

Clase

# EL ORFICO

## THE ORPHIC

☞ Traducido por: Iker G. De Bustos

☞ Autor Original: Christopher Fox (Fizz)

☞ Fuente: [www.againsttheshadow.org](http://www.againsttheshadow.org)

☞ Formato por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

Nota: Basada en la clase Adepto Espiritual del Escenario de Campaña Dawnforge de Fantasy Flight Games.

La magia es un elemento generalizado en Aryth. Mientras que la mayor parte de la gente debe aprender el arte de usarla, existen unos pocos que, careciendo de un entrenamiento formal, tienen un sentido inherente del flujo arcano que se arremolina a su alrededor. Estas almas pueden imbuirse con esta energía arcana, mejorando sus características más allá de las de la gente normal. Estos sujetos tienen el potencial de convertirse en Órficos.

★ **Aventuras:** Los Órficos suponen un peligro inusual para Izrador y sus huestes: a pesar de que su potencial mágico bruto es más limitado que el de un canalizador, a los futuros canalizadores se les puede arrebatar la posibilidad de aprender su arte. Los Órficos, por otro lado, pueden utilizar la energía mágica de Aryth con una habilidad instintiva, consumiendo una energía que Izrador desea para completar sus malévolos objetivos. Sin embargo, algunos Órficos son corrompidos, o incluso eligen servir al Dios Oscuro, usando sus poderes para acorralar a los insurgentes y combatir a las fatas. Aquellos que no se someten a la voluntad de Izrador son cazados por sus huestes y deben moverse por Eredane con cuidado, usando sus poderes sutilmente, impidiendo el progreso de la Sombra sin atraer demasiada atención sobre sí mismos.

★ **Peculiaridades:** Los Órficos no entienden a ciencia cierta su innato sentido de la magia, sólo cómo usarlo. Algunos Órficos usan la energía para convertirse en atletas increíblemente rápidos y fuertes, mientras que otros desarrollan sus sentidos hasta niveles más allá de los del resto de mortales. Muchos Órficos focalizan su energía para intentar ser grandes guerreros dedicados a derrotar a las huestes de la Sombra. Todos los Órficos tienen una buena selección de habilidades y una variedad de poderes para aumentar sus propias capacidades.

★ **Alineamiento:** Los Órficos pueden tener cualquier alineamiento, y no tienen preferencia por ningún lado. Los Órficos legales suelen tener un enfoque espiritual, tratando sus poderes como una religión. Por el contrario, los Órficos caóticos sienten una conexión primordial con el mundo y dejan que la energía arcana fluya a través de ellos a voluntad.

★ **Trasfondo:** Nadie sabe con certeza por qué ciertas personas pueden sentir y hacer uso de la energía arcana del mundo de la forma en que pueden hacerlo los Órficos. Bien si es

por casualidad o es a causa de alguna fuerza invisible la razón por lo que alguien obtiene la capacidad de sentir y usar la energía mágica sin entrenamiento alguno.

Los Órficos rara vez forman un grupo, e incluso si lo hacen, estos son informales. En las zonas más seguras de Eredane, muy al interior de Erethor, pequeños números de Órficos pueden reunirse y compartir sus experiencias. La mayor parte de ellos piensan que la mejor manera de descubrirse a sí mismos es poner a prueba sus capacidades.

★ **Razas:** Los Órficos son raros entre todas las razas, pero algunas muestran una mayor inclinación que otras hacia esta clase. Los Órficos son mucho más comunes entre los humanos que entre cualquier otra raza. Mientras que son pocos los Órficos elfos o medianos existentes, los elfianos generan Órficos innatos y son casi tan comunes como lo son entre los humanos. Los enanos, siendo como son inherentemente no-mágicos, tienen pocos Órficos en sus filas, a pesar de que los pocos existentes son capaces de matar orcos por legiones. Los Órficos enanos y gnomos son ligeramente más comunes que los Órficos enanos. Los escasos orcos o enorcos Órficos son un enemigo terrorífico.

★ **Otras Clases:** Los Órficos normalmente pueden interactuar con la mayor parte de las otras clases con facilidad. Están, simultáneamente, familiarizados con los canalizadores y desconcertados por ellos; los Órficos tienen la misma conexión con la energía arcana que la que poseen los canalizadores pero carecen del entendimiento requerido para lanzar conjuros. Los Órficos legales se llevan bien con los defensores y comparten una devoción similar por la disciplina y el entrenamiento. Los Órficos caóticos pueden sentirse fuertemente identificados con la furia primitiva del bárbaro.

## INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

---

Los Órficos tienen las siguientes estadísticas de juego:

✦ **Características:** Los tres atributos físicos - Fuerza, Destreza y Constitución - son todas de igual importancia para los Órficos, dado que la mayor parte de sus habilidades y aptitudes están basadas en dichos atributos. La sabiduría es también importante para un cierto número de habilidades.

✦ **Alineamiento:** Cualquiera.

✦ **Dado de Golpe:** d10

✦ **Oro inicial:** 5d4

✦ **Habilidades Cláseas:** Artesanía (Int), Averiguar Intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento (Arcano) (Int), Diplomacia (Cha), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escondarse (Dex), Escuchar (Sab), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Profesión (Sab), Saltar (Fue), Tregar (Fue).

☞ Puntos de habilidad a 1er Nivel:  $(4 + \text{Modificador de Int}) \times 4$

☞ Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente:  $4 + \text{Modificador de Int}$

## **RASGOS DE CLASE:**

---

Estos son los rasgos de clase del Órfico.

**COMPETENCIA CON ARMAS Y ARMADURAS:** Un Órfico es competente con todas las armas simples y marciales, armaduras ligeras y escudos (salvo los escudos paveses).

**ENERGÍA DE CONJUROS:** Un Órfico tienen una cantidad de energía de conjuros igual a su nivel. Usa su energía de conjuros para potenciar sus habilidades especiales. Jamás podrá aprender o lanzar conjuros a menos que adquiera la dote Usar la Magia, como cualquier otro personaje. El Órfico trata su energía de conjuros de la misma manera que un canalizador.

Todas las reglas que versan sobre la energía de conjuros para los canalizadores también se aplican a los Órficos, incluido el tiempo de recuperación y la capacidad para canalizar más energía usando la puntuación de Constitución. De cualquier manera, a diferencia de un canalizador, el Órfico no tiene una tradición mágica y no gana la energía adicional por modificador de característica (a menos que adquiera la dote Usar la Magia). La energía de conjuros de los niveles de Órfico se apilan con los ganados por otras clases o dotes, aunque las limitaciones a los poderes del Órfico están siempre basadas en su nivel de clase, no en su nivel de personaje.

**PODERES DE ÓRFICO (SB):** Los Órficos ganan un número determinado de capacidades únicas que son potenciadas por la energía de conjuros. Los Poderes de Órfico son descritos más abajo.

**AUMENTAR CARACTERÍSTICA (SB):** Un Órfico puede incrementar una de las puntuaciones de sus atributos físicos, tanto la Fuerza, como la Destreza o la Constitución, en dos puntos por cada punto de energía de conjuros empleado. Este incremento dura tan sólo un minuto. El Órfico puede usar hasta todo su nivel de Órfico en energía de conjuros (en lugar de la mitad de su nivel, como el resto de poderes de Órfico). No puede mejorar más de una puntuación de característica por turno. El uso de esta capacidad es una acción gratuita.

**EVASIÓN (EX):** A 2º nivel, un Órfico gana la extraordinaria capacidad de la evasión. Si se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente permite a un personaje realizar una TS de Reflejos para recibir la mitad de daño, con un éxito en dicha tirada no recibirá daño alguno. La Evasión sólo puede ser usada si el Órfico lleva una armadura ligera o ninguna armadura.

**CAÍDA SUAVE (SB):** A 4º nivel, el Órfico no se ve afectado por las caídas como el resto de la gente. Por cada punto de energía de conjuros usado, sufrirá el daño como si la caída fuese de 20 pies menos. Por ejemplo, un Órfico cae 60 pies. Mientras cae, gasta dos puntos de energía de conjuros para suavizar el impacto, y recibe el daño como si la caída fuese de tan sólo 20 pies de altura. Activar este poder es una acción gratuita. No podrá usar más de la mitad de su nivel en energía de conjuros para una sola caída.

**DETECTAR MAGIA (ST):** A 5º nivel, el Órfico ha desarrollado su sentido de la magia arcana hasta un punto en que puede usar Detectar Magia a voluntad.

**CURACIÓN PROPIA (SB):** A 7º nivel, por cada punto de energía de conjuros usada el Órfico se cura 1d8 puntos de vida de daño. Esta es una acción gratuita, pero sólo puede ser

utilizada una vez por turno. Sólo podrá usar hasta la mitad de su nivel de Órfico en energía de conjuros para cada uso de este poder.

**EVASIÓN MEJORADA (EX):** Ganada a 9º nivel, funciona como Evasión salvo porque el Órfico ahora sufre sólo la mitad de daño en una TS de Reflejos fallada.

**AFINIDAD CON PODER (EX):** A 11º nivel, el Órfico gana la maestría con uno de sus poderes de Órfico. Elige uno de sus poderes despertados. Una vez tomada la decisión, esta elección no puede ser cambiada. Cuando active este poder, usará un punto menos de energía de conjuros, hasta un mínimo de 1, de lo que de otra manera requeriría. A más altos niveles el Órfico gana esta capacidad de nuevo. Podrá o bien aplicarla a otro poder o a uno con el que ya tiene afinidad. Si elige la última opción, la energía de conjuros requerida disminuye en otro punto. De cualquier forma, siempre tendrá que usar al menos 1 punto de energía de conjuros por cada activación.

**RESISTENCIA A CONJUROS (EX):** A 13º nivel, la afinidad del Órfico con la energía arcana le capacita para resistir los efectos negativos. Gana una resistencia a conjuros igual a 10 + la mitad de su nivel de Órfico.

## EL ÓRFICO

Nivel	Ataque Base	TS Fort	TS Ref.	TS Vol	Especial	Poderes de Órfico
1	0	+2	+2	+2	<i>Aumentar Característica</i>	1
2	+1	+3	+3	+3	<i>Evasión</i>	1
3	+2	+3	+3	+3		2
4	+3	+4	+4	+4	<i>Caída Ligera</i>	2
5	+3	+4	+4	+4	<i>Detectar Magia</i>	3
6	+4	+5	+5	+5		3
7	+5	+5	+5	+5	<i>Curación Propia</i>	4
8	+6/+1	+6	+6	+6		4
9	+6/+1	+6	+6	+6	<i>Evasión Mejorada</i>	5
10	+7/+2	+7	+7	+7		5
11	+8/+3	+7	+7	+7	<i>Afinidad con Poder</i>	6
12	+9/+4	+8	+8	+8		6
13	+9/+4	+8	+8	+8	<i>Resistencia a Conjuros</i>	7
14	+10/+5	+9	+9	+9	<i>Afinidad con Poder</i>	7
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9		8
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10		8
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	<i>Afinidad con Poder</i>	9
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11		9
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11		10
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	<i>Afinidad con Poder</i>	10

## **PODERES DE ÓRFICO:**

---

Mientras que un Órfico es capaz de hacer uso de la energía de conjuros, no lo es de lanzar conjuros. En su lugar usa la energía para mejorar sus propias características físicas. Los poderes de un Órfico son capacidades sobrenaturales que desprenden un aura mágica cuando se activan y mientras están en uso. A primer nivel, un Órfico ha despertado un poder. Cada nivel impar posterior despertará un nuevo poder.

Un Órfico puede activar un poder como acción gratuita, pero tan sólo un poder podrá ser activado por turno. No hay límites al número de poderes que pueden estar activos a la vez en un determinado momento, sin embargo no se puede tener más de una versión del mismo poder activa a la vez, ni se puede utilizar energía adicional para potenciar un poder que está activo en el momento.

Para muchos poderes el Órfico puede elegir cuánta energía de conjuros va a usar, a más cantidad mayor será el efecto. Para una sola activación no puede gastar más energía de conjuros que la mitad de su nivel de Órfico (excepto a 1er nivel, en el que puede gastar siempre 1 punto de energía de conjuros). El Órfico siempre necesita activar su poder antes de que cualquier acción sea resuelta. No puede aplicar de forma retroactiva un poder para mejorar el resultado de una acción ya completada. Puede desactivar un poder en cualquier momento, aunque no recuperará energía de conjuros alguna si el poder no ha completado toda su duración.

**ACCIÓN EVASIVA:** Por cada punto de energía de conjuros el Órfico gana un bono de +3 a la CA y cada uno de los ataques que reciba sufren un 5% de posibilidades de fallar. Estos beneficios duran un minuto. Además, si gasta al menos 3 puntos de energía de conjuros, deja de ser objetivo de cualquier ataque de oportunidad. El Órfico debe llevar una armadura ligera o ninguna armadura para conseguir los beneficios de esta capacidad.

**GOLPE DE VELOCIDAD:** El Órfico incrementa su velocidad base en 20 pies por punto de energía de conjuros durante un minuto. Además, si gasta al menos 2 puntos de energía de conjuros gana los beneficios de la dote Movilidad. Si gasta al menos 3 puntos de energía de conjuros, también gana los beneficios de la dote Ataque Elástico.

**GOLPE PENETRANTE:** Por 1 punto de energía de conjuros, el Órfico puede realizar ataques como si tuviese un arma mágica. Por 3 puntos de energía de conjuros, ataca como si esgrimiese un arma argéntea o de hierro frío (a su elección). Por 5 puntos de energía de conjuros, ataca como si portase un arma de adamantina. Todas las variantes de este poder dura 1 minuto.

**GOLPE PODEROSO:** Por cada punto de energía de conjuros, el Órfico inflige +1d6 de daño en un solo ataque. Además, por cada 2 puntos de energía de conjuros gastados, puede hacer retroceder a su enemigo 5 pies. El Órfico puede gastar más energía para aplicar este bono a múltiples ataques en un asalto (asumiendo que es capaz de realizar múltiples ataques), pero sólo puede aplicar el efecto de retroceso a un enemigo en particular una sola vez por turno.

**GUERRERO ESPIRITUAL:** Por 1 punto de energía de conjuros, el Órfico puede detectar muertos vivientes o ajenos como con detectar muertos vivientes. Por 3 puntos de energía de conjuros, gana la propiedad del ataque fantasmal a todos sus ataques. Por 5 puntos de energía de conjuros, el Órfico gana tanto las propiedades del ataque fantasmal como de la disrupción a todos sus ataques. Todas las variantes de este poder duran 1 minuto.

**LANZAMIENTO PODEROSO:** Por cada punto de energía de conjuros, el Órfico incrementa el alcance máximo y el incremento de distancia de cualquier objeto lanzado, incluyendo armas como las lanzas y hondas, en un 100% de su alcance normal. Por ejemplo, 4 puntos de energía de conjuros incrementan el alcance de una lanza corta en un 400% de su alcance normal, a un incremento de distancia de 100 pies y un alcance máximo de 1000 pies. Sólo los objetos lanzados pueden obtener estos beneficios. Los proyectiles que precisan de asistencia mecánica, como ballestas o arcos, no pueden obtener beneficio alguno. Este poder dura un minuto.

**MOVIMIENTO MEJORADO:** El Órfico gana un bono de +5 por punto de energía de conjuros a las pruebas de Nadar, Saltar y Tregar. En el caso de Saltar, no hay una distancia o altura máxima. En el de Nadar y Tregar, la velocidad por defecto del Órfico será la mitad de su velocidad base (en lugar de un cuarto) durante un turno.

**PURIFICACIÓN PROPIA:** Por 2 puntos de energía de conjuros, el Órfico recibe los beneficios de retrasar veneno o bien de restablecimiento menor. Por 3 puntos de energía de conjuros, recibe los beneficios de quitar enfermedad o bien de quitar maldición. Por 4 puntos de energía de conjuros, obtiene los beneficios de neutralizar veneno o bien de restablecimiento.

**RESISTENCIA A ENERGÍA:** El Órfico gana reducción de daño contra un tipo de energía (a su elección) igual a 5 por punto de energía de conjuros durante 10 minutos.

**RUPTURA PODEROSA:** El Órfico hace +1d10 de daño por cada punto de energía de conjuros a cualquier objeto que intente romper. De forma similar, en cualquier prueba de característica para intentar romper al instante un objeto (como al abrir de golpe una puerta, romper una cuerda, o doblar barras, etc) el Órfico gana un bono de +5 por punto de energía de conjuros al intento.

**SENTIDOS INCREMENTADOS:** El Órfico recibe un bono de +4 por punto de energía de conjuros a las pruebas de Avistar o Escuchar durante 10 minutos, Además, puede tomar 10 incluso cuando de otra manera no lo hubiera podido hacer.

**SOLTURA EXTREMA:** El Órfico gana un bono de +5 por cada punto de energía de conjuros en una sola prueba de habilidad con una de las siguientes habilidades: Abrir Cerraduras, Buscar, Concentración, Descifrar Escritura, Diplomacia, Engañar, Equilibrio, Escapismo, Falsificación, Interpretar, Inutilizar Mecanismo, Juego de Manos, Uso de Cuerdas, Usar Objeto Mágico. Además, puede tomar 10 con dicha habilidad incluso si el estrés o alguna distracción lo impedirían normalmente.

**VISIÓN AUTÉNTICA:** Por 1 punto de energía de conjuros, el Órfico puede detectar criaturas invisibles u ocultas en un rango de 15 pies. Por 2 puntos de energía de conjuros, gana los beneficios del conjuro ver lo invisible. Por 5 puntos de energía de conjuros, obtiene los beneficios de visión verdadera. Todos los niveles de esta capacidad duran 10 minutos.

**VISIÓN NOCTURNA:** Por un punto de energía de conjuros, el Órfico gana los beneficios de la dote Lucha a Ciegas. Por 2 puntos de energía de conjuros, ganará visión en la oscuridad hasta 60 pies. Si ya posee visión en la oscuridad, su alcance se extenderá otros 60 pies. Por 4 puntos de energía de conjuros, no sufrirá penalizadores cuando actúe en la oscuridad o por estar cegado, con alcance ilimitado. Todas las variantes de este poder duran 190 minutos.

## ADEN NORWALD

---

Nacido esclavo, Aden creció en los yermos helados del Norte de tierra de Eren. Sus padres le enseñaron su orgullosa herencia Dornita, así como su vergüenza actual. Aden siempre pensó que era diferente, pero nunca puedo explicar cómo. Otros no podía captar las sensaciones que el podía sentir en su interior. Pero los tiempos difíciles obligaron a Aden a concentrarse en sobrevivir y no habló con nadie de sus sentimientos durante años, esperando que desapareciesen.

Los orcos hicieron trabajar duro a los esclavos, y muchos cayeron enfermos debido a la extenuación, la malnutrición y el abuso físico al que les sometían los latigazos de los capataces orcos. Sin embargo, mientras que los compañeros de Aden crecían más débiles y con más cicatrices por los maltratos a los que les sometían, las heridas de Aden parecían curarse con rapidez. A la edad de 14 años, sus profundos cortes y las cicatrices fueron desapareciendo y su fuerza regresó en una sola noche. A pesar del riguroso trabajo, los crueles golpes, y la escasa comida, Aden siempre parecía estar apto y saludable al día siguiente.

Pronto, después de esto, un legado visitó la dormida mina y exigió saber la fuente de una emanación mágica que su astirax había detectado. Incapaz de rastrearlo, el legado ordenó a los orcos que insistieran, y éstos comenzaron a golpear a los prisioneros hasta la muerte. La rabia que había estado creciendo en el corazón de Aden durante años se desató. Aden agarró al legado y le arrancó sus brazos. Los orcos apuntaron sus espadas contra Aden, sólo para encontrarse tirados sobre sus espaldas, medio aturcidos y sangrando. De repente, exhausto y conmocionado por su propia demostración de fuerza, Aden huyó. Escapó del campamento de esclavos con apenas un testigo que presenciase su huida.

Una vez libre, Aden fue capaz de descubrir sus poderes interiores. Comenzó a ser más consciente de lo que sucedía a su alrededor: podía sentir la magia del mundo como una brisa en su rostro. Durante los siguientes años practicó y mejoró sus nuevas capacidades contra orcos aislados o contra colaboracionistas traidores.

Durante sus correrías, Aden encontró a alguien que compartía su enlace con lo arcano, pero era extrañamente diferente. Su nombre era Elsa, una canalizadora de cierta habilidad que se convirtió en su compañera y mentora, ayudándole a entender su regalo - la capacidad de canalizar la energía arcana de Aryth en su interior. Con la ayuda de Elsa, Aden ganó un mayor control de sus capacidades, usándolas cuando él lo decidía y no cuando sus emociones lo impulsaban. Durante su tutelaje Aden nunca olvidó a los amigos que había dejado en el campamento de esclavos. Cuando cumplió los 17, decidió ayudarles, así como a todos los esclavos que sufrían bajo el poder de la Sombra.

Ahora Aden lucha su propia guerra de guerrillas, viajando desde un campamento de esclavos hasta el siguiente y liberando esclavos de todas las razas. Para entrar en los campamentos Aden se deja capturar haciéndose pasar por un simple campesino, adecuado para las minas de esclavos. Una vez dentro, esperando el momento oportuno, usa sus poderes para matar un puñado de guardias en puntos estratégicos y ayuda a tantos esclavos como le es posible a conseguir la libertad. Los legados saben que una fuerza insurgente está trabajando en los campamentos de esclavos, pero sus intentos por identificar la identidad de Aden han fallado. Él calcula con cuidado el número de almas que puede liberar sin riesgo de ser capturado. Aden sólo revela su verdadera identidad y sus propósitos a sus más íntimos

amigos, gracias a lo cual los legados no han encontrado pistas a través de sus brutales interrogatorios a la población. En ocasiones Aden se oculta permaneciendo como un «cautivo».

Con frecuencia los legados está muy ocupados buscando a su enemigo fuera de los muros mientras Aden realiza su trabajo desde el interior. Si la oportunidad se presenta sola, Aden matará un legado para entorpecer más aún a las fuerzas de la Sombra. Sin embargo, esto sólo aumenta la resolución de los legados por encontrar y matar a Aden. Mientras que los motivos de Aden fueron una vez nobles, se ha ido convirtiendo, progresivamente, en alguien insensible e imprudente. Ha conseguido un nivel tal de comodidad con sus capacidades y determinaciones que ve poco más allá de su autoproclamada misión. Aden es lo suficientemente tenaz y resistente como para correr mayores riesgos y matar al mayor número posible de enemigos que nunca en cada infiltración; algún día su falta de cuidado puede costarle todo lo que quiere. No le preocupa lo que pueda esperarle a los recién liberado esclavos, incluido si los esclavos liberados son capturados con rapidez. Aden simplemente considera esto como otra razón para hacer otra incursión en el mismo campamento para matar más orcos.

### **ESTADÍSTICAS:**

---

Aden Norwald, Dorn hombre, Órf15: CR 15, humanoide Mediano; DG 15d10+75; pv 167; Vel 30 pies; CA 13, toque 12, desprevenido 11; Atq. Base +15, Atqs. +19/+14/+9 melee (bastón 1d6+4); AL N; TS Fort +17, Ref +11, Sab +12; Fue 18, Des 15, Con 20, Int 10, Sab 13, Car 8 Habilidades: Concentración +10, Disfrazarse +2, Equilibrio +8, Escapismo +11, Escondese +7, Escuchar +6, Nadar +7, Piruetas +12, Saltar +14, Supervivencia +7, Tregar +15. Dotes: Aguante, Atlético, Duro de Pelar, Golpe Poderoso, Gran Fortaleza, Hendedura, Voluntad de Hierro. Idiomas: Norteño, Erenlandés

**Posesiones:** Armadura acolchada, bastón, mangual

**Descripción Física:** Aden es una mole. Es tan alto como la mayoría de los Dorns, pero sus miembros son anormalmente anchos y fuertes. Como la mayoría de los Dorns, es calvo, y se mantiene deliberadamente tan desaliñado como puede. Es franco hasta faltar al respeto excepto cuando a él le interesa, habla sólo en términos vagos exceptuando cuando lo hace con aliados potenciales.

**Poderes de Clase:** Aumentar Característica, Caída Suave, Detectar Magia, Curación Propia, Evasión Mejorada, Resistencia a Conjuros 17, Afinidad con Conjuros (Ruptura Poderosa, Golpe de Velocidad), Energía de Conjuros 15, Purificación Propia, Ruptura Poderosa, Golpe Poderoso, Golpe de Velocidad, Concentración Extrema, Movimiento Mejorado, Visión Nocturna, Acción Evasiva