

Raças

1. Raças garantem um bônus em certos aspectos como atributos e perícias.
2. Algumas raças não podem usar algumas classes.

Humano: +2 Carisma, +500 gold

Elfo: Armadilha nível 1, +2 destreza

Anão: (Não pode ser mago) +4 força, +3 RM

Orc: +4 força, +5 RM, +5 RF, -3 inteligência, -2 sabedoria.

Dracônico: +5 RM, +5 RF, 25% de resistência ao fogo, +2 constituição

Quinario: +4 força, +3 constituição

Goblin: -4 constituição, +5 inteligência