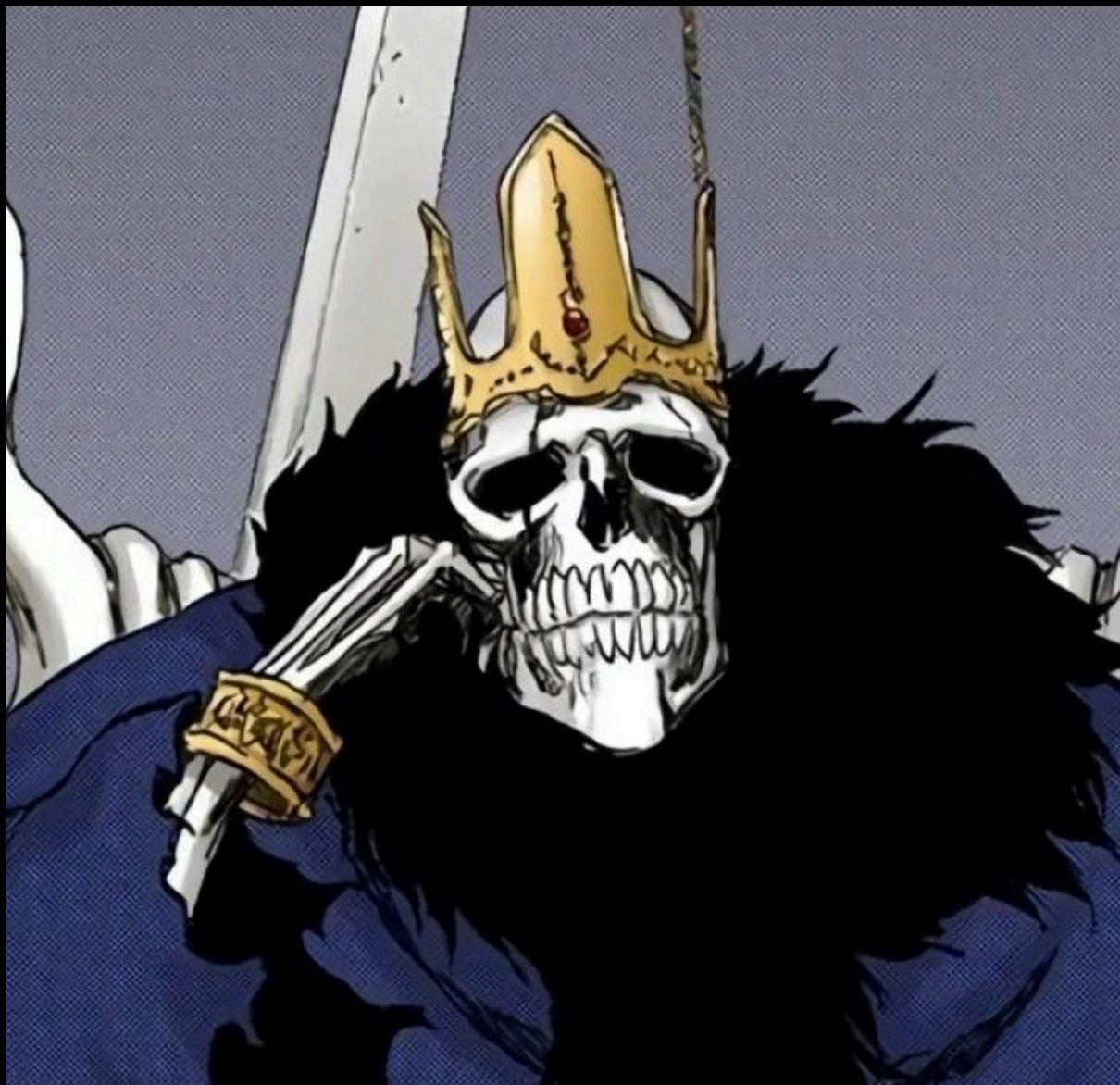


Arrogante

Técnica Amaldiçoada baseada no antigo Rei do Hueco Mundo e 2º Espada Baraggan Louisenbairn do anime Bleach. Suas habilidades têm como base a dilatação do tempo e envelhecimento, fazendo com que aqueles que ele toque comece a se deteriorar até virar apenas um esqueleto. Além de utilizar essas habilidades para atrasar o tempo e assim agir mais rapidamente que seu oponente.



Funcionamento Básico

Como o antigo Rei do Hueco Mundo, seu poder reflete sua soberania e sua natureza mortífera, o tempo. Mas não uma manipulação de tempo só em si, na verdade é o envelhecimento. Você consegue fazer os organismo vivos, objetos, energia, qualquer coisa vai começar a deteriorar e se desfazer da existência:

- ❖ **Dilatação do Tempo:** Com seu envelhecimento instantâneo você é capaz de criar uma espécie de espaço invisível entre você e qualquer coisa ao redor, dessa forma tudo que se aproxima desse espaço começa a se deteriorar e desaparecer envelhecendo instantaneamente:

Senescênciia: Uma quantidade de vezes igual a metade do seu bônus de maestria, por descanso, você pode anular completamente o dano de um ataque ou habilidade, fazendo o ataque envelhecer e se desfazer por completo. Esta característica não pode ser usada dentro de uma expansão de domínio, contra ataques imbuídos pela amplificação de domínio ou ferramentas amaldiçoadas que negam ou perturbam técnicas amaldiçoadas.

Além disso, você possui naturalmente essa “barreira” de envelhecimento que fica ativa sempre, possibilitando uma proteção a mais, desacelerando o tempo ao redor facilitando suas esquivas e ataques.

- Você recebe +1 em jogadas de ataque e técnica. Nos níveis 5, 9, 13 e 17 os bônus aumentam em 1.
- Você recebe +1 de CA e RD geral, exceto alma. Nos níveis 5, 9, 13 e 17 os bônus aumentam em 1.

Por conta dessa característica o tempo e o envelhecimento são manipulados por você, fazendo com que esses dois conceitos não o afetem de forma certa. Dessa forma, você vive de maneira livre das amarras da morte pelo tempo, se tornando alguém que não pode morrer de velhice ou por conta do passar do tempo. Ainda assim sua aparência envelhece, possivelmente te tornando uma caveira caso viva séculos na terra.

Deteriorar o Mundo: Seus ataques e técnicas possuem uma certa propriedade que gera um envelhecimento forçado em seus oponentes, tornando perigoso receber vários de seus ataques, e mais perigoso ainda passar muito tempo próximo a você. A cada rolagem de ataque que você acertar em seu oponente, ele envelhece 1 ano. A cada técnica que você acertar em seu oponente ele envelhece uma quantidade de anos igual ao nível da técnica.

Um personagem só pode envelhecer dessa forma uma quantidade de anos de idade igual a quatro vezes o seu nível (máx de 80). Caso um personagem tenha uma certa quantidade de envelhecimento concedido pela suas habilidades ele recebe certos efeitos, por conta da deterioração de seu corpo com o envelhecimento forçado:

- **10 Anos:** Você começa a sentir uma perda parcial de seu potencial físico e mental, recebendo -2 em testes físicos e mentais.
- **20 Anos:** Não só seu físico como sua mente também vai se deteriorando recebendo desvantagens em testes físicos e mentais.
- **30 Anos:** O corpo por completo já vai começando a definhar e morrer aos poucos, recebendo a condição Lento, Condenado e Desorientado.
- **40 Anos:** Nesse estado você já começa a ver a morte em sua frente, perdendo não só suas capacidades básicas físicas como mentais, recebendo a condição Fragilizado e Exposto.
- **60 Anos:** O seu controle de energia já não mais é o que um dia foi, se tornando um ser decrepito. Sempre que for utilizar algo que envolva energia deve-se rolar 1d6 caso tire 1 ou 2 ela falha, caso tire 3, 4 ou 5 ela gasta 1.5 de energia a mais para realizar a habilidade e caso tire 6 a habilidade falha e você perde o PE que seria gasto.

Os anos envelhecidos não são recuperados de nenhuma forma, ficando com a nova idade continuamente, mas as condições ganhas duram apenas no combate que o alvo tenha recebido. Caso um personagem chegue a 80 anos envelhecidos ele morre automaticamente. Os debuffs e anos envelhecidos subsequentes são sempre cumulativos.

- ❖ **Zanpakutou Arrogante:** Você recebe um Machado Grande o qual você ganha maestria, tendo que seguir seu requisito de 16 de Força para empunhá-lo. Seu Machado é uma arma amaldiçoada de 4º Grau que sempre subirá de grau junto da maestria do portador recebendo certas características:

TABELA DE AUMENTO DE GRAU:

4º Grau: Adiciona +1 no Acerto e Dano.

3º Grau: Recebe a Propriedade Drenadora

2º Grau: Adiciona +1 no Acerto e Dano; Recebe a Propriedade Longa

1º Grau: Adiciona +2 no Acerto e Dano; Recebes as Propriedades Certeira e Potente.

Grau Especial: Habilidade Única Rey de la Muerte:

Ao alcançar o nível máximo com sua Arrogante, seu poder de definhar e matar seus inimigos chega ao ápice, fazendo o envelhecimento forçado deles chegar a patamares mórbidos. Seus ataques passam a envelhecer 2 anos, além de que uma vez por rodada você pode fazer uma técnica sua cause dados de dano a mais igual ao nível dela e envelhecer o dobro da quantidade padrão de anos.

Arma Assinatura: Como um Machado pertencente a outrora o antigo Rei do Hueco Mundo, o Narrador pode optar por fazer com que tenha seu dano aumentado em 2 níveis, refletindo seu poder.



Habilidades Passivas

AUMENTO DE ENVELHECIMENTO

Habilidade Passiva Nível 0

Ao concentrar seu poder de envelhecimento, você faz com que a deterioração de seu oponente aconteça de forma mais rápida e constante. Com uma Reação você pode fazer com que a sua próxima jogada de ataque ou técnica envelheça 1 ano a mais.

PRESENÇA DO REI

Habilidade Passiva Nível 1

Sendo o Rei do Hueco Mundo sua presença é mórbida e obscura, intimidando até a mais valente alma existente que por ventura pense passar pelo seu caminho e se opor a você. Você recebe um bônus de +2 na perícia Intimidão. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 2 PE.

ENVELHECIMENTO SÚBITO

Habilidade Passiva Nível 2

*Como uma versão aprimorada do “Aumento de Envelhecimento” sua dilatação do tempo se intensifica deixando o inimigo ainda mais danificado com o passar dos anos causado pela habilidade. Com uma Reação você pode fazer com que a sua próxima jogada de ataque ou técnica envelheça 2 anos a mais ao invés de 1. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 4 PE. **Requisito:** Aumento de Envelhecimento.*

HIERRO

Habilidade Passiva Nível 2

O corpo de um Arrancar é mais resistente que o normal, fazendo com que possa resistir e até mesmo defletir golpes de tão absurda é sua resistência. Você recebe RD 5 contra todos os danos físicos. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 4 PE.

HIERRO APRIMORADO

Habilidade Passiva Nível 3

*Seu Hierro chegou em um nível tão elevado que golpes físicos quase não causam mais nenhum arranhão em você. Você se torna Resistente a 1 tipo de dano físico a sua escolha. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 6 PE. **Requisito:** Hierro.*

SENECÊNCIA ABSOLUTA

Habilidade Passiva Nível 4

Sua senescênciia se tornou ainda mais poderosa com o passar do tempo e do seu aumento de poder ao longo dos séculos, podendo até mesmo te defender de golpes que poderiam facilmente matar alguém. Os bônus ganhos de acerto, CA e RD do seu funcionamento básico “Senescênciia” passam a ser 2 ao invés de 1, além de que a característica de negar ataque passa a ser a maestria ao invés da metade. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 8 PE.

PRESENÇA MÓRBIDA***Habilidade Passiva Nível 5***

Sua área de senescênciá é capaz de destruir e evaporar todos aqueles mais fracos ao redor de seu corpo, tendo suas vidas aceleradas e envelhecendo em poucos segundos até morrer e virar totalmente nada. Criaturas que tenham metade de seu ND morrem instantaneamente ao ficar até 3 metros de raio de sua presença. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 10 PE.

SOBERANO IMORTAL***Habilidade Passiva Nível 5***

Sendo o antigo Rei, seu poder e presença supera e assusta até mesmo os mais fortes Vasto Lordes que um dia já se opuseram perante a você. Sua dilatação temporal e seu nível de energia é tão colossal que poucos chegam nesse nível. A cada vez que você envelhecer pelo menos 10 anos de uma criatura, você recebe 2 pontos de Energia e Vida máximos. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 10 PE.

VASTO LORDE***Habilidade Passiva Nível 5***

O mais alto nível que um flagelo de Hollow poderia chegar, o Vasto Lorde. Apenas os mais fortes chegam nesse patamar de força, que é capaz de com um simples balançar de espada causar um cataclisma no local. Enquanto na sua Resurrección Segunda Etapa, suas técnicas passam a ignorar a Resistência e Imunidade se torna Resistência ao seu tipo de dano. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 10 PE.

Requisito: Resurrección Segunda Etapa ativa.



Habilidades de Técnica Nível 0

PESQUISA

Habilidade de Técnica Nível 0

Conjuração: Ação Bônus

Alcance: 9 Metros

Alvo: 1 Criatura

Duração: Imediata

Com uma Ação Bônus você entra em um estado de foco onde consegue sentir a energia amaldiçoada de um alvo, recebendo informação de quanto de energia ele possui ou alguma aptidão que ele tenha. Caso o Narrador ache apropriado, ele pode pedir um teste para você conseguir adquirir a informação.

CERO

Habilidade de Técnica Nível 0

Conjuração: Ação Comum

Alcance: 9 Metros

Alvo: 1 Criatura

Duração: Imediata

Ao concentrar sua energia amaldiçoada a em suas mãos ou em seu grande machado, um enorme disparo de energia púrpura é concentrado e disparado com grande força contra seu oponente. Realize um teste de Pontaria ou Feitiçaria contra a CA do alvo, se passar você causa 1d10 de dano de Força.

Nível 1: 12m, 4d8

Nível 2: 18m, 8d8

Nível 3: 24m, 14d8

Nível 4: 30m, 16d10

Nível 5: 48m, 20d12



Habilidades de Técnica Nível 1

BALA

Habilidade de Técnica Nível 1

Conjuração: Ação Comum

Alcance: 12 Metros

Alvo: 1 Criatura

Duração: Imediata

Diferentemente do Cero você pode comprimir ainda mais sua energia, fazendo com que a dispare 20 vezes mais rápido que o normal contra seu oponente, com a desvantagem do dano não ser tão grande. Realize um teste de Pontaria ou Feitiçaria com um bônus de +2 contra a CA do alvo, se passar você causa 2d8 de dano de Força.

SENECÊNCIA: DECAIA EM DESPERO

Habilidade de Técnica Nível 1

Conjuração: Ação Comum

Alcance: 12 Metros

Alvo: 1 Criatura

Duração: Imediata

Utilizando de seu poder senescente, você causa uma grande decadência em seu alvo, o fazendo sofrer de maneiras inimagináveis em seu corpo e mente. O alvo da técnica deve realizar um TR de Vontade, caso falhe recebe 2d8 de dano Psíquico e a condição Abalado por 1 rodada, caso passe toma metade do dano e ignora a condição. Caso o alvo tenha envelhecido pelo menos 10 anos, essa habilidade recebe +1d8 de dano.



Habilidades de Técnica Nível 2

SONIDO

Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Sustentada

Ao ativar o Sonido sua velocidade e reação aumenta exponencialmente, fazendo com que se movimentar, desviar e golpear pareça algo simples e instintivo de fazer. Sua velocidade é tão grande que duplicatas de você é deixada por onde passou. Você recebe 4 de CA e +2 em jogadas de ataque e testes de Reflexos. Para cada turno que a habilidade estiver ativa, após o primeiro, você deve pagar 1 ponto de energia amaldiçoada para sustentar.

Habilidade de Técnica Nível 2

SENECÊNCIA SÚBITA

Habilidade de Técnica Nível 2

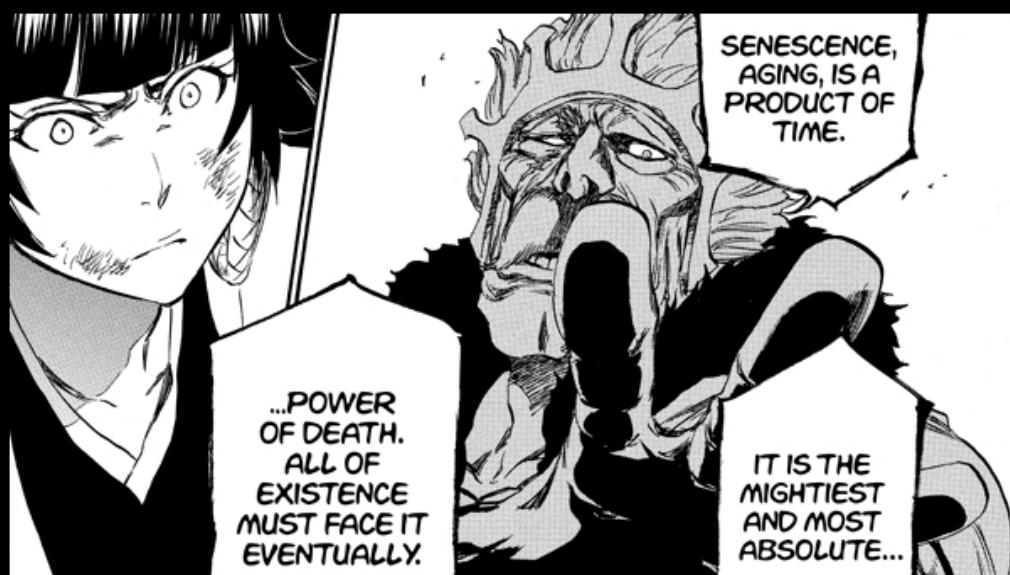
Conjuração: Reação

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Imediata

Aprimorando de forma rápida e momentânea sua senescência, você desacelera ainda mais o tempo ao seu redor, ampliando suas defesas. Ao ser atacado, você dobra o bônus na classe de armadura e na redução de dano garantida pela "Senescência", até o final do turno atual. Sempre que os bônus da "Senescência" aumentarem, o custo desta habilidade aumenta em 2 pontos de energia. Alternativamente, você também pode ativar essa habilidade quando realizar um ataque, dobrando os bônus de acerto garantidos pela "Senescência" até o final do turno atual.



Habilidades de Técnica Nível 3

RESURRECCIÓN: ARROGANTE

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Sustentada

*Ao ativar o ápice conhecido do poder de um Arrancar, a Resurrección, seu poder ascende em níveis catastróficos. O pendente de sua Zanpakutou começa a liberar intensas chamas negras que começam a queimar por completo sua carne, pele, músculos, veias, artérias, até você se tornar apenas um esqueleto. Após isso seu corpo é coberto por um grande manto púrpura, com uma gola negra ao redor do pescoço e vários ornamentos e correntes aparecem complementando o seu visual macabro. Na Resurrección você recebe +2 dados de dano em suas técnicas e jogadas de ataque com sua Zanpakutou, além de que você cria uma Área de Envelhecimento ao seu redor com um raio de 9 metros. Todas as criaturas hostis que entrem dentro do raio devem realizar um TR de Fortitude para não receberem -4 em suas rolagens e envelhecerem 2 anos. Caso eles comecem o turno dentro dessa área, eles devem realizar a TR novamente. Para cada turno que a habilidade estiver ativa, após o primeiro, você deve pagar 2 pontos de energia amaldiçoada para sustentar. **Essa Resurrección não pode estar ativa junto da Segunda Etapa.***



SENECÊNCIA: RESPIRA

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração: Ação Comum

Alcance: 9 Metros

Alvo: Sers na Área

Duração: Imediata

Requisito: Resurrección Ativa

Liberando um miasma negro, semelhante a uma fumaça negra que se irradia para fora de seu corpo em um raio de 9 metros partindo de você como ponto central, seus oponentes ao redor começam a envelhecer e arodecer instantaneamente assim que entrar em contato, com o simples toque podendo perder membros por completo sem chances de recuperar. Todos os alvos devem realizar um TR de Reflexos para fugir do miasma negro, caso falhem eles recebem a condição de Desmembramento, rolando aleatoriamente na tabela de consequências extremas, caso passem eles apenas ignoram a condição.

SENECÊNCIA: GRAN CAÍDA

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Concentrada

Requisito: Resurrección Ativa

Transformando seu grande machado totalmente em uma espécie de arma com duas grandes lâminas sombrias sobrepostas na ponta do cabo como se fossem a lâmina de uma foice porém curvada para baixo, você desperta por completo a última visão de vida de seu oponente, a guilhotina de seu pescoço. Nesse estado sua Zanpakutou causa +3d8 de dano Necrótico, além de poder ignorar 5 de RD que o alvo for possuir de seu dano. Essa habilidade fica ativa enquanto você se mantém concentrado na nova forma de seu machado, se desfazendo caso perca a concentração.



Habilidades de Técnica Nível 4

VARIAÇÃO DE LIBERAÇÃO: SONIDO DECADENCIA

Habilidade de Técnica Nível 4

Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Sustentada

Ao chegar na velocidade máxima de um Arrancar sua movimentação é quase como um teletransporte capaz de surpreender qualquer inimigo com sua movimentação. Você recebe 6 metros de deslocamento, +2 em jogadas de ataque e testes de Reflexos além de uma Reação a mais. Para cada turno que a habilidade estiver ativa, após o primeiro, você deve pagar 2 pontos de energia amaldiçoada para sustentar.

HIERRO REATIVO

Habilidade de Técnica Nível 4

Conjuração: Reação

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Imediata

Utilizando de seu Hierro você pode defletir e negar ataques que teriam você como objetivo. Ao ser alvo de um ataque ou ter que realizar uma TR contra técnica, você pode com sua reação anular esse ataque ou técnica e se mover rapidamente para o ponto cego do inimigo, fazendo com que ele te perca de vista e fique Desprevenido contra seu próximo ataque.



Habilidades de Técnica Nível 5

RESURRECCIÓN SEGUNDA ETAPA: ARROGANTE

Habilidade de Técnica Nível 5

Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Sustentada

Requisito: Possuir a Técnica “Resurrección: Arrogante”.

Ultrapassando o ápice conhecido dos Arrancar, você desperta a Segunda Etapa de sua Resurrección, algo que vai além da definição de poder. Após liberar as chamas negras novamente ela dessa vez transforma todo seu corpo, fazendo crescer grandes chifres ornamentados com chamas rosadas e peças douradas, uma grande coroa surge em sua cabeça, e seus ossos agora spectram seu manto negro e suas chamas reluzentes que cobrem o ambiente ao seu redor. Enquanto nesta forma você recebe +3 dados de dano em suas técnicas e jogadas de ataque com sua Zanpakutou, além de que você cria uma Área de Envelhecimento ao seu redor com um raio de 18 metros. Todas as criaturas hostis que entrem dentro do raio devem realizar um TR de Fortitude para não receberem -8 em suas rolagens e envelhecerem 5 anos. Caso eles começem o turno dentro dessa área, eles devem realizar a TR novamente. Para cada turno que a habilidade estiver ativa, após o primeiro, você deve pagar 2 pontos de energia amaldiçoada para sustentar. Essa Resurrección não pode estar ativa junto da outra.



SENECÊNCIA: RESPIRA

Habilidade de Técnica Nível 5

Conjuração: Ação Comum

Alcance: 18 Metros

Alvo: Sers na Área

Duração: Imediata

Requisito: Resurrección Segunda Etapa Ativa

Liberando um miasma negro, semelhante a uma fumaça negra que se irradia para fora de seu corpo em um raio de 18 metros partindo de você como ponto central, seus oponentes ao redor começam a envelhecer e aprodecer instantaneamente assim que entrar em contato, com o simples toque podendo perder membros por completo sem chances de recuperar. Todos os alvos devem realizar um TR de Reflexos para fugir do miasma negro, caso falhem eles recebem a condição de Desmembramento duas vezes, rolando aleatoriamente na tabela de consequências extremas, caso passem eles apenas ignoram a condição.

SENECÊNCIA: GRAN CAÍDA

Habilidade de Técnica Nível 5

Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Concentrada

Requisito: Resurrección Segunda Etapa Ativa

Transformando seu grande machado totalmente em uma espécie de arma com duas grandes lâminas sombrias sobrepostas na ponta do cabo como se fossem a lâmina de uma foice porém curvada para baixo, você desperta por completo a última visão de vida de seu oponente, a guilhotina de seu pescoço. Nesse estado sua Zanpakutou causa +4d12 de dano Necrótico, além de poder ignorar 9 de RD que o alvo for possuir de seu dano. Essa habilidade fica ativa enquanto você se mantém concentrado na nova forma de seu machado, se desfazendo caso perca a concentração.



GRAN REY CERO

Habilidade de Técnica Nível 5

Conjuração: Ação Completa

Alcance: 18 Metros em Cone

Alvo: 1 Criatura

Duração: Imediata

Descrito como o poder supremo de todos os Arrancars, o Gran Rey Cero é a definição clara e perfeita de pura calamidade. Essa energia disparada consegue até mesmo desintegrar qualquer coisa que esteja em meio ao seu disparo. Entretanto o Arrancar deve utilizar seu sangue junto da energia para dispará-lo. Realize uma jogada de ataque com Pontaria ou Feitiçaria contra a CA do alvo, se passar ele recebe 9d12 de dano de Força e devem realizar um TR de Fortitude para não receberem a condição Desmembramento. Você pode pagar 10 pontos de vida para aumentar em 1 dado o dano dessa técnica em um máximo igual a 3 dados.



This image is hosted at mangafreak.com, we take no credit for the creation or editing of this image.
All credit goes to the appropriate parties involved in the creation or editing of this image.

Técnica Máxima: Senescência: Destino Arrogante

SENECÊNCIA: DESTINO ARROGANTE

Conjuração: Ação Completa

Alcance: 18 Metros

Alvo: Seres na Área

Duração: Imediata

Requisito: Resurrección Segunda Etapa Ativa

Sendo seu ápice da senescência e de sua totalidade, você libera um poder que vai além do conceito de tempo e vida. O destino daqueles que todos existem só é apenas um, a morte derradeira. Caso esteja de dia, momentaneamente você acelera o tempo e traz a noite para o ambiente com uma grande lua carmesim que subitamente se quebra e se estilhaça ao chão. Ao redor de uma área em até 48 metros de você, esses estilhaços se tornam um mar de sangue e morte que afetam todos que estejam em até 18 metros de raio do ponto definido, definhando, apodrecendo e esvaecendo tudo e todos naquele ambiente. Os alvos na área devem realizar um TR de Fortitude, caso falhem eles recebem 20d10 de dano Necrótico, caso passem recebem apenas metade do dano. Caso algum alvo já tenha envelhecido por pelo menos 40 anos ele recebe o dano máximo dessa técnica. Um alvo que tenha seus pontos de vida zerados por essa habilidade morre instantaneamente sem passar pelos portões da morte.

Habilidade de Técnica Máxima



Expansão de Domínio: Castillo del Rey de La Muerte



OBS: Todas as expansões foram feitas baseadas em que o portador da técnica possui 5 níveis em aptidão em domínio e 6 na maestria.

Expansão de Domínio Incompleta: Castillo del Rey de la Muerte

Ao segurar seu machado com a lâmina para baixo e proferir sua liberação, um grande salão de um trono real quebrado sob o luar surge cobrindo um espaço de 27 metros ao redor. Dentro dessa área você recebe os seguintes benefícios:

- **Efeito Especial: Muerte Rápida:** Dentro do Domínio você pode conjurar uma habilidade de técnica que tenha “Senescênci” no nome com Ação Livre uma vez por turno.
- **Efeito Especial: Muerte Dominante:** Dentro do Domínio todas as criaturas hostis devem realizar um TR de Fortitude todo turno para não começarem a envelhecer 4 anos. (Muda para 8 anos no Nível 5 em Domínio).
- **Amplificação de Técnica: Muerte Potenciado:** O dano de suas habilidades de técnicas aumentam em 5 dados e +15 de dano do mesmo tipo que o da habilidade.

A Expansão de Domínio dura 1 + nível de aptidão de domínio.

Expansão de Domínio Completa: Castillo del Rey de la Muerte

Ao segurar seu machado com a lâmina para baixo e proferir sua liberação, um grande salão de um trono real quebrado sob o luar surge ao redor. A área da expansão é um espaço esférico de 9 metros e dentro dela você recebe os seguintes benefícios:

- **Acerto Garantido: Senescência Absoluta:** Ao obter o acerto garantido você escolhe uma técnica que possui “Senescência” em seu nome para receber o efeito do acerto garantido, acertando sem a necessidade de jogadas de ataques ou TRs.
- **Efeito Especial: Muerte Rápida:** Dentro do Domínio você pode conjurar uma habilidade de técnica que tenha “Senescência” no nome com Ação Livre uma vez por turno.
- **Efeito Especial: Muerte Dominante:** Dentro do Domínio todas as criaturas hostis devem realizar um TR de Fortitude todo turno para não começarem a envelhecer 4 anos. (Muda para 8 anos no Nível 5 em Domínio).
- **Amplificação de Técnica: Muerte Potenciado:** O dano de suas habilidades de técnicas aumentam em 5 dados e +15 de dano do mesmo tipo que o da habilidade.

A Expansão de Domínio dura 3 + nível de aptidão de domínio.

Expansão de Domínio Sem Barreiras: Castillo del Rey de la Muerte

Expansão de Domínio Sem Barreiras: Essa Expansão também possui a variação de Sem Barreiras, mudando o alcance de em vez de uma esfera de 9 metros para um alcance de 54 metros, mantendo seus mesmos efeitos.