

Suplemento para o RPG

Nighty Blade



Guia do Herói:

Raças

SUPLEMENTO RÁPIDO
PARA JOGADORES

Mighty Blade

O Guia do Herói – parte 1: Raças
Versão 0.8

Autor: Tiago Junges, Yon Lima e Kaique de Oliveira.
Edição: Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

www.mightyblade.com
www.coisinhaverde.com

ÍNDICE

Raças Comuns
Anão
Elfo
Halfling
Humano
Raças Incomuns
Faen
Fira
Groton
Juban
Levent

Mahok
Orc
Tailox
Raças Restritas
Centauro
Draconiano
Drow
Minotauro
Nagah
Ratling

GUIA DO HERÓI

O Guia do Herói é um suplemento para Mighty Blade RPG que oferece mais materiais para a construção de personagens. Este livro é um compêndio de materiais das revistas Dragon Cave e alguns materiais novos.

Devido a falta de tempo e outros contratempos, eu decidi lançar o Guia do Herói em 5 partes: Raças, Classes, Caminhos, Equipamento e Descrição. Cada parte será lançada separadamente e após todas prontas juntarei para formar o Guia do Herói definitivo.

PARTE 1: RAÇAS

Este livro oferece 13 raças novas (5 inéditas e 8 revisadas das revistas) e mais as 5 raças do manual básico, totalizando 18 raças para jogadores e mestres povoarem seus mundos. Você verá também informações mais detalhadas dessas raças. São 18 raças ao todo separadas em 3 grupos: Comuns, Incomuns e Restritas.

Raças Comuns: São encontradas em quase qualquer cenário de jogo e é livre para os jogadores.

Raças Incomuns: Dependem muito do mestre. O mestre deve avaliar se tal raça existe no mundo de campanha e se é possível que o jogador possa escolhê-la.

Raças Restritas: Estas raças não são aconselháveis para serem jogadas. O mestre tem todo direito de proibi-las.

RAÇAS COMUNS

Anão

Descrição Física

Os anões são seres humanóides que medem em média 1,4 metros de altura. Possuem pesadas barbas que podem ser ruivas, negras ou castanhas. São fortes, mas desajeitados para coisas que precisam muita destreza. Em alguns raros mundos, as anãs podem ter barba.

Habitat/Sociedade

Suas cidades são entalhadas nas rochas das montanhas, aonde vivem em cidadelas sólidas e bem protegidas. Por sua empatia com os humanos, possuem muitos negócios entre seus reinos.

Ecologia

Por viverem em cavernas e locais desabitados nas montanhas, os goblins seguidamente se deparam com anões. Outro inimigo ancestral dos anões são os orcs. Em outra era, anões e orcs travavam batalhas épicas por seus territórios. Hoje em dia os orcs se estabeleceram nos pântanos e os anões nas montanhas, mas sua rivalidade ainda é forte.

Comportamento

Os anões são honrados e virtuosos. Suas barbas grandes e enfeitadas são os sinais de sua honra. A guerra esta no sangue dos anões, que sempre lutam até a morte. Suas vitórias são comemoradas com muita cerveja e cantorias de guerra.

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiro, Paladino e Sacerdote.

Habilidade Automática:

Vigor da Montanha

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Anão

Descrição: Você é imune a venenos, e pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para resistir à fadiga.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Pele de Pedra

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Anão

Descrição: Você ganha Defesa +1 e vida +10. Este bônus conta como armadura.

Vigor da Montanha 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Anão

Descrição: Você ganha +20 de vida.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Anão

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não será capaz de distinguir cores.

Coragem Anã

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Anão

Descrição: Você tem Von +1 e Mana +10.

Pernas Fortes

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sempre rola 3d6 em testes de Força para não ser derrubado.

Inimigo Natural [Orc]

Habilidade - Suporte

Raça: Anão

Descrição: Você sempre causa +6 pontos de dano em todos seus ataques contra orcs.

Inimigo Natural [Gigantes]

Habilidade - Suporte

Raça: Anão

Descrição: Você sempre causa +6 pontos de dano em todos seus ataques contra ogros, ciclopes, ettins e outros gigantes.

Nascido nas Montanhas

Habilidade - Suporte

Raça: Anão

Descrição: Você rola 3d6 em todos os testes ligados a locais rochosos e montanhosos (escalada, sobrevivência, animais, etc.).

Elfo

Descrição Física

Os elfos são seres humanóides parecidos com os humanos, porém mais altos, esbeltos e magros. Possuem traços angelicais e orelhas pontudas. Possuem a pele e cabelos claros.

Habitat/Sociedade

Elfos vivem em florestas e suas cidades são construídas em cima das árvores. Veneram a natureza e sua deusa Lathellanis, a grande matriarca. As mulheres normalmente possuem os postos mais importantes da sociedade, apesar de não ser estranho encontrar homens druidas governando as cidades.

Ecologia

Elfos tendem a viver mais que humanos, podendo chegar até 200 anos no máximo. Após atingir a idade adulta não envelhecem fisicamente. Não possuem pêlos no corpo, com exceção da cabeça e sobrancelhas. Podem se reproduzir com humanos, gerando assim um híbrido que terá características humanas ou élficas.

Comportamento

Devido a sua cultura, elfos são cautelosos e práticos. Sua afinidade com a natureza os torna caridosos e protetores. Elfos que vivem em sociedades humanas tentem a ser menos parecidos com seus irmãos das florestas.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Ranger, Espadachim, Ladrão e Feiticeiro.

Habilidade Automática:

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Elfo

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolve percepção e os cinco sentidos.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Intelecto Élfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Elfo

Descrição: Você tem Int +1 e Mana +10.

Raça Florestal

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Elfo

Descrição: Quando estiver lutando dentro de uma floresta ou em cima de árvores, você ganha +2 em todas as rolagens (incluindo ataques).

Herança Faérica

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a qualquer efeito que afete a mente e recebe Mana +10.

Luzes das Fadas

Habilidade (Característica) - Ação

Descrição: Você pode criar até quatro pequenos globos de luz que ficam dançando pelo ar. Você pode comandá-los, mas eles não podem se afastar mais que um metro do seu corpo. Eles podem sumir quando você desejar.

Habitante das Árvores

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Elfo

Descrição: Você pode se movimentar tranquilamente entre os galhos das árvores sem precisar fazer qualquer teste. Você também recebe um bônus de +2 em testes de furtividade quando estiver em cima delas.

Artista Nato

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Elfo

Descrição: Sempre que fizer um teste para realizar algo artístico (música, pintura, etc.), você recebe um bônus de +1 para cada habilidade racial que você tiver (incluindo esta e a automática).

Sentidos Apurados 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Elfo

Descrição: Você pode enxergar criaturas invisíveis e pode enxergar normalmente na penumbra.

Halflings

Descrição Física

Halflings são humanóides e possuem aparência e traços físicos bem parecidos com o dos humanos. Entretanto, costumam ser bem mais baixos, com, em média, um metro de altura. Seu crânio é um pouco mais comprido e os cabelos variam de negro a castanho.

Habitat/Sociedade

Grande parte dos halflings vive em pequenas comunidades em colinas ou vivem com os humanos em locais sossegados. Geralmente se respeitam e dão grande valor a família. Os que vivem em centros urbanos costumam sobreviver de roubo e subterfúgio, mas não são todos.

Ecologia

Apesar do pouco condicionamento físico, Halflings vivem um pouco mais que os humanos, chegando à média de 100 anos de idade. Halflings não costumam ter inimigos em especial, preferindo evitá-los ao combatê-los. Eles costumam se relacionar bem com animais, e suas vilas geralmente sobrevivem de pecuária.

Comportamento

São alegres e exímios piadistas. Quando estão embriagados ou empolgados, os halflings podem se tornar irritantes. Apesar disso, costumam ser cautelosos e espertos em relação a estranhos, tentando usar sua lábia para convencê-los do que querem. Preferem a vida tranquila e fácil a se arriscar.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Ladrão.

Habilidade Automática:

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para se esconder e mover em silêncio; você também ganha Defesa +1.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Maestria a Distância

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: Você ganha +2 em todos os ataques usando funda ou estilingue.

Esperteza Halfling

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: Você tem Inteligência +1 e Mana +10.

Glutão

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: Você rola 3d6 em testes de Inteligência para cozinhar e em testes de Força para resistir a venenos ingeridos e infecções digestivas.

Barganha

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência ligados ao comércio (para vender, trocar e comprar produtos).

Esconderijo Invisível

Habilidade (Característica) - Ação

Raça: Halfling

Mana: 10 a 30

Descrição: Você pode permanecer escondido por até 1 hora sem ninguém te encontrar (exceto se o local for muito óbvio). O mestre deve estipular o gasto de mana de acordo com o tipo de esconderijo, entre 10 (se for um local bem escondido) e 30 (local muito difícil de esconder).

Barriga Cheia

Habilidade (Característica) - Reação

Raça: Halfling

Descrição: Você recupera o dobro da mana se estiver descansando de barriga cheia.

Humanos

Sendo a raça comum a todos nós e a mais diversificada socialmente, não há como ter uma descrição completa.

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Bônus: +1 em um atributo à sua escolha.

Classes comuns: Todas.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Convicção Humana

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Humano

Descrição: Você vence automaticamente testes de Vontade para resistir ao medo de fantasmas, espectros e morto-vivos.

Sorte

Habilidade (Característica) - Reação

Raça: Humano

Mana: 10

Descrição: Se algum dado cair no número 1, você pode rolar novamente este dado. Só pode ser usado uma vez por turno.

Barganha

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Humano

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência ligados ao comércio (para vender, trocar e comprar produtos).

Assuntos Diversos

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Humano

Descrição: Uma vez por jogo, você pode rolar 3d6 em um teste de Inteligência sobre algum assunto qualquer.

Treinamento Árduo

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Humano

Descrição: Escolha um atributo diferente do que escolheu como bônus, você tem +1 nele.

RAÇAS INCOMUNS

Faens

Descrição Física

O Faen é um descendente das fadas. São os maiores e podem medir em média 1 metro de altura. Possuem asas leves e um par de antenas. Podem ter a mais variada coloração de seus cabelos, e sua pele normalmente é clara e rosada. Alguns raros faen nascem com a pele e cabelos verdes. Estes faen são chamados de “Isnuu” (ou “nascidos nas folhas”).

Habitat/Sociedade

Os Faen vivem em pequenas comunidades nos troncos das árvores em grandes florestas. Como são extremamente pacíficos, não possuem hierarquia e todos são livres para fazer o que querem. São apreciadores da magia e alguns nascem com este dom (os Isnuu).

Ecologia

Podem viver até 200 anos e costumam ter gêmeos. O irmão gêmeo de um faen é sempre sagrado para ele. Alguns deles possuem um contato tão poderoso que podem morrer se o outro morrer.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	3
Inteligência	4
Vontade	3

Classes comuns: Ranger e Feiticeiro.

Habilidade Automática:

Asas Rápidas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Suas pequenas asas podem bater bem rápido lhe dando uma grande mobilidade no ar. Você pode voar para qualquer direção e parar no ar. Porém, este bater de asas cansa, limitando-o a voar por no máximo 1 hora. Não é possível voar carregar coisas muito pesadas.

Habilidades Extras:

Você pode comprar uma habilidade destas como se fosse uma habilidade de classe.

Isnuu

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você nasceu com características físicas diferente. Sua pele e seus cabelos são esverdeados. Você pode comprar habilidades do Feiticeiro e do Ilusionista como se fosse a sua.

Especial: Você só pode pegar esta habilidade na criação de personagem.

Irmão Gêmeo

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui um irmão gêmeo. Ele é exatamente igual a você fisicamente, mas pode seguir caminhos diferentes. Você possui contato telepático, mas se ele morrer você morrerá também.

Especial: Você só pode pegar esta habilidade na criação de personagem.

Patrulheiro da Floresta

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você tem Agi +1 e Vida +10.

Herança Faérica

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a qualquer efeito que afete a mente e recebe Mana +10.

Invisibilidade Natural

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode ficar completamente invisível por uma hora, ou até receber dano. Neste estado você não pode fazer nenhum esforço (incluindo atacar e fazer magias).

Luzes das Fadas

Habilidade (Característica) - Ação

Descrição: Você pode criar até quatro pequenos globos de luz que ficam dançando pelo ar. Você pode comandá-los, mas eles não podem se afastar mais que um metro do seu corpo. Eles podem sumir quando você desejar.

Firas

Descrição Física

Os Firas são seres humanóides muito semelhantes aos humanos, porém possuem pele amarela, e cabelos vermelhos. São esguios e seus olhos são completamente brancos.

Habitat/Sociedade

Os Firas possuem grandes impérios e cidades no deserto. São devotos do Deus Sol e acreditam que ele criou o mundo, e aos Firas ficou o compromisso de cuidar do mundo. Suas cidades possuem grandes pirâmides de degraus com um altar no topo. Nestas pirâmides eles fazem sacrifícios de animais ao Deus Sol. Todos vivem em volta destes cultos e os líderes religiosos são as maiores autoridades.

Ecologia

São acostumados ao calor e detestam o frio. Seus olhos são resistentes e não se afetam com a luz forte, nem mesmo com sujeira. Podem viver até os 120 anos, mas envelhecem tão rapidamente quando os humanos.

Comportamento

Devido a sua crença, acreditam serem superiores a todas outras raças. São arrogantes, mas de certa forma respeitam a todos, pois sentem que é sua obrigação cuidar das criações do Deus Sol.

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Ladrão e Espadachim.

Habilidade Automática:

Vigor do Deserto

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é resistente a Fogo (recebe metade do dano), mas é vulnerável a Frio (recebe o dobro de dano).

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Vigor do Deserto 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a Fogo (não recebe dano).

Chamas Internas 1

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer seu cabelo inteiro se tornar chamas. Você não recebe dano dele e qualquer um que encostar receberá 10 pontos de dano. Após 1 minuto seu cabelo volta a ser como era antes.

Chamas Internas 2

Habilidade (Característica) - Ação

Requisito: Chamas Internas 1

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer seu corpo inteiro se tornar chamas. Você não recebe dano dele e qualquer um que encostar receberá 10 pontos de dano (incluindo se receber um soco). Após 1 minuto seu corpo volta a ser como era antes.

Tocado pelas chamas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você tem Vontade +1 e Mana +10.

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolve percepção e os cinco sentidos.

Habitante do Deserto

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode sobreviver ingerindo pouquíssimo líquido. Você também não ficará desnutrido se alimentando de plantas do deserto e cactos.

Sopro de Fogo

Habilidade (Característica) - Ação

Requisito: Vontade 5

Mana: 50

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fogo receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 3 metros.

Grotons

Descrição Física

Os Groton são seres humanóides com alguns traços semelhantes aos anfíbios e peixes. Vivem em baixo da água e possuem guelras e escamas. Alimentam-se de peixes e preferem sempre estar dentro do mar.

Habitat/Sociedade

Os Grotons vivem em grandes cidades submersas construídas e perfeitamente entalhadas de pedras e corais. São artistas natos e sua cultura é fortemente rica. A educação é algo que os Grotons priorizam em sua sociedade, e os grandes filósofos e líderes religiosos são os de maior poder.

Ecologia

Medem em média 1,60 de altura, sendo algumas espécies bem menores (medindo em media 1m de altura). Vivem em águas salgadas, mas não tem dificuldade em viver em água doce. Alimentam-se de algas e/ou pequenos peixes. Podem respirar tanto dentro como fora da água. Sua pele abaixo das pequenas escamas é sensível e precisa estar sempre hidratada, podendo ressecar demais se ficar muito tempo fora da água.

Comportamento

São muito hospitaleiros e respeitosos com quase qualquer raça que não seja hostil. Valorizam as culturas e esperam sempre adquirir mais conhecimento. Não possuem afinidades com raças que mesmo com o acesso ao conhecimento, se entrega a barbárie.

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	4

Classes comuns: Guerreiro e Sacerdotes.

Habilidade Automática:

Respiração Aquática

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode respirar em baixo da água. Mas precisa manter sua pele úmida, podendo ficar sem se molhar por no máximo 30 horas. Após isso recebe 1 ponto de dano por hora.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Macho Supremo

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você tem Força +1 e Vida +10.

Especial: Só pode ser comprado no nível 1.

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para se esconder e mover em silêncio; você também ganha Defesa +1.

Especial: Só pode ser comprado no nível 1.

Resistência Anfíbia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você consegue ficar quanto tempo quiser fora d'água, e é resistente a Frio (recebe metade do dano).

Resistência Anfíbia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é mune a Frio (não recebe dano).

Escamas Grossas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui uma camada mais grossa de escamas. Você ganha Defesa +1 (este bônus se aplica como bônus de armadura).

Artista Nato

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Elfo

Descrição: Sempre que fizer um teste para realizar algo artístico (música, pintura, etc.), você recebe um bônus de +1 para cada habilidade racial que você tiver (incluindo esta e a automática).

Jubans

Descrição Física

Os Juban são humanóides meio-homem, meio-leão. Sua musculatura é desenvolvida e possuem um porte físico alto se comparado aos humanos. A cabeça é geralmente de leão, tigre ou outro grande felino, assim como os pelos que cobrem todo seu corpo e as garras grossas nas mãos. Devido ao seu físico pesado, sua mobilidade acaba não sendo muito grande, fazendo-os terem dificuldade em certas tarefas.

Habitat/Sociedade

Jubans costumam se firmar em planícies, savanas ou outros locais de terreno plano. Alguns poucos também possuem cidades em baixas planícies. Valorizam a honra e a justiça acima de tudo. Acreditam que o deus leão Ahogr criou o mundo, e seus paladinos e sacerdotes são muito comuns nos impérios Juban. Os ensinamentos de sua religião os levam a proteger a família e honrar seus ancestrais.

Ecologia

Eles vivem até os 140 anos, e dão grande valor ao conhecimento dos seus anciões. Frequentemente, eles entram em conflitos com os minotauros, por terras, escravos e riquezas, tornando esta raça seu pior inimigo. Quando um Juban se relaciona com uma humana, e ela engravida, a mesma geralmente morre em poucos meses.

Comportamento

São justos e honrados. Demonstram compaixão por todos que não tenham motivo para o contrário. Não costumam ter boas relações com os minotauros e orcs, mas os toleram se necessário. Têm grande afinidade com os humanos, que acreditam ser uma raça aliada enviada por Ahogr para ajudar na luta contra seus inimigos.

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	4

Classes comuns: Paladino, Sacerdote e Guerreiro.

Habilidade Automática:

Corpo Pesado

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Juban

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para correr, empurrar ou levantar coisas pesadas. Mas sempre rolará 1d6 quando fizer testes de Força para nadar e escalar.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Rugido de Ahogr

Habilidade (Característica) - Ação

Raça: Juban

Descrição: Use sua ação para dar um poderoso rugido. Todos oponentes que estiverem perto de você devem fazer um teste de Vontade (Dificuldade 12). Os que falharem não poderão atacar por 1 turno. Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez.

Mordida Poderosa

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Juban

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal com seus dentes. O dano é igual a sua Força +3.

Resistência Felina

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Juban

Descrição: Você é resistente a dano de contusão (recebe sempre a metade do dano) e tem +10 pontos de vida.

Saúde Felina

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Juban

Descrição: Você é imune a venenos, e pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para resistir à fadiga.

Levent

Descrição Física

Os Levent possuem traços finos no rosto. Costumam ser mais altos que os humanos, e possuem pele e olhos claros. Seus cabelos, normalmente longos, variam e negro a castanho-claro. Possuem grandes asas nas costas, cuja plumagem pode ser marrom-claro, cinza ou branca.

Habitat/Sociedade

Os Levent vivem em picos altos de regiões montanhosas. Suas cidades costumam ser feitas de torres de mármore branco sobre as montanhas, mas na maior parte das vezes estão caçando ou fazendo algo importante. Eles são extremamente espiritualistas e estão constantemente meditando. Devido à dificuldade de se chegar à suas cidades, mantém poucas relações com outras raças.

Ecologia

Levent chegam a viver 500 anos, conseguem estender bastante sua vida quando ficam em grande contato com os espíritos, e alguns têm uma obsessão em atingir a imortalidade. Por viverem nas montanhas, muitas vezes são obrigados a enfrentar dragões e harpias, criaturas que odeiam, e que já destruíram muitas de suas cidades.

Comportamento

São leais e bondosos. São capazes de se relacionar bem com qualquer ser que demonstre ser pacífico. Eles têm grande empatia pelos elfos e outras raças que possuem grande contato com os espíritos ou a natureza.

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Espadachim e Sacerdote.

Habilidade Automática:

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Levent

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Casta: Soldado

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Levent

Descrição: Você tem Força ou Agilidade +1 e Vida +10.

Casta: Sábio

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Levent

Descrição: Você tem Vontade ou Inteligência +1 e Mana +10.

Espírito Elevado

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Levent

Descrição: Você é imune a qualquer efeito que afete a mente e não precisa dormir.

Especial: Só pode ser comprado no nível 1.

Artista Nato

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Levent

Descrição: Sempre que fizer um teste para realizar algo artístico (música, pintura, etc.), você recebe um bônus de +1 para cada habilidade racial que você tiver (incluindo esta e a automática).

Onda Espectral

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Escolha um oponente visível. Ele perderá 20 pontos de mana automaticamente.

Contato com Espíritos

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode se comunicar com um espírito perdido que esteja próximo. Você ficará em um estado de transe e poderá ficar em contato com este espírito por quanto tempo quiser. Seus olhos brilharão e você poderá ver todos os espíritos que estejam perto.

Mahoks

Descrição Física

Os Mahok são grandes seres humanóides com pele de pedra. São altos e medem em média 2m de altura. Sua pele inteira é de pedra, mas seus órgãos são normais. Não possuem qualquer tipo de pêlo e têm 4 dedos em cada mão.

Habitat/Sociedade

Vivem em cavernas e montanhas rochosas. A maioria vive em pequenas cidades cravadas nas rochas, enquanto outros seguem nômades através de cadeias de montanhas. Podem viver em quase qualquer lugar e não se incomodam com mudanças de temperatura. São extremamente cuidadosos com seus filhos, e sempre os tem por perto até atingirem a maioridade (aos 10 anos).

Ecologia

Podem viver até os 80 anos e não aparentam envelhecimento, apesar de seus órgãos se enfraquecerem com rapidez. Desenvolvem-se rápido, sendo aos 10 anos já atingirem o tamanho máximo (em torno de 2 metros de altura). A diferença entre os sexos é mínima, apesar de todo Mahok achar óbvio.

Comportamento

São amigáveis e confiáveis. Irão proteger todos os amigos ou inocentes. Costumam se dar bem com quase qualquer raça, até mesmo as mais duvidosas. Demonstrarão ódio apenas se ameaçada sua família.

Atributos Iniciais:

Força	5
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiro e Bárbaro.

Habilidade Automática:

Pele de Pedra

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui pele de pedra e ganha +4 de defesa (este bônus conta como armadura). Você não pode usar armadura. Por conta disto, você é muito pesado (em torno de 500kg). Você pode ter dificuldade em fazer certas coisas e é incapaz de fazer magias.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Pele de Pedra 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Mahok

Descrição: Você é resistente a Corte e Perfuração (recebe metade do dano).

Braços Extras

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Mahok

Descrição: Você possui um par de braços a mais. Estes braços não lhe ajudarão em combate, mas poderão segurar mais coisas ao mesmo tempo.

Especial: Você só pode pegar esta habilidade na criação de personagem.

Braços Extras 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Mahok

Descrição: Você pode lutar com seus braços extras. Eles permitirão que você faça mais um ataque utilizando o outro par de braços.

Especial: Você só pode pegar esta habilidade na criação de personagem.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Pernas Fortes

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sempre rola 3d6 em testes de Força para não ser derrubado.

Inimigo Natural [Gigantes]

Habilidade - Suporte

Raça: Mahok

Descrição: Você sempre causa +6 pontos de dano em todos seus ataques contra ogros, ciclopes, ettins e outros gigantes.

Nascido nas Montanhas

Habilidade - Suporte

Raça: Mahok

Descrição: Você rola 3d6 em todos os testes ligados a locais rochosos e montanhosos (escalada, sobrevivência, animais, etc.).

Orcs

Descrição Física

Os orcs são humanóides feios e fortes com pele esverdeada e dois dentes caninos inferiores proeminentes.

Habitat/Sociedade

Os orcs vivem em tribos guerreiras. Seu líder normalmente é um xamã ou herói de guerra. Muitas tribos se unem para constituírem um poder maior na região. Existem também tribos nômades em regiões desérticas e savanas. Existem tribos de orcs em diversas regiões, mas quase sempre afastados de regiões humanas ou semi-humanas.

Ecologia

Orcs podem viver até 120 anos, mas raramente chegam aos 60, pois estão sempre arriscando suas vidas em combates. São fortes e capazes de viverem em terrenos hostis.

Comportamento

Detestam a todos, e todos os detestam. Podem conviver pacificamente com qualquer raça inferior ou que não os julguem. Seus melhores contatos são com goblins e ogros, mas apenas quando estes vivem em territórios divididos entre as raças. Por dinheiro ou poder, podem suportar qualquer raça que seja.

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Bárbaro.

Habilidade Automática:

Sangue Orc

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Orc

Descrição: Você possui +10 pontos de vida.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Potência Orc

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Orc

Descrição: Você tem Força +1.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Inimigo Natural [Anões]

Habilidade - Suporte

Raça: Orc

Descrição: Você sempre causa +6 pontos de dano em todos seus ataques contra anões.

Coragem Orc

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Orc

Descrição: Você tem Von +1 e Mana +10.

Pernas Fortes

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sempre rola 3d6 em testes de Força para não ser derrubado.

Sangue Orc 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Orc

Descrição: Você possui +10 pontos de vida.

Intimidação Orc

Habilidade (Característica) - Ação

Raça: Orc

Mana: 10

Descrição: Você pode intimidar um oponente, que deve fazer um teste de Vontade (dif 12). Se ele falhar, ele não poderá agir no próximo turno e falará o que você quiser saber.

Tailox

Descrição Física

Os Tailox são seres humanóides com traços de raposas. Possuem pelugem variada, sendo as mais comuns: castanha, cobre e laranja, tendo partes brancas e pretas. Seu rosto é muito mais parecido com a de uma raposa e possuem cauda.

Habitat/Sociedade

Vivem em pequenas tribos ou misturados a sociedades variadas. Suas regiões naturais são planícies ou colinas, porem muitas tribos se protegem em pequenos bosques de pinheiros aonde a caça é mais favorável. Preferem regiões mais frias, mas confortáveis. Aqueles que vivem entre humanos normalmente acabam entrando na criminalidade e por isso são mal vistos pela sociedade em geral.

Ecologia

Podem viver até os 90 anos. Gostam da boa vida e evitam trabalhos desnecessários. Quando solitários tendem a ser mais objetivos. São promíscuos e raramente tem um relacionamento estável (mas quando tem, é realmente duradouro).

Comportamento

Dão-se bem com quase qualquer criatura, e apesar da sua fama de trapaceiros, eles costumam ser leais aos seus amigos (apenas).

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

Classes comuns: Ladrão, Ranger e Espadachim.

Habilidade Automática:

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Tailox

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolve percepção e os cinco sentidos.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Esperteza da Raposa

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Tailox

Descrição: Você tem Int +1 e mana +10.

Faro

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Tailox

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para perceber, detectar, identificar ou rastrear através do odor. Você pode realizar testes para "farejar" coisas mesmo que não o faça conscientemente.

Sentidos Apurados 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Tailox

Descrição: Você pode enxergar criaturas invisíveis e pode enxergar normalmente na penumbra.

Visão Auditiva

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Tailox

Descrição: Você pode enxergar mesmo sem usar seus olhos. Sua audição é tão perfeita que você pode ver perfeitamente apenas escutando os sons do local (mas não é capaz de distinguir cores).

Passos Leves

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Tailox

Descrição: A sola dos seus pés é acolchoada e de grande leveza, fazendo seus passos não emitirem qualquer ruído. Isso lhe garante +2 em teste de furtividade e maior velocidade ao correr (move o dobro que o normal).

Forma da Raposa

Habilidade (Característica) - Ação

Raça: Tailox

Requisito: Vontade 4

Mana: 10

Descrição: Você pode se transformar em uma raposa. Este efeito dura 10 minutos.

RAÇAS RESTRITAS

Centauros

Descrição Física

Os centauros são criaturas metade humana metade cavalo. São fortes e seus pêlos podem variar de cor, entre o preto a marrom, ou do cinza ao branco. Isso inclui o cabelo e a pelugem.

Habitat/Sociedade

São protetores de suas florestas e não gostam de dividi-las com mais nenhuma outra raça inteligente (com exceção de algumas tribos que veneram os Entes). Vivem em grupos e não costumam ficar em um mesmo local da floresta. Alguns raros grupos de centauros podem ser encontrados em grandes campos.

Ecologia

São herbívoros e costumam repudiar seres inteligentes onívoros que comem carne. Podem viver até os 120 anos e seu crescimento é lento. São monógamos, mas sem uma conexão muito forte com o parceiro.

Comportamento

Vivem para proteger a natureza e farão de tudo para isso. Não confiam em outras raças e estão sempre desconfiados mesmo que as intenções sejam óbvias. Os elfos são os únicos que podem chegar a ter um mínimo de afinidade, mas apenas quando o vêem como um verdadeiro protetor da natureza, especialmente com elfos druidas.

Atributos Iniciais:

Força	5
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	2

Classes comuns: Ranger e Guerreiro.

Habilidade Automática:

Corpo Equino

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você possui o dorso de um cavalo. Você pode carregar até 200kg nas costas sem penalidades. Seu deslocamento e velocidade equivalem aos de um cavalo. Devido a sua grande estatura e comprimento você é considerado inepto (Joga 1d6) em certos testes de Força e Agilidade que exijam atuar em espaços apertados e em algumas situações você torna-se completamente incapaz de agir. Você recebe +6 em testes de força para evitar ser derrubado ou empurrado.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolvem percepção e os cinco sentidos.

Patas Fortes

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força que envolvam saltar, correr, puxar ou empurrar peso.

Vigor Equestre

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você recebe +10 de vida e pode rolar 3d6 em testes para resistir a fadiga.

Couro Duro

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Quando sem armadura você recebe +2 na defesa.

Guardião da Natureza

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você tem Vontade +1 e Mana +10.

Draconianos

Descrição Física

Os Draconianos são grandes e fortes dragões humanóides. Podem medir até 2 metros de altura. Possuem escamas que podem ter quase qualquer tonalidade de cor (dependendo da família). Possuem cauda, garras e uma bocarra de dragão. Não tem pêlos e as fêmeas são fisicamente iguais aos machos.

Habitat/Sociedade

Existem diversas sociedades de draconianos pelos mundos. Desde impérios até tribos selvagens. Algumas destas sociedades veneram dragões ou os servem como escravos.

Ecologia

Não há qualquer ligação conhecida com os dragões, mas provavelmente são descendentes distantes. Podem viver até 260 anos, até que suas escamas se tornam fracas e seus ossos pesados. As fêmeas podem botar até 3 ovos em sua vida, sendo que apenas um chega a se desenvolver.

Comportamento

Podem ter os mais variados tipos de personalidade (como os humanos), variando bastante com a sociedade onde vive. Em geral são ameaçadores e cruéis como os dragões.

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiros.

Habilidade Automática (escolha uma):

Linhagem Dracônica do Fogo

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é resistente a Fogo (recebe metade do dano), mas é vulnerável a Frio (recebe o dobro de dano).

Linhagem Dracônica do Frio

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é resistente a Frio (recebe metade do dano), mas é vulnerável a Fogo (recebe o dobro de dano).

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Linhagem Dracônica do Fogo 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a Fogo (não recebe dano).

Linhagem Dracônica do Frio 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a Frio (não recebe dano).

Escamas Grossas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui uma camada mais grossa de escamas. Você ganha Defesa +1 (este bônus se aplica como bônus de armadura).

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Força 6 e Vontade 4

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Sopro de Fogo

Habilidade (Característica) - Ação

Requisito: Vontade 5

Mana: 50

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fogo receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 3 metros.

Sopro Gélido

Habilidade (Característica) - Ação

Requisito: Vontade 5

Mana: 50

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro gélido receberão 10 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno se falharem em um teste de Vontade (dif. 12). Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 3 metros.

Drows (Elfos Negros)

Descrição Física

Os Drows, também chamados de Elfos Negros, são parecidos com humanos, porém, possuem orelhas pontudas, cabelos brancos (podendo variar para cinza ou prata) e pele negra como o ônix. São esguios e, assim como os elfos, tendem a ter pouco pelo pelo corpo.

Habitat/Sociedade

Vivem em cidades nos subterrâneos. Cidades estas governadas pelas mulheres líderes das famílias nobres. Cada família nobre está sempre disputando o poder das cidades, que são fortemente armadas por soldados drows montados em aranhas gigantes. Veneram a deusa das aranhas e montam templos em sua homenagem.

Ecologia

Podem viver até os 200 anos e não demonstram sinal de envelhecimento. Alguns podem nascer com defeitos genéticos, tais como mandíbulas de aranha ou metade do corpo de aranha gigante. A maioria é assassinada na hora do nascimento, assim como qualquer drow que nasça com qualquer tipo de defeito genético.

Comportamento

São frios e maldosos. Não possuem remorso e são capazes de atrocidades. Irão se aliar a outros possivelmente para se aproveitar. Devido a sua natureza e cultura, é extremamente raro um drow sentir compaixão por outros, mas não é impossível.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Ladrão, Necromante e Espadachim.

Habilidade Automática:

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Intelecto Élfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você tem Int +1 e Mana +10.

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolve percepção e os cinco sentidos.

Andarilho das Sombras

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Em ambientes escuros ou áreas de baixa luminosidade você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para se movimentar em silêncio e se esconder. Caso Possua a Habilidade Furtividade recebe +2 nos testes.

Raça Subterrânea

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Quando estiver lutando dentro de cavernas ou em ambientes subterrâneos, você ganha +2 em todas as rolagens (incluindo ataques).

Saliva Venenosa

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Vontade 5

Descrição: Sua saliva possui um veneno como de aranha; Você é imune a venenos.

Escuridão

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer uma escuridão mágica em uma área de 2 metros de diâmetro. Esta escuridão não afeta o usuário, e dura pelas próximas três rodadas, incluindo o final dessa. Todos afetados na escuridão mágica rolam 1d6 nos ataques e -2 na defesa.

Especial: Você recebe a vantagem "Oponente Desprevenido" se você estiver jogando com esta regra.

Minotauros

Descrição Física

Os minotauros são grandes touros antropomórficos. Possuem cabeça e pernas de touro e tronco de humano. Tem músculos bem desenvolvidos e a maioria possui cicatrizes pelo corpo em decorrência das batalhas. Muitos usam argolas ou enfeites sobre o chifre, mostrando superioridade e status. Os minotauros em geral têm os pêlos marrons, mas cores pardas, cinzentas e até negras são muito comuns.

Habitat/Sociedade

Alguns vivem em tribos bárbaras em grandes planícies, alguns se fecham solitários em labirintos nas montanhas e guardam lá seus tesouros, e outros preferem viver entre outras raças.

Ecologia

Podem viver até 80 anos, mas crescem muito mais rápido. Não possuem fêmeas, e precisam copular com fêmeas humanas, elfas ou raças semelhantes. Eles seqüestram estas mulheres e as mantêm em cativeiro até que seu filho nasça. Após isto ele mata a mulher. Todo filho de minotauro é um minotauro macho.

Comportamento

São brabos e detestam a todos. Por sua natureza sanguinária, é difícil que outros se aproximem. São pacientes se seu objetivo é maior que sua vontade de matar.

Atributos Iniciais:

Força	5
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiro e Bárbaro.

Habilidade Automática:

Chifres Poderosos

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Minotauro

Descrição: Você pode fazer um ataque com chifres. O dano é igual a Força +3. Caso Tenha espaço para Investir o dano é igual a Força +5. Se acertar o oponente precisa vencer uma disputa de Força contra você ou será derrubado pra trás.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Sentidos Labirínticos

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Minotauro

Descrição: Você sempre consegue se localizar e nunca fica desorientado. É capaz de refazer qualquer caminho que já tenha percorrido não importa o quão tortuoso. Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para se orientar.

Vigor Táurico

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Minotauro

Descrição: Você ganha um bônus de +1 na Defesa e +10 de Vida.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Minotauro

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não será capaz de distinguir cores.

Faro

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Minotauro

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para perceber, detectar, identificar ou rastrear através do odor. Você pode realizar testes para "farejar" coisas mesmo que não o faça conscientemente.

Intimidação Táurica

Habilidade (Característica) - Ação

Raça: Minotauro

Mana: 10

Descrição: Você pode intimidar um oponente, que deve fazer um teste de Vontade (dif 12). Se ele falhar, ele não poderá agir no próximo turno e falará o que você quiser saber.

Coragem Táurica

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Minotauro

Descrição: Você tem Von +1 e Mana +10.

Naga

Descrição Física

Os Naga são seres humanóides meio serpente. Possuem a parte inferior do corpo e a cabeça de cobra, mas com tronco e braços semelhante de humanos (porém, com escamas e garras). Suas escamas podem variar entre muitas cores dependendo da região que habitam, mas os mais comuns são os de escama verde.

Habitat/Sociedade

O povo dos Naga é muito unido e leal. Suas sociedades se centralizam em seitas religiosas ou líderes megalomaniacos. Possuem um grande senso de coletividade e lutam até a morte.

Não possuem grande afeição com seus familiares e não diferenciam um filho de um outro membro de seu grupo (exceto se for um grupo de nagas inimigos).

Ecologia

Vivem em média 50 anos e põem até 4 ovos por gestação. As fêmeas são normalmente as sacerdotisas e muitas delas se sacrificam para seus deuses em rituais de sangue. Nestes rituais as suas cabeças são cortadas, e se seu corpo é puro, os deuses Naga fazem uma nova cabeça nascer. Está nova cabeça é mais humana e possui cobras na cabeça (como se fossem cabelos). Esta nova criatura é chamada de Górgona, e é idolatrada como um avatar de seus deuses.

Comportamento

Detestam qualquer raça e nunca iriam se aliar a elas, seja qual for o caso. Matar é o melhor contato que um Naga irá ter com qualquer outra criatura.

Atributos Iniciais (Macho):

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Atributos Iniciais (Fêmea):

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	3

Classes comuns: Espadachim, Ranger e Feiticeiro (fêmeas).

Habilidade Automática:

Resistência Ofídia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a efeitos mentais, veneno, doenças e maldições. Mas é vulnerável a magia (recebe o dobro de dano de qualquer tipo de magia).

Habilidades Extras:

As habilidades a seguir podem ser compradas como as habilidades de classe:

Regeneração

Habilidade – Reação

Descrição: No início do seu turno recupere todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais à quantidade recuperada. Você não pode recuperar dano sofrido por Fogo.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Respiração Aquática

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode respirar em baixo da água.

Escamas Grossas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui uma camada mais grossa de escamas. Você ganha Defesa +1 (este bônus se aplica como bônus de armadura).

Górgona

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisitos: Apenas fêmeas.

Descrição: Você ganha Força, Agilidade e Vontade +1.

Olhar Petrificante

Habilidade (Característica) - Ação

Requisitos: Górgona.

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer seus olhos brilharem. Qualquer um que fixar esta luz terá que fazer um teste de Vontade (Dif 12) todo turno que estiver vendo. Se falhar neste teste, sua pele começa a se petrificar o deixando mais lento. No seu próximo turno, a vítima terá que fazer um teste de Força (Dif 12), e se falhar neste teste, seu corpo inteiro se torna pedra.

Ratlings

Descrição Física

Os Ratlings são ratos humanóides. Possuem em média 1,5 metros de altura e um rabo de 1 m de comprimento (que não tem muita mobilidade). São fedorentos e nojentos. Seus dentes são extremamente fortes e podem servir como um alicate em diversos momentos. Sua pelugem pode variar de preto até marrom ou cinza. Não tão raro, mas alguns nascem com diversas falhas na sua pelugem.

Habitat/Sociedade

Vivem em cavernas úmidas ou em grutas próximas a lugares movimentados por outras criaturas, na qual se aproveitam de seus restos. Não possuem uma sociedade formada e não gostam que nada comprometa sua liberdade. São traiçoeiros e gananciosos. Só irão aceitar a ordem de outros se depender a sua vida ou se há dinheiro envolvido.

Ecologia

Podem viver até os 40 anos e a fêmea pode dar a luz até 10 filhotes de uma vez. Alimentam-se de quase qualquer coisa orgânica.

Comportamento

Não possuem afinidade com nenhuma outra raça, e com muita dificuldade poderá ter intimidade com alguém da sua própria espécie. Não são confiáveis e raramente confiam nos outros. Tentam sempre se aproveitar ao máximo de todos.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	2

Classes comuns: Ladrão.

Habilidade Automática:

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Habilidades Extras:

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolve percepção e os cinco sentidos.

Faro

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para perceber, detectar, identificar ou rastrear através do odor. Você pode realizar testes para "farejar" coisas mesmo que não o faça conscientemente.

Pestilento

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a doenças e pestes, e se você pegar uma poderá carregá-la e infectar outros.

Esperteza dos Ratos

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Ratling

Descrição: Você tem Int +1 e Mana +10.

Rei dos Ratos

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Ratling

Descrição: Sempre terá ratos andando com você. Eles te seguirão aonde você for e morrerão no caminho se não puderem continuar, até outros aparecerem. Máximo de 20 ratos por vez.

Cauda Hável

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Ratling

Descrição: Você pode usar sua cauda como se fosse um membro extra. Não é capaz de lutar, mas pode se segurar objetos.