**BARDO**

* **Nivel 1:**
  + Mientras estés en el agua generada por fuentes naturales o bajo la lluvia recuperas 1 uso de habilidades. Pasiva cada 2 rondas.
* **Nivel 1:**
  + Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 6 bloques a un lugar sin ocupar que puedas ver. 2 usos en combate.
* **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 esté en línea recta de 6 bloques recibirá un 3d4 de daño perforante. 2 usos en combate. Carisma vs dado defensor
* **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 fuego igual a 4d6 en un radio de 3 bloques desde el punto de explosión. 2 usos en combate. Carisma vs el dado de los que estén en el área
* **Nivel 22:**
  + Con la agilidad de una rana, puedes saltar dentro y fuera del agua, usando una movilidad casi imparable para esquivar a tus enemigos. Al activar esta habilidad, obtienes la capacidad de caminar sobre el agua durante las siguientes 3 rondas. 2 usos en combate
* **Nivel 29:**
  + Desata el caos absoluto al disparar huevos a una velocidad alarmante causando estragos en el campo de batalla. ¡Como en las fiestas de tu pueblo! Esta habilidad durante 2 rondas impide que al individuo que le lances los huevos se acerque a ti manteniéndolo a 4 bloques de distancia. 2 usos en combate. Carisma vs dado del defensor para evitar los huevos
* **Nivel 36:**
  + Una explosión pequeña pero precisa que puede ser el toque final en una batalla complicada. Con tu acción realizas una explosión a un solo individuo. Hace un 3d10 de daño de fuego. 1 usos en combate. Carisma vs dado del defensor
* **Nivel 43:**
  + Un regalo explosivo que envías a tu enemigo con un toque fiestivo, pero devastador. Con tu acción lanzas un regalo navideño el cual explotará y empujará a todos fuera de su radio de 6 bloques. 1 usos en combate. Carisma vs dado del defensor
* **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 2d4 de hielo después de tu turno y tiene 10 puntos de vida con un dado de ataque de tu carisma, puedes sacrificarlo por el equipo, solo puedes invocar uno a la vez y dura tres rondas. 1 uso en combate.
* **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, carisma vs constitución. 1 uso en combate
* **Nivel 64:**
  + Desencadenas una ráfaga repulsiva de trozos de carne en descomposición que vuelan hacia tu objetivo infligiendo daño necrótico de 3d12 al impactar. Utiliza tu acción atacando a tu enemigo. En caso de impactar pones al objetivo el estado de envenenado. 1 usos máximo. (no se recupera con la bendicion de Usher)

**CLÉRIGO**

* **Nivel 1:**
  + Concede instantáneamente puntos de vida a un objetivo. Al arrodillarte en meditación puedes canalizar esta bendición hacia ti mismo. Restauras un 3d4. 2 uso en combate
* **Nivel 8:**
  + Un aura helada te rodea ralentizando a todas las entidades cercanas como si el frío extremo dominara sus movimientos. Una habilidad que no distingue entre 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.
* **Nivel 15:**
  + Con una mano llena de luz restauras la vida de cualquier aliado cercano proporcionando curación continua y vitalidad renovada. Restauras un 2d6 de vida por turno durante dos turnos, a quien hayas tocado. tiene 2 usos cada combate.
* **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 puedes atacar a distancia a un objetivo que puedas ver. Este mismo, de no superar tu dado de ataque, recibirá un 3d4 de daño radiante. 3 usos en combate. Constitución vs dado del defensor
* **Nivel 29:**
  + Un hechizo de mayor poder que otorga puntos de vida al instante a tu objetivo. Al agacharte puedes dirigir la sanación hacia ti mismo. Restauras un 4d8 con el uso de tu acción. 2 usos por combate.
* **Nivel 36:**
  + Invoca el poder celestial en forma de rayos que descienden de los cielos para castigar a los impíos. Haces un 3d6 de daño eléctrico. Utiliza tu acción y tiene un radio de 3 bloques, dañando a todo lo que esté en ese radio. Constitución vs dado del defensor
* **Nivel 43:**
  + Creas un círculo de magia oscura que drena la vida de tus enemigos de forma constante mientras los envuelves en sombras malditas. Usa la oscuridad para acabar con el mal. Todo aquel que esté en el radio de 5 bloques desde el punto del casteo perderá 3d4 puntos de vida cada turno propio que se mantenga dura 4 rondas. 1 usos.
* **Nivel 50:**
  + Desde el cielo invocas un rayo divino que azota a tus enemigos con la furia de El doria. Todo aquel que quiera evitar este ataque deberá superar el dado lanzado y además tener el movimiento suficiente para salir del área. De lo contrario, recibirá un 3d12 de daño radiante. 2 usos en combate.
* **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 5d8 puntos de vida a todo aquel que esté alrededor tuyo en un radio de 5 bloques. 1 vez por combate.
* **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 8d6 daño radiante. 1 vez por combate. Constitución vs dado del defensor

**GUARDIÁN**

* **Nivel 1:**
  + Levantas un escudo impenetrable en forma de cúpula de energía mágica protegiéndote a ti y a tus aliados de cualquier daño durante 1 ronda. 2 usos por combate.
* **Nivel 8:**
  + Con fuerza imparable te lanzas hacia adelante a una velocidad arrolladora, aplastando todo a tu paso y dejando una estela de destrucción, pudiendo lanzar una tirada de constitución contra un dado del defensor de tu enemigo. Si no supera tu tirada, este caerá derribado. 2 uso por combate.
* **Nivel 15:**
  + Un hechizo simple pero inquebrantable que restaura la vida rápidamente cuando más lo necesitas. Restauras un 2d10 de vida a ti mismo utilizando tu acción. 2 usos por combate.
* **Nivel 22:**
  + Un aura de lentitud rodea a tu enemigo reduciendo drásticamente su movilidad y dejándolo vulnerable a tus ataques. Con una tirada de constitución contra una salvación de constitución del enemigo, esta habilidad reducirá a 0 los pies de movimiento de tu enemigo. Dura 1 turno y se puede activar hasta 4 usos por combate.
* **Nivel 29:**
  + Dominas a tu enemigo por lo que queda de ronda ralentizándolo para luego de acabada la ronda lanzarlo en la dirección que elijas, como si fuera una marioneta en tus manos. se realiza con una tirada de constitución contra la constitución de tu enemigo. Si falla su salvación, estará a tu merced, pudiendo lanzarlo 5 bloques. 2 usos por combate.
* **Nivel 36:**
  + Inscribes un círculo mágico que envuelve a tus enemigos en frío, ralentizándolos y debilitándolos. Todo aquel que esté en un radio de 6 bloques desde el punto de origen su movimiento se reduce a la mitad y tiene desventaja en tiradas de destreza, dura 1 ronda. 2 usos por combate.
* **Nivel 43:**
  + Te sacrificas por un aliado lanzando un encantamiento que desvía el daño durante las siguientes 2 rondas hacia ti hasta que caigas a 0 dados de golpe, actuando como su escudo. El daño pasará a ser puro, ya habiendo pasado las reducciones de tu compañero. 2 usos por combate.
* **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. Eres dinamita; todo aquel incluido tú en un radio de 5 bloques recibirá un 5d12 de daño de fuego (tu recibes la mitad), siendo desplazados hasta salir del rango de la explosión. Instantáneo. 1 veces por combate.
* **Nivel 57:**
  + Golpeas el suelo con una onda de choque, enviando una línea de energía destructiva que derriba a tus enemigos en su trayectoria. das un pisotón al suelo, haciendo que todo aquel que esté en esa dirección en una línea de 10 bloques caiga derribado tras ser tragado por la tierra. 2 veces por combate. Constitución vs dado del defensor
* **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 4 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 ataque con el daño de tu arma a todo aquel que se encuentre a 1 bloque de ti. 4 vez por combate.
* **Nivel 8:**
  + Atacas a tu enemigo herido en una herida, causando mucho más daño. Mientras más dañado esté tu objetivo, mayor será el desgarre que le provocarás. Por cada 10 de vida que le falte a tu enemigo se suma 1d6 de daño perforante. 2 vez por combate.
* **Nivel 15:**
  + Ejecuta una ráfaga de ataques que dañan y mantienen a raya a un enemigo. al usar esta habilidad puedes hacer dos ataques en este turno. 3 vez por combate.
* **Nivel 22:**
  + Lanza una granada hacia tu enemigo y envíalo por los aires de manera táctica. Esta posee 10 bloques de rango y hace 3d6 de daño de fuego, con un radio de 3 bloques. 2 veces por combate.
* **Nivel 29:**
  + Haz que el calor de la batalla prenda fuego a tus enemigos. La fuerza de tus ataques hace que la energía estalle en tus enemigos, al usar esta habilidad el próximo ataque que entre a un enemigo hará que este se prenda en llamas provocando que reciba 1d4 de daño de fuego cada turno que pase. 2 veces por combate.
* **Nivel 36:**
  + Provoca un gran ataque que perfora a los enemigos frente a ti, ocasionándoles grandes daños. Lanza un ataque con tu arma que puede llegar a 5 bloques de distancia hiriendo a todo aquel que este en medio del ataque. 2 veces por combate.
* **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 empujas 7 bloques a todo aquel que no logre superar tu envestida. 2 usos por combate. Fuerza vs dado del defensor
* **Nivel 50:**
  + Controla tu adrenalina y tu furia para convocar flamas que se dispersan, dañando y empujando a quienes se encuentren en el área. Todos los enemigos afectados reciben un 4d10 de daño de fuego. 1 vez por combate. Fuerza vs dado del defensor
* **Nivel 57:**
  + Aprendes a controlar el calor de la batalla para usarlo a tu favor. Siempre que te encuentres en llamas, tus ataques se volverán más letales. Tienes ventaja en tus tiradas de ataque.
* **Nivel 64:**
  + Al impactar un ataque, haces que el sufrimiento del enemigo se vuelva tu adrenalina. Tu adrenalina promete tu supervivencia. Recibes como curación la mitad del daño que. Este efecto será activado una vez cada 4 golpes (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 de fuego igual a un 2d8 en un radio de 3 bloques desde el punto de impacto. 2 veces por combate. Puede rebotar unas 2 veces como máximo. Inteligencia vs dado del defensor
* **Nivel 8:**
  + Genera una lluvia de energía necrótica 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 durante 1 ronda y causas 1d10 de daño necrótico. 2 veces por combate. Inteligencia vs dado del defensor
* **Nivel 15:**
  + Invoca una grieta de energía mágica pura que daña a todo el que se encuentre en su camino. Un ataque en línea recta que causa el estado de derribo a todo aquel que no logre esquivar o aguantar este ataque. Causa 2d8 de daño necrotico. 2 veces por combate.
* **Nivel 22:**
  + Genera una bola de fuego que perseguirá a tu objetivo hasta impactar. ¡Esto te seguirá a donde sea que vayas! Este ataque solo se puede evitar con una defensa exitosa ya que es inesquivable, causando un 5d4 de daño de fuego. 2 veces por combate. Inteligencia vs dado defensor menos destreza
* **Nivel 29:**
  + Lanza un misil de energía arcana que va en línea recta hasta impactar a tu objetivo, causándole un leve fastidio en la visión. Provocas el estado de ceguera a un objetivo que decidas durante 1 rondas y causas 4d4 de daño eléctrico. 2 veces por combate. Inteligencia vs dado defensor
* **Nivel 36:**
  + Golpeas el suelo con una onda de choque, enviando una línea de energía destructiva que derriba a tus enemigos en su trayectoria. Fluyes magia a través del suelo, haciendo que todo aquel que esté en esa dirección en una línea de 10 bloques caiga derribado tras ser tragado por la tierra. 2 veces por combate. Inteligencia vs dado del defensor
* **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. Al activar este estado siempre y cuando no te muevas o no te muevan puedes lanzar bolas de fuego de 2d8 de daño sin gastar usos de habilidad. 1 vez por combate Inteligencia vs dado defensor
* **Nivel 50:**
  + Aprovechando el poder devastador, ataca a tu enemigo con este rayo capaz de rebotar en todas las superficies sólidas. Este rayo hace un daño de 2d4de radiante a todo aquel que cruce a través de él en caso de rebotar e paredes aumenta 1d4 hasta cortar el rebote, cada rebote se ve representado por 1d20 que lanzas si sale por arriba 11-20 rebota de lo contrario corta la racha de rebotes y se dirige al enemigo. 2 veces por combate Inteligencia vs dado defensor
* **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 3d12 de daño de fuego al impactar también hará que este se prenda en llamas provocando que reciba 1d4 de daño de fuego cada turno que pase. 1 vez por combate Inteligencia vs dado defensor
* **Nivel 64:**
  + Aprovecha el poder del vacío para convocar un enorme y devastador meteorito capaz de dañar todo lo que se encuentre en su área de impacto. gastando un primer turno para preparar el ataque en el tu siguiente turno invocas un meteorito que caerá provocando daño en área, causas 3d12 puntos de daño de fuego y 3d12 de daño contundente de en un radio de 6 bloques. 1 vez por combate Inteligencia vs dado defensor

**HECHICERO**

* **Nivel 1:**
  + Si aciertas un golpe puedes tirar 1d20 si te sale 18-20 recuperas 1 uso de habilidades. Pasiva.
* **Nivel 8:**
  + Lanza una bola de fuego que inflige 2d8 de daño 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. 3 veces por combate. Inteligencia vs dado defensor
* **Nivel 15:**
  + Lanza una ráfaga de 5 bolas de nieve directamente a tus enemigos. Cada bola de nieve hace 1d6 de daño de hielo. 2 veces por combate. Alcance de 10 bloques. Inteligencia vs dado defensor
* **Nivel 22:**
  + Genera un área de 3 bloques que esparce una infección corrosiva que inflige 2d6 de daño necrótico, y adicionalmente deja envenenados a los objetivos en el área por 2 rondas. 2 veces por combate. Inteligencia vs dado defensor
* **Nivel 29:**
  + Creas un círculo de magia oscura que drena la vida de tus enemigos de forma constante mientras los envuelves en sombras malditas. Todo aquel que esté en el radio de 5 bloques desde el punto del casteo perderá 3d4 puntos de vida cada turno propio que se mantenga dura 4 rondas. 1 usos.
* **Nivel 36:**
  + Manifiesta una nube mágica sólida en el aire. Esta te otorgará gran movilidad durante un corto tiempo e incluso puede amortiguar caídas. La plataforma se mueve contigo velocidad de 8 bloques. Duración de 4 rondas. 1 vez por combate.
* **Nivel 43:**
  + Lanza una ráfaga de 6 rayos de fuego hacia los enemigos cercanos, priorizando al enemigo principal. Cada proyectil inflige 3d4 de fuego individual, Realiza una tirada de ataque individual por cada rayo. 1 vez por combate. Inteligencia vs dado defensor
* **Nivel 50:**
  + Arroja un cuchillo de hielo hacia tu objetivo. Al impactar, inflige 2d8 de daño de hielo y resta 4 pies de movimiento a tu objetivo durante 2 rondas. Simple pero inquebrantable. 2 vez por combate. Inteligencia vs dado defensor
* **Nivel 57:**
  + Desata la furia de Rómulo con este devastador meteorito capaz de dañar todo lo que se encuentre en un área de 4 bloques, infligiendo 2d6 de fuego y 2d6 de daño contundente. Cuidado con tus aliados. 2 vez por combate. Inteligencia vs dado defensor.
* **Nivel 64:**
  + Atrapa a todos los seres vivos en un área de 8 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 combate.

**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 2d4 de daño adicional. 3 veces por combate.
* **Nivel 8:**
  + Usando tu Ki, conjuras una pequeña bola de fuego que puedes arrojar hacia tus enemigos. Esta inflige 3d6 de daño de fuego. Alcance de 6 bloques. 3 veces por combate. fuerza vs dado defensor.
* **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 a tu arma en el primer impacto, golpéalos y presencia cómo se destruyen contra el suelo, ocasionándose 1d8 de daño contundente por cada 5 bloques que caigan (mínimo de 1d8, máximo de 6d8). 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. fuerza vs dado defensor.
* **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, provocando que reciba 1d4 de daño de fuego cada turno que pase. 2 vez por combate.
* **Nivel 43:**
  + Afectas a una criatura provocando que su flujo de Ki se vea afectado, dejándola en 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. 2 veces por combate.
* **Nivel 57:**
  + Recubre tu cuerpo en tu Ki e impúlsate hacia la dirección que desees. Al impactar con una criatura, además de infligir 2d12 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 destellantes de tu destello, recibiendo 4d12 de daño radiante adicional. 1 vez por combate

**PÍCARO**

* **Nivel 1:**
  + Lanza un ataque que envenena a tu objetivo durante 1 ronda. 3 veces por combate. destreza vs dado defensor.
* **Nivel 8:**
  + Los ataques por la espalda infligen 2d6 de daño adicional a tu objetivo. pasiva
* **Nivel 15:**
  + Muévete rápidamente sobre el terreno para evitar a tus enemigos. Durante los siguientes 2 turnos, puedes esquivar (destreza) ataques con ventaja. 2 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 dos rondas. 2 veces por combate.
* **Nivel 29:**
  + Al dar tu primer golpe del combate, infliges un 1d12 de daño adicional.
* **Nivel 36:**
  + Inflige 2d6 de daño adicional siempre que el objetivo se encuentre alejado de sus aliados. No debe haber un aliado en 5 bloques alrededor de tu objetivo. (pasiva)
* **Nivel 43:**
  + Tomas un fuerte impulso en la dirección que miras, permitiéndote esquivar 1 ataque de manera exitosa. 1 vez por combate.
* **Nivel 50:**
  + Lanza una granada hacia tu objetivo. Esta detona al impactar, dejando a los objetivos afectados aturdidos por 1d4 de turnos. Alcance de 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 2 rondas. 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 10 bloques de alcance. 2 vez por combate.

**RANGER**

* **Nivel 1:**
  + Lanza rápidamente el objeto en tu mano hacia el objetivo con una precisión que solo tú posees, infligiendo 3d4 de daño contundente. destreza vs dado defensor. 4 vez por combate.
* **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 2d4 de daño de hielo ralentizándolos 2 bloques en el acto. Durante un tiempo, las flechas se rompen al impactar. Alcance de 20 bloques. 2 veces por combate. destreza vs dado defensor
* **Nivel 15:**
  + Usa tu habilidad y poder mágico para transformar el objeto en tus manos en un explosivo arrojadizo capaz de infligir 2d8 de daño contundente y 2d8 de daño de fuego a tus enemigos en un área de 2 bloques. 2 veces por combate. destreza vs dado defensor
* **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 3d6 de daño radiante y aturde a tus enemigos por 1 turno. Alcance de 20 bloques. 2 veces por combate. destreza vs dado defensor
* **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 y tienes el doble de movilidad el mismo tiempo. 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 desde el punto de impacto. Hace 2d12 de daño de Fuego y 2d12 de Contundente. 1 vez por combate. destreza vs dado defensor
* **Nivel 50:**
  + Impúlsate 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 línea recta hacia adelante. 2 veces por combate. destreza vs dado defensor de todo aquel que se pase por tu camino
* **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 ataques contra el enemigo marcado van en ventaja. 1 vez por combate. destreza vs dado defensor
* **Nivel 64:**
  + Despliega un área en la cual se acumulará daño durante 3 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 combate. destreza vs dado defensor