**Raças**  
Este capítulo ainda não confirma todas as raças do livro básico. Existem algumas certezas e algumas lacunas a serem preenchidas. Vamos às raças confirmadas:  
  
**Humanos**: Clássico de todo tipo de RPG, os humanos mantêm sua adaptabilidade ao mundo que o cerca. A ligação da raça com acontecimentos históricos dos mais variados é aprofundada, mostrando que a mesma foi (e é) referencial e marco em todos os contos, onde uma desvantagem é realçada como de grande relevância e balanço da adaptação: a corrupção. Isto não quer dizer que todos são corruptos, mas que a ambição e a facilidade com que esta raça se adapta às coisas comumente levam a esse rumo maligno. Para balancear os humanos com outras raças foram acrescidas algumas outras habilidades além das perícias conhecidas e talentos extras já marcantes na 3.ª Edição: os humanos se curam mais rápido do que as outras raças, graças a sua vontade e perseverança.  
  
**Dragonborn**: Uma surpresa para todos que acompanhavam os fóruns, ela será a raça guerreira de personagens fortes com aparência semelhante aos draconianos do cenário de “Dragonlance” que substituirá (?) os meio-orcs. Criados pela divindade draconiana da mesma forma que os grandes dragões (a receita do dragão leva espíritos poderosos enquanto os dragonborns levam espíritos menores), marcando a entrada oficial de Bahamut e Tiamat no cenário como divindades antagônicas desta raça. Está muito claro que esta raça receberá bônus progressivos em Força e outras habilidades, formando gradativamente o template mais querido de 9 entre 10 jogadores: o meio-dragão.  
  
**Anões**: Os anões estão de volta, ferreiros como sempre e resistentes como nunca! Eles continuam honrados, leais e gananciosos, forjando suas armas e armaduras e acumulando riquezas. Continuam odiando orcs e gigantes, destruindo-os com todas as suas forças. Os anões ganham habilidades inerentes a sua estabilidade e defesa, tornando-se protetores natos. Como mudança no jogo, trocaram sua Visão no Escuro por Visão na Penumbra.  
  
**Eladrins**: Os celestiais da 3ª Edição tornaram-se raça básica no novo D&D, substituindo os altos-elfos como arcanos prodígios. Mantém a graça e a serenidade dos antigos elfos, além de um contato pleno com o mundo faérico (Feywild, Agrestia das Fadas, na tradução oficial). Para os eladrins, a magia é a força fundamental do universo, tornando-os aptos como conjuradores. Dividem-se em casas (como os drow) e possuem uma longevidade comum as demais raças faéricas.  
  
**Elfos:** Os elfos abandonaram a imagem Tolkeniana para assumir seu lado selvagem e vivo, tribais como sempre deveriam ser. Também nativos da Feywild, eles vivem em florestas e lutam ao lado de animais protetores (totens de suas famílias), controlando as forças da natureza contra seus inimigos.  
  
**Halflings**: Os pequeninos e inquietos halflings se distanciam cada vez mais do clássico barrigudo e preguiçoso para tornar-se mais parecidos com os kenders de “Dragonlance”. Divididos em clãs, os halflings estão cada vez mais ativos e serelepes, mantendo ladino como classe favorita e todas as habilidades que o tornavam mestres em furtividade.

**Tieflings**: Os seres tocados pelos planos malignos tornam-se raça básica e bruxos por natureza. Sua aparência demoníaca combina com suas armas cheias de pontas e farpas, além de suas armaduras estranhas. Continuam ostentando caudas e chifres, além de suas habilidades naturais de raça. Os inimigos do antigo “Planescape” retornam como anti-heróis em grande estilo.  
Outras raças ainda não definidas para a nova edição são os Celestiais (os antigos aasimar e contraponto dos tieflings), os Drow (os “odiados” que todos adoram), os Gnomos (a mistura de anões/elfos/halflings que deixam dúvidas quanto a sua presença) e os Warfoged (os golens vivos de Eberron).

**Meio-elfos *-*** São filhos de relações entre humanos e elfos. Possuem a curiosidade, a inventividade e a ambição do seu lado humano, juntamente com os sentidos refinados, como o amor à natureza e os gostos artísticos de sua herança élfica. Possuem estatura variando entre 1,5 e 1,8 m e pesam entre 45 e 90 quilos.

**Licantropos *-*** São humanóides capazes de se transformar em animais. Em sua forma natural, um licantropo se parece com qualquer integrante de sua espécie, embora conservem aspectos de sua forma natural como orelhas, dentes pontiagudos, dedos longos, garras ou olhos como o do animal. Possuem força a mais que um humano normal e alguns traços da personalidade do animal. Pode controlar a mudança de sua forma para a humana ou animal. Exemplos de licantropos: lobisomem, homem-urso, homem-rato, homem-tigre, homem-raposa (lembrando que todos os lincantropos podem ser machos ou fêmeas, no caso é só substituir por exemplo: homem-tigre por mulher-tigre)

**Vampiro *-*** Os vampiros têm a mesma aparência que tinham em vida, porém possuem a pele pálida, olhos vermelhos ou amarelados. Podem conjurar magias, não refletem nenhuma imagem diante de espelhos e não têm sombra. Não toleram a claridade do sol e necessitam sugar sangue de uma pessoa por dia para se manterem, pelo menos. É capaz de alterar sua forma para a de um morcego ou lobo. Possuem cura acelerada e ainda podem optar por uma forma gasosa caso estejam em real perigo. Caso uma pessoa seja morta por um vampiro, irá se tornar um deles depois de 24h.

**Classes**  
As classes estão agrupadas em quatro tipos: os Defensores (guerreiros), os Atacantes (ladinos), os Controladores (magos) e os Líderes (clérigo). Ao contrário da 3ª Edição, quando cada classe possuía quatro distintas progressões (Ataque, Fortitude, Reflexos e Vontade), as classes da 4ª Edição possuem um valor básico para seus ataques, defeso e perícias.  
Além disso, cada classe possuirá tipos de “magias” as quais, em outras palavras, representam manobras, golpes, comandos e demais habilidades heróicas natas e inerentes a suas profissões. Enquanto isto, magos e clérigos receberam “poderes” – habilidades mágicas que podem ser utilizadas um número de vezes por encontro.  
Algumas classes já foram confirmadas, enquanto a definição de outras ainda está para ser dada:  
  
**Clérigos**: Continuam os mesmos sacerdotes de batalha, curando e fortificando enquanto se protegem com suas armaduras pesadas e escudos e martelam a cabeça de seus oponentes. Recebe várias habilidades de comando e fortificação de grupo, tornando sua presença como fator de ligação entre seus aliados.  
  
**Guerreiros**: Os mestres de armas, armaduras e escudos continuam letais em combate corporal ou à distância, incrementados com novos feitos e talentos, além de se tornarem especialistas em uma arma e mestres em manobras de combate (direto do Tome of Battle).  
  
**Ladinos**: Furtivos, blefadores e misteriosos. Os ladinos de D&D mantêm tudo aquilo que sempre encantou os jogadores que escolhiam esta classe. Mas agora adicionam a seu repertório habilidades do Dançarino das Sombras e do Espadachim, além de ataques furtivos ainda mais devastadores.  
  
**Bruxos**: Os warlocks do Complete Arcane (Livro Completo do Arcano) vêm como classe básica nesta nova edição, acrescentando suas invocações a gama de opções dos jogadores. Classe mais adequada aos conjuradores naturais, os bruxos virão em substituição aos feiticeiros, que nada mais eram do que uma variante de magos.  
  
**Magos**: Os clássicos conjuradores arcanos de D&D estão de volta com várias habilidades novas. Utilizando a varinha, o cajado e a orbe, os novos magos continuam destruindo tudo e todos em campos de batalha com energia arcana, mas agora terão que rolar ataques em suas magias (chega daquele mago cego, maneta e manco acertando uma magia com precisão milimétrica, coisa que nem um ranger treinado consegue fazer com uma flecha).

**Bábaro *-*** É um excelente lutador, no entando, enquanto o guerreiro possui treino e disciplina, o bárbaro tem uma poderosa fúria. Quando se vê imerso em fúria, ele se torna mais forte e mais resistente, mas capacitado a destruir seus inimigos e a resistir ao seus ataques.  
  
**Bardo *-*** Viajando pelo mundo, acumulando conhecimentos, contando histórias, fazendo mágica com sua música e vivendo da gratidão de sua audiência. A magia do bardo vem de seu coração. Quando este é bom, o bardo traz coragem e esperança para os abandonados e usa seus truques, sua música e sua magia para frustar os planos das forças do mal. Mas a música também pode nascer de um coração maligno e os bardos maus preferem a manipulação em lugar da violência, dominando as mentes e os corações das pessoas.

**Druida *-*** O druida adquire seu poder controlando a natureza. Apesar dos druidas aceitarem toda a crueldade ou exentricidade da natureza, odeiam o sobrenatural e os mortos-vivos. Conjuram magias divinas de forma similar aos clérigos, mas a maioria deles recebe seus poderes da natureza e dos animais. Evitam carregar armas, ítens e armaduras de metal, pois não o consideram parte da natureza pura que veneram. Os druidas possuem um companheiro animal, compartilhando uma amizade e uma ligação mental muito forte.