* BARDO
* Bardo Nivel 1
  + Mientras estés en el agua generada por fuentes naturales o bajo la lluvia recuperas 2 slots de hechizos de rasgo básicos o 1 slots de hechizos de nivel Medio. Pasiva, cada 2 rondas.
* Bardo Nivel 8
  + Invoca colmillos de la abuela que surgen con fuerza oscura de tu magia y desatan una tormenta de mordiscos sobre tu objetivo. Todo lo que este en lineal recta de no superar una tirada de salvación de destreza superando tu ataque recibirá un 3d2 de daño verdadero. 2 usos en combate y utiliza tu acción adicional.
* Bardo Nivel 15
  + Invoca un pavo, amárralo con cinta a una TNT y lánzalo al suelo cercano a tu enemigo, provocando una explosión bizarra y letal. Este hace un daño de quemadura igual a 4d4 en un radio de 3 bloques desde el punto de explosión. 2 usos en combate y utiliza tu acción completa
* Bardo Nivel 22
  + Desata el caos absoluto al disparar huevos a una velocidad alarmante, causando estragos en el campo de batalla. ¡Como en la fiestas de tu pueblo!. Esta habilidad hace daño contundente y realiza un daño igual a 10d2, 3 usos en combate y utiliza tu acción de ataque.
* Bardo Nivel 36
  + Una explosión pequeña pero precisa que puede ser el toque final en una batalla complicada. Con tu accion completa realizas una explosión en un radio que puedas ver en un radio de 6 bloques, hace un 3d6 de daño contundente.
* Bardo Nivel 43
  + Un regalo explosivo que envias a tu enemigo, con un toque fiestivo pero devastador. Con tu acción adicional lanzas un regalo navideño el cual explotara y empujara a todos fuera de su radio de 10 bloques y haciendo un daño de 2d5.
* Bardo Nivel 50
  + Invoca a un fiel muñeco de nieve armado para luchar a tu lado, ayudándote a atacar con su persistente cañón de nieve. Este realiza un 2d5 de congelación y tiene 10 puntos de vida con un dado de ataque de +5, puedes sacrificarlo por el equipo.
* Bardo Nivel 57
  + Usa tu mente para tomar el control de tu enemigo durante 5 segundos. Con un simple clic, lánzalo lejos como si fuera un juguete en tus manos. mueves a tu rival un máximo de 10 bloques en la dirección que desees utilizando tu acción adicional siendoq ue no se pueden resistir.
* Bardo Nivel 64
  + Desencadenas una ráfaga repulsiva de trozos de carne en descomposición que vuelan hacia tu objetivo, infligiendo daño putrefacto al impactar y dejando una marca de corrupción en su camino. Utiliza tu acción completa atacando a tu enemigo este mismo hace un daño persistente fijo de 3 cada turno que pase sin tomar una poción de curación, 3 usos máximo.

CLERIGO

* Clérigo Nivel 1
  + Concede instantáneamente 4 puntos de vida a un objetivo. Al arrodillarte en meditación, puedes canalizar esta bendición hacia ti mismo. Utiliza tu acción adicional, sin embargo reduce tu movimiento a la mitad dejándote vulnerable restauras un 4d2.
* Clérigo Nivel 8
  + Un aura helada te rodea, ralentizando a todas las entidades cercanas como si el frío extremo dominara sus movimientos. Una habilidad que utiliza tu accion adicional y no distingue enemigos y aliados, tiene un radio de 5 bloques y reduce a la mitad el movimiento de los afectados, tiene 2 usos en cada combate y dura una ronda.
* Clérigo Nivel 15
  + Con una mano llena de luz, restauras la vida de cualquier aliado cercano, proporcionando curación continua y vitalidad renovada. Restauras un 4d4 de vida a quien hallas tocado, utiliza tu acción adicional y tiene 2 usos cada combate.
* Clérigo Nivel 22
  + Un rayo de pura luz divina es disparado con precisión hacia tu objetivo, causando daño imbuidos con el juicio celestial. Con tu acción completa puedes atacar a distancia a un objetivo que puedas ver, este mismo de no superar tu dado de ataque recibirá un 4d4 de daño radiante. 4 usos en combate.
* Clerigo Nivel 29
  + Un hechizo de mayor poder que otorga 8 puntos de vida al instante a tu objetivo. Al agacharte, puedes dirigir la sanación hacia ti mismo. Restauras un 8d4 con el uso de tu accion adiciona, 2 veces por combate.
* Clerigo Nivel 36
  + Invoca el poder celestial en forma de rayos que descienden de los cielos para castigar a los impíos. Haces un 6d3 de daño electrico, utiliza tu accion completa y tiene un radio de 3 bloques, dañando a todo el que este en ese radio.
* Clerigo Nivel 43
  + Creas un círculo de magia oscura que drena la vida de tus enemigos de forma constante, mientras los envolves en sombras malditas. Usa la oscuridad para acabar con el mal. todo aquel que este en el radio de 5 bloques desde el punto del casteo perdera 4 puntos de vida cada turno que se mantenga. 2 usos.

### Clérigo Nivel 50 (referencia culera a la cuca caliente de angel)

* + Desde el cielo, invocas un rayo divino que azota a tus enemigos con la furia de Eldoria. Todo aquel que quiera evitar este ataque deberá de superar el dado lanzado y además tener el movimiento suficiente para salir del área, de lo contrario recibirá un 8d3 de daño eléctrico. 2 usos en combate
* Clérigo Nivel 57
  + Una ola de energía restauradora fluye de ti, curando tanto a ti como a todos los aliados cercanos con su toque bendito. Curas 4 puntos de vida a todo aquel que esté alrededor tuyo en un radio de 5 bloques por turno durante 2 rondas, 1 vez por combate y utiliza tu acción completa para este hechizo.
* Clérigo Nivel 64
  + Llama a las estrellas mismas para que desciendan y golpeen a tus enemigos, creando un espectáculo celestial de destrucción. El campo de batalla se encuentra bajo un ataque de racimo estelar, el mismo provoca daño de quemadura y es constante, toda criatura (menos el invocador) recibirá 6 puntos de daño cada turno durante 2 rondas, 1 vez por combate.

GUARDIAN

* Guardián nivel 1
  + Levantas un escudo impenetrable en forma de cúpula de energía mágica, protegiéndote a ti y a tus aliados de cualquier daño. Utiliza tu acción completa, puedes utilizarlo como reacción en caso de poseer una acción preparada. 1 vez por combate
* Guardián Nivel 8
  + Con fuerza imparable, te lanzas hacia adelante a una velocidad arrolladora, aplastando todo a tu paso y dejando una estela de destrucción. Se activa con tu movimiento pudiendo lanzar una tirada de 1d20 contra un 1d20 de tu enemigo siendo que si no supera tu tirada este caerá derribado. 1 vez por combate
* Guardián Nivel 15
  + Un hechizo simple pero inquebrantable que restaura la vida rápidamente cuando más lo necesitas. Restauras un 2d6 de vida a ti mismo utilizando tu acción completa. 1 vez por combate
* Guardián Nivel 22
  + Un aura de lentitud rodea a tu enemigo, reduciendo drásticamente su movilidad y dejándolo vulnerable a tus ataques. ¡Estás peleando conmigo, no con ellos!. Con una tirada de sabiduría o inteligencia contra una salvación de constitucion de el enemigo, está habilidad reducirá a 0 los pies de movimiento de tu enemigo y utiliza tu reacción para activarse. Dura 1 turno y se puede activar hasta 4 veces por combate.
* Guardián Nivel 29 (se dice behemot)
  + Dominas a tu enemigo por 10 segundos, ralentizándolo antes de lanzarlo en la dirección que elijas, al presionar un clic, como si fuera una marioneta en tus manos, somételos con tu pura voluntad. Algo similar a la "fuerza" de el bardo se realiza con una tirada de sabiduría o inteligencia contra la constitución de tu enemigo en caso de que falle su salvación este estará a tu merced pudiéndolo mover a 10 bloques de manera horizontal. 2 veces por combate
* Nivel 36
  + Inscribes un círculo mágico que envuelve a tus enemigos en frío y los ralentiza momentáneamente debilitándolos, que sientan el peso de una avalancha. Todo aquel que esté en un radio de 10 bloques desde el punto de origen reciben un d6 de daño adicional de hielo al estar atrapados en este y su movimiento se reduce a la mitad. 2 veces por combate.
* Guardián Nivel 43 Te sacrificas por un aliado, lanzando un encantamiento que desvía el daño hacia ti hasta que alcances un umbral crítico de salud, tú eres su escudo. Sin embargo este daño pasará a ser puro ya habiendo pasado las inmunidades de tu compañero. Cuantas veces quieras
* Guardián nivel 50
  + Canalizas energía explosiva dentro de ti mismo, transformándote en una bomba viviente que explota para causar un daño devastador a todo lo que te rodea, si lo haces bien no debería pasarte nada. Eres dinamita nena, todo aquel que te rodee en un radio de 10 pies recibirá un 3d8 de daño de fuego y contundente siendo desplazados hasta salir del rango de la explosion siendo instantáneo. 2 veces por combate
* Guardián Nivel 57
  + Golpeas el suelo con una onda de choque, enviando una línea de energía destructiva que derriba a tus enemigos en su trayectoria. ¡Está temblando!. Con el uso de tu reacción das un pisotón al suelo haciendo que todo aquel esté en esa dirección de una línea de 10 bloques caiga inmovilizado tras tragarselo la tierra. Utiliza tu dado de ataque, 2 veces por combate
* Guardián Nivel 64
  + Durante los siguientes segundos tras activar esta técnica, eres efectivamente... Inmortal. Pero cuidado, se desactivará al atacar. Eres inmune a todo daño y fuente de daño mágico pudiendo recibir incluso el daño verdadero durante 2 rondas. 1 vez por combate

GUERRERO

* Nivel 1 Ejecuta un ataque circular que daña y dispersa a los enemigos a tu alrededor, perfecto para cuando los enemigos débiles atacan en grupo. Haces un d6 de daño de tu arma a todo aquel que se encuentre a 1 bloque de ti. (Pasiva)
* Nivel 8 Atacas a tu enemigo herido en un punto débil para desgarrarlo causando mucho más daño, mientras más dañado esté tu objetivo mayor será el desgarre que le provocarás. Una vez por combate puedes llegar a inutilizar la extremidad de tu enemigo durante dos rondas, se usa con tu acción completa y haces el daño de tu arma.
* Nivel 15 Ejecuta una ráfaga de ataques que dañan y mantienen a raya a un enemigo, no permitas que se te acerquen. Puedes realizar un doble ataque con el uso de tu acción adicional, está realizará la mitad de tu daño, al utilizarla en conjunto con **ataque circular** dañas 2 veces a todo aquel que este a 1 bloque de ti. 1 vez por combate (editado)
* Nivel 22 Lanza una granada hacia tu enemigo y envialo por los aires de manera táctica ¿Qué mejor que una explosión repentina? Joder, y encima táctica. Está posee 10 bloques de rango y hace 2d8 de daño contundente, la misma tiene un radio de 3 bloques. 2 veces por combate
* Nivel 29 Haz que el calor de la batalla prenda a fuego tus enemigos. La llama eterna te precede, puedes elegir el tipo de daño adicional que inflinges a tus enemigos, este daño es igual a 1d4 de daño. (Pasiva)
* Nivel 36 Provoca un gran ataque que perfora a los enemigos frente ocasionandoles grandes daños. Puedes perforar a tus enemigos y moverlos contigo, mientras te queden pies de movimientos todo aquel con el que te cruces deberá de superar tu dado ataque o recibirá la mitad de daño, 2 veces por combate (puede se detenido con una defensa exitosa).
* Nivel 43 Con una ira imparable, te lanzas hacia adelante a una velocidad destructiva, aplastando todo a tu paso y dejando una estela de destrucción. Con el uso de tu acción de movimiento puedes derribar a todo aquel que no logré superar un d20 tuyo. (3 usos por combate).
* Nivel 50 Controla tu adrenalina y tu furia para convocar flamas que se dispersan en un cono para dañar y empujar a quienes se encuentren en el área, dudo que quieran quedarse allí en medio. Todos los enemigos afectados reciben un d4 de daño adicional. (2 veces por combate) No es acumulable.
* Nivel 57 Aprendes a controlar el calor de la batalla para usarlo a tu favor, gracias a esto siempre que te encuentres en llamas tus ataques se volverán más letales. Tienes un +1 en tus tiradas de ataque. (editado)

Nivel 64 Al impactar un ataque conviertes la adrenalina en tu salud, tu adrenalina promete tu supervivencia. Recibes un 1d3 de curación cada vez que atacas con éxito a una criatura. (pasiva)

MAGO

* Nivel 1 Arroja una bola de fuego que rebota hasta impactar con alguna entidad o pared causando un daño en área devastador. Haces un daño igual a un d8 en un radio de 3 bloques desde el punto de impacto. 3 veces por combate.
* Nivel 8 Genera una lluvia de energía necrotica que daña a todo aquel que sea impactado por los rayos complicando la movilidad y dañando a quienes pasen por en medio. Reduces la movilidad de tu enemigo (-3 Bloques de movimiento) y causas 1d3 de daño durante 2 rondas. 2 Veces por combate
* Nivel 15 Invoca una grieta de energía mágica pura que daña a todo el que se encuentre en su camino. Un ataque en linea recta que causa el estado de derribo a todo aquel que no logre esquivar, este ataque causa 1d8 de daño contundente. 2 veces por combate.
* Nivel 22 Genera una bola elemental que perseguirá a tu objetivo hasta impactar. ¡Esto te seguirá a donde sea que vayas!. Tu eliges el tipo de daño elemental que quieras hacer, este ataque solo se puede evitar con una defensa exitosa ya que es inesquivable causando un 1d8 de daño. 2 veces por combate
* Nivel 29 Lanza un misil de energía arcana que va en línea recta hasta impactar a tu objetivo causandole un leve fastidio en la visión. Provocas el estado de ceguera a un objetivo que decidas durante 2 rondas teniendo que superar un dado de constitucion contra tu dado de ataque (sabiduria o inteligencia).
* Nivel 36 Canalizas tu magia a través del suelo con una onda de choque, enviando una línea de energía destructiva que derriba a tus enemigos en su trayectoria. ¡Está temblando!. Causas un d10 de daño a los enemigos que sean atrapados en un linea de 10 bloques, estos caeran derribados y quedaran aturdidos en caso de no lograr esquivar. 2 veces por combate.
* Nivel 43 Canalizas energía arcana a través de tu cuerpo causando que tu movilidad se disminuya ligeramente entrando en un estado en el cual puedes arrojar repetidas bolas de fuego por un periodo de tiempo, mientras más nivel más bolas de fuego. ( No entendi esta alv).
* Nivel 50 Aprovechando el poder devastador ataca a tu enemigo con este rayo capaz de rebotar en todas las superficies solidas durante un determinado tiempo y alcance. este rayo tiene un alcance de 10 bloques en caso de impactar con una estructura este mismo aumentara su rango y hace un daño constante de 5 puntos de daño a todo aquel que cruze atravez de el. Dura 2 rondas y se puede usar un total de 3 veces.
* Nivel 57 Genera una marca arcana en tu enemigo que provoca que sea perseguido por un rayo de magma ardiente, al impactar tu enemigo se verá envuelto en llamas. Causa un 2d8 al impactar y bajara 1 punto de vida hasta que el afectado rolee apagar las llamas o se encuentre en agua. 1 vez por combate.
* Nivel 64 Aprovecha el poder del vacío para y convoca un enorme y devastador meteorito capaz de dañar todo lo que se encuentre en su área de impacto. Con uso de una acción preparada mas el turno en el que lo castees puedes invocar la furia de las estrellas, esta misma traerá un meteorito y consigo una explosión de 2d10 puntos de daño en un radio de 10 bloques.

HECHICERO

* Nivel 1
  + Al impactar un ataque mágico lanza un d4, en caso de 3 o 4 Puedes regenerar un uso de un hechizo. Consume Acción.
* Nivel 8
  + Lanza una bola de fuego que infringe 2d8 de fuego hacia tus enemigos, una vez que esta detone se fragmentará en 3 astillas de flamas ardientes que infligirán 1d4 de fuego a los enemigos cercanos, adicionalmente el objetivo principal queda encendido en llamas por 1 ronda recibiendo 1 de daño de fuego por turno. 2 veces por combate. Alcance de 8 blqoues.
* Nivel 15
  + Lanza una ráfaga de 5 bolas de nieve directamente a tus enemigos, cada bola de nieve hace 1d4 de daño de frío. 1 vez por combate. Alcance de 10 bloques.
* Nivel 22
  + Genera un área de 3 bloques que esparce una infección corrosiva que inflinge 2d6 de necrótico y adicionalmente deja envenenado a los objetivos en el área por 2 rondas. Alcance de 8 bloques. 2 Veces por combate.
* Nivel 29
  + Creas un círculo de magia oscura en un área de 4 bloques que drena 1d4 de vida de tus enemigos por turno, mientras los envuelves en sombras malditas. Te curas la mitad del dado obtenido y el objetivo recibe el daño completo, el daño es necrótico. 1 vez por combate. Alcance 3 bloques.
* Nivel 36
  + Manifiesta una plataforma mágica sólida en el aire, esta te otorgará gran movilidad durante un corto tiempo e incluso puede amortiguar caídas, esta plataforma se mueve contigo. Duración de 2 rondas. 1 vez por Combate.
* Nivel 43
  + Lanza una ráfaga de 6 rayos de fuego hacia los enemigos cercanos, prioriza al enemigo principal. Cada proyectil inflige 1d6 de fuego individual además de encender en llamas al objetivo durante una ronda, el objetivo recibe 1 de fuego por turno. Realiza una tirada de ataque individual por cada rayo. 1 vez por combate. Alcance 15 bloques.
* Nivel 50
  + Arroja un cuchillo de hielo hacia tu objetivo, al impactar inflige 2d8 de daño de frío y resta 4 pies de movimiento a tu objetivo durante 2 rondas, simple pero inquebrantable.
* Nivel 57
  + Desata la furia de Rómulo con este devastador meteorito capaz de dañar todo lo que se encuentre en un área de 8 bloques inflingiendo 3d10 de fuego y 3d10 de daño contundente, cuidado con tus aliados. Alcance de 10 bloques. 1 vez por día OOC.
* Nivel 64
  + Atrapa a todos los seres vivos en un área de 6 bloques en un agujero negro que atrae a todo lo que se encuentre en su rango impidiendo que puedan moverse o huir y dejándolos a tu merced. 1 vez por día OOC. Alcance de 8 bloques. No afecta al propio usuario.

MONJE

* Nivel 1
  + Puedes usar tu ki para influenciar en un objetivo y de esta manera bajar sus defensas ocasionando que durante 1 ronda los siguientes ataques hagan un d4 de daño adicional. 2 veces por combate.
* Nivel 8
  + Usando tu Ki conjuras una pequeña bola de fuego que puedes arrojar hacia tus enemigos, esta inflinge 2d4 de daño de fuego. Alcance de 6 bloques. 2 Veces por combate.
* Nivel 15
  + Ejecuta una rápida maniobra que gira a tu enemigo 180 grados dejándolo desorientado y sumamente confundido provocando que el siguiente ataque que reciba vaya en ventaja y haga 1d8 de daño adicional. 2 veces por combate.
* Nivel 22
  + Potencia tu ataque para ejecutar un poderoso Uppercut que lanza a tus enemigos por los aires además de dañarlos con un 1d6 adicional en el primer impacto, golpealos y presencia como se destruyen contra el suelo ocasionandose 1d8 de daño contundente por cada 5 bloques que caigan, mínimo de 1d8 máximo de 6d8 (30 bloques de caída). 2 veces por combate.
* Nivel 29
  + Genera un latigazo de Ki en una línea recta que envía a volar por los cielos a los que se encuentren en su camino. Los enemigos reciben 1d6 de daño contundente y reciben el estado de Derribado, el daño de caída se acumula hasta un máximo de 6d6 por cada 5 bloques. 2 veces por combate.
* Nivel 36
  + Canaliza tu Ki a través del enemigo para provocar que este se prenda fuego de manera temporal. El enemigo permanece en llamas por 2 rondas recibiendo 2 de daño de fuego por cada turno. 1 vez por combate.
* Nivel 43
  + Afectas a una criatura provocando que su flujo de Ki se vea afectado dejándole el estado de aturdido por 1d4 de turnos. 2 veces por combate.
* Nivel 50
  + Interfiere con el flujo de Ki de los ojos de tu oponente tras atacarlo provocando que pierda la visión temporalmente otorgándole el estado de ceguera por 1d6 de turnos.
* Nivel 57
  + Recubre tu cuerpo en tu Ki e impúlsate hacia la dirección que desees, al impactar con una criatura además de infligir 2d8 de daño radiante te alejas de esta por 4 bloques y esta sale despedida 4 bloques en dirección contraria. 2 veces por combate.
* Nivel 64
  + Preparas tu siguiente ataque para ocasionar una cantidad abismal de daño, al impactar este ataque tanto el objetivo como los enemigos cercanos a 2 bloques se verán afectados por las chispas destellante de tu destello recibiendo 4d12 de daño radiante adicional. 1 vez por día OOC.

PICARO

Nivel 1

* Lanza un ataque que envenena a tu objetivo durante 1 ronda. 3 veces por combate.

Nivel 8

* Los ataques por la espalda infligen 2d6 de daño adicional a tu objetivo.

Nivel 15

* Muévete rápidamente sobre el terreno para evitar a tus enemigos, durante los siguientes 4 turnos puedes esquivar ataques con ventaja. 1 vez por combate.

Nivel 22

* Analizas a tu objetivo por un tiempo para buscar los puntos débiles de este e infligir 2d6 de daño adicional durante un corto periodo. 2 veces por combate.

Nivel 29

* Al dar tu primer golpe del combate el ataque inflinges un 1d6 de daño adicional.

Nivel 36

* Inflige una 2d8 de daño adicional siempre que el objetivo se encuentre alejado de sus aliados, no debe haber un aliado en 2 casillas alrededor de tu objetivo.

Nivel 43

* Tomas un fuerte impulso en la dirección que miras permitiendote esquivar 1 ataque de manera exitosa. 1 vez por día OOC.

Nivel 50

* Lanza una granada hacia tu objetivo, esta detona al impactar dejando a los objetivos afectados aturdidos por 1d2 de turnos. Alcance 5 bloques. 1 vez por combate.

Nivel 57

* Tu habilidad con el sigilo te lleva a poder camuflarte en cualquier entorno provocando que seas invisible durante 1 ronda, durante este tiempo puedes seguir atacando. 1 vez por combate.

Nivel 64

* Tu movimiento alcanza la cúspide permitiéndote moverte de manera casi instantánea a una localización dentro de 8 bloques de alcance. 1 vez por combate.

RANGER

* **RANGER**Nivel 1
  + Lanza rápidamente el objeto en tu mano hacia el objetivo con una precisión que solo tú posees infligiendo 1d8 adicional de daño.
* Nivel 8
  + Genera una lluvia de flechas heladas que dañan a los enemigos en un área de 3 bloques causándoles 2d4 de daño perforante y ralentizandolos 2 bloques en el acto durante un tiempo, las flechas se rompen al impactar. Alcance 20 bloques. 2 veces por combate.
* Nivel 15
  + Usa tu habilidad y poder mágico para transformar el objeto en tus manos en un explosivo arrojadizo capaz de infligir 1d8 de daño contundente y 1d8 de daño de fuego a tus enemigos en un área de 2 bloques. 2 veces por combate.
* Nivel 22
  + Maldice temporalmente a tu enemigo con la Maldición de la Marchitación provocando 2 puntos de daño constante durante 2 rondas. 2 veces por combate. Debes dañar al enemigo para que se active.
* Nivel 29
  + Lanza una explosión centelleante que inflige 2d8 de daño radiante y que aturde a tus enemigos por 1 turno. Alcance de 20 bloques. 2 veces por combate.
* Nivel 36
  + Otorga a ti mismo un aumento de agilidad con un rápido impulso de velocidad y de salto, obtienes ventaja en pruebas de destreza durante 2 rondas. 1 vez por combate.
* Nivel 43
  + Convoca y arroja una dinamita capaz de destruir los bloques y arrasar con los objetivos en un área de 4 bloques del punto de impacto, hace 2d10 de daño de Fuego y 1d10 de Contundente. 1 vez por combate.
* Nivel 50
  + Impulsate en la dirección que miras a grandes velocidades golpeando e infligiendo 2d4 de daño contundente a cualquier entidad en tu camino, adicionalmente te mueves 10 bloques en una línea hacia adelante. 2 veces por combate.
* Nivel 57
  + Detén a tu enemigo en el acto con esta habilidad, márcalo y déjalo inmovilizado y vulnerable a los ataques durante 2 rondas, los ataque contra el enemigo marcado van en ventaja. 1 vez por combate.
* Nivel 64
  + Despliega un área en la cual se acumulará daño durante 2 rondas, una vez esta finaliza libera una explosión equivalente al daño realizado, y en caso de que tu enemigo sobreviva queda aturdido por 2 turnos. El daño que genera es radiante. 1 vez por día OOC.