**Habilidades Raciais**

**Luta em bando** – Ao realizar um ataque conjunto, o valor utilizado aumenta em 1 (Máximo 6) para cada um dos aliados com essa habilidade no ataque.

**Audição aguçada** - +1 Para qualquer para notar coisas utilizando a audição

**Imunidade a sono** – Imunidade a efeitos mágicos de sono.

**Visão no escuro** – 30m de visão no escuro.

**Sangue ancestral** – Ganha um sopro elemental (menor) de fogo, ácido, elétrico ou gelo.

**Sopro Elemental** (Menor)

Alcance: Linha 3M

Dano: 1d4 + Mod. Carisma (Do tipo selecionado)

**Sangue primal** – Capazes de se comunicarem de forma limitada com qualquer criatura não social (em geral animais) através de seus sentimentos

**Ferocidade** – Ao receber dano que nocautearia, consegue continuar lutando por mais um turno. Caso continue em condições que levaria ao nocaute, o personagem cai.

**Estômago forte** – Capaz de se alimentar de comida em qualquer condição, estragada, seca, podre sem sofrer danos quanto a isso.

**Corpo inorgânico** – Imune a efeitos de doenças.

**Imitar sons** – Consegue reproduzir qualquer som desde que já tenha escutado, sons complexos ou incomuns podem não ser reproduzidos com perfeição, como a voz de alguém ou todas os sons de uma banda.

**Escalador** – Consegue escalar utilizando apenas metade de seus membros + 1, permitindo que tenha membros livres.

**Anfíbio** – Capaz de respirar tanto na terra quanto na água.

**Galopar** – Capaz de servir como montaria para personagens de um tamanho menor.

**Vôo** – Capaz de realizar seu deslocamento voando ao invés de andar

**Autótrofo** – Desde que haja sol e água consegue produzir seus alimentos sem necessidade de comida

**Corpo forte** – Capaz de utilizar equipamentos para criaturas de um tamanho maior como se fosse adequada ao seu tamanho.