da mesma forma, um gnoll SEMPRE aceita a rendição de um inimigo (mas isso não quer dizer que vai aceitá-lo como parte do bando). Quando alguém ataca um gnoll por já havia se rendido, ou quando ataca após se render, essa pessoa é considerada “maligna” e caçada sem descanso por todas as matilhas da região!

Raramente se tornam aventureiros, e quando se torna (isso geralmente quando um gnoll cresce longe da influência de outros da sua espécie) são mal vistos pelas pessoas, dada à infâmia da raça.

Um gnoll recebe H+1(até o máximo de 5), código de honra dos gnoll(explicado abaixo) e má fama(como covardes e bandidos)

**Código de honra dos gnoll:** um gnoll sempre aceita a rendição de um inimigo, e sempre se rende quando reconhece um adversário superior. No entanto, ele nunca confiará em alguém que tenha recusado uma oferta de rendição.



## Loren. Condicional (4 a 6 pontos)

Assim como existem seres conhecidos como “tocados pelo plano” existem aqueles chamados “tocados pela magia”. Entre eles são conhecidos os lorens, os virons e os cristalóides (que serão vistos mais adiante).

Os lorens são os seres mais simples entre os tocados pela magia, mas não deixam de ser menos poderosos. Seus dons mágicos só aparecem na adolescência, através de um poder especial, que pode variar de loren para loren. Os lorens só costumam surgir em humanos e semi-humanos, e sofrem duro preconceito não só pelos dons, mas pela infâmia que os tocados pela magia recebem.

Lorens podem ser aplicados as seguintes vantagens raciais: Anão, centauro, elfo, elfo-do-céu, elfo negro, gnomo, halfling, humano, meio-elfo e minotauro. Ela oferece arcano, superpoder (máximo de 3 pontos) e má fama.

## Lyshiano. Racial (3 pontos)

A raça dos lyshianos constitui de homens e mulheres rigorosos e isolados da sociedade, mais por timidez do que desconfiança. Mas apesar da timidez, não são fracos muito menos covardes. Para eles, uma prova de força e de coragem é suficiente para ganhar sua confiança. Um fato curioso é que eles não possuem preconceito em relação a mulheres em relação a trabalhos de homens. Pelo contrário, uma mulher que demonstre ser forte e corajosa é uma musa inspiradora entre eles!

Fisicamente não se diferem muito dos humanos, exceto pelas seguintes características: Possuem a pele esverdeada e altura acima da média humana (entre 1,70m a 2,00m). A grande maioria é robusta, mas alguns podem ser mais delgados e magros. Possuem força e resistência acima da média normal, além de possuírem muita facilidade de aprendizado. Uma característica marcante que pode assustar alguns é sua fúria: O motivo quase sempre é pessoal, e caso



entre em contato com a situação que possa levar a sua raiva, um lyshiano deve fazer um teste de resistência +1 ou em estado de fúria (seguindo os efeitos normais dessa desvantagem). Esse evento pode ser raro ou não dependendo do caso.

Lyshiano é uma vantagem racial que oferece F+1 e R+1 (ambas até uma



máximo de 5), memória expandida e fúria.

## Marurk. Racial (0 ponto)

Os marurks são uma raça de homens-urso. São bem diferentes das versões licantropo dos homens-ursos, pois os marurks são um pouco mais civilizados e ponderados. Escondidos em suas florestas, os marurks no passado eram uma raça de bárbaros brutais, sedentos por guerras e muito territoriais. Hoje, os marurks ainda vivem nas florestas e são territoriais, porém graças a seu contato maior com outros povos, eles são mais tolerantes (mas ainda sim desconfiados) com outras raças.

Embora não conheçam a escrita, a sociedade marurk possui conhecimentos básicos de sociedade, como agricultura, pecuária e até um jeito próprio de democracia, pois seus líderes são escolhidos pelo povo através de torneios físicos e psicológicos. Acredita-se que os marurks deixaram a barbárie graças a seu contato com misteriosos totens, que lhes deram todo conhecimento que eles têm.

Marurks recebem F+1, código de honra do combate, inculto (não sabem ler) e usar armas medievais (simples e comuns gratuitamente).



## Medusa. Racial (4 pontos)

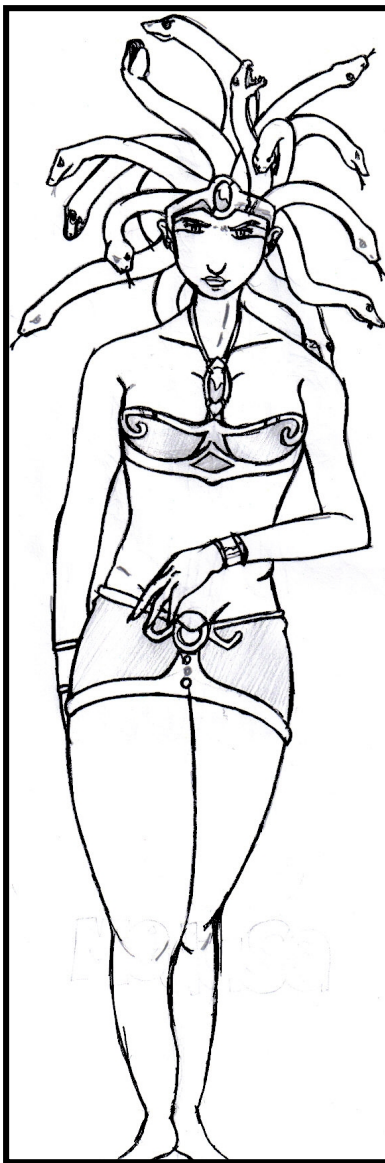
A raça mágica das medusas é composta por mulheres de aparência extremamente sensual, mas com centenas de serpentes venenosas no lugar dos cabelos. Elas acasalam com humanos, elfos e meio-elfos, e têm por hábito matar o parceiro após o ato. O bebê, caso seja menino, vai pertencer sempre à raça do pai (nem sempre. Raramente pode ocorrer o caso de nascer um meduso, veja adiante); mas, quando menina, será uma nova medusa.

É meio complicado para uma medusa largar sua vida eremita e solitária para se tornar uma aventureira. Devido a sua natureza monstruosa de colecionar vítimas em seus jardins, muitas vezes são caçadas por aventureiros, que são pouco tolerantes com elas. Raramente conseguem seu espaço na sociedade.

Porém é inegável que a presença de uma delas em um grupo de aventureiros é vantajosa. Ela pode atacar de três formas: Com suas serpentes que formam seu cabelo (4 ataques com FA= F+1d, sendo que quando acertar o ataque a vítima deve fazer um teste de resistência +1; falha resulta em 1d pontos de dano pelo veneno, que ignora a FD), com sua habilidade incrível com o arco e flecha (demonstrada pela sua vantagem tiro múltiplo e PdF+1), e por último com sua habilidade poderosa de petrificar criaturas vivas. Esse poder é idêntico à magia Petrificação, mas apenas por contato visual — e a vítima faz um teste de R-1 para resistir. Ao contrário da magia, esse poder não consome Pontos de Magia da medusa. Funciona apenas com criaturas vivas. Para evitar a petrificação, o oponente deve lutar de olhos fechados (H-1 para ataques corporais, H-3 para ataques à distância e Esquivas). Criaturas cegas são imunes a esse poder.

Medusas recebem PdF+1 (até o máximo de 5), tiro múltiplo, arma viva(suas serpentes), usar arma medievais comuns(arco e flecha), petrificação, má

fama e aparência monstruosa(quando é descoberta sua identidade).



## Meduso. Racial (3 pontos)

Geralmente quando medusas acasalam com humanos, elfos e meio-elfos, o bebê caso nasça menino pertencerá à raça do pai, e quando menina à raça da mãe. Porém assim como nos minauos (veja mais adiante), pode surgir uma terceira possibilidade.

Os medusos (ou meio-medusas) são sempre filhos de um pai humano ou meio-elfo (elfos não conseguem reproduzir medusos neste caso) com uma medusa. Existem apenas machos nesta raça, e é um caso muito raro, pois por ser um e menino, é sacrificado em rituais.

Os medusos possuem a aparência da raça de origem do pai, porém com alguns detalhes físicos, como olhos parecidos com os de uma cobra, dedos muito finos, pele esbranquiçada, cabelos em tons verdes escuros ou corpo esguio. Mas apenas dois detalhes importantes os diferem da raça de seu pai: Os medusos possuem uma grande

afinidade com ofídios, conseguindo até mesmo falar com eles. Mas o mais perigoso traço dos medusos é seu olhar petrificante, que ao contrário das medusas, podem ser facilmente controlado por eles!

Os poucos medusos existentes são muito diversificados, podendo ser bons ou ruins. Os bondosos usam seus conhecimentos com cobras para ajudar com antídotos e outros métodos de cura, ou para mostrar que as medusas não são tão ruins (muitas vezes são odiados por isso). Os malignos usam seu poder petrificante descaradamente, e pensam que

as medusas é que devem dominar o mundo (uma idéia infantil é verdade).

Medusos recebem H+1 (até um máximo de +5), podem falar com cobras e outros ofídios livremente (e recebe +1 em testes que envolvam elas), e podem usar a magia petrificação livremente (mas ainda gastando os pontos de magia necessários para lança-la).

## Meio-Gênio. Racial (3 pontos)

Gênios são criaturas extra-planares que por alguns motivos, sendo de seu interesse ou não, acabam parando no mundo material, e conseqüentemente, acabam mantendo contato com humanos. Estes contatos muitas vezes acabam se transformando em relações amorosas e originando meio-gênios.

Os meio-gênios trazem muito de seu lado humano, mas possuem poderes naturais dos gênios. Descobrem desde cedo esse poder, sendo muitas vezes arrogantes e intolerantes com outras raças que julgam inferiores. Membros bondosos dessa raça são muito prestativos, até mesmo estranhos conseguem favores com eles sem muito esforço. Possuem também uma forte ligação com um dos caminhos da magia.

Para descobrir qual é seu elemento mágico, meio-gênios trazem em seu corpo uma tatuagem, muito similar a um diagrama arcano. Essa tatuagem brilha quando exposta a *detecção de magia*, mesmo coberta por roupas e armaduras. Com um teste de H-1 é possível descobrir seu elemento de origem. Os meio-gênios não fazem questão de escondê-lo, como é mostrado em seus trajes: homens sempre conservam o torso nu, enquanto as mulheres se vestem regularmente como odaliscas.

Meio-gênios recebem armadura extra relacionada a seu elemento de origem: Ar, Água, Fogo, Luz, Terra e Trevas. Também recebem 1 ponto de focus no elemento que escolheu como armadura extra, porém não pode ganhar focus no elemento oposto. Assim, recebem vulnerabilidade no elemento oposto ao que escolheu. Recebem pontos de magias extras X1, e possuem a habilidade de conceder desejos,

podendo lançar qualquer magia de focus 1, porém ele só pode fazer isso se outra pessoa pedir. Não há limites de utilização, mas o meio-gênio fica restrito ao limite de 3 desejos por pessoa a cada dia.

## Meio-Ninfa. Racial (3 pontos)

Ninfas são a encarnação da beleza feminina, as criaturas mais extraordinariamente belas da natureza. Têm o aspecto de mulheres humanas, jovens, de pele clara, longos cabelos dourados e olhos élficos de cores vivas. Estas criaturas mágicas só conseguem viver em lugares de grande beleza natural, como bosques, riachos, cachoeiras... Sendo que arrasta-la para longe de seu paraíso causa sua morte.

Ninfas são muito acuadas e assustadiças: fogem assim que avistam qualquer pessoa. Em ocasiões raras pode ocorrer de uma ninfa se apaixonar por alguém, levando seu amado para seu paraíso. Nesta união ocorre o nascimento de uma meio-ninfa.

Meio-ninfas têm a serenidade, gentileza e beleza das ninfas com a astúcia e coragem humanas. Comparadas com as mães, as meio-ninfas não são tão tímidas e acuadas, quase sempre saindo do santuário dos pais para conhecer o mundo.

Meio-ninfas recebem aparência agradável, aura de paz (o mesmo poder dos clérigos de marah: A meio-ninfa transmite uma poderosa aura de paz e tranquilidade, tornando difícil atacá-la. Qualquer criatura que deseje atacar, ferir ou molestar a meio-ninfa deve antes ter sucesso em um teste de Resistência-2. Um novo teste deve ser feito para cada ataque ou ato hostil.) e focus +1 em luz.

## Meio-Ogre. Racial (1 ponto)

Ogres são seres enormes, monstruosos e incrivelmente estúpidos. Pensando desse modo seria bem difícil que seres como esses pudessem acasalar com outros humanóides. Sendo raros como medusos, existem meio-ogres.

Um meio-ogre é o resultado do cruzamento de um ogre com uma humana

(este caso é mais raro, visto que uma humana normal não conseguiria dar a luz para um bebê tão enorme), ou uma ogre e um humano. Também podem ocorrer casos de cruzamento de ogres e orcs e ogres com hobgoblins.

Estes seres possuem algumas diferenças significativas em relação a seus pais: Não possuem a sua falta de inteligência, sendo espertos o bastante para alcançarem espaços que os ogres normais não conseguem como utilizar magia, por exemplo; não tem a mesma força e resistência de seus pais, mas ainda são mais fortes e resistentes que a média humana; Embora possuam traços humanos em sua aparência, meio-ogres ainda são bem mais altos e massivos que os humanos (modelo especial) e sua aparência física ainda assustam muita gente (aparência monstruosa; esta desvantagem, ao contrario das desvantagens normais de vantagens raciais, pode ser retirada seguindo as regras do super 3D&t).

Meio-ogres não são bem aceitos pela sociedade, pelo fato de possuírem sangue ogre em suas veias. Eles, como forma de mudar essa triste fama, seguem carreira como aventureiros. Outras, entretanto, como formas de vingança tentam de toda forma acabar com aqueles que o odeiam.

Meio-ogres recebem F+2 e R+2 (até um máximo de F5 e R5), má fama, aparência monstruosa e modelo especial.

## Meio-youkai. Racial (0 ponto)

Um meio-youkai é o resultado da relação de um youkai e um humano (a). Comparados aos outros youkai, os meio-youkai são muito mais fracos, herdando apenas uma pequena parte de suas habilidades físicas. São odiados por ambas as raças, youkai e humanos, procurando constantemente um lugar tranquilo para viver. Todos os meio-youkai sofrem de uma maldição: durante um evento qualquer, eles perdem todos os seus poderes, sendo considerados humanos para efeito de regras.

Meio-youkai recebem +1 em qualquer uma das características

(respeitando o limite de 5), má fama e maldição(leve; durante uma situação escolhida pelo jogador e aprovada pelo mestre, o meio-youkai perde suas habilidades ligadas a seu sangue youkai)

## Minauro. Racial (2 pontos)

Os minauros, ou meio-minotauros, são um híbrido de minotauros e humanas ou meio-elfas. Ao contrário da raça do pai, existem minauros fêmeas. Os minauros São um caso raro de cruzamento entre os seres citados acima, sendo considerados pelo minotauros seres inferiores, "irmãozinhos indefesos", pensamento esse que enfurece os minauros, que procuram terras onde possam ser mais respeitados pelas suas qualidades.

Os meio-minotauros não possuem a mesma força dos homens-touro, porém estão livres de suas maiores fraquezas. Sua aparência lembra um humano forte (média de 1,80m de altura entre eles) com pequenos traços bovinos, como focinho e chifres pequenos, sendo inúteis como armas. As fêmeas são menores que os machos, mas são ainda mais corpulentas que a maioria das humanas, sendo muito respeitadas, principalmente entre os lyshianos. Minauros devido a sua curiosidade, vinda de seu lado humano, costumam tomar atos considerados proibidos entre os minotauros, como armas de longo alcance, magia arcana e talentos ladinos.

Minauros recebem F+1 (até o máximo de 5), sentidos especiais (faro aguçado) e podem possuir uma especialização grátis. Minauros podem se tornar paladinos e não podem ser combinados com centauro.

## Orc. Racial (2 pontos)

Um orc (ou orco, como também pode ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.



Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os orcs costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros

e ferreiros. Orcs também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos orcs. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Orcs são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no subsolo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos e têm sua própria linguagem, derivada do élfico e humano, e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

Orcs recebem F+1, R+1 (não ultrapassando o limite de 5), infravisão (de sentidos especiais), má fama e aparência monstruosa.

## Quellons. Racial (5 pontos)

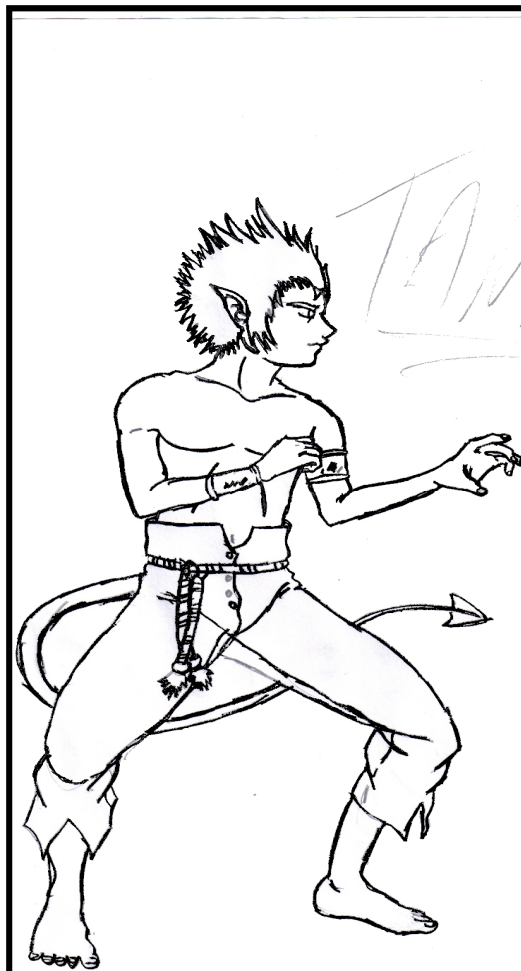
Os quellons são uma raça de homens-tartaruga, muito reservados e até mesmo egoístas. Desde pequenos aprendem a ser independentes, orgulhando-se disso. São extremamente neutros, não se interferindo em assuntos de outras raças, e se incomodados, mostram a força de seus punhos e a dificuldade que é atravessar sua dura carapaça.

Possuem baixa estatura (de 1,20m a 1,60m) e são robustos (pesam de 80 kg a 120 kg). As fêmeas geralmente são maiores e mais pesadas que os machos. Assim como as tartarugas, possuem visão, olfato e audição aguçados, e conseguem se orientar facilmente, mesmo quando estão dispersos pelo mundo. Quellons geralmente não participam de grupos de aventureiros, dada a sua reclusão. Os poucos que se aventuram conhecem sentimentos pouco comuns a sua raça, como amizade, companheirismo e até amor em alguns casos.

Quellons recebem A+2, R+1 (até o máximo de A5 e R5) e H-1, sentidos especiais (visão, faro e audição aguçados), podem prender o fôlego por um número de rodadas igual ao dobro de sua resistência e

podem se esconder dentro de sua carapaça, oferecendo  $FD = Ax2 + 1d$ . Neste estado o quellon não pode atacar se movimentar ou gesticular para lançar magias.

## Tanan. Racial (1 ponto)



Os tanans são muitas vezes confundidos com elfos negros, demônios e até elfos-do-mar devido a sua aparência. Possuem pele azulada como os elfos-do-mar, olhos de cores claros, quase brancos, alguns possuem cauda de demônio e possuem estatura e peso como o dos seres humanos. São seres de hábito noturno, tendo algumas dificuldades de enxergar durante o dia, mas diferentes dos elfos negros, não sofrem quaisquer penalidades em características e focus por estarem sob a luz do dia.

Os tanans são habilidosos no uso de armas afiadas, como espadas, facas, lanças, entre outras. Também são muito velozes, até mesmo os membros mais

massivos desta raça conseguem ser rápidos. Gostam de agir sozinhos, tendo poucas comunidades de tanans pelo mundo. Também devido a isso, é raro vê-los em grupos de aventureiros, entrando apenas por razões pessoais, mas quase sempre mantendo a devida distância.

Tanans recebem aceleração, +1 em testes quando está agindo à noite, visão noturna como a dos elfos, bônus de +1 na FA quando luta com armas que possuem dano por corte (ou perfuração baseado em força), deficiência sensorial (visão debilitada quando está de dia, a não ser que possua alguma proteção nos olhos) e má fama (como arrogantes e frios).

## Trollenn. Racial (2 pontos)

A raça dos trollenns é composta de homens e mulheres ágeis e fortes. Medem cerca de 1,70m a 1,95m de altura e pesam cerca de 80 kg a 100 kg, sendo que podem ser tanto esguios como corpulentos. São uma espécie de trolls mais evoluídos, porém não possuem algumas de suas habilidades, como a regeneração. Em compensação, agüentam muito mais dano perto da morte (recebe duro de matar; super 3D&T booster, página 19). Embora sejam resistentes à magia ou venenos, um trollenn ainda é vulnerável a fogo e ácido, compensado pela sua força de vontade.

A maioria dos trollenns é maligna, agindo quase como seus antepassados, porém são mais espertos. Mas alguns deixam de lado sua índole má, partindo



para novos horizontes, sofrendo às vezes preconceitos assim como meio-orcs, meio-ogres e outras raças de aparência desagradável.

Trollenns recebem F+1, H+1 (até o máximo de 5), duro de matar, resistência à magia ou resistência à venenos (o trollenn é imune a qualquer tipo de veneno, natural ou mágico), sendo que o jogador só pode escolher somente um destes durante a criação do personagem, vulnerabilidade a calor/fogo e a químico (ácido) e aparência monstruosa.

## Viron. Condicional (de 1 a 4 pontos)

Os vironos não são muito diferentes dos lorens: Ambos nascem com o dom da magia, e com as aptidões necessárias para lançá-las. Porém existe uma diferença enorme entre eles: Enquanto os lorens podem ser justos e bondosos, os vironos são insanos e totalmente malignos.

Não demonstram um superpoder antes de ser considerado capaz de lançar magias: Seus poderes arcanos são mais amplificados que os de um loren comum. Ao invés de um superpoder, um viron apresenta uma de forma de insanidade e deformidades no corpo, como dedos desproporcionais a mãos e pés, olhos vítreos, manchas na pele, entre outros casos. Devido a esse fato, e seus atos inconseqüentes com a magia, são odiados pelos povos, infâmia que acabam sofrendo também lorens e cristalóides,

Ao contrário dos lorens, os vironos podem ser aplicados a qualquer vantagem racial. Ele oferece arcano, focus +1 em dois elementos qualquer, aparência monstruosa, má fama e insano (qualquer).

## Youkai. Racial (5 pontos)

Com a infinidade de criaturas sobrenaturais rondando nossas terras, fica difícil classificá-las com diversos nomes. Para facilitar leigos na identificação de tais criaturas foi denominado o termo "youkai" (que significa espírito em japonês). Embora mortos-vivos, celestiais e abissais possam

ser chamados de youkai, os youkai de que estamos falando são todos aqueles que não se enquadram nestes grupos citados.

Youkai são diferentes e imprevisíveis. Sua variedade é enorme, mas são superiores aos humanos fisicamente falando. Devido a isso e a outros fatores como a sua arrogância em se considerar superiores aos humanos (fato que nem sempre é verdade) youkai e humanos não se dão bem. Alguns youkai, entretanto, podem se apaixonar pelos humanos e outras raças, que acabam

terminando em tristeza graças às duras barreiras impostas por esse tipo de relacionamento. Nesses casos podem ser gerados meio-youkai.

Youkai recebem +2 em qualquer característica, ou +1 em duas (lembrando que não se pode passar o limite de 5), visão no escuro igual a dos elfos, armadura extra (qualquer, exceto força e poder de fogo), má fama. Pode ser combinada com anfibio e centauro.

## Semi-humanos no mundo moderno

**Estas raças já foram apresentadas no Super 3D&T turbo básico e no super 3D&T booster. Aqui elas são reapresentadas, com vantagens e ajustes de pontos relacionados ao mundo moderno. Assim pode-se desconsiderar a regra de um ponto extra a ser pago para uma raça semi-humana no mundo atual (Super 3D&T booster, página 6), além de oferecer ganchos para essas raças na nossa época.**

**Como vão acabar percebendo ao longo do texto, não há adaptações para mortos-vivos e licantropos no mundo moderno neste manual por uma razão simples: Uma vez que essas raças são fáceis de serem adaptadas para o mundo moderno, elas não recebem nenhum ajuste, podendo ser usadas normalmente. Outras raças semi-humanas também podem não receber ajustes, apenas serão adaptadas para o mundo moderno.**

### Anão. Racial (2 pontos)

O anão do mundo moderno ainda mantém certas tradições de sua raça, como conservar sua longa barba, consumir bastante cerveja, e possuem grande habilidade em joalheria e mineração. Porém com o avanço da tecnologia e das armas de fogo, os anões se tornaram excelentes armamentistas e engenheiros, criando metralhadoras, mísseis e tanques de guerra. Seu conhecimento do subterrâneo também lhe garantiu descobertas de grandes jazidas de

petróleo, fazendo dos anões uma raça poderosa e influente.

Seu ódio por goblinóides, orcs e trolls não mudou nem um pouco, recebendo seu bônus de +1 em habilidade ao lutar com qualquer um deles. Também recebem infravisão (de sentidos especiais) e bônus de resistência +1 em testes. Pelo fato da magia não estar tão presente nos dias de hoje, anões não recebem resistência à magia. Em contrapartida, recebem +1 na FA quando usa armas de fogo.

### Anfíbio. Racial (-1 ponto)

As raças submarinas não mudaram seus hábitos com o passar das eras, adequando-se apenas a tecnologia atual. Apenas um ideal cresceu entre eles: O de proteção absoluta do mar, visto que ocasionalmente ocorrem acidentes ambientais envolvendo o mar, fato que enfurece esses seres, a ponto de responderem com violência.

Além das vantagens e desvantagens já oferecidas pela raça, anfíbios do mundo moderno recebem um código de honra próprio, variando um pouco dependendo da raça submarina.

**Código de honra dos anfíbios:** Jamais molestar, sujar ou ferir o mar ou seus habitantes. Sempre proteger o mar e mostrar para aqueles que não entendem a importância dele.

### Centauro. Racial (3 pontos)

Os centauros do mundo moderno não são naturais: Geralmente eles surgem de experiências mal-sucedidas de humanos com animais, resultando em criaturas deprimidas e discriminadas pela sociedade. O único lugar em que um centauro pode se sentir em casa é a natureza, onde desfrutam de paz entre os povos locais,



além de se tornarem bons batedores. Existem lendas de centauros naturais, que vivem secretamente longe do mundo conhecido.

Um centauro conserva todas suas habilidades normais da vantagem, porém recebem má fama (como aberrações da natureza), exceto em ambientes naturais, como desertos, savanas, florestas, estepes, etc. E podem comprar sobrevivência por 2 pontos.

## Elfo. Racial (3 pontos)

Os elfos modernos são um pouco diferentes dos antigos.

Ainda mantém seu apreço pela natureza, misturando a tecnologia atual com seu ambiente, mostrando uma em suas cidades uma arquitetura magnífica. Assim como os gnomos e as fadas, são os únicos que possuem um amplo conhecimento mágico, sendo que alguns elfos já nascem com poder mágico ou desenvolvem de uma maneira mais rápida. Traços físicos comuns da raça ainda existem, e sua certa arrogância também.

Elfos modernos recebem FA+1 quando lutam com arcos compostos, rapieira (ou um sabre qualquer) ou rifles de sniper, sendo essas suas armas tradicionais com o advento das armas de fogo e da tecnologia. Também podem comprar arcano por 2 pontos. Caso queira comprar de novo a vantagem, se paga o custo normal em pontos. Outros traços raciais dos elfos são mantidos.

## Elfo-do-céu. Racial (4 pontos)

Os elfos-do-céu não se diferem muito mundo de seus primos terrestres no mundo de hoje. Ainda mantêm todas as suas vantagens e características, exceto pelas asas, que podem ser emplumadas ou membranosas (recebem levitação). Seu bônus em FA+1 são em arcos compostos, lanças longas e espadas longas (elfos-do-céu não gostam de armas de fogo).

Aqui eles são grandes aviadores, oferecendo suporte técnico e aéreo para humanos e outras raças. Ergueram imensos impérios nos céus, muitas vezes sendo invejados pelas outras raças. São reclusos até um cetro ponto, mantendo somente contatos econômicos e

diplomáticos. Somente com elfos que são mais amistosos, já que eles são "primos".

## Elfo Negro. Racial (4 pontos)

Os elfos negros estão mais sombrios e misteriosos no mundo moderno. Frios e distantes, geralmente são mercenários e assassinos contratados por grandes criminosos humanos ou goblinóides. Também são especialistas em venenos e em armas ácidas, recebendo FA+1 quando usa armas com esses tipos de dano.

Elfos negros odeiam seus primos driders (para maiores detalhes consulte o super manual dos monstros), recebendo +1 na FA quando luta com eles. As demais habilidades do elfo negro são mantidas.

## Fada. Racial (3 pontos)

As fadas vivem uma situação difícil no mundo moderno. Elas não possuem uma sociedade própria, sendo muitas vezes eremitas e solitárias. Encontram seu



lugar na natureza, onde atuam como guardiões ao lado de outros seres, como centauros e halflings. Mas outro fato as deixa ainda mais tristes: Seu esquecimento. As raças mais influentes de hoje acreditam que fadas sejam apenas uma lenda ou mesmo inexistentes. Tal fato faz com que algumas fadas desapareçam, e as poucas que restam tentam mostrar seu lugar no mundo. Somente os elfos é que acreditam realmente na existência das fadas, mas conservam esse pensamento secretamente.

Apesar destes fatos pesarosos, as fadas conservam todas as suas habilidades normais, sendo uma das poucas raças que sabem utilizar a pouca magia existente do mundo. Seus contatos com a natureza as fazem felizes, sendo às vezes até um pouco agressivas com aqueles que tentam maltrata-la, que não são poucos, e são muito mais corajosas que outrora, pois precisam lutar contra um mundo que as esqueceu. Uma fada moderna recebe Fraqueza (comum: Quando outros seres não conhecem ou se esqueceram das fadas)

## Genasi. Racial (2 a 8 pontos)

Os genasi de hoje são muitas vezes confundidos com aliens, o que não é verdade. Ainda são humanos, mas geneticamente modificados para resistirem a certos tipos de ambientes para serem soldados perfeitos. Porém alguns fogem de seu destino, sendo muitas vezes caçados pelas autoridades (recebem inimigo: Uma grande corporação qualquer, que deve ser escolhida pelo mestre.). Outros atendem a seu destino, sendo seres sem coração e agindo conforme seu elemento. Genasi da luz e genasi das trevas agem por conta própria, ajudando ou eliminando outros genasi.

Exceto por esses detalhes, os genais não tem alterações na suas vantagens e desvantagens, conservando todas elas.

## Gnomo. Racial (3 pontos)

Os gnomos do mundo moderno são os maiores aliados dos anões, muitas vezes chamados de anões sem barba. São grandes inventores e armamentistas, e também são uma das poucas raças que possuem membros com aptidões mágicas, junto a elfos e fadas.

Por sua ligação com a magia e sua genialidade, os gnomos estão pesquisando uma maneira de unir tecnologia e magia, e conseguem poucos resultados, mas satisfatórios. Gnomos são única raça que conseguem produzir armas mágicas hoje em dia, sendo muito cobiçadas por aventureiros.

Todas as habilidades dos gnomos são mantidas, e podem comprar arcano por 2 pontos. Caso comprem essa vantagem novamente, se paga o custo normal da vantagem.

## Goblinóides. Racial (-1 a 1 ponto)

Os goblinóides são os típicos marginais. Bandidos arruaceiros, que espreitam nas ruas e estradas a procura de novas vítimas para assaltar. Podem ser também criminosos respeitados, agindo na grande sociedade do crime. Cada uma das três raças goblinóides possuem sua função (e recebendo as vantagens, desvantagens e ajustes nas características necessárias):

**Goblins:** São os mais marginais, agindo em becos e ruelas em troca de alguns trocados. Mas não é sempre assim. Goblins são bons inventores, escondidos de um mundo que não os quer. Sua inteligência para tal tarefa é grande, surpreendente para outras raças. Goblins podem comprar genialidade por 1 ponto, e recebem modelo especial (são pequenos demais para usar vestimentas e equipamentos preparados para humanos). Sua desvantagem racial custa -1 ponto.

**Hobgoblins:** Geralmente lideram bandos de goblins. Possuem estatura normal de um ser humano, mas são feios como seus primos menores. Também possuem grandes inventores como os goblins, porém sua inteligência é voltada para armas, sejam elas brancas ou armas de fogo (recebem +1 em qualquer teste ligado a armas). Uns poucos se tornam

aventureiros, mas são mais solitários. Para hobgoblins, essa desvantagem racial custa 0 pontos.

**Bugbears:** São os altos comandantes de gangues criminosas e a máfia, ou pelo menos são braço direito de outros gângsteres. Não são tão inteligentes como goblins e hobgoblins, mas compensam isso com sua grande força e resistência (F+2 R+1). Bugbears não perdoam aqueles que falham com eles, destruindo brutalmente. Para bugbears essa é uma vantagem racial que custa um 1 ponto.

Além dos ajustes de cada goblinóide, todos eles seguem as regras normais da desvantagem racial goblin vista no super manual 3D&T.



## Halfling. Racial (2 pontos)

Os halflings são seres protetores da natureza, atuando principalmente em florestas, e são grandes rastreadores, perseguindo aqueles que maltratam seu lar. Existem também halflings mais urbanos, que aceitam a companhia de outras raças, mas ainda preservando seu respeito pela

natureza. Por seu pouco contato com a magia, os halflings perderam sua resistência à magia, mas se tornaram bons sobreviventes em ambientais selvagens.

As relações dos halflings com as demais raças são variadas. Se dão bem com elfos, centauros, fadas e outras raças que protegem a natureza. Humanos são um caso a parte: devido a grande diferença cultural entre os próprios humanos, as relações entre eles e os halfling pode ser boa ou ruim dependendo do humano. Com outras raças eles são neutros.

Um halfling moderno perde sua resistência à magia, porém pode comprar a perícia sobrevivência por 2 pontos, ou escolher três especializações da mesma gratuitamente.

## Meio-Dragão. Racial (9 pontos)

Meio-dragões são seres raríssimos, uma vez que existem poucos dragões hoje em dia. Às vezes podem ser confundidos com um genasi quando demonstra seus poderes, devido à falta de informações sobre essas duas criaturas.

Por serem raros no mundo, meio-dragões tendem a ser arrogantes e egocêntricos, se considerando um dos seres mais fortes do mundo. Mesmo os mais bondosos entre os meio-dragões podem se achar superiores as outras pessoas. Tem afinidade com magia, sendo muitas vezes caçados pelas pessoas menos sábias, achando que são monstros disfarçados de pessoas.

Além das vantagens dos meio-dragões, inclua também má fama (como arrogantes e egocêntricos).

## Meio-elfo. Racial (0 ponto)

Meio-elfos não são tão diferentes quanto a seus pais, possuindo características físicas e psicológicas de ambas. Dependendo do lugar onde vivem, podem ser tão versáteis quanto humanos, ou tão graciosos como os elfos. Meio-elfos não recebem nenhuma alteração em suas características e vantagens.

## Meio-orc. Racial (-1 ponto)

Os orcs, assim como os goblinóides, são bandidos perigosos. Seus filhos meio-orcs podem ser tão perigosos quanto os pais, mas não é sempre assim. Os poucos que lutam contra esse destino se isolam do mundo, sendo um dos poucos casos de raças nômades existentes no mundo moderno.

Os meio-orcs não tem alterações em suas vantagens, desvantagens e ajustes de características.

## Minotauro. Racial (2 pontos)

Não há nada de diferente nos minotauros de hoje. Continuam sendo honrados em combate, ainda tem medo de altura, não se perdem em lugares labirínticos e possuem grande força e resistência. Então o que caracteriza um minotauro moderno?

Minotauros são grandes lutadores em combate corpo-a-corpo. Seus punhos podem destruir qualquer adversário. Por causa disso, recebem os benefícios da vantagem arma viva. Outra característica marcante do minotauro moderno é sua fúria em relação aos que maltratam os mais fracos: Seu pensamento às vezes fascista não tolera que o julgue fraco ou maltrate uma pessoa que o minotauro julgue fraca, recebendo os efeitos da desvantagem fúria. Esta fúria, ao contrário do que diz a desvantagem, pode ser controlada com um teste de resistência +1.

Os manotauros (formado da combinação de minotauro+centauro) gozam de grande status dentro das sociedades minotauricas, mas possuem certa infâmia em relação às outras raças, pois são muito intolerantes com fracos (recebendo os efeitos da desvantagem má fama).

## Nagah. Racial (2 ponto)

As nagahs modernas possuem uma cultura muito similar a dos elfos, misturando estruturas modernas com a natureza a sua volta. Porém enquanto os elfos estão mais ligados a florestas, os

ambientes das nagahs geralmente são desertos e savanas. Suas cidades erguem-se majestosas em meio ao calor intenso, sendo consideradas oásis pelos viajantes.

Nagahs são hospitaleiras apenas com aqueles que julguem puros de alma, pensamento esse que vai de nagah par nagah. Enquanto uma pode te considerar uma boa pessoa, uma outra te pode considerar o pior de todos os seres! Somente um tipo de pessoa que as incomoda: Caçadores. Para as nagahs, caçadores principalmente de animais são inescrupulosos, gananciosos e inconseqüentes, indignos de serem bem tratados. A menos que um deles prove o contrário, nagahs os odeiam de qualquer forma.

As nagahs não recebem nenhum ajuste em suas características, vantagens e desvantagens.

## Ogre. Racial (3 pontos)

Os ogres são os capangas e soldados perfeitos do mundo moderno. São fortes, pouco inteligentes e obedecem a troco de comida ou dinheiro. São empregados principalmente como seguranças (uma profissão muito lucrativa para eles) de grandes mafiosos ou como linha de frente de exércitos. Os mais inteligentes da raça costuma ser mercenários, fazendo um belo estrago em suas vítimas.

É muito raro que se tornem heróis, e mesmo que se torne precisarão encarar um mundo que os não vêem com bons olhos. Não há nenhuma alteração em suas vantagens, desvantagens e características.

## Troglodita. Racial (3 pontos)

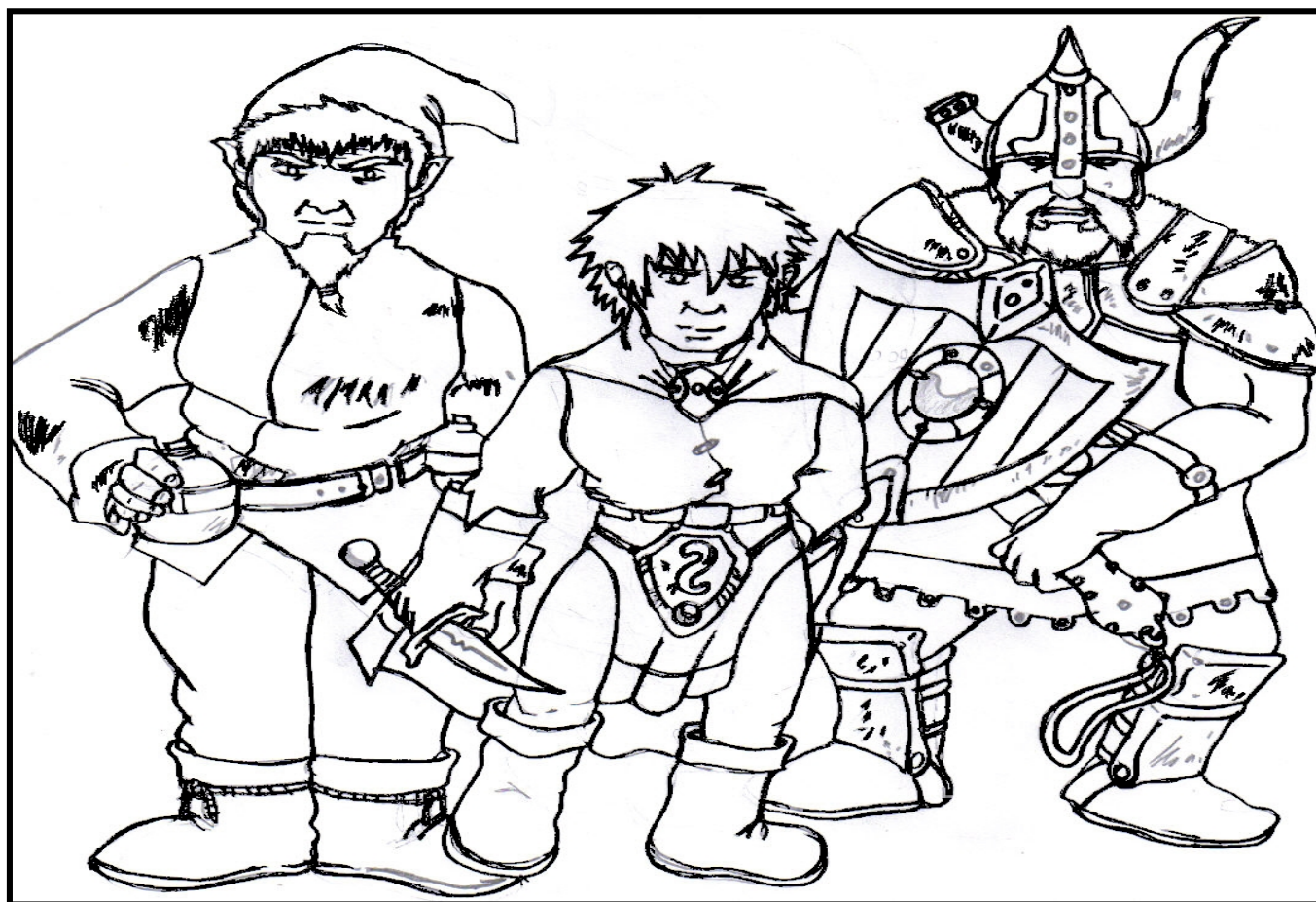
Os trogloditas não possuem uma boa relação com humanos e semi-humanos hoje em dia. A única raça com que eles possuem boas relações são anões, graças a certas semelhanças culturais (como gostar de viver no subterrâneo e beber muita cerveja por exemplo) .

Fora esse fato, os trogs estão em situação parecida com a dos ogres, sendo



discriminados pela sua aparência. Como seres pacientes e compreensivos tratam logo de devolver esse “carinho” recebido, com seu famoso gás fedorento...

Curiosamente, trogs conseguem se tornar bons ladinos, graças a sua capacidade camaleônica. Os poucos que aderem a essa profissão são respeitados no ramo. Trogloditas não recebem alterações em suas vantagens, desvantagens e características.



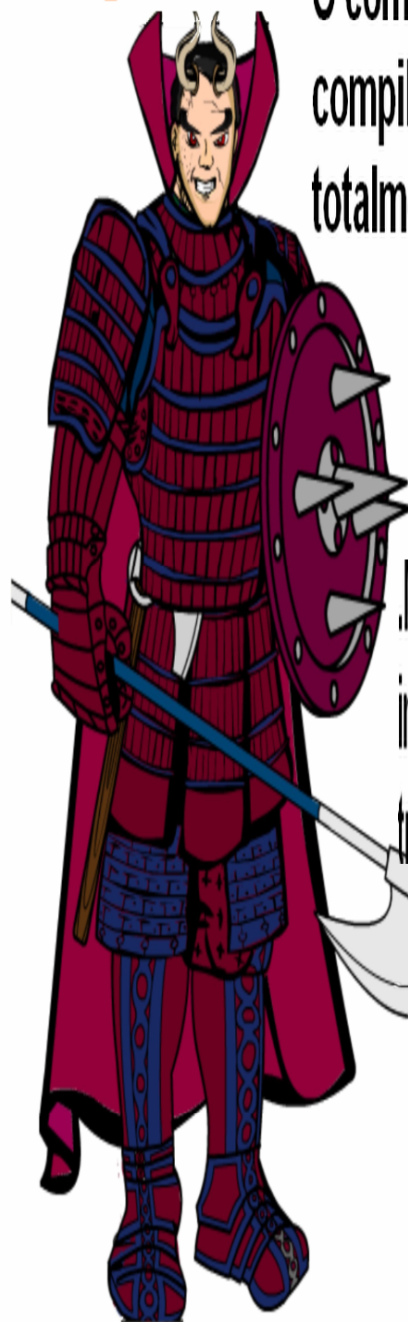
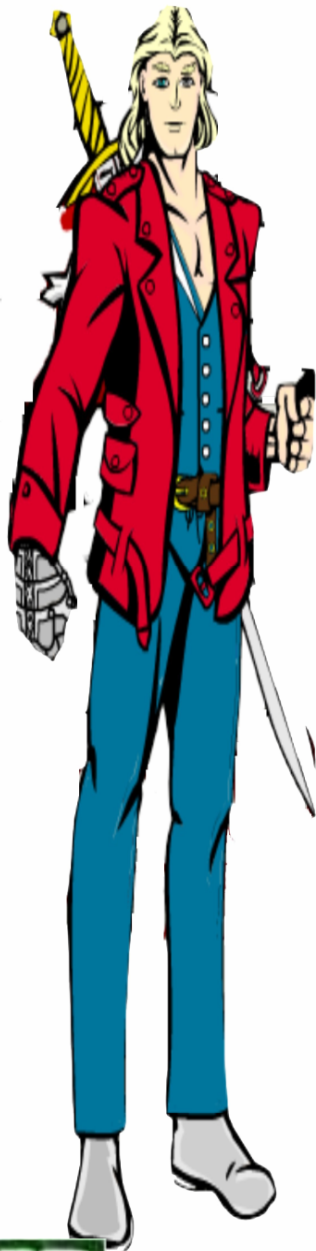
### Agradecimentos:

.Ao auron e ao random (da revista 3D&T High) Por ter cedido as raças de sua revista e ao Diego pela raça Drako.

. Ao pessoal da Comunidade Super 3D&T turbo (orkut), que quase sempre dá uma força pro pessoal mostrar seu material

.E ao desenhista, por que os desenhos ficaram ótimos (xD).

# NOVAS RAÇAS!!!



O compêndio de raças é uma compilação de vantagens raciais totalmente compatível com 3D&T.

**Nesta compilação  
você encontra:**

Mais de 20 vantagens raciais inéditas para o 3D&T, como meduso, lyshiano trollen e muito mais!

Raças medievais, como elfos, anões, halflings, gnomos, entre outros, adaptados para o mundo moderno, com ajustes de características e vantagens novas



Para utilizar este livro, é necessário o Super manual 3D&T e o Super Manual Booster