

GLOSARIO

HABILIDADES ESPECIALES

La siguiente es una lista de todas las habilidades asociadas a los objetos especiales y profesiones del héroe.

Las letras entre paréntesis después de cada nombre se refieren al tipo de habilidad: velocidad (ve), combate (co), modificadoras (mo) y habilidades pasivas (pa).

A menos que se indique lo contrario en el texto, cada habilidad sólo se puede utilizar una vez durante un combate, incluso si tienes varios objetos con la misma habilidad (es decir, si tienes dos artículos con la habilidad desgarrar, sólo puedes utilizar desgarrar una vez por combate). La misma regla se aplica a las habilidades pasivas (es decir, incluso si tienes dos objetos con la habilidad de veneno, sólo puedes aplicar el efecto del veneno una vez por combate).

- **Abrir camino (co):** En lugar de tirar el daño después de ganar un asalto, puedes utilizar abrir camino. Tira un dado de daño y aplica el resultado a cada uno de tus adversarios, sin tener en cuenta su armadura. Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Abrumar (co):** Esta habilidad hace que tu oponente no tire el daño al ganar un asalto, y automáticamente le inflige 2 dados de daño, sin tener en cuenta su armadura. Sólo se puede realizar una vez por combate.

- **Ácido (mo):** Suma 1 al resultado de cada dado que tires para la puntuación de daño mientras dure el combate. (Nota: si tienes varios elementos con ácido, aun así, sólo puedes añadir 1 al resultado).
- **Adornos de Clymonistra:** Si tu héroe lleva las dos piezas del Conjunto de Clymonistra (collar y anillo), puedes usar la habilidad de vampirismo (ver vampirismo).
- **Adrenalina (ve):** Usa esta habilidad para aumentar tu velocidad en 2, en dos asaltos del combate. Esta habilidad sólo puede utilizarse una vez por combate.
- **Amagar (mo):** Puedes volver a tirar todos o algunos de tus dados para la velocidad de ataque. Sólo puedes usar esta habilidad una vez por combate.
- **Ambidiestro (pa):** Puedes utilizar espadas para la mano derecha con la izquierda, y viceversa.
- **Armadura de espinas (co):** Usa esta habilidad para aumentar tu armadura en 3 durante un asalto. También inflige 1 dado de daño, ignorando la armadura, a todos tus oponentes. (Tira una vez y aplica el mismo daño a cada oponente). Esta habilidad sólo puede utilizarse una vez por combate.
- **Atado de pies y manos (co):** Si tu oponente utiliza una habilidad de esquivar (como evadir, hacerse a un lado o desaparecer), inmediatamente puedes usar tu habilidad de atado de pies y manos para cancelarla, lo que te permite tirar para el daño de forma normal (como si su habilidad de esquivar nunca se hubiera usado). Atado de pies y manos sólo puede usarse una vez por combate.
- **Atrapar (co):** Si tu oponente utiliza una habilidad de esquivar (por ejemplo evadir, desaparecer o hacerse a un lado) inmediatamente puedes atraparlo, lo que te permite recuperar el control del asalto y tirar el daño de forma normal (como si su habilidad nunca se hubiera usado). Atrapar sólo puede usarse una vez por combate.
- **Aturdir (ve):** (Ver palmeado). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Aura de fuego (pa):** Estás rodeado de llamas mágicas. Todos tus adversarios reciben 1 punto de daño, ignorando su armadura, al final de cada asalto.

- **¡Beep! ¡Beep! (pa):** Cada vez que descubras oro en tus viajes, automáticamente doblas la cantidad. El oro que obtienes de otro modo, por ejemplo una recompensa, no se duplica.
- **Brasas (pa):** Tu habilidad de quemado ahora hace 2 puntos de daño a cada oponente (en lugar de 1).
- **Brutalidad (co):** (Ver abrumar). Sólo puedes utilizar la brutalidad una vez por combate.
- **Buen gusto (pa):** Cada vez que uses un elemento de tu bolsa para aumentar tu magia en combate, tira un dado y suma el resultado al beneficio de tu artículo.
- **Cabezazo (co):** Usa esta habilidad para evitar que tu oponente tire los dados de daño. Esto automáticamente finaliza el asalto. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Cambio de velocidad (ve):** Puedes aumentar tu velocidad para que coincida con la de tu oponente durante tres asaltos. No se puede jugar otra habilidad de velocidad hasta que el cambio de velocidad se haya desvanecido. Sólo puede usarse una vez por combate.
- **Carga (ve):** En el primer asalto del combate, puedes aumentar tu velocidad en 2.
- **Cauterización (mo):** Esta habilidad puede usarse en cualquier momento del combate para eliminar todos los venenos, sangrados y enfermedades que están afectando en ese momento a tu héroe. Sólo se puede utilizar una vez por combate, y una vez usada, tu héroe puede volver a sufrir dichos efectos.
- **Chamuscar (mo):** Añade 1 al resultado de cada dado que tires para tu puntuación de daño durante todo el combate. (Nota: Si tienes varios artículos con chamuscar, sólo puedes sumar 1 al resultado).
- **Chispa de vida (pa):** Cada vez que saques un doble, automáticamente ganas 4 de salud. Nunca podrás superar tu salud máxima.
- **Conjunto de criaturas nocturnas:** Si tu héroe tiene dos piezas de la armadura de las criaturas nocturnas (pecho y guantes), puedes usar la habilidad destripador (ver destripador).

- **Conjunto de huso de seda:** Si tu héroe lleva las tres piezas de la armadura de huso de seda (pecho, botas y capa), entonces puede usar la habilidad de sentido arácnido (ver sentido arácnido).
- **Coraje (ve):** Usa esta habilidad para aumentar tu velocidad en 4 en un asalto del combate. Sólo puedes utilizar esta habilidad una vez por combate.
- **Corrupción (co):** Si tu puntuación de daño causa daños a la salud de tu oponente, puedes usar la corrupción, reduciéndole la fuerza o la magia en 2 puntos durante el resto del combate. Sólo puedes utilizar esta habilidad una vez por combate.
- **Crear problemas (co):** Si tus puntos de daño causan daños a la salud de tu oponente, además puedes crearle problemas. Esto inmediatamente reduce sus puntos de magia en 3 para el resto del combate. Sólo puedes utilizar esta habilidad una vez por combate.
- **Curar (mo):** En cualquier momento puedes restaurar la salud en 4 puntos durante un combate. Esta habilidad sólo se puede utilizar una vez por combate. Si tienes varios elementos con la habilidad de curar, puedes usar cada uno de ellos para restaurar la salud en 4 puntos.
- **Demoler (ve):** Esta habilidad reduce en 1 el número de dados que tu oponente puede tirar para la velocidad de ataque, para un único asalto. También reduce su armadura en 1 para el resto del combate. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Derribo (ve):** (Ver palmeado). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Derrotar (mo):** Puedes aumentar tu puntuación de fuerza en 2 durante un asalto. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Desaparecer (co):** (Ver esquivar). Utiliza desaparecer para volverte invisible durante varios segundos, evitando el daño de tu oponente. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Descarga (co):** Si tu puntuación de daño provoca daños a la salud de tu oponente, también puedes electrocutarlo con la habilidad de descarga. Esto ocasiona 1 punto de daño por cada 2 puntos de la armadura que tiene tu

oponente, redondeando hacia arriba. (Si tu oponente tiene una armadura de 15, tendría 8 puntos de daño). Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Desgarrar (co):** Utiliza desgarrar para ignorar la armadura de tu oponente y aplicar tu puntuación de daño entera sobre su salud. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.

- **Desgaste mental (mo):** Puedes elegir gastar magia para aumentar tu puntuación de daño. Por cada punto de magia que gastes, aumentas tu puntuación de daño en 1. Puedes utilizar hasta un máximo de 5 puntos de magia (aumentando tu puntuación de daño en 5). Tu magia se restablece al final del combate. Sólo puedes usar esta habilidad una vez por combate.

- **Despiadado (pa):** Puedes añadir 1 a cada dado que tires para la puntuación de daño, si a tu oponente le han infligido sangrado, enfermedad o veneno.

- **Destripador (mo):** Cambia el resultado de todos los dados que hayas tirado para el daño por un 6. Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Desviar (co):** (Ver abrumar). Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Detonación (co):** En lugar de tirar el dado para establecer el daño al ganar un asalto, se puede usar esta habilidad. Automáticamente haces 3 dados de daño a tu oponente, pero también 2 dados de daño a tu héroe, ignorando la armadura. Sólo puedes utilizar esta habilidad una vez por combate.

- **Dominar (mo):** Cambia el resultado de un dado de daño por un 6. Sólo puedes utilizar esta habilidad una vez por combate.

- **Ébano y marfil:** Si tu héroe está equipado con dos espadas (de ébano y de marfil), puedes utilizar la habilidad de parálisis (ver parálisis).

- **Ejecución (ve):** (Requiere una espada en la mano derecha). Una vez que la salud de un oponente es igual o inferior a tu puntuación de velocidad, automáticamente puedes ‘ejecutarlos’ al inicio del asalto, reduciendo su salud a cero. (Nota: Sólo se puede ejecutar a un oponente en cada asalto del combate).

- **Embaucador (mo):** Puedes cambiar uno de los dados para establecer la velocidad de ataque de tu oponente por el tuyo. Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Empalar (co):** Se trata de un penetrante golpe que aumenta tu puntuación de daño en 3. En el próximo asalto, la velocidad de tu oponente se reduce 1 punto. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Encanto (mo):** Puedes volver a tirar uno de los dados de tu héroe en cualquier momento del combate, pero debes aceptar el resultado de la segunda tirada. Si tienes múltiples elementos con la habilidad de encanto, cada uno te da una posibilidad de volver a tirar.
- **Enfermedad (pa):** Si causas daños a la salud de tu oponente, también les infliges 2 puntos de daño al final de cada asalto. Este daño ignora la armadura.
- **Enfoque (mo):** Utilízala en cualquier momento del combate para aumentar tu puntuación de magia en 3 durante un asalto. Sólo se puede usar una vez por combate.
- **Engaño (mo):** (Ver embaucador). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Escudo de hielo (mo):** Utiliza esta habilidad para añadir 1 dado a tu puntuación de armadura para un asalto. Esta habilidad sólo se puede usar una vez por combate.
- **Espinas (pa):** Al final de cada asalto, automáticamente infliges un punto de daño a todos tus oponentes. Esta habilidad ignora la armadura.
- **Espiral de escudo (pa):** (Requiere un escudo en la mano izquierda). Cada vez que tu oponente obtiene un 1 al tirar para la velocidad de ataque, se ve afectado por tu escudo, y recibe 1 dado de daño, ignorando su armadura. No puede usar una nueva tirada para evitar esto.
- **Espíritu vengador (co):** Cuando te infligen daño, puedes devolver un daño igual a tu armadura. Esta habilidad ignora la armadura de tu oponente. (Nota: No se pueden utilizar habilidades modificadoras para aumentar este daño). Sólo puedes utilizar espíritu vengador una vez por combate.
- **Esquirlas de hielo (co):** Si ganas un asalto, en vez de tirar el daño, puedes cubrir a un solo oponente con esquirlas de hielo. Esto automáticamente le hace un daño igual a tu puntuación de magia, sin tener en cuenta su armadura. Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Esquivar (co):** Usa esta habilidad cuando has perdido un asalto, para evitar el daño de tu oponente. (Nota: Sí recibirás el daño de las habilidades pasivas, como sangrado o veneno).
- **Estaca (ve):** Si tu oponente es un vampiro y su salud llega a 10 o menos, de inmediato puedes atacarle con la estaca. Esto reduce su salud a cero y automáticamente ganas el combate.
- **Eureka (mo):** Úsala en cualquier momento del combate para aumentar la puntuación de tu velocidad, fuerza o magia en 1 para un asalto. Sólo se puede usar una vez por combate.
- **Evadir (co):** (Véase esquivar). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Firme (pa):** Eres inmune a derribo. Si un oponente tiene esta habilidad, puedes ignorarla.
- **Fortaleza (mo):** Utilízala en cualquier momento del combate para aumentar tu puntuación de fuerza o de armadura en 3 durante un asalto. Sólo se puede usar una vez por combate.
- **Furia de sombras (co):** Utiliza esta habilidad para añadir la velocidad de tus dos armas (mano derecha y mano izquierda) a tu puntuación de daño. Esta habilidad sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Furia salvaje (co):** Puedes usar la furia salvaje para tirar un dado extra al determinar tu puntuación de daño. Sólo se puede usar una vez por combate.
- **Galas de los caídos:** Si tu héroe lleva las dos piezas del set de los caídos (guantes y pecho), entonces puede usar la habilidad héroe caído (ver héroe caído).
- **Golpea los talones (ve):** Aumenta la velocidad en 2 durante un asalto del combate. Esta habilidad sólo puede utilizarse una vez por combate.
- **Golpear (co):** Usa esta habilidad para evitar que tu oponente tire para establecer el daño cuando ha ganado un asalto. En el asalto siguiente, la velocidad de tu oponente se reduce 1 punto. Sólo se puede usar una vez por combate.

- **Golpe crítico (mo):** Convierte el resultado de todos los dados que has tirado para el daño en 6. Sólo puedes utilizar esta habilidad una vez por combate.
- **Golpe de refilón (co):** (Ver represalia). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Golpe fatal (co):** Utiliza el golpe fatal para ignorar la mitad de la armadura de tu oponente, redondeando hacia arriba. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.
- **Golpe rápido (pa):** (Requiere una espada en la mano izquierda y otra en la derecha). Por cada 6 que saques para la velocidad de ataque, puedes causar un daño a cualquier oponente igual a la velocidad de tu arma más rápida (ya sea la de la mano izquierda o derecha). Esta habilidad ignora la armadura.
- **Gran saqueo (pa):** Si no quieres elegir una recompensa al derrotar a un enemigo, puedes recibir 20 coronas de oro en su lugar.
- **Grillete (ve):** (Ver palmeado). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Guarida (co):** En lugar de tirar los dados para la puntuación de daño, puedes utilizar guarida. Con ello convocas a un espíritu vengativo para atacar a un solo oponente. Le harás 2 puntos de daño, ignorando su armadura, al final de cada asalto, hasta que tu héroe saque un doble (en velocidad o daño). Entonces el espíritu se disipa. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Hacerse a un lado (co):** (Ver esquivar). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Herida profunda (co):** Se puede utilizar la habilidad de herida profunda para tirar un dado extra a la hora de determinar tu puntuación de daño. Sólo puedes utilizar esta habilidad una vez por combate.
- **Héroe caído (mo):** Usa esta habilidad para aumentar tu fuerza en 3 en un asalto, y reponer 10 puntos de salud. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.
- **Inmovilizar (ve):** (Ver palmeado). Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Intrepidez (ve):** Usa esta habilidad para aumentar tu velocidad en 2 en un asalto. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.
- **Izarse (co):** Un poderoso ataque aumenta tu puntuación de magia en 3. Sin embargo, en el siguiente asalto debes disminuir tu velocidad en 1. Esta habilidad sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Juicio (co):** Cuando quitas a tu salud la puntuación del daño de tu oponente, puedes infligirle un daño igual a la mitad de tu puntuación de velocidad, redondeando hacia arriba. Esta habilidad ignora la armadura. Sólo se puede realizar una vez por combate.
- **Liquidar (ve):** Usa esta habilidad para encoger automáticamente a tu oponente, debilitándolo. La velocidad, fuerza y magia de tu oponente se reducen en 3 hasta el final del asalto. Entonces la habilidad desaparece y sus puntuaciones se restauran. Sólo se puede usar una vez por combate.
- **Luz limpiadora (pa):** Automáticamente, tu héroe recupera 2 puntos de salud al final de cada asalto del combate.
- **Lluvia de golpes (mo):** Cada vez que obtengas un resultado de 6 al tirar para establecer tu puntuación de daño, automáticamente puedes tirar otro dado para sumar más daño. Si sacas otra vez un 6, puedes tirar otro dado, y así sucesivamente.
- **Lluvia negra (co):** (Es necesario tener un arco en la mano izquierda). En lugar de tirar el dado para establecer el daño al ganar un asalto, se puede utilizar la lluvia negra para cubrir a tus enemigos con magia oscura. Tira un dado de daño y aplica el resultado a todos tus oponentes, ignorando su armadura. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Machacar (co):** Un poderoso golpe incrementa tu puntuación de daño en 3. Sin embargo, en el siguiente asalto, debes disminuir tu velocidad 1 punto. Esta habilidad sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Maestría en venenos (pa):** El daño sobre la salud con la habilidad de venenos mortales se incrementa en 1 (causa 4 puntos de daño en vez de 3).
- **Maldición (ve):** (Ver palmeado). Sólo puedes usar la maldición una vez por combate.

- **Mártir (mo):** En lugar de recibir el daño de tu oponente, puedes optar por perder 5 puntos de salud en su lugar. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.
- **Muro de escudo (co):** (Requiere un escudo en la mano izquierda). Usa esta habilidad para duplicar tu puntuación de armadura e infligir un dado de daño a tu oponente, sin tener en cuenta su armadura. Sólo se puede usar esta habilidad una vez por combate.
- **Nube de esporas (co):** Cuando la puntuación o los dados de daño de tu oponente causan daño a tu salud, puedes utilizar la nube de esporas para infligirle 2 dados de daño a él, sin tener en cuenta su armadura. Sólo se puede usar una vez por combate.
- **Ojo de toro (mo):** Puedes lanzar una flecha/proyectil a tu oponente antes de empezar el combate, infligiéndole 1 dado de daño, ignorando su armadura. Ojo de toro también inflige las habilidades pasivas dañinas que tengas, como por ejemplo veneno y sangrado. (Nota: Un asesino que está usando primer golpe no puede emplear esta habilidad).
- **Óxido (co):** Si tu puntuación de daño provoca daños en la salud de tu oponente, además puedes usar el hechizo óxido. Esto reduce la armadura de tu oponente en 2 para el resto del combate.
- **Pacto oscuro (co):** Sacrifica 4 puntos de salud para cargar tu ataque con la energía de la sombra, aumentando tu puntuación de daño en 4. Esta habilidad sólo puede utilizarse una vez por combate.
- **Palmeado (ve):** Esta habilidad reduce en 1 el número de dados que tu oponente puede tirar para la velocidad de ataque, sólo durante un asalto. Sólo se puede utilizar esta habilidad una vez por combate.
- **Parálisis (co):** Si tu puntuación de daño causa daños a la salud de tu oponente, puedes paralizarlo. Esto inmediatamente reduce su velocidad 1 punto para los tres siguientes asaltos. Sólo puedes utilizar esta habilidad una vez por combate.
- **Perforación (co):** En lugar de tirar el daño, puedes atravesar a tu oponente con un certero proyectil. Le haces 2 dados de daño, ignorando su armadura.

También reduce 1 punto la armadura del oponente para el resto del combate. Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Pericia (mo):** Si después de ganar un asalto, tu oponente usa una habilidad que te devuelve el golpe (como golpe de refilón, represalia, réplica, abrumar, desviar o brutalidad) puedes ignorar el daño. Sólo puedes usar la pericia una vez por combate.

- **Petición (co):** Cuando un oponente gana un asalto, utiliza el poder de petición para detener de inmediato su ataque, lo que te permite tirar el daño, como si hubieras ganado el asalto. Sólo se puede usar una vez por combate.

- **Piernas anegadas (ve):** Reduce la velocidad de tu oponente en 1 durante un asalto. Sólo se puede usar esta habilidad una vez por combate.

- **Poder de piedra (mo):** Puedes aumentar tu puntuación de armadura en 3 puntos durante un asalto. Sólo se puede usar una vez por combate.

- **Prender fuego (co):** Si ganas un asalto, en vez de tirar para la puntuación de daño, puedes utilizar prender fuego. Tira 2 dados de daño y aplica el resultado a cada uno de tus oponentes, sin tener en cuenta sus armaduras. También causa su quemado. Prender fuego sólo puede usarse una vez por combate. (Nota: No puedes utilizar habilidades modificadoras para aumentar este daño).

- **Primera cuchillada (pa):** Esta habilidad te permite infligir 1 punto de daño a la salud de tu oponente antes de que comience el combate. Esta habilidad ignora la armadura. (No la pueden usar los asesinos).

- **Primer golpe (pa):** (Requiere una daga en la mano derecha). Antes de que comience el combate, puedes infligir automáticamente 1 dado de daño a un oponente, sin tener en cuenta su armadura. También puedes infligirle las habilidades pasivas dañinas que tengas, como veneno y sangrado.

- **Prisa (ve):** (Ver velocidad de gato). Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Púas (pa):** Al final de cada asalto de combate, automáticamente causas 1 punto de daño a la salud de todos tus oponentes. Esta habilidad ignora la armadura.

- **Puño de espinas (co):** Cuando la puntuación de daño de tu oponente cause daño a tu salud, inmediatamente puedes tomar represalias con tu puño de espinas. Esto le inflige 2 dados de daño, sin tener en cuenta la armadura. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Quemado (pa):** Todos los oponentes que han sufrido daños por fuego, pierden automáticamente 1 punto de salud al final de cada asalto. Esta habilidad ignora la armadura.
- **Rabia sangrante (mo):** Si ganas dos asaltos consecutivos, y causas daños a la salud en ambos, automáticamente se activa la rabia sangrante. Esto incrementa tu fuerza en 2 durante el resto del combate.
- **Ráfaga de viento (ve):** (Ver palmeado). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Rastrillo (co):** En lugar de tirar para la puntuación de daño después de ganar un asalto, puedes rastrillar a tu oponente. Esto inflige 3 dados de daño, ignorando su armadura. (Nota: No puedes utilizar modificadores con esta habilidad). Sólo se puede usar una vez por combate.
- **Rayo (co):** En lugar de tirar el dado para establecer el daño, puedes ‘acumular’ tu energía. Al ganar tu próximo asalto, puedes ‘soltar’ la carga. Esto te permite infligir 3 dados de daño a un oponente, ignorando su armadura. Sólo puede ser usado una vez por combate.
- **Rechazar (co):** Usa esta habilidad para evitar que tu oponente tire los dados de daño después de haber ganado un asalto. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.
- **Reflejo (co):** Si tu oponente es un vampiro, puedes utilizar el espejo mágico para reflejar sobre él cualquier daño a la salud que te haya causado. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.
- **Reinicio repentino (pa):** Cuando pierdes tu último punto de salud, una sacudida mágica automáticamente te devuelve a la vida, restaurando tu salud a 15. Esto también elimina todos los efectos pasivos de tu héroe. Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Reír el último (mo):** Puedes forzar que tu oponente vuelva a tirar todos los dados (para su velocidad de ataque o para su puntuación de daño). Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate y debes aceptar los resultados de la nueva tirada.
- **Relámpago (pa):** Cada vez que recibes daño en tu salud como resultado de la puntuación o el dado de daño de tu oponente, automáticamente le infliges 2 puntos de daño. Esta habilidad ignora la armadura. (Nota: Aunque tengas varios artículos con el relámpago, sólo puedes infligir 2 puntos de daño).
- **Réplica (co):** (Ver represalia). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Represalia (co):** Cuando la puntuación o los dados de tu oponente causen daño en tu salud, inmediatamente puedes tomar represalias infligiéndole 1 dado de daño, ignorando su armadura. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Resplandor (ve):** Deslumbra a tus enemigos, dejándolos temporalmente ciegos. Esto reduce la velocidad de tu oponente en 2 puntos durante un asalto. Sólo puede utilizarse una vez por combate.
- **Retales (pa):** Al sustituir un objeto del equipo de los apartados pecho, guantes, capa o pies de tu hoja de personaje, puedes mantener la habilidad especial del artículo anterior pero sustituyendo el nombre y los atributos por los del nuevo elemento.
- **Robar (mo):** Usa esta habilidad en cualquier momento del combate para elevar automáticamente uno de tus atributos (velocidad, fuerza, magia o armadura) hasta que coincida con el de tu oponente. El efecto desaparece al final del asalto. Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Sacrificio (co):** Puedes usar esta habilidad después de que tu oponente haya lanzado sus dados de daño, y al instante sacrificas tus sombras. Las sombras absorben todo el daño y tú quedas sano y salvo. Esto destruye tus sombras instantáneamente.
- **Salvajismo (mo):** Puedes aumentar tu fuerza o tu magia en 2 para un asalto del combate. Sólo se puede utilizar una vez por combate.

- **Sanación (mo):** Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento del combate para sanarte automáticamente, a ti o a un aliado, 15 puntos de salud. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.
- **Sangrado (pa):** Si tu dado o puntuación de daño causa daño a la salud de tu oponente, éste perderá además un punto de daño adicional al final de cada asalto. Este daño ignora la armadura.
- **Sanguijuela (pa):** Cada vez que tu puntuación de daño cause daño a la salud de tu oponente, puedes restaurar tu salud en 2. No podrás pasar por encima de la salud máxima.
- **Segunda piel (pa):** Eres inmune a la habilidad desgarrar. Si un oponente utiliza desgarrar, puedes usar la armadura de forma normal para absorber el daño.
- **Segunda vista (mo):** Tus reflejos son mayores. Esto reduce en 2 el resultado de cada dado que tu oponente tire para el daño.
- **Segundo viento (mo):** Puedes usar segundo viento en cualquier momento para restaurar una habilidad de velocidad que tú o un aliado ya hayáis jugado. Esto permite que tú o tu aliado uséis esa habilidad de velocidad por segunda vez en el mismo combate.
- **Sentido arácnido (co):** (Ver esquivar). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Sobrecarga (co):** Se puede utilizar la habilidad de sobrecarga para tirar un dado de más al determinar tu puntuación de daño. Sólo se puede usar una vez por combate.
- **Sombras (pa):** Al comienzo del combate, automáticamente convocas a un grupo de sombras para ayudarte. Las sombras suman 2 a cada dado de daño que tires durante todo el combate. Una vez que las sombras han sido convocadas, permanecen en juego hasta que las sacrificas.
- **Topografía del terreno (ve):** Puedes usar las características naturales del terreno para sacar ventaja. Añade un dado extra a tu velocidad de ataque, sólo durante un asalto.

- **Toque de Midas (pa):** Cada vez que te deshaces de un elemento (al sustituirlo por uno nuevo) ganas 30 coronas de oro. Esta habilidad no se usa con los objetos de la mochila.
- **Toque gélido (ve):** Usa esta habilidad para reducir la velocidad de tu oponente en 2 durante un asalto del combate. Sólo se puede usar una vez por combate.
- **Torniquete (mo):** Este hechizo puede lanzarse en cualquier momento para eliminar cualquier sangrado, veneno y/o enfermedad que os hayan infligido a ti o a un aliado. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.
- **Usurpador (mo):** (Sólo se puede usar en combates héroe contra héroe). Úsala en cualquier momento durante un combate para robar una habilidad de velocidad o modificadora que tu oponente ya haya jugado. A continuación, puedes jugar esta habilidad en su contra durante el combate, basándote en la descripción de la habilidad. Usurpador sólo puede usarse una vez por combate.
- **Vampirismo (mo):** Al infligir daño a tu oponente, puedes sanarte a ti mismo la mitad de salud que tu rival ha perdido, redondeando hacia arriba. Sólo puede ser usado una vez por combate.
- **Velocidad de gato (ve):** Esta habilidad te permite lanzar un dado de más para determinar tu velocidad de ataque durante un asalto del combate. Sólo puedes utilizar esta habilidad una vez por combate.
- **Velocidad de sombra (mo):** Al tirar para establecer la velocidad de ataque, todos los resultados de 1 se convierten automáticamente en un 3.
- **Veneno (pa):** Si tus dados de daño o tu puntuación de daño causan daño a la salud de tu oponente, además pierde 2 puntos de salud al final de cada asalto, durante el resto del combate. Esta habilidad ignora la armadura.
- **Venenos mortales (mo):** Si tienes la habilidad especial de veneno, tu daño aumenta en 1 (causando 3 puntos de daño en lugar de 2).
- **Venganza de la Naturaleza (co):** Usa esta habilidad en vez de tirar para la puntuación de daño; recubres automáticamente a un oponente con espinas mortales. Esto ocasiona 2 dados de daño a tu oponente, sin tener en cuenta

la armadura. Además, le reduce la velocidad 1 punto para el siguiente asalto. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por combate.

- **Vestiduras reales:** Si tu héroe está usando las dos piezas del conjunto real (hombreras y grebas), entonces puedes utilizar la habilidad de parálisis (ver parálisis).
- **Vista roja (pa):** Si tu salud es 20 o menos, puedes agregar 2 a tu velocidad. Si estás curado y tu salud es más de 20, pierdes la bonificación.
- **Vitriolo (pa):** Utilízala al inicio del combate para cubrir tus armas con una bilis mortal. Esto hace 1 punto de daño a todos los combatientes, incluyendo a tu héroe, al final de cada asalto.
- **Vivacidad (ve):** Aumenta la velocidad en 2 en un asalto del combate. Sólo puedes utilizarlo una vez por combate.
- **Voluntad de hierro (mo):** (Véase poder de piedra). Sólo se puede utilizar una vez por combate.
- **Volver a crecer (mo):** En cualquier momento durante un combate puedes restaurar la salud en 6 puntos. Si tienes varios elementos con la habilidad volver a crecer, puedes usar cada uno de ellos para restaurar 6 puntos de salud.

