**Dracónidos**

* **Resistencia Elemental (Pasiva)**:  
  Dependiendo del color de sus escamas, los dracónidos ganan resistencia a un tipo de daño elemental. Esto les permite reducir el daño de ese elemento en un 50%.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: El tipo de resistencia es fijo y no puede cambiarse durante el juego.
* **Aliento Dracónico (Activo)**:  
  Una vez por combate, el dracónido puede exhalar un cono de energía elemental (dependiendo de su esencia) que afecta a todos los enemigos en un área de 5 bloques frente a él. Este ataque inflige 1d8 + tu constitución de daño elemental.  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: El área de efecto es fija y solo puede usarse una vez por encuentro.
* **Vulnerabilidad al daño cortante (Pasiva)**:  
  Aunque sus escamas son resistentes a otros tipos de daño, las armas afiladas penetran más fácilmente. Los dracónidos reciben un 1d6 más de daño de ataques cortantes.  
  **Limitante**: Esta vulnerabilidad es permanente y se aplica a todos los ataques cortantes, tanto físicos como mágicos, sin importar la armadura o defensa del dracónido.

**Lycantros**

* **Regeneración Acelerada (Pasiva)**:  
  Los lycantros recuperan 2 punto de vida al final de cada turno, siempre que no hayan recibido daño de plata en el turno anterior. Esta regeneración les otorga una resistencia sobresaliente en combate cuerpo a cuerpo.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: No se activa si han sido heridos con plata durante ese turno.
* **Fuerza Sobrehumana (Pasiva)**:  
  En acciones de fuerza física (fuera de combates), los lycantros ganan ventaja en tiradas de fuerza, lo que les permite realizar ataques más poderosos o superar obstáculos físicos con mayor facilidad.  
  **Uso**: Permanente fuera de combate  
  **Limitante**: Solo se aplica a acciones en los que utilicen fuerza física (no armas o conjuros).
* **Debilidad a las armas de osmio (Pasiva)**:  
  Los Lycantros son extremadamente sensibles a él osmio, recibiendo el doble de daño de cualquier arma hecha de este material.  
  **Limitante**: Esta debilidad se activa siempre que sean atacados por armas de osmio, independientemente de su armadura o resistencia física. No afecta a ataques de osmio no físicos (como hechizos).

**Humanos**

* **Indomables (Activo)**:  
  En caso de fallar una tirada pueden repetirla.  
  **Uso**: 1 vez al día.  
  **Limitante**: Solo pueden usar la habilidad una vez al día.
* **Versatilidad Atributiva (Activo)**:  
  Puedes elegir un dado y darte ventaja en este por los siguientes 2 turnos.  
  **Uso**: 2 turnos 1 vez al día.  
  **Limitante**: Solo se aplica a un dado dura dos turnos y solo puedes usarlo 1 vez al día.
* **Falta de resistencias naturales (Pasiva)**:  
  Los humanos no tienen ninguna resistencia inherente al daño mágico o físico, lo que los hace más susceptibles a efectos dañinos como venenos o magia. Reciben un 1d4 más de daño de fuentes mágicas o venenosas.  
  **Limitante**: Esta vulnerabilidad es permanente y no puede ser mitigada sin magia o equipo especializado.

**Enanos**

* **Resistencia a Venenos y Enfermedades (Pasiva)**:  
  Los enanos tienen ventaja en tiradas de constitución para resistir los efectos de venenos y enfermedades, reflejando su robusta naturaleza y vida subterránea.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica contra venenos y enfermedades, no contra otro tipo de maldiciones o efectos mágicos.
* **Maestría en Armaduras Pesadas (Pasiva)**:  
  Los enanos reciben un bono adicional de reducción de daño contundente (se suma la mitad del valor que te salga con la armadura) cuando usan armaduras pesadas forjadas por ellos mismos o por otros enanos.  
  **Uso**: Permanente mientras se use armadura pesada.  
  **Limitante**: Solo aplica cuando llevan armadura pesada, hecha por ti u otro enano. No se puede usar si están sin armadura o con armadura ligera.
* **Vulnerabilidad a ataques a distancia (Pasiva)**:  
  Su baja estatura y velocidad los hace más susceptibles a ataques a distancia. Los enanos tienen desventaja en todas las tiradas de defensa contra proyectiles o hechizos a distancia.  
  **Limitante**: Esta desventaja se aplica siempre que se enfrenten a ataques a distancia, sin importar su armadura o escudo.

**Tiefling**

* **Resistencia al Fuego y Necrótico (Pasiva)**:  
  Los tieflings son naturalmente resistentes al daño por fuego y necrótico, lo que les permite reducir el daño de estos elementos en un 50%.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Esta resistencia es pasiva y no se puede aplicar a otros tipos de daño.
* **Fuego Infernal (Activo)**:  
  Una vez por combate, el Tiefling puede invocar llamas infernales para atacar a un enemigo a distancia, causando 1d8 + sabiduría de daño de fuego.  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: El ataque tiene un alcance máximo de 6 bloques y solo afecta a un objetivo.
* **Fotosensibilidad (Pasiva)**:  
  Los Tieflings son sensibles a la luz solar intensa. En ambientes soleados, tienen desventaja en tiradas de destreza y reciben un 1d4 de daño adicional de cualquier ataque que utilice la magia radiante.  
  **Limitante**: Esta debilidad se aplica solo en ambientes exteriores o en presencia de luz mágica intensa.

**Kobolds**

* **Grito dracónico (Activa)**:  
  puedes lanzar un poderoso grito a los enemigos que se encuentren a 3 bloques de ti. Este grito infunde pena y desorienta a tus enemigos, otorgando a ti y a tus aliados ventaja en todas las tiradas de ataque contra esos enemigos hasta el comienzo de tu próximo turno, siempre que puedan oíros.   
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Solo afecta a los enemigos que puedan oír el grito y estén dentro del rango
* **Iniciativa Rápida (Pasiva)**:  
  Los kobolds tienen un bono de +2 a sus tiradas de iniciativa, lo que les permite actuar antes que sus enemigos en la mayoría de las situaciones.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica al inicio del combate; no afecta a situaciones fuera del combate.
* **Fragilidad física (Pasiva)**:  
  Los kobolds son pequeños y frágiles, lo que los hace más susceptibles al daño físico directo. Tienen desventaja en todas las tiradas de fuerza para resistir daño físico, recibiendo un 1d6 más de daño en combate cuerpo a cuerpo.  
  **Limitante**: Esta debilidad se aplica a cualquier daño físico directo (contundente, cortante, perforante), pero no a ataques mágicos.

**Goliath**

* **Piedra endurecida (Activa)**:  
  Tienen la capacidad de recubrir su cuerpo con una capa de roca durante dos rondas teniendo una reducción de daño igual a lo que te salga en un d8  
  **Uso**: 1 vez al día  
  **Limitante**: Solo se activa 1 vez al día.
* **Resistencia al Frío (Pasiva)**:  
  Los goliaths son resistentes al daño por frío (50% de reducción de daño de frio) debido a su adaptación natural a climas extremos.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo protege contra el daño por frío; no ofrece resistencia a otros elementos.
* **Debilidad mental (Pasiva)**:  
  Los Goliath, aunque físicamente fuertes, son más susceptibles a ilusiones y ataques mentales. Tienen desventaja en tiradas para resistir hechizos mentales o ilusiones.  
  **Limitante**: Solo se aplica a ataques mentales o ilusiones, no a otros efectos mágicos.

**Escarchados**

* **Resistencia al Frío (Pasiva)**:  
  Los escarchados tienen inmunidad al daño por frío, lo que les permite moverse y luchar en climas extremos sin dificultad.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica al daño por frío.
* **Tormenta de Nieve (Activo)**:  
  Una vez por combate, pueden invocar una pequeña tormenta de nieve que reduce el movimiento a la mitad en un radio de 3 bloques y les otorga ventaja en defensa contra ataques a distancia durante 2 rondas.  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Solo afecta a ataques a distancia y dura un máximo de 2 rondas.
* **Vulnerabilidad al fuego (Pasiva)**:  
  Dado que están hechos de hielo, los Escarchados son extremadamente vulnerables al calor y al fuego. Reciben el doble de daño de ataques de fuego y tienen desventaja en tiradas para resistir quemaduras o efectos de calor.  
  **Limitante**: Esta debilidad es permanente y se aplica siempre que se enfrenten a cualquier ataque relacionado con el fuego o el calor.

**Flareons**

* **Resistencia al Fuego (Pasiva)**:  
  Los flareons son inmunes al daño por fuego, reduciendo el daño que reciben de este elemento.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica al daño por fuego.
* **Brillo Estelar (Activo)**:  
  Una vez por combate, pueden emitir una explosión de luz cegadora que afecta a todos los enemigos en un radio de 6 bloques, dándoles desventaja en tiradas de ataque durante 1 ronda.  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Solo afecta a enemigos dentro de un radio de 6 bloques y dura solo 1 ronda.
* **Vulnerabilidad al agua (Pasiva)**:  
  Los Flareons son vulnerables al agua y reciben el doble de daño de ataques acuáticos o basados en agua. Además, si están mojados, tienen desventaja en todas las tiradas de ataque basadas en fuego.  
  **Limitante**: Esta debilidad se aplica solo cuando están en contacto con el agua o bajo ataques de agua. Las habilidades de fuego no se pueden usar si están empapados.

**Kraken**

* **Agarre Letal (Activo)**:  
  No pueden arrebatarles cosas de las manos, así mismo estos poseen un agarre mortal pues estos únicamente tienen ventaja para intentar inmovilizar a su presa.  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Tienen que superar el dado del kraken para liberarte.
* **Escalar Superficies (Pasiva)**:  
  Los kraken pueden escalar paredes y techos sin necesidad de hacer tiradas de habilidad, siempre que sus tentáculos estén en buen estado.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo pueden escalar superficies que sean físicamente posibles para adherirse.
* **Vulnerabilidad al fuego (Pasiva)**:  
  La piel húmeda de los Kraken los hace vulnerables al fuego. Reciben un 1d6 más de daño de ataques de fuego y tienen desventaja en tiradas para resistir quemaduras.  
  **Limitante**: Esta debilidad se activa siempre que el Kraken sea atacado con fuego, sin importar el entorno.

**Lizardfolk**

* **Resistencia Natural (Pasiva)**:  
  Los Lizardfolk tienen una armadura natural formada por sus escamas gruesas, lo que le otorga resistencia al daño cortante, reduciendo dicho daño en un 50%.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica al daño cortante, no a otros tipos de daño físico o elemental.
* **Fuerza Acuática (Pasiva)**:  
  Cuando están en entornos acuáticos, los Lizardfolk ganan ventaja en todas las tiradas de fuerza, reflejando su adaptación a estos entornos.  
  **Uso**: Permanente en combate acuático.  
  **Limitante**: Solo se activa en ambientes acuáticos.
* **Debilidad al frío (Pasiva)**:  
  Los Lizardfolk son extremadamente susceptibles al frío, recibiendo 1d6 de daño de ataques basados en hielo o frío. Tienen desventaja en todas las tiradas de resistencia a ambientes fríos.  
  **Limitante**: Esta debilidad se aplica siempre que sean expuestos a frío extremo o ataques relacionados con hielo.

**Sirenas**

* **Carisma Encantador (Pasiva)**:  
  Las sirenas ganan ventaja en todas las tiradas de carisma cuando intentan manipular o convencer a otras criaturas, gracias a su naturaleza mística y apariencia encantadora.  
  **Uso**: Permanente en interacciones sociales.  
  **Limitante**: Solo aplica a tiradas de carisma, no de otras habilidades sociales como intimidación.
* **Movilidad Acuática (Pasiva)**:  
  Mientras están sumergidas, las sirenas ganan ventaja en tiradas de destreza para defenderse, lo que refleja su agilidad y velocidad en el agua.  
  **Uso**: Permanente en entornos acuáticos.  
  **Limitante**: Solo se activa mientras están completamente sumergidas en agua.
* **Dependen del agua (Pasiva)**:  
  Si no se hunden en el agua por al menos 1 hora al día tendrán desventaja en todo, y de no hacerlo al día siguiente podría acabar en una muerte por deshidratación.  
  **Limitante**: Esta debilidad solo se aplica cuando están fuera del agua.

**Bugbear**

* **Maestría en Sigilo (Pasiva)**:  
  Los bugbear tienen ventaja en todas las tiradas de sigilo, lo que les permite moverse sin ser detectados en la mayoría de los entornos, a pesar de su tamaño.  
  **Uso**: Permanente en destreza para esconderse.  
  **Limitante**: Solo se aplica a situaciones de sigilo, no a otras habilidades de destreza.
* **Golpe Brutal (Activo)**:  
  Una vez por combate, el bugbear puede realizar un ataque con ventaja que causa daño adicional basado en 1d6 + tu fuerza del daño principal del arma.  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Solo se puede usar una vez por combate y requiere estar en combate cuerpo a cuerpo.
* **Debilidad mental (Pasiva)**:  
  Los Bugbear tienen desventaja en todas las tiradas para resistir ataques mentales o ilusiones, reflejando su naturaleza primaria y poco desarrollada mentalmente.  
  **Limitante**: Esta debilidad se aplica solo a efectos mentales, como ilusiones o control mental.

**Goblins**

* **Agilidad Goblin (Pasiva)**:  
  Los goblins ganan +1 a la tirada de ataque cuando usan armas pequeñas y ligeras, lo que les permite realizar ataques más y precisos.  
  **Uso**: Permanente con armas ligeras.  
  **Limitante**: Solo aplica a armas ligeras, como dagas o arcos pequeños.
* **Maestría en Sigilo (Pasiva)**:  
  Los goblins tienen ventaja en todas las tiradas de sigilo, lo que les permite moverse sin ser detectados en la mayoría de los entornos, a pesar de su tamaño.  
  **Uso**: Permanente en destreza para esconderse.  
  **Limitante**: Solo se aplica a situaciones de sigilo, no a otras habilidades de destreza.
* **Fragilidad física (Pasiva)**:  
  Los goblins son pequeños y débiles, lo que los hace más susceptibles a ataques de fuego. Reciben un 1d8 más de daño de ataques de fuego.  
  **Limitante**: Esta vulnerabilidad es permanente y solo se aplica a ataques de fuego.

**Aarakocra**

* **Volar (Pasiva)**:  
  Los Aarakocra pueden volar de forma natural, lo que les permite evitar obstáculos en el suelo y realizar maniobras evasivas.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: No puede volar en áreas confinadas (techos bajos o interiores estrechos).
* **Visión de Águila (Pasiva)**:  
  Ganan ventaja en todas las tiradas para encontrar enemigos relacionadas con la vista, permitiéndoles detectar enemigos o detalles a gran distancia.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo aplica a tiradas de percepción visual (sabiduría, inteligencia), no de otros sentidos.
* **Huesos frágiles (Pasiva)**:  
  Debido a sus huesos huecos, los Aarakocra son extremadamente vulnerables a ataques contundentes. Reciben 1d6 de daño de ataques contundentes.  
  **Limitante**: Esta debilidad es permanente y solo afecta ataques contundentes.

**Aetherborn**

* **Intangibilidad (Activo)**:  
  Una vez por combate, los Aetherborn pueden volverse intangibles durante 1 ronda, lo que les permite evitar todo daño físico.  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Dura solo 1 ronda y no los protege contra ataques mágicos. (No pueden atacar en este estado)
* **Carisma Místico (Pasiva)**:  
  Los Aetherborn tienen ventaja en tiradas de carisma debido a su apariencia etérea y naturaleza inusual, lo que les permite influir o confundir a otros con mayor facilidad.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo aplica a tiradas de carisma para acciones de confundir.
* **Vulnerabilidad al daño radiante (Pasiva)**:  
  Los Aetherborn son especialmente sensibles a la energía sagrada y radiante. Reciben un 1d6 más de daño de fuentes divinas o ataques de energía radiante.  
  **Limitante**: Solo se aplica a ataques relacionados con radiante

**Benditos**

* **Resistencia Divina (Pasiva)**:  
  Los benditos tienen inmunidad al daño necrótico, lo que reduce el daño que reciben de fuentes oscuras o malignas.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo aplica al daño necrótico.
* **Ataque Radiante (Activo)**:  
  Una vez por combate, pueden realizar un ataque radiante que inflige daño extra a criaturas Soulbinders. Este ataque tiene un alcance de 6 bloques.  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Solo afecta a criaturas Soulbinders.
* **Vulnerabilidad al daño necrótico (Pasiva)**:  
  Aunque los benditos son resistentes a la oscuridad, cuando están lejos de la luz, son más susceptibles al daño necrótico. Reciben el doble de daño necrótico en lugares oscuros o alejados de la luz natural.  
  **Limitante**: Esta debilidad solo se activa en ambientes oscuros o sin luz natural.

**Elfos**

* **Audición Aguda (Pasiva)**:  
  Los elfos tienen ventaja en tiradas de percepción relacionadas con el oído, lo que les permite detectar movimientos o sonidos a gran distancia.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica a tiradas de percepción auditiva, no visual o de otros sentidos.
* **Precisión con Arcos (Pasiva)**:  
  Cuando usan armas a distancia, los elfos ganan +1 en las tiradas de ataque, lo que les permite realizar disparos más precisos.  
  **Uso**: Permanente con armas a distancia.  
  **Limitante**: Solo aplica a armas de distancia como arcos.
* **Sensibilidad a ataques sónicos (Pasiva)**:  
  Debido a su oído afinado, los elfos reciben un 1d6 más de daño de ataques sónicos y tienen desventaja en tiradas de resistencia contra estos efectos.  
  **Limitante**: Esta debilidad se aplica solo a ataques sónicos.

**Hadas**

* **Vuelo Ligero (Pasiva)**:  
  Las hadas pueden volar de forma natural, lo que les permite moverse rápidamente en combate y esquivar ataques terrestres.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: No pueden volar en áreas demasiado confinadas o interiores.
* **Destreza Ágil (Pasiva)**:  
  Ganan +1 en tiradas de destreza para realizar maniobras evasivas o acrobáticas, lo que les permite esquivar ataques con mayor facilidad.  
  **Uso**: Permanente en combate.  
  **Limitante**: Solo aplica a maniobras de destreza, no a tiradas de ataque.
* **Fragilidad extrema (Pasiva)**:  
  Las hadas son extremadamente pequeñas y frágiles. Reciben el doble de daño de cualquier ataque contundente. Además, tienen desventaja en tiradas de constitución para resistir el daño físico.  
  **Limitante**: Esta debilidad es permanente y afecta todos los ataques físicos que no sean de naturaleza mágica.

**Caídos**

* **Ventaja Nocturna (Pasiva)**:  
  Los caídos tienen +1 en tiradas de ataque cuando están en ambientes oscuros o durante la noche, lo que refleja su afinidad con la oscuridad.  
  **Uso**: Permanente en oscuridad.  
  **Limitante**: Solo se aplica en ambientes oscuros o durante la noche.
* **Ataque de Sombras (Activo)**:  
  Una vez por combate, pueden realizar un ataque de sombras que ignora la armadura del enemigo, causando daño directo. (ignora la reducción del daño de las armaduras)  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Solo afecta a un enemigo y no puede ignorar barreras mágicas.
* **Vulnerabilidad al daño radiante (Pasiva)**:  
  Los Caídos, al estar ligados a la oscuridad, son extremadamente vulnerables a la energía divina. Reciben el doble de daño de ataques radiante o basados en radiante.  
  **Limitante**: Esta debilidad es permanente y se aplica a cualquier ataque radiante.

**Esbirros**

* **Regeneración Vampírica (Pasiva)**:  
  Los esbirros recuperan puntos de vida al infligir daño a sus enemigos con ataques de colmillos. Recuperan 1 punto de vida por cada golpe exitoso.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica a ataques realizados con colmillos, no con otras armas.
* **Drenaje de Vida (Activo)**:  
  Una vez por combate, pueden drenar la vida de un enemigo, infligiendo daño y recuperando una cantidad de vida igual al daño infligido.  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Solo afecta a un enemigo y requiere contacto físico.
* **Debilidad a la luz solar (Pasiva)**:  
  La luz solar directa debilita a los Esbirros, dándoles desventaja en todas las tiradas de ataque y defensa mientras estén bajo la luz solar.  
  **Limitante**: Esta debilidad se activa solo en ambientes exteriores bajo la luz del sol directa.

**Hexblood**

* **Resistencia a Maldiciones (Pasiva)**:  
  Los Hexblood tienen resistencia a maldiciones y hechizos de control mental, ganando ventaja en todas las tiradas para resistir estos efectos.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica a maldiciones y control mental.
* **Ficha mágica (Activa)**:  
  Pueden arrancarse una uña o diente y usarlo como una ficha mágica, pueden usar la ficha para 1 de los siguientes efectos más nunca es acumulable, usar esta habilidad te consume 1d10 de vida.
  + Puedes entrar en un trance por 1 minuto y escuchar o ver a través del token, una vez hecho esto la ficha pierde su capacidad mágica.
  + Puedes usar tu ficha para maldecir a una criatura cerca de la ficha (5 bloques), esta maldición ocasiona que el objetivo sienta una necesidad inevitable de violencia y atacar, la maldición hasta el final del combate.

**Uso**: 2 fichas al día.  
**Limitante**: una vez gastada la parte esta se regenera al cabo de 1 día, si no usas la ficha pierde sus propiedades luego de 24h

* **Vulnerabilidad a él radiante (Pasiva)**:  
  En caso de recibir tres golpes radiantes, a partir del 4 el daño radiante entra el doble.  
  **Limitante**: Esta debilidad solo se aplica a armas con efectos radiantes.

**Stalker**

* **Visión Nocturna Superior (Pasiva)**:  
  Los stalkers pueden ver en la oscuridad total y detectar seres invisibles.  
  **Uso**: Permanente en oscuridad.  
  **Limitante**: Solo se aplica en ambientes oscuros o con criaturas invisibles.
* **Teletransporte (Activa)**:  
  pueden moverse en un radio de 20 bloques instantáneamente. Unas partículas aparecen en el lugar donde quieren teletransportarse segundos antes, y al hacerlo, las mismas partículas aparecen en el lugar donde estaban antes de Realizar. máximo 2 veces por combate.  
  **Uso**: 2 veces por combate.  
  **Limitante**: solo durante combate.
* **Vulnerabilidad visual (Pasiva)**:  
  Sus habilidades dependen de sus ojos por lo que en caso de quedar cegados no pueden usar ninguna, además Si un ataque va a los ojos, la tirada es en desventaja en caso de acertar el daño es el doble.  
  **Limitante**: Esta debilidad se activa solo ataques a los ojos.

**Caminantes**

* **Resistencia al Frío (Pasiva)**:  
  Los Caminantes tienen inmunidad al daño por frío debido a su naturaleza elemental de hielo.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica al daño por frío.
* **Arquetipo de Snowman (Pasiva)**:  
  Cada 2 rondas que te mantengas en la nieve recuperas un 1d4 de puntos de vida.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo afecta si estas en la nieve y al finalizar la segunda ronda.
* **Vulnerabilidad al fuego (Pasiva)**:  
  Los Caminantes, hechos de hielo, reciben el doble de daño de cualquier ataque basado en fuego. Tienen desventaja en tiradas de resistencia al calor.  
  **Limitante**: Esta debilidad es permanente y se aplica siempre que se enfrenten a ataques de fuego.

**Warforged**

* **Resistencia Física (Pasiva)**:  
  Los Warforged tienen resistencia al daño físico no mágico, lo que les permite reducir el daño de ataques con armas no mágicas en un 50%.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica al daño físico no mágico.
* **Hiper Carga (Activo)**:  
  Puedes atravesar construcciones de madera y roca si tiras un 1d20 de fuerza y le ganas al dado del master, o puedes cargar contra alguien y derrumbarlo.  
  **Uso**: siempre.  
  **Limitante**: Tienes que ganar la tirada del master para derribar la construcción o ganar el ataque al rival.
* **Hidrofóbicos (Pasiva)**:  
  al estar en contacto (cuerpo completo) con el agua pueden llegar a fallar y entrar en corto circuito siendo que reciben 1d4 de daño adicional mientras se mantengan así (sumergidos o en constante contacto, mojados no cuentan), además que los ataques con daño de agua les hacen el doble de daño.  
  **Limitante**: Esta debilidad es permanente y se aplica solo a ataques de agua.

**Iones**

* **Conductor Volátil (Activo)**:  
  Poseen la capacidad de crear un área el cual hace un 1d4 de daño eléctrico por turno, el mismo causa aturdimiento si se mantiene 3 turnos seguidos sin salir del rango de 5 bloques de el Ionite, **Esta habilidad posee una variante única ya que mientras Llueve el Ionite puede decidir aumentar el área de acción a el doble siempre y cuando reciba 1d4 de daño por turno**  
  **Uso**: 1 vez por combate.  
  **Limitante**: Solo afecta a enemigos en un radio de 5 bloques.
* **Resistencia al Daño Eléctrico (Pasiva)**:  
  Son inmunes al daño eléctrico, lo que les permite ignorar todo tipo de daño de este elemento.  
  **Uso**: Permanente.  
  **Limitante**: Solo se aplica al daño eléctrico.
* **Fragilidad cristalina (Pasiva)**:  
  La estructura cristalina de los Iones los hace extremadamente vulnerables al daño de sonido. Reciben el doble de daño de ataques relacionados al sonido.  
  **Limitante**: Esta debilidad es permanente y se aplica solo a ataques de sonido.