

BIBLIOTECA INFINITE

Esta Biblioteca contem registros históricos de raças normais, hibridas, mutantes, místicas, mitológicas, divindades, vampíricas, lupinos, demoníacas, celestiais entre outros. A função dessa livraria dentro do no universo Live Action Infinite é trazer conhecimento e novidades para os jogadores do nosso sistema. Em breve vamos trazer mais conhecimento sobre outras raças, hoje porem, compatilharemos um pouco sobre os Humanoides, Místicos, Constructos e Mortos-Vivos.



Raças Humanóides

Humanoide, é o conjunto de raças mais predominantes e algumas delas tem muitas semelhanças entre si, como a maioria possuem traços humanos. Por isto se dá o nome Humanoides.

Possuem forma bípede e postura sempre ereta. Utilizam os palmos para a maioria dos afazeres, além do rosto detalhado, exprimindo teus sentimentos e emoções. Humanoides podem parecer fracos, porém alguns tem vantagens sobre outras raças. Humanoides são membros de raças que lembram humanos em alguns aspectos, têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas... ou quase tudo isso. Todos são inteligentes, mas seu parentesco com os humanos é bem mais distante que no caso dos semi-humanos. Humanoides quase sempre têm sua própria cultura e sociedade, sendo mais raro encontrá-los agindo ao lado dos humanos. O mais comum é que sejam inimigos. No entanto, um membro renegado da raça às vezes pode ser visto acompanhando um grupo de aventureiros. Magias e poderes que afetam apenas humanos e semi-humanos não afetam humanoides, e vice-versa.

Humanos

Comparados a outros povos, os humanos em geral têm mais iniciativa, mais energia, possuem grande resistência e ambição, mas também têm vidas mais curtas. São caracterizados por sua diversidade e os tumultos que criam, suas culturas variam de tribos selvagens, honrosas ou decadentes, a cidades cosmopolitas dominadas por nobrezas vis. A ambição humana inclina a raça a uma vida sedentária e muitos deixam os lares para explorar muitos cantos do mundo ou formar poderosos exércitos de metal para expandir e conquistar terras vizinhas, simplesmente porque isso seria possível de ser feito. São orgulhosos e as vezes arrogantes, encaram os anões como bêbados, elfos como levianos, halflings como ladrões covardes, gnomos como maníacos, e meio-elfos e meio-ors embaraçosos. Mas como são muito diversificados, são muito inclinados a aceitar os outros por aquilo que são.



(Humano)

Semi-Humanos

Membros de raças semi-humanas existem em mundos de fantasia medieval, dividindo espaço com os humanos, mas também podem ser encontrados em alguns cenários modernos e futuristas, recriados por ciência avançada ou vindos de outros planetas ou dimensões. Exceto pela estatura, traços anatômicos e alguns poderes menores, semihumanos são muito parecidos com os humanos. Em alguns casos podem até mesmo gerar descendentes com humanos como meio-elfos e meio-orcs. Humanos e semi-humanos quase sempre são aliados, lutando juntos contra outras ameaças. Mas pode acontecer que, por razões variadas (muitas vezes por simples preconceito racial), uma ou mais raças semi-humanas sejam inimigas dos humanos ou entre si. Este costuma ser o caso dos elfos negros, que odeiam os elfos. Magias e poderes que afetam humanos, também afetam semi-humanos, a menos que sua descrição diga o contrário.



(Semi-Humanos)

Anões

Os anões são famosos por sua eficiência militar, sua habilidade para resistir a castigos físicos e mágicos, seu conhecimento sobre os segredos da terra, seu trabalho árduo e sua capacidade de beber cerveja. Seus reinos misteriosos, escavados no interior das montanhas, são famosos pelos tesouros maravilhosos que a raça produz como presentes ou para o comércio. Os anões hesitam em sorrir ou celebrar e suspeitam muito de estranhos, mas são generosos com os poucos indivíduos que adquirem sua confiança. Eles valorizam o ouro, as gemas, as jóias e os objetos de arte fabricados com esses materiais preciosos e muitos já sucumbiram à ambição. Eles não combatem de forma recatada ou temerária, mas com coragem, tenacidade e cautela. A raça possui um forte senso de justiça, que pode se transformar em uma sede de vingança infundável. Entre os gnomos, que são famosos por suas excelentes relações com os anões, é comum o seguinte ditado: "Se eu estiver mentindo, que eu enraiveça um anão"



(Anão)

Meio Anão

Os Meio-anões ou Mul são o resultado da união entre um humano e uma anã, um anão e uma humana ou ainda entre dois Muls. Eles têm a estatura, agilidade e flexibilidade mental dos humanos juntamente com a resistência física dos anões, uma rara combinação que faz dos muls mais do que uma simples combinação de raças. Por eles serem fortes, resistentes, rápidos e abençoados com uma resistência fantástica, muls são muito apreciados como escravos. Muls são de longe, aparentemente humanos, possuem altura humana, mas não crescem muito, raramente ultrapassam 1,70m, são bastante robustos e largos como seus parentes anões. O tamanho humano junto à carcaça anã faz os Muls serem mais pesados que o normal os humanos da mesma altura. Suas feições são mais próximas dos anões, tendo crânio achatado, nariz largo e aquela expressão de rocha. A maioria dos membros masculinos dessa raça são carecas, mas possuindo sobrancelhas e barba cheias de pelos. Pouquíssimos membros dessa raça podem ser aceitos por seus pais, trabalhando e crescendo como um membro da sociedade, sendo mais aceitos entre os humanos e entre anões que vivem em meio aos humanos, sendo quase impossível um Mul ser aceito como membro de uma sociedade anã. Nesses casos, Muls podem ser mal vistos pelos anões e serem usados como escravos, pois podem trabalhar por mais de um dia antes de cansar. Podem também ser sacrificados logo após seu nascimento, pois alguns anões acreditam que uma criança tão grande nascer de uma mãe anã pode ser uma maldição. Em alguns casos, a mãe pode não aguentar na hora do parto e morrer, sendo ela humana ou anã, pois um Mul recém-nascido pode ter 8 ou até 10 quilos.



(Meio Anão)

Gnomo

Gnomos são pequenos humanoides medindo cerca de 1m de altura. São ligeiramente aparentados aos anões, mas ainda menores e menos robustos. Muitos têm orelhas pontiagudas e quase todos cultivam barbas curtas e bem cuidadas. Gostam de roupas coloridas e joias. Gnomos tendem a ser rabugentos e reclusos preferindo a solidão de suas tocas a qualquer companhia. Muitos, no entanto, apaixonam-se pelas grandes cidades dos humanos e ali encontram seu lugar, geralmente como estudiosos, alquimistas, engenheiros, inventores ou magos ilusionistas, as maiores aptidões da raça. São muito raros aqueles que decidem ser aventureiros, pois quase nunca um gnomo entrará em combate voluntariamente. Diante desse tipo de situação, eles preferem fugir ou enganar o inimigo com truques ou magias. Mesmo os magos gnomos mais poderosos evitam ferir seus oponentes sempre que possível, buscando alternativa para detê-los. Apesar de seus hábitos excêntricos e personalidade forte, gnomos se relacionam bem com quase todas as raças, especialmente halflings e anões. Suas criações são bem-vindas por todos (quando funcionam...), especialmente os humanos.



(Gnomo)

Halfling

São alegres por natureza e com uma sorte abençoada que proporciona uma grande sede por viagens. Os halflings compensam sua falta de estatura com muito bom humor e curiosidade. Excitam-se facilmente, mas não costumam alterar muito seu humor, não tem temperamento volátil ou explosões emocionais. Mesmo à beira de uma catástrofe, o pequeno halfling não perde o senso de humor. São oportunistas inveterados e fisicamente incapazes de se defenderem dos perigos do mundo, eles sabem quando podem correr com o vento e quando tem que se esconder. No entanto, sua curiosidade supera o bom senso, levando-o a decisões erradas e situações complicadas. Embora sua curiosidade o impulsiona a viajar e conhecer outros lugares e ter outras experiências, os halflings são caseiros e gastam muitos recursos melhorando suas moradas. Possuindo no máximo 90 centímetros de altura, preferem andar descalços, provocando muitos calos nos pés. Tem cabelo grosso e encaracolado, inclusive nos pés e sua pele tem tonalidade de amêndoas e seus pelos marrons. Suas orelhas são pequenas e pontiagudas, mas não maiores que de um ser humano.



(Halfling)

Goblin

Goblins são uma raça de humanóides de pequena estatura (cerca de 1m), muito comum em mundos fantásticos. Em geral são malignos, mas algumas sociedades os aceitam como cidadãos e uns poucos podem ser heróis. Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em regiões selvagens, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga um grande lobo ou outro tipo de criatura.



(Goblin)

Anfíbio

Humanoides anfíbios pertencem a uma das numerosas raças submarinas (tritões, sereias, nereidas, nagas) que existem em mundos de fantasia ou outros planetas ou talvez tenham sido criados por engenharia genética para trabalhar nas profundezas ou colonizar mundos oceânicos, quem sabe? A escolha exata é sua. Anfíbios podem viver e agir fora d'água normalmente e no caso de sereias e outras raças com cauda de peixe podem criar pernas normais quando estão em terra.



(Anfíbio)

Centauro

Este é um nome genérico para qualquer criatura “táurica”, que tenha um torso humano ligado a um corpo com quatro ou mais patas. Alguns podem ser amigos dos humanos e semihumanos, enquanto outros são seus predadores. Centauros típicos são meio humanos, meio cavalos, mas também existem raças mais raras de meio-zebra, meio-lagartos, meio-aranhas, meio-escorpiões, meio-mamutes (Magnataur), meio-lagosta (Makrura, a única conhecida que vive no mar apesar de sobreviver em terra por curtos períodos de tempo).



(Centauro)

Minotauro

A raça guerreira dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 2,10m de altura) com corpos humanóides musculosos e cabeças bovinas e embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral. Não existem minotauros fêmeas, então se reproduzem com fêmeas humanas e élficas. Por esse motivo, minotauros ricos e poderosos mantêm grandes haréns de escravas, fazendo com que sejam odiados por outras raças.



(Minotauro)

Meio-Minotauro

Meio-Minotauro são a prole mestiça de minotauros, considerados mais fracos que seus pais, mas são menos autoritários e cabeça dura. São extremamente mais sociáveis que os minotauros e muitas vezes combatem sua tirania, mas quando trabalham para as legiões costumam agir como espiões e diplomatas. Os minauros (como também são chamados os meio-minotauros) têm uma complexão física robusta, mesmo sendo menores que seus ancestrais, eles também costumam ser altos (na faixa dos 1,80m), sua cabeça pode ser bovina, com um focinho mais curto e chifres menores inaptos para combate, mas também podem possuir apenas traços bovinos nas expressões. As fêmeas são ligeiramente menores, mas de curvas mais acentuadas que a maioria das mulheres humanas, com olhos grandes e expressivos. Nascem de minotauros e humanas, meio-elfas ou qareen (nunca elfas), e lembram humanos com fortes traços tauricos. Eles não demonstram toda a grande força da raça de Tauron, mas também estão livres de suas maiores fraquezas. O surgimento dos minauros parece ser algo bastante recente.



(Meio-Minotauro)

Lycanthope

Esse ser não surgiu de uma união entre vampiro e lobisomem, mas sim um ser que não era nem um nem outro e durante um ritual para transformá-lo em vampiro, foi arranhado por um lobisomem. Sofrendo uma dupla mutação, transformando-se em uma criatura completamente nova. Forma Lobo, possui uma forma de lobo humanoide, como um lobo bípede, corpo coberto por pelos, as patas dianteiras ganharam 5 dedos funcionais como humanos porém são garras, as patas traseiras ainda são caninas.



(Lycanthope)

Sátiro

São seres com torso (acima da cintura) humanoide, pernas e chifres de bode, o rosto humano é adornado com cavanhaque ou apenas bigode. Sátiro são, acima de todas as coisas, apreciadores das coisas boas da vida como comida, bebida, esporte, música, dança, romance e quaisquer outras fontes de prazer. Peritos em arco e flecha, gostam muito de caçar por diversão, mas nunca em excesso. Quando confrontados com aventureiros, sátiros podem fornecer informações para aqueles que aceitem competir em alguma prova que pode ser tiro ao alvo, canto, dança ou até um concurso de piadas. Em geral o desafio envolve testes de Arte (para performances) ou Esportes (para jogos). Nem sempre é preciso vencer o sátiro para ter sua colaboração, às vezes basta que ele se divirta. Alguns momentos a sós com uma aventureira bonita seriam também um excelente suborno para ter sua colaboração. Não existem sátiros fêmeas.



(Sátiro)

Troglodita

Trogloditas ou trogs, são uma raça guerreira de homens-lagarto subterrâneos. Em geral são malignos e inimigos das raças humanas e semi-humanas, mas membros desgarrados podem acabar se tornando heróis aventureiros. Gostam muito de cerveja e objetos feitos de aço.



(Troglodita)

Alien

Alienígena ou alien não é o mesmo que extraterrestre. Literalmente, a palavra significa “estrangeiro”. Um alienígena não é sempre alguém nativo de outro planeta, pode ser um visitante de outro país. Mas é verdade que muitos heróis e seus inimigos (especialmente seus inimigos) chegam de outros mundos, épocas ou dimensões. Por sua origem peculiar, alienígenas podem demonstrar aparência e poderes muito variados, imprevisíveis. Quase todos são superiores aos humanos em um ou mais aspectos, mas também podem ser inferiores em outros. Devido à evolução paralela, muitos aliens têm aparência humana, salvo algum detalhe (uma cauda de macaco, por exemplo) não muito difícil de disfarçar. Mesmo assim eles têm dificuldade em passar despercebidos, pois um alien recém-chegado tem problemas para adaptar-se à nossa cultura e sociedade, cometendo muitos enganos e atraindo atenção (e encrenca). Até mesmo um alien criado na Terra desde pequeno sente-se deslocado dos demais, sem conhecer a verdade sobre seus poderes.



(Alien)

Ogre

Também conhecidos como ogros, são humanóides primitivos e brutais medindo 3m de altura. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Carnívoros, costumam matar e devorar seres humanos e semi-humanos, por todos esses motivos é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários. Para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço. Embora seja incomum, um ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros, livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem.



(Ogre)

Meio-Ogro

É o resultado do cruzamento de um ogro com alguma humana ou semi-humana e o fruto de uma violência desse tipo é sempre horrendo assim como o ato que o gera. A prole resultante é grande demais para que a gestante a comporte de maneira apropriada, sendo que na maior parte dos casos ela acaba morrendo muito antes da maternidade, mas nas raras ocasiões em que a fêmea sobrevive até o fim da gestação, sempre morrem no parto durante violentos golpes desferidos pelo ser em seu nascimento. Todo meio-ogro cresce desprezado e solitário, independente se criado entre ogros ou humanos. Devido a isso acaba se tornando introspectivo e com um forte sentimento de provar seu valor para todos, desejando ser respeitado seja através da força ou através de atos de bravura. Um meio-ogro costuma ter entre 1,95 e 2,4 metros de altura e sua aparência será sempre uma mistura medonha das duas raças, portanto seria impossível para um membro desta raça se passar tanto por humano quanto por ogro. Quando criado entre os ogros, costuma se vestir e portar exatamente como um ogro. Quando criado entre os humanos normalmente vira escravo e costuma ser mais um maltrapilho na multidão...



(Meio-Ogro)

Troll

Troll ou Trol é uma criatura antropomórfica folclore escandinavo. São descritos tanto como gigantes horrendos, como ogros, ou como pequenas criaturas semelhantes a goblins. Diz-se que vivem em cavernas ou grutas subterrâneas.

Na literatura nórdica, apareceram com várias formas, e uma das mais famosas teria orelhas e nariz enormes. Nesses contos também lhes foram atribuídas várias características, como a transformação dessas criaturas em pedra, quando expostas à luz solar.

Geralmente os trolls são descritos como criaturas humanoides, nada inteligentes mas muito trabalhadoras. Às vezes são descritos como gigantes nórdicos ou algo semelhante aos ogros, seus tamanhos variando a depender da história. Vivem por muito tempo, mais de mil anos; vivem em bando e são muito agressivos. Alguns são mais estranhos e raros, como os trolls do subterrâneo, que seriam menos inteligentes do que seus primos, porém mais fortes e agressivos, atingindo entre 2,35 m a 3,45 m de altura. Embora não considerados inteligentes, eram temidos, pois acreditava-se que dominavam a arte da ilusão e eram capazes de mudar de forma e de comer vorazmente tudo o que se lhes deparasse. Embora geralmente retratados como extremamente antissociais, cavernosos os trolls também eram descritos como pais protetores e carinhosos, literalmente protegendo sua prole a garras e dentes. No geral, tendem a criar os filhos do sexo oposto dos deles (se for uma troll fêmea, o pai cuida dela, e se for um macho, a mãe o cria).



(Troll)

Elfos

Os elfos caminham livremente nas terras dos humanos. Eles sempre são bem vindos, mas nunca se sentem realmente em casa. A raça é famosa pela poesia, danças, música, cultura e artes mágicas. Os elfos valorizam as coisas naturais e a beleza simples. No entanto, quando existem ameaças contra seus lares nas florestas, eles revelam um aspecto militarizado, demonstrando uma eficácia incrível com espadas, arcos e estratégias de batalha. Os elfos preferem mais serenidade e a agitação e a raça costuma ceder mais à curiosidade do que à cobiça. Em função de sua longevidade, eles tendem a desenvolver uma perspectiva mais ampla dos eventos, tornando-se distantes e indiferentes às casualidades sem importância. No entanto, quando se dedicam a alcançar um objetivo, seja uma missão aventureira ou o estudo de uma nova perícia ou arte, são perseverantes e implacáveis. Os elfos hesitam em criar vínculos de amizade ou inimizade, mas são ainda mais reticentes em esquecerem. Eles respondem aos pequenos insultos com desdém e aos grandes com vingança.



(Elfo)

Elfo da Tempestade

Trazidos accidentalmente para o Deserto da Perdição numa grande tempestade mágica. Essa espécie se assemelha aos elfos comuns, mas não possui nenhum parentesco direto com eles. São maiores que à raça que lhe deu o nome, esguios e ao mesmo tempo mais bem constituídos. Suas orelhas são maiores e os olhos emanam um estranho brilho azulado. Vivem como um povo nômade, tentando encontrar uma maneira de regressar ao seu mundo de origem chamado Jigoku. Sua sociedade valoriza a etiqueta e a disciplina, o que faz com que sejam pouco tolerantes com ofensas ou ações que considerem desrespeitosas, portanto olham com desconfiança reservada aos forasteiros que não conhecem nem seguem seus costumes e por terem vivido durante muito tempo em meio as agruras do deserto, elfos da tempestade são reservados e de poucas palavras. Apesar disso, o tempo que passaram tentando sobreviver em um lugar de clima tão extremo e repleto de perigos, fez com que desenvolvessem uma cultura de hospitalidade àqueles que valorizam suas regras e culturas, são sempre muito amistosos com esse tipo de viajantes que encontram perdidos e fazem tudo o que podem para ajudá-los.



(Elfo da Tempestade)

Elfo do Céu

Hydora, o rei dos dragões azuis um dia se apaixonou por uma donzela élfica, imensamente honrada, ela aceitou viver junto com o mais poderoso dos dragões azuis. Para ter sua querida sempre ao seu lado, Hydora deu-lhe asas e seus filhos, tempos mais tarde vieram a formar a sub-raça dos elfos alados. Elfos do céu são quase idênticos a seus parentes terrestres em todos os aspectos físicos, exceto pelas asas, que podem ser membranosas, como asas de dragão ou então emplumadas. Totalmente abertas, elas tem o dobro da altura do elfo, sendo esse o espaço mínimo que ele precisa para voar. Os corpos delgados desses elfos favorecem o voo. Eles também preferem roupas esvoaçantes, de cores brilhantes, fazendo-os parecidos com flâmulas vivas ou pássaros tropicais. Como herança de seu ancestral dragão azul, os elfos do céu podem voar por quanto tempo que quiserem, sem nunca parar pra descansar, podendo até mesmo dormir enquanto voam. Um Elfo do céu tem grande apreço por sua liberdade, fica angustiado em ambientes fechados e caso seja aprisionado, pode até morrer de tristeza. Mas em condições normais, são cheios de alegria irrestrita e riso fácil, dispostos a ver tudo pelo lado positivo.



(Elfo do Céu)

Elfo do Inverno

O explorar as planícies geladas, montanhas e florestas de taiga, regiões gélidas e glaciais é possível entrar na região onde os elfos do inverno (chamados corretamente de Nyss) formam seus territórios. Elfos do inverno possuem traços comuns dos demais elfos, mas não há como confundi-los. São mais altos que os demais elfos, sua pele é pálida como a neve e seus cabelos são negros, azulados ou quase brancos. Seus olhos variam em tonalidades azuis e violeta. Muitos trazem em seus rostos tatuagens intrincadas, chamadas suyaric ("letras da pele"), que identificam o indivíduo como membro de uma tribo. Essas tatuagens podem ser modificadas para expressar feitos importantes, crenças e devoções. São frios e reservados, especialmente com forasteiros. A cultura Nyss se baseia nos valores de honra, orgulho e bravura. São um povo rústico, chamados por vezes de bárbaros, mas possuem uma cultura muito rica, sendo hábeis no artesanato em couro e trabalhos em pedra e gelo. Os nyss são um povo nômade, dividindo-se em uma dúzia de tribos. Nyss são isolacionistas, não sem motivo, devido viver numa região isolada onde vivem monstros e gigantes de gelo hostis. Apesar disso, mantém relações comerciais esporádicas com alguns povos, geralmente trocando seu artesanato por metais e minérios. Dizem lendas que á muito tempo atrás, alguns elfos romperam com seu povo e decidiram partir de seu reino élfico para terras distantes. Uma dessas caravanas chegou as regiões glaciais, sendo liderados por Nyssor, guerreiro renomado e líder de seu povo durante os anos de angústia.

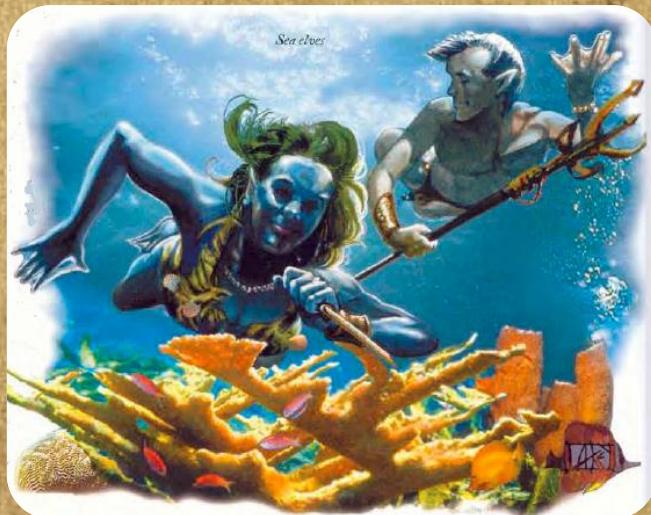


(Elfo do Inverno)

Elfo do Mar

Diferente dos elfos da superfície, os elfos-do-mar veneram o oceano, buscam dominar as vastidões aquáticas do mundo. Os elfos-do-mar encontram nos golfinhos seus melhores amigos e maiores aliados, e nos sahuagin, selakos e nagas seus mais odiados inimigos. Suas armas favoritas são o tridente, o arpão (azagaia) e a rede. Entretanto, a tecnologia dos elfos-do-mar é primitiva e limitada. Como não podem acender fogueiras, nem forjar metais (elementos indispensáveis para uma civilização avançada), dependem muito de materiais que

encontram na natureza. Lembram elfos baixos. Têm pele lustrosa, perolada e azul acinzentada, como golfinhos. As grandes orelhas às vezes têm raios, como barbatanas. Os cabelos são igualmente longos e os olhos, amendoados. Olhos e cabelos têm cores variáveis: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Na água, inspiram pelas narinas e expiram por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas etnias têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais, mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços. Elfos-do-mar vestem pouca ou nenhuma roupa, usando quase sempre tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de algas marinhas. Usam apenas ornamentos feitos de conchas e corais. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas-do-mar usam na parte superior peças feitas de conchas ou conservam os seios nus.



(Elfo do Mar)

Elfo da Floresta

Mesmo podendo viver por muitos e muitos anos, os elfos são as crianças da natureza. Podem se assemelhar a outras raças, mas possuem diferenças bastante marcantes em relação às outras criaturas. Eles valorizam sua privacidade e suas tradições, e, muitas vezes, tem dificuldades para fazer amizades ou interagir com outros povos, mas se surge à camaradagem entre os elfos e outros povos, a aliança poderá durar gerações. Elfos tem um apego muito grande pela sua morada, devido à longevidade ou então por razões místicas. Elfos se adaptam facilmente a um local e se ocultam muito bem nele. Por viverem mais que outras espécies, possuem aversão a novas amizades ou ficam aborrecidos facilmente por verem amigos e aliados morrerem de velhice. Embora comumente mais altos que os humanos, são graciosos e aparentemente frágeis. Suas orelhas são um traço marcante por serem pontiagudas e compridas. Os olhos são largos e amendooados, com cores diferentes e vibrantes. Vestem-se de maneira elegante e sempre se empenham em acompanhar as últimas modas. Possuem afinidade com a natureza, talento para a mágica, habilidade com espadas e arcos.



(Elfo da Floresta)

Drows (Elfo Negro)

Os elfos negros são uma versão subterrânea e geralmente maligna (embora isso nem sempre seja verdade) dos elfos. Estes elfos têm pele negra, cabelos brancos e certa afinidade com aranhas e venenos. Suspeita-se que estas criaturas tenham grandes impérios secretos, mas esta hipótese ainda não foi totalmente confirmada. De qualquer forma, alguns deles decidem abandonar os hábitos nefastos de sua raça e viajar pelo mundo como aventureiros, enquanto os demais se tornam tipicamente vilões. Os drows possuem a pele Clara , variando desde branco-obsidiana até um tom pálido-azulado, cabelos entre o preto e o prateado e olhos variando desde azuis brilhantes até vermelhos puros. Atraentes, sua beleza muitas vezes supera o padrão de beleza dos elfos convencionais. São sensíveis a luz, devido ao tempo em que estão reclusos na escuridão das profundezas. Devido este evento, podem enxergar no escuro com muita facilidade e se estão em um local sem nenhuma fonte luminosa, podem ver até 25 metros dentro da escuridão. Pela falta de recursos a disposição nas profundezas dos subterrâneos, os drow desenvolveram uma aptidão natural para a magia, sendo capazes de manipular energia arcana com maior facilidade que seus primos da superfície. São criaturas extremamente inteligentes, não são assassinos descontrolados e sim criaturas traiçoeiras e maldosas. Não pensam um minuto se for preciso matar um amigo ou membro da família para chegar ao objetivo desejado. Há também os exemplos de drows renegados que abandonam seu mundo escuro por não se identificarem com o ambiente cruel e doentio que envolve sua raça.



(Drows / Elfo Negro)

Meio Elfo

Os elfos são muito observados por todos, devido suas vidas longas, suas afinidades com a magia, sua graça inerente, contribuem para a admiração ou inveja das outras raças. De todas as suas características, no entanto, fascinam mais os humanos do que sua beleza. Comumente os homens associam a fisionomia dos elfos à perfeição. Por outro lado, os elfos se atraem pelos humanos apesar de sua “barbaridade” pela paixão com que vivem suas breves vidas. Muitas vezes essa admiração se traduz em paixão e relacionamentos, de curta duração em sua maioria, principalmente pelos padrões humanos de relacionamento. Esses romances levam ao nascimento de meio-elfos, que descendem das duas culturas, mas não se torna herdeiro de nenhuma. Meio-elfos podem ser criados por qualquer uma das culturas, mas são tratados como impuros, ou imperfeitos. São mais alto que a média humana e menores que a média élfica. Herdam o perfil longilíneo dos elfos, mas a cor da pele se assemelha mais à dos humanos. Conservam as orelhas pontudas, porém, menores e mais arredondadas. Prevalecem os formatos dos olhos humanos, mas com tonalidades incomuns e cores exóticas como laranja, violeta, verde esmeralda.



(Meio Elfo)

Raças Místicas

Místicos, São uma raça que vem tentando o equilíbrio e a mediação a contemplação espiritual procurando atingir o estado de extático de união com a divindade, que na maioria das vezes é referente a mãe natureza. Na grande parte são criaturas que vem da natureza que possuem beleza ou de outros locais, mas ao todo procuram a paz interior. Tem grande conhecimentos e a capacidade de se comunicar a maioria das criaturas. São chamadas assim numerosas criaturas, entre fadas, licantropos, anjos, demônios e gênios. Quase qualquer ser que tenha ligação com outros planos e tenha uma essência mágica é um ser Místico. Devido à sua imensa variedade, Místicos são diferentes e imprevisíveis. A maioria é (ou pensa ser) superior aos humanos, agindo com arrogância por esse motivo. Um Místico também costuma ter cultura e valores desiguais, que conflitam com a moral e ética humanas, muitas vezes levando a animosidades. Místicos são resistentes aos ataques dos humanos, mas podem ser derrotados por monges ou exterminadores habilidosos. Alguns preferem simplificar as coisas e evitar totalmente os humanos (e problemas), vivendo em áreas remotas; outros gostam de humanos, escolhendo viver perto deles — ou entre eles, quando são aceitos. Existem até histórias de amor sobre anjos ou demônios e humanos, que normalmente terminam em tristeza devido aos muitos obstáculos desse tipo de relacionamento.

Anjos

Anjos, também conhecidos como celestiais ou tenshi, são criaturas de outro mundo conhecido como Assiah. Sua aparência é igual a uma criatura normal, mas com traços mais belos e imponente sendo sua maioria de seres benignos (mas não todos). Anjos que visitam esse mundo fazem jornadas voluntárias, através de feitiços, portais mágicos ou habilidades naturais. Outros são invocados (ou capturados) por conjuradores poderosos ou fenômenos sobrenaturais.



(Anjo)

Meio Celestial

Resultado do envolvimento entre anjos e mortais, na maioria das vezes um(a) humano(a) ou semi-humano(a), um meio-celestial tem a nobreza e pureza dos anjos em seu sangue, mas de forma diluída, com várias das suas fraquezas, mas apenas uma pequena parte de seus poderes. Ao contrário de um anjo verdadeiro, é nativo deste mundo e não pode ser banido ou aprisionado em outros planos.



(Meio Celestial)

Demônio

Também conhecidos como abissais, infernais ou oni, são criaturas de outro mundo conhecido como Gehenna. Estes seres visitam a Terra com objetivos diversos, desde a coleta de almas (que eles empregam como alimento, fonte de energia ou moeda) até caça a tesouros, perseguição a fugitivos e mesmo coisas simples e triviais como “fazer turismo”. Embora grande parte dos demônios atue como servos para um lorde poderoso, um monstro maligno ou outro patrono, muitos são independentes e têm objetivos próprios. Muitos são aventureiros e alguns nem mesmo são malignos.



(Demônio)

Meio Abissal

Resultado do envolvimento entre demônios e mortais, na maioria das vezes um(a) humano(a) ou semi-humano(a), um meio-abissal carrega em seu sangue a herança maldita de seu pai ou mãe, com várias das suas fraquezas, mas apenas uma pequena parte de seus poderes. Felizmente, eles são nativos deste mundo e não podem ser banidos ou aprisionados em outros planos como os demônios verdadeiros.



(Meio Abissal)

Succubus/ Incubus

Demônios Succubus são a contrapartida feminina do demônio Incubus. Elas vêm para as camas dos homens humanos durante a noite para seduzi-los em seus sonhos. Dizem ter preferência por homens puros, por isso seus alvos favoritos são os monges. Elas têm que tirar a energia sexual dos homens, a fim de sustentar-se quase como um vampiro que necessita de sangue humano. No passado, elas são geralmente descritas como bastante assustadoras, com asas e uma cauda de serpente. No entanto, os tempos modernos mudaram a sua aparência para parecer uma bela feiticeira de modo a esta poder mais facilmente seduzir os homens para obter a sua energia. Incubus e Sucubus eram apontados com certa normalidade na Idade Média como a causa de muitos males.... o homem que não conseguia realizar o ato sexual - em termos mais populares, "broxava" - alegavam que o Succubus haviam lhe tirado a energia sexual. Já os Incubus eram culpados pela gravidez repentina feminina. Outra lenda era que a masturbação invocava essas entidades.



(Succubus)

Nephalem

Uma união nefasta surgiu entre 2 raças inimigas (anjos e demônios) e deu origem a um ser com sérios problemas, devido as raças serem totalmente opostas uma a outra, o Nephalem não consegue ser as 2 coisas, o que fez que possuísse formas alternativas como forma de não se autodestruir que troca assim como sua personalidade. Também são odiadas por ambas as raças o que faz serem perseguidos por ambas as raças, que o consideram uma abominação a ser destruída. Devido essa perseguição, um nephalem nunca consegue ficar muito tempo em um mesmo local, se mantendo sempre com o pé na estrada.



(Nephalem)

Fada

“Fada” é um nome genérico para muitas pequenas criaturas de natureza altamente mágica, muitas vezes ligadas à natureza. Elas podem ser conhecidas como sprites, pixies, dríades, ninfas... Embora a aparência das fadas possa variar imensamente, grande parte delas tem o aspecto de pequeninas jovens élficas, com asas de libélula ou borboleta e olhos negros e brilhantes feito olhos de inseto ou lagartixa. Muitas têm antenas, outras ostentam um segundo par de braços, parecidos com garras ou patas de inseto. Fadas são de natureza curiosa e brincalhona, também são compulsivas e adoram creme, para elas é como cerveja. Comportam-se como crianças, mas podem atingir séculos de idade e esconder grande sabedoria nunca envelhecendo. No entanto, quando morrem, não podem ser ressuscitadas por meios normais, pois seus corpos se transformam em poeira brilhante. Apenas uma magia Desejo pode trazer uma delas de volta à vida.



(Fadas)

Meio-Gênio

Também chamados de “qareen”, são filhos de humanos e seres mágicos, não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros. Meio-gênios não governam nenhuma nação, nem formam comunidades, apenas vivem em meio aos humanos, emprestando a esses “pobres desafortunados” seus poderes mágicos. Trazem sempre uma grande tatuagem mágica que brilha quando usam seus poderes. Por sua ascendência, têm habilidades mágicas naturais e uma predisposição a ajudar aqueles em necessidade. São generosos, estão sempre ansiosos para prestar favores.



(Qareen, Fadas ou Ninfas)

Lycan

Também conhecido como hengeyoukai (que significa “demônio metamorfo”), esta criatura foi vítima de uma maldição ou pertence a uma raça capaz de se transformar em fera lobisomem, homem urso, homem-rato, homem-tigre e outros. Sua aparência e hábitos podem variar muito, mas é mais comum que usem roupas de couro ou peles de animal.



(Lycan)

Ents

Os Ents são uma raça muito antiga que apareceu na Terra-média junto com os Elfos. Aparentemente foram criados por Eru Ilúvatar a um pedido de Yavanna após ela descobrir sobre os filhos de Aulë, os Anões, sabendo que eles iriam derrubar as árvores. Ents foram tidos como Pastores de Árvores, para protegerem as florestas dos Orcs, Anões e outros perigos. Embora os Ents fossem criaturas sentientes na época de seu despertar, eles não sabiam como falar até os Elfos os ensinarem. Barbárvore disse que os Elfos “nos curaram de nosso mutismo” que havia sido um grande dom que não deveria ser esquecido. (“Eles sempre desejavam conversar com tudo, os velhos Elfos queriam.”).

Ents são criaturas parecidas com árvores, tendo se tornado muito parecidas com as árvores que eles pastoreiam. Traços individuais variam, da altura (em média quatro metros e meio) ao tamanho, coloridade e o número de dedos das mãos e pés. Também possuem as fraquezas das árvores, e podem ser queimados e derrubados. Um Ent, individualmente, se assemelha muito às espécies específicas que eles guardam. Por exemplo Bregalad (Tronquesperto) guardava Sorveiras e, assim sendo, se parecia muito com uma (alto e esbelto). Na Terceira Era da Terra-média, a floresta de Fangorn era o único lugar conhecido ainda habitado por Ents, embora os Huorns (criaturas parecidas com Ents) ainda tivessem sobrevivido em algum outro lugar, como na Velha Floresta.



(Ents)

Dragão

Os dragões são animais lendários fabulosos, geralmente representados como uma enorme serpente alada que expele fogo pelas narinas. Seu tipo biológico situa-se entre o réptil e o sáurio (dinossauros): cabeça ornada com uma grande crista, poderosos cifres, presas enormes, couro grosso e nodoso cobrindo todo o corpo até a cauda, não raro provida de esporas, possivelmente de tecido ósseo ou cartilaginoso. Dotado de poderes extraordinários, o hálito dos Dragões é considerado venenoso e seu sangue, quando derramado em batalha ou na hora da morte, é igualmente fatal para aquele que for atingido por respingos dos líquido ou traz poderes inimagináveis, como no caso de Siegfried que lhe deu a imortalidade.

Os Dragões aparecem nas tradições mitológicas de quase todos os povos do mundo. No Oriente, os Dragões não são necessariamente perversos. Na China, são figuras de grande destaque. Festas folclóricas são dedicadas a eles. Os dragões simbolizam o próprio povo chinês que se auto-proclamam "Long De Chuan Ren" (Filhos do Dragão). Para os chineses, o dragão é uma criatura mítica e divina relacionada à abundância, prosperidade e boa fortuna. Templos e pagodes são construídos em honra aos Dragões e para eles são queimados incensos e dirigidas orações.



(Dragão)

Meio Dragão

Dragões são monstros de incrível virilidade. Eles assumem formas humanoides (entre outras) para acasalar com membros de raças e espécies variadas. Devido à potência de seu sangue, seus filhos quase sempre serão meio-dragões, seres que herdam parte do poder elemental dos grandes répteis. Perto de seus covis, praticamente tudo que se move será um pouco dragão. Meio-dragões resultam da união entre um dragão e uma mulher humana ou semi-humana (cruzamentos entre homens e dragoas não produzem descendentes). A gravidez é normal e o bebê parece pertencer totalmente à raça da mãe, na verdade, caso não se conheça a verdadeira natureza do pai, será impossível identificar qualquer coisa diferente na criança. Um meio-dragão nunca desenvolve asas, escamas ou coisas assim. Sua aparência pode ser totalmente normal, até atraente pelos padrões de beleza de sua raça. As diferenças são interiores: ele terá capacidades acima da média e afinidade com magia. Até aí, nada que possa identificá-lo como meio-dragão. O problema é que, quando o jovem filho da costureira da vila sobrevive a um incêndio sem nada sofrer, talvez seu verdadeiro pai tivesse escamas vermelhas...



(Meio Dragão)

Draconianos

São conhecidos como híbridos por serem figuras draconianas com estrutura de um ser humano clássico, andando em pé sobre as patas traseiras, utilizando vestes, com sua calda e garras a amostrar são uma raça bem distinta de reptéis. Tem característica principal suas escamas, sua clara e óbvio rosto de dragão, suas garras grandes e a calda sempre a balançar. Sua vocação mesmo é a magia pelo avançado intelecto, tem grande conhecimento em diversas áreas da magia, sem esquecer das asas e a capacidade de soltar fogo pela boca.



(Draconiano)

Beholder

O Beholder, ou Observador, é um dos monstros mais famosos que existe nos mundos de fantasia e que causa horror aos guerreiros despreparados. Possui corpo esférico, com um grande olho antimagia no centro e vários tentáculos no topo. Na ponta de cada um dos tentáculos há um olho capaz de realizar algum tipo de magia. As mais comuns são raios paralisantes, raios de gelo, raios de calor, correntes elétricas entre outras magias que são feitas em forma de raio.

Os Beholders podem ver de muitas maneiras com seu olho central e cada olho na ponta dos tentáculos. No total possuem quase todos ou todos os tipos de visão possíveis, desde a de um cachorro, em preto e branco, até uma visão de calor (infra-vermelho). Os Beholders tem um número variado de tentáculos, magias e visões, alguns Beholders podem ser encontrados em RPGs diferentes de Dungeons & Dragons, com o mesmo nome, Beholder ou algum outro. Eles flutuam acima do chão, tendo alguns que conseguem flutuar mais alto que outros, o peso e tamanho também é algo muito variável.



(Beholder)

Dracolich

Dracolich é um morto-vivo criado a partir da transformação de um Dragão maligno. O processo normalmente envolve um esforço cooperativo entre o dragão e um poderoso clérigo, feiticeiro ou mago, mas sabe-se que conjuradores especialmente poderosos obrigaram alguns Dragões a sofrerem a transformação contra a sua vontade.

Primeiro, o Dragão precisa consumir uma preparação letal conhecida como bebida de Dracolich. Essa poção causa a morte instantânea do Dragão; em seguida, seu espírito é transferido para uma flactéria de Dracolich, independente da distância entre a filactéria e o corpo do Dragão.

Um espírito contido numa filactéria consegue sentir qualquer cadáver de réptil ou Dragão, de tamanho médio ou maior, num raio de 27m, e pode tentar possuí-lo. Sob nenhuma circunstância o espírito é capaz de possuir uma criatura viva. O corpo original do espirito é o recipiente ideal, e qualquer tentativa de possuí-lo obtem sucesso automaticamente.

O cadáver se erguera com a força espiritual do dragão. Caso seja o antigo corpo do dragão ele imediatamente se transformaria em um dracolich. Um dracolich parece uma versão esquelética e semi-seca do que fora em vida.



(Dracolich)

Duendes

Duendes são personagens da mitologia europeia semelhantes a Fadas e Goblins. Embora suas características variem um pouco pela Espanha e América Latina, são análogos aos Brownies escoceses, aos Nisse dinamarqueses-noruegueses, ao francês nain rouge, aos irlandeses clurichaun, Leprechauns e Far Darrig, aos manx fenodyree e Mooijer Veggey, ao galês tylwyth teg, ao sueco Tomte e aos trasgos galego-portugueses.

Usado por Federico García Lorca o termo parece situá-los mais próximos da categoria das fadas. A palavra é usualmente considerada equivalente à palavra inglesa “Sprite”, ou à palavra japonesa Youkai, e é usada indiscriminadamente como um termo guarda-chuva para abrigar todas as criaturas semelhantes como Goblins, Duendes (do inglês Pixies), Elfos, Gnomos, etc.

Alguns mitos dizem que Duendes tomam conta de um pote de ouro no final do arco-íris. Entretanto, se for capturado, o duende pode comprar sua liberdade com esse ouro. Outras lendas dizem que para enganar os homens, ele fabrica uma substância parecida com ouro, que desaparece algum tempo depois. Neste caso são chamados Leprechauns. Na mitologia irlandesa os Leprechauns têm mais ou menos 30 cm e atendem a desejos. Na mitologia portuguesa, o Fradinho da mão furada, e o Zanganito são seres encantados, uma espécie de duendes caseiros.



(Duende)

Elementais

Elementais é o nome dado a todo e qualquer espírito existente na natureza. Todo princípio divino, após emanar-se do "Absoluto", deve iniciar seu processo de desenvolvimento incorporando-se à matéria. Essa incorporação, segundo os princípios platônicos da Metempsicose acontece consoante a uma ordem estabelecida. Os princípios divinos devem iniciar sua jornada no mundo material incorporando-se inicialmente ao reino mineral. Após o aprendizado neste reino, o princípio divino deve passar ao seguinte estágio, ou seja, ao reino vegetal. Após concluir o aprendizado do reino vegetal, o princípio divino deve passar ao estado animal, e, posteriormente, ao estado humano. Também são conhecidos como personagens fictícios, que representam seres da natureza e que seriam capazes de controlar os elementos e os representar. São eles elementos fogo, agua, ar e terra. De acordo com Papus: "O caráter essencial dos elementais é animar instantaneamente as formas de substância astral que se condensa em volta deles. Seu aspecto é variável e estranho: ora são como uma multidão de olhos fixos sobre um indivíduo; ora são pequenos pontos fixos luminosos rodeados de aura fosforescente. Podem, ainda, parecer criaturas indefinidas, combinações de formas humanas com animais."



(Elementais)

Constructos

Você não nasceu, foi construído. Em mundos medievais esta vantagem diz que você é, por exemplo, um golem, uma criatura feita com materiais diversos e animada através de magia. Golems são criaturas mágicas artificiais, construídas por grandes magos, clérigos ou cientistas a partir de materiais diversos. O uso de magia poderosa na fabricação destes constructos permite que apresentem uma impressionante variedade de tipos, formas e poderes. A maioria lembra grandes guerreiros em armaduras metálicas, mas com formas tão diferentes que nenhum humano poderia estar ali dentro. Outros são feitos de ossos, tornando os parecidos com mortos-vivos. Alguns são de vidro ou cristal, enquanto outros ainda podem ser de madeira ou barro.

Gárgula

A diferença básica entre gárgulas e golem é que os golems são montado/criados/esculpidos de materiais para ser golems enquanto gárgulas já foram criados e depois sofreram encantamento ganhando vida. Eram estatuas, esculturas e portais criados por seres comuns com propósitos de adornos. O encantamento para ganhar vida também não é o mesmo, pois ela não recebe as letras “EMET” (significa verdade) escrito em sua testa, mas sim em seu interior é colocado um artefato mágico que irá servir de combustível para dar vida e mantê-lo.



(Gargula)

Golem da Natureza

Esse golem foi montando com madeira da floresta de Vasyugan, uma antiga floresta conhecida pela lenda das arvores que sussurram. Uma característica desse Golem são as letras “EMET” (significa verdade) incrustado em sua testa tornando sua fonte de poder para ganhar vida. Esse Golem, diferente dos outros, consegue usar magia graças ao material orgânico usado entre madeira, cipós e arbustos, mas com limitações.



(Golem da Natureza)

Golem de Barro

Esse golem foi montado com argila do pântano de Atchafalaya, um pântano que já matou milhares de seres através das eras. Depois de tantos corpos se decompor, esse barro adquiriu uma propriedade especial sendo possível usá-la para criar um golem. Uma característica desse Golem são as letras “EMET” (significa verdade) incrustado em sua testa tornando sua fonte de poder para ganhar vida.



(Golem de Barro)

Golem de Gelo

Esse golem foi esculpido de um bloco de gelo das geleiras de Sanjiangyuan, onde dizem ser uma geleira que nunca derreteu seu gelo. Uma característica desse Golem são as letras “EMET” (significa verdade) incrustado em sua testa tornando sua fonte de poder para ganhar vida.



(Golem de Gelo)

Golem de Lava

Esse golem foi invocado dentro do vulcão de Saeftinghe, um vulcão que está ativo desde era imemoriais. Formado dessa lava adquirindo em seu exterior como pele uma lava endurecida, porém com várias falhas e através dessas falhas nota-se o magma em seu interior e o calor intenso dele. Uma característica desse Golem são as letras “EMET” (significa verdade) incrustado em sua testa tornando sua fonte de poder para ganhar vida.



(Golem de Lava)

Golem de Metal

Esse golem não foi montado ou criado, se trata de uma armadura que recebeu o encantamento para criar vida virando um golem. Uma característica desse Golem são as letras “EMET” (significa verdade) escrito em alguma parte da armadura pela parte de dentro com sangue tornando sua fonte de poder para ganhar vida.



(Golem de Metal)

Golem de Osso

Muitas vezes confundido por um morto-vivo esqueleto, esse golem é criado a partir de pilhas de ossos. Apesar de possuir uma forma humanoide, os ossos usados estão desordenados e em qualquer lugar podendo ter um crânio como parte de um braço ou perna. Uma característica desse Golem são as letras “EMET” (significa verdade) incrustado em algum osso de seu corpo tornando sua fonte de poder para ganhar vida.



(Golem de Osso)

Golem de Pedra

Esse golem foi montado com pedras e rochas do planalto de Havoc, onde dizem possuir pedras com propriedades mágicas, esse golem tem uma forma desfigurada por ser feito de vários pedaços de rocha não esculpidas, algumas inclusive com musgos. Uma característica desse Golem são as letras “EMET” (significa verdade) incrustado em sua testa tornando sua fonte de poder para ganhar vida.



(Golem de Pedra)

Golem do Cristal

Montado usando Mithril ou Adamantine, materiais raríssimo encontrado apenas no interior da terra a quilômetros de profundidade. Por sua raridade é muito difícil conseguir gramas desse material, portanto acredita-se que esse tipo de golem nunca chegou a ser criado. Uma característica desse Golem são as letras “EMET” (significa verdade) incrustado em sua testa tornando sua fonte de poder para ganhar vida.



(Golem de Cristal)

Golem Mecânico

Apesar do nome golem, essa criatura não foi criada com a ajuda de magia, ela é o produto de engenharia criado por um estudioso gênio que está à frente de seu tempo. Movido através de engrenagens e vapor, esse golem é mecânico. Essa criatura não recebeu as palavras “EMET” (significa verdade) incrustado em sua testa, porém pode ser classificada como golem.



(Golem Mecânico)

Homúnculo

Essa criatura não foi criada com a ajuda de magia ou encantamento, nem seus materiais são materiais inorgânicos, ela é o produto de engenharia criado por um estudioso gênio que está à frente de seu tempo. Usando partes de corpos humanos, um corpo completo foi criado e usando a energia elétrica como combustível para animar o corpo, uma vida artificial a partir de pedaços inanimados foi criado. Como o material usado são partes de corpos, esse ser consegue usar magia



(Homúnculos)

Mortos-Vivos

Nem todos encontram o descanso eterno. Alguns mortos ficam presos a este mundo. Embora mortos-vivos possam ter pertencido a raças não-humanas quando em vida, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais. Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios da vantagem única Anão. Magias e poderes que afetam youkai, também afetam mortos-vivos.

Desmorto

Assemelham-se aos Zumbis, mas possuem inteligência igual à que possuíam em vida. São menos afetados pela entropia e ainda guardam muitas lembranças de quando estavam vivos. Este tipo de ser não pode mais ser controlado mentalmente, seja por seu criador, por outros mortos-vivos ou quem quer que seja. Por este motivo, os Necromantes de uma forma em geral preferem trabalhar com mão-de-obra pouco qualificada. Desmortos não são regulados pelo Fator de Entropia e normalmente evitam a proximidade de outros mortos-vivos, que, no entanto, não possuem nenhuma hostilidade pelo Desmorto. Uma pessoa amaldiçoada desta forma possui sérios conflitos psicológicos: perceba-se que, afinal, a vítima está morta, seu corpo fede, ela precisa se alimentar de energia vital de humanoides vivos. O Desmorto não precisa mais respirar ou consumir qualquer outro tipo de alimento ou bebida e tampouco consegue enxergar cores. Mas ainda necessita de sono ou ficará cansado e é constantemente atormentado por lembranças de sua vida anterior. Há relatos tanto de Desmortos que abdicaram do total contato com a civilização e tornaram-se Mestres de outros mortos-vivos, como de heróis suicidas que lutaram até o fim contra o vazio interior.



(Desmorto)

Esqueleto

Muitos esqueletos são simples amontoados de ossos que andam e lutam, os mais fracos entre os mortos-vivos. Quase nunca surgem naturalmente, costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno na maioria das culturas) para atuar como guardas e soldados. Alguns poucos, no entanto, adquirem vontade própria, intelecto superior e equipam-se com armas e armaduras pesadas, tornando-se guerreiros temíveis. Esqueletos poderosos podem ser grandes heróis (e vilões ainda piores)



(Esqueleto)

Fantasma

Fantemas são mortos-vivos imateriais, espíritos descarnados. Quando surgem, geralmente é porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno. Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por humanos vivos, exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder que consome Pontos de Magia, pois nesse momento se tornam translúcidos, semi-transparentes.



(Fantasma)

Múmia

Múmias são cadáveres embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos. Rituais funerários garantem à sua alma uma viagem tranquila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo. Múmias podem usar um disfarce ilusório para se parecer com seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate). Múmias são inteligentes, as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.



(Múmia)

Vampiro

Provavelmente os mais temidos mortos-vivos devido à fama do que conseguem fazer. Eles podem ser de origem mágica ou surgindo através de maldições ou ainda rituais demoníacos. Vampiros podem se fazer passar por humanos (ou elfos, pois alguns têm orelhas pontudas) sem muita dificuldade, vivendo disfarçados em sociedade, embora muitos prefiram apenas se esconder em covis durante o dia e caçar à noite.



(Vampiro)