

Elfo Negro: +4 destreza e podem ver no escuro.

Alto Elfo: +3 carisma, +2 inteligência. (Não pode ser guerreiro)

Anão montanhês: +4 constituição, +2 força.

Anão Mineiro: +4 constituição, +5 RM (Não podem ser magos)

Tritão: pode respirar debaixo da água, +2 força.

Fada: +5 carisma, +3 sabedoria, +3 inteligência, -3 Constituição, -4 força.

Vampiro: Beber sangue de inimigos recupera 10% da vida total, só podendo fazer isso após o fim da batalha, +4 força, +3 destreza.

Autômato: +4 força, +5 constituição -4 RM +3 RF. (Não pode ser Mago)

Cientista: +4 inteligência -3 constituição. (Não pode ser Guerreiro ou Mago)

Espírito: O espírito pode se apossar do corpo de qualquer pessoa morta mas inteira ou objeto 1 vez por dia, o espírito ganha todas as habilidades do corpo/objeto possuído, Ele não recebe pontos de habilidades ou subclasses mas ainda têm vida que quando zerar é morto como qualquer outra coisa.

Anjo: +4 força, +4 carisma, pode voar em uma altura de 10 metros por 50 metros 1 ve por batalha. (Não pode ser Ladino)

Demônio: +5 força, +5 constituição, -6 sabedoria, pode fazer pactos sendo que cada pacto garante +1 atributo o qual pode ser distribuído como quiser. (Não pode ser Ladino)

Nephilim: +5 força, pode voar em uma altura de 10 metros por 50 metros 1 vez por batalha, sua aparência tende a ser angelical se tiver uma boa tendência ou demoníaca se tiver tendência má, e se mantiver tendência neutra se parece com um humano.

Lobisomem: Pode se transformar em um lobo toda noite ganhando o dobro de força caso seja noite de lua cheia, ao se transformar mantém todos os status de humano ganhando somente o dobro de velocidade e +3 em força e destreza.

Gigantes: +6 constituição, +3 força, -4 destreza, +1 percepção.

Animalos: Podem ser um dentre esses a seguir

Lobo: +5 metros, +2 força, capaz de farejar e encontrar algo.

Gato: +4 em testes de furtividade, +3 destreza, +2 percepção.

Corvo: +5 percepção, visão noturna.

Urso: +3 constituição, +3 força.

Tigre: +10% em acertos críticos, +4 percepção, +2 força.

Javali: +3 RF, +2 força, +1 constituição.