

Glossario: Capacità speciali

La seguente lista è un elenco di tutte le capacità associate a oggetti speciali e professioni dell'eroe.

Le lettere tra parentesi dopo ciascun nome si riferiscono al tipo di capacità speciale: velocità (ve), combattimento (co), modificative (mo) e passive (pa).

A meno che non sia diversamente specificato nel testo, ogni capacità può essere usata soltanto una volta durante un combattimento, anche se si hanno più oggetti con la stessa capacità (per esempio, se hai due oggetti con la capacità perforante, puoi usare *perforante* soltanto una volta per combattimento). La stessa regola viene applicata per le capacità passive (per esempio, se hai due oggetti con la capacità *veleno*, puoi avere soltanto un effetto di veleno attivo alla volta).

Abbatere (ve): (vedi **Impigliato**). Puoi usare *abbattere* soltanto una volta per combattimento.

Accelerazione (ve): (vedi **Velocità felina**). Puoi usare *accelerazione* soltanto una volta per combattimento.

Acido (mo): aggiungi 1 al risultato di ciascun dado che tiri per il tuo punteggio di danno, per tutta la durata del combattimento (nota: anche se hai più oggetti con la capacità *acido*, puoi aggiungerne soltanto 1 al risultato).

Adrenalina (ve): usa questa capacità per aumentare la tua *velocità* di 2 per due round di combattimento. Questa capacità può essere usata soltanto 1 volta per combattimento.

Ambidestro (pa): puoi impugnare le spade della mano principale con la mano sinistra e viceversa.

Armatura di spine (co): usa questa capacità per aumentare la tua *armatura* di 3 per un round di combattimento. Inoltre, infligge anche 1 dado per il danno, ignorando l'*armatura*, a tutti i tuoi avversari (tira una volta e applica lo stesso danno a ciascun avversario). Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Arrugginire (co): se il tuo punteggio di danno infligge danni alla salute del

tuo avversario, puoi lanciare anche l'incantesimo *arrugginire*. Questo riduce l'*armatura* del tuo avversario di 2 fino alla fine del combattimento.

Artigliare (co): al posto di tirare per il punteggio di danno dopo aver vinto un round, puoi *artigliare* un avversario. Questo infligge 3 dadi per il danno, ignorando l'*armatura* (nota: non puoi usare modificatori con questa capacità). Puoi usare *artigliare* soltanto una volta per combattimento.

Assemblaggio dello squattrinato (pa): quando sostituisci un oggetto di equipaggiamento nei riquadri torace, guanti, mantello o piedi sulla tua scheda eroe, puoi conservare le capacità speciali del vecchio oggetto e sostituire il nome e le caratteristiche con quelli del nuovo oggetto.

Aura di fuoco (pa): sei circondato da fiamme magiche. Tutti gli avversari subiscono 1 danno, ignorando l'*armatura*, alla fine di ogni round di combattimento.

Azzoppare (co): se il tuo avversario ha una capacità di elusione (come *sfuggire*, *sparire* o *schivare*), puoi immediatamente usare la tua capacità *azzoppare* per annullare la sua elusione, permettendoti di tirare normalmente per i danni (come se la sua capacità di elusione non fosse mai stata usata). *Azzoppare* può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Batti i tacchi (ve): aumenta la tua *velocità* di 2 per un round di combattimento. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Battuta di scudo (pa): (richiede uno scudo nella mano sinistra). Ogni volta che il tuo avversario ottiene un nel tiro per la velocità di attacco, viene colpito dal tuo scudo e subisce 1 dado per il danno, ignorando l'*armatura*. L'avversario non può usare un ritiro per evitarlo.

Bip, bip! (pa): ogni volta che trovi dell'oro durante i tuoi viaggi, puoi automaticamente raddoppiarne l'ammontare. L'oro che ti viene dato da un altro personaggio (per esempio, come ricompensa) non può essere raddoppiato.


Braci ardenti (pa): la tua capacità *incendiare* adesso infligge 2 danni a ciascun avversario (invece di 1).

Bruciare (mo): aggiungi 1 al risultato di ogni dado che tiri per il punteggio di danno, per tutta la durata del combattimento (nota: anche se hai più oggetti con la capacità *bruciare*, puoi aggiungere soltanto 1 al risultato).

Buon gusto (pa): ogni volta che usi un oggetto dello zaino che incrementa la *magia* in combattimento, tira 1 dado ed aggiungi il risultato al beneficio dell'oggetto.

Camminare nella palude (ve): Riduci di 1 la *velocità* del tuo avversario per un round di combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.


Caricare (ve): nel primo round di combattimento, puoi aumentare la tua *velocità* di 2.

- Cauterizzare (mo):** questa capacità può essere usata in qualsiasi momento durante il combattimento per rimuovere tutti gli effetti di *veleno*, *sanguinamento* e *malattia* che il tuo eroe sta attualmente subendo. Puoi usarla soltanto una volta nel combattimento. Una volta usata, il tuo eroe potrà essere ancora soggetto a questi effetti.
- Centrare (mo):** puoi scoccare una freccia o sparare un proiettile contro il tuo avversario prima che il combattimento cominci, infliggendo automaticamente 1 dado per il danno, ignorando l'*armatura*. *Centrare* infliggerà anche qualsiasi capacità passiva nociva di cui sei dotato, come *veleno* e *sanguinamento* (nota: un assassino che usa *primo colpo* non può usare questa capacità).
- Charme (mo):** puoi ritirare uno dei dadi del tuo eroe in qualsiasi momento durante un combattimento. Devi accettare il risultato del secondo tiro. Se hai più oggetti con la capacità *charme*, ciascuno di essi ti fornisce un ritiro.
- Colpo critico (mo):** cambia il risultato di tutti i dadi che hai tirato per i danni in un . Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Colpo di vento (ve):** (vedi *Impigliato*). Puoi usare *colpo di vento* soltanto una volta per combattimento.
- Colpo fatale (co):** usa *colpo fatale* per ignorare metà dell'*armatura* del tuo avversario, arrotondata per eccesso. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Comando (co):** quando un avversario vince un round di combattimento, usa il potere di *comando* per fermare all'istante il suo attacco, permettendoti di tirare per i danni al suo posto, come se tu avessi vinto il round di combattimento. Puoi usare *comando* soltanto una volta per combattimento.
- Configurazione del territorio (ve):** puoi sfruttare le caratteristiche naturali del territorio a tuo vantaggio. Tira un dado aggiuntivo per determinare la tua velocità di attacco, soltanto per un round di combattimento.
- Consumare (mo):** riduci di 1 ciascun risultato dei dadi del tuo avversario quando tira per la velocità di attacco (fino a un minimo di 1). Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Coraggio (ve):** usa questa capacità per aumentare la tua *velocità* di 4 per un round di combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Corruzione (co):** se il tuo punteggio di danno infligge danni alla salute del tuo avversario, puoi infliggere anche *corruzione*, riducendo il suo *vigore* o la sua *magia* di 2 punti fino alla fine del combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Cozzare (co):** usa questa capacità per impedire al tuo avversario di tirare per i danni dopo aver vinto un round. Nel round di combattimento successi-

vo, la *velocità* del tuo avversario è ridotta di 1. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Demolire (ve): questa capacità riduce il numero dei dadi che il tuo avversario può tirare per la *velocità* di attacco di 1, per un solo round di combattimento. Inoltre, riduce la sua *armatura* di 1 fino alla fine del combattimento. Puoi usare *demolire* soltanto una volta per combattimento.

Deviare (co): (vedi **Sopraffare**). Puoi usare *deviare* soltanto una volta per combattimento.

Dominio (mo): cambia il risultato di *un* dado che hai tirato per i danni in un . Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Ebano e avorio: se il tuo eroe è equipaggiato con entrambe le spade (ebano e avorio) puoi usare la capacità *paralizzare* (vedi **Paralizzare**).

Efferatezza (co): (vedi **Sopraffare**). Puoi usare *efferatezza* soltanto una volta per combattimento.


Eludere (co): usa questa capacità quando hai perso un round di combattimento per evitare di subire danni dal tuo avversario (nota: subirai ugualmente danni dalle capacità passive, come *sanguinamento* o *veleno*).

Eroe caduto (mo): usa questa capacità per aumentare il tuo *vigore* di 3 per un round di combattimento e guarire 10 *salute*. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Esecuzione (ve): (richiede una spada nella mano principale). Quando la *salute* di un avversario raggiunge un valore pari o inferiore al tuo punteggio di *velocità*, puoi “giustiziarlo” all’inizio del round di combattimento, riducendo la sua *salute* a zero (nota: puoi giustiziare un singolo avversario in ogni round di combattimento).

Esperienza (mo): se, dopo aver vinto un round, il tuo avversario usa una capacità che ti colpirebbe in risposta (come *stoccata*, *ritorsione*, *risposta*, *sopraffare*, *deviare* ed *efferatezza*), puoi ignorare il danno. Puoi usare *esperienza* soltanto una volta per combattimento.

Eureka (mo): usa questa capacità in qualsiasi momento durante il combattimento per aumentare il tuo punteggio di *velocità*, *magia* o *vigore* di 1 per un round di combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Fendenti rapidi (pa): (richiede una spada nella mano principale ed una nella mano sinistra). Per ogni  che ottieni per la tua *velocità* di attacco, puoi infliggere a *qualsiasi* avversario un ammontare di danni pari alla *velocità* della tua arma più veloce (della mano principale o della mano sinistra). Questa capacità ignora l'*armatura*.

Fendere (co): al posto di tirare per i danni dopo aver vinto un round, puoi usare *fendere*. Tira 1 dado per i danni e applica il risultato a ciascun aver-

sario, ignorando la loro *armatura*. Puoi usare *fendere* soltanto una volta per combattimento.

Ferimento profondo (co): puoi usare la capacità *ferimento profondo* per tirare 1 dado aggiuntivo per determinare il tuo punteggio di danno. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Ferozia (mo): puoi aumentare il tuo punteggio di *vigore* o *magia* di 2 per un round di combattimento. Puoi usare *ferocia* soltanto una volta per combattimento.

Filo spinato (pa): alla fine di ogni round di combattimento, infliggi automaticamente 1 danno a tutti i tuoi avversari. Questa capacità ignora l'*armatura*.

Fintare (mo): puoi ritirare alcuni o tutti i tuoi dadi per la tua velocità di attacco. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Focalizzare (mo): usa questa capacità in qualsiasi momento durante il combattimento per aumentare il tuo punteggio di *magia* di 3 per un round di combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Fulmine (pa): ogni volta che subisci danni alla salute dal punteggio di danno/dadi per i danni di un avversario, infliggi automaticamente 2 punti di danno di rimando a quell'avversario. Questa capacità ignora l'*armatura* (nota: anche se hai più oggetti con la capacità *fulmine*, puoi infliggere soltanto 2 danni).

Furia cieca (co): puoi usare *furia cieca* per tirare 1 dado aggiuntivo per determinare il tuo punteggio di danno. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Furia dell'ombra (co): usa questa capacità per aggiungere la *velocità* di entrambe le tue armi (mano principale e mano sinistra) al tuo punteggio di danno. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.



Giudizio (co): Quando subisci danni alla salute dal punteggio di danno/dadi per i danni del tuo avversario, puoi infliggere a tua volta al tuo avversario un ammontare di danni pari a metà del tuo punteggio di *velocità*, arrotondato per eccesso. Questa capacità ignora l'*armatura*. Puoi usare il *giudizio* soltanto una volta per combattimento.

Guarigione (mo): puoi ripristinare istantaneamente 4 *salute* durante un combattimento. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento. Se hai più oggetti con la capacità *guarigione*, ciascuno di essi può essere usato per ripristinare 4 *salute*.

Immobilizzare (ve): (vedi *Impigliato*). Puoi usare *immobilizzare* soltanto una volta per combattimento.

- Immolarsi (mo):** al posto di subire il risultato del danno del tuo avversario, puoi scegliere invece di perdere 5 *salute*. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.
- Impalare (co):** se il tuo avversario è un vampiro e la sua *salute* viene ridotta a un valore di 10 o inferiore, lo puoi impalare immediatamente. Questo riduce la sua *salute* a zero e vinci automaticamente il combattimento.
- Impavido (ve):** usa questa capacità per aumentare la tua *velocità* di 2 per un round di combattimento. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.
- Impigliato (ve):** questa capacità riduce di 1 il numero dei dadi che il tuo avversario può tirare per la *velocità* di attacco, soltanto per un round di combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Impulso (pa):** quando perdi il tuo ultimo punto di *salute*, una scossa magica ti riporta automaticamente in vita, ripristinando 15 *salute*. Questo rimuove anche tutti gli effetti passivi dal tuo eroe. Puoi usare *impulso* soltanto una volta per combattimento.
- Incatenare (ve):** (vedi **Impigliato**). Puoi usare *incatenare* soltanto una volta per combattimento.
- Incendiare (pa):** tutti gli avversari che hanno subito danni alla salute da *innescare* perdono automaticamente 1 *salute* alla fine di ogni round di combattimento. Questa capacità ignora l'*armatura*.
- Ingannare (mo):** puoi scambiare uno dei dadi di *velocità* di un avversario con il tuo. Puoi usare *ingannare* soltanto una volta per combattimento.
- Innescare (co):** se vinci un round di combattimento, al posto di tirare per i danni, puoi lanciare *innescare*. Tira 2 dadi per i danni e applica il risultato a tutti i tuoi avversari, ignorando l'*armatura*. Inoltre, subiscono *incendiare*. *Innescare* può essere usato soltanto una volta per combattimento (nota: non puoi usare capacità modificative per incrementare questo danno).
- Insegne regali:** se il tuo eroe sta indossando entrambi i pezzi maestosi (spalle e gambiere) puoi usare la capacità *paralizzare* (vedi **Paralizzare**).
- Irretire (co):** se il tuo avversario ha una capacità di elusione (come *sfuggire*, *sparire* o *schivare*), lo puoi *irretire* immediatamente, permettendoti di riprendere il controllo del round e tirare normalmente per i danni (come se la sua capacità non fosse mai stata usata). *Irretire* può essere usata soltanto una volta per combattimento.
- Laccio emostatico (mo):** questo incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento per rimuovere qualsiasi effetto di *sanguinamento*, *malattia* e/o *veleno* che tu o un alleato state subendo. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

- Luce purificatrice (pa):** guarisce automaticamente l'eroe di 2 *salute* alla fine di ogni round di combattimento.
- Luminosità (ve):** abbaglia i tuoi nemici, accecandoli temporaneamente. Questo diminuisce la *velocità* del tuo avversario 2 per un round di combattimento. *Luminosità* può essere usata soltanto una volta per combattimento.
- Maestro del saccheggio (pa):** se non desideri scegliere una ricompensa dopo aver sconfitto un nemico, in sostituzione puoi ricompensarti con 20 corone d'oro aggiuntive.
- Malattia (pa):** se il tuo punteggio di danno/dadi per i danni infligge danni alla *salute* del tuo avversario, deve subire 2 ulteriori punti di danno alla fine di ogni round di combattimento. Questo danno ignora l'*armatura*.
- Maledizione (ve):** (vedi **Impigliato**). Puoi usare *maledizione* soltanto una volta per combattimento.
- Muro di scudi (co):** (richiede uno scudo nella mano sinistra). Usa questa capacità per raddoppiare il tuo punteggio di *armatura* ed infliggere 1 dado per il danno al tuo avversario, ignorando l'*armatura*. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Nube di spore (co):** quando il tuo avversario ti infligge danni alla salute con il punteggio di danno/dadi per i danni, puoi usare la nube di spore per infliggere 2 dadi per il danno di rimando, ignorando l'*armatura* (nota: non puoi usare capacità modificative per incrementare questo danno). Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Ombre (pa):** all'inizio del combattimento, evochi automaticamente un gruppo di ombre per aiutarti. Le ombre aggiungono 2 a ciascun dado per i danni che tiri, per tutta la durata del combattimento. Dopo averle evocate, le ombre rimangono in gioco fino a quando le darai in *sacrificio*.
- Ondata (co):** un attacco potente che aumenta il tuo punteggio di *magia* di 3. Tuttavia, nel round di combattimento successivo, devi ridurre la tua *velocità* di 1. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.
- Ornamenti di Clymonistra:** se il tuo eroe sta indossando entrambi i gioielli di Clymonistra (collana e anello) puoi usare la capacità *vampirismo* (vedi **Vampirismo**).
- Ostacolare (co):** se il tuo punteggio di danno infligge danni alla salute del tuo avversario, puoi infliggere anche *ostacolare*. Questo riduce immediatamente il suo punteggio di *magia* di 3 fino alla fine del combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Padronanza del veleno (pa):** il danno inflitto dalla capacità speciale *veleno* aumenta di 1 (infliggendo 4 punti di danno alla salute invece di 3).

- Paralizzare (co):** se il tuo punteggio di danno infligge danni alla salute del tuo avversario, puoi infliggere anche *paralizzare*. Questo riduce immediatamente il suo punteggio di *velocità* di 1 per i successivi tre round di combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Parata (co):** usa questa capacità per impedire al tuo avversario di tirare per i danni dopo aver un round. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.
- Passo stabile (mo):** puoi ritirare tutti i dadi per la velocità di attacco. Devi accettare il risultato del secondo tiro. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Patto oscuro (co):** sacrifica 4 *salute* per caricare il tuo colpo di energia delle ombre, aumentando il tuo punteggio di danno di 4. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.
- Perforante (co):** usa *perforante* per ignorare l'*armatura* del tuo avversario e applicare per intero il tuo punteggio di danno alla sua *salute*. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.
- Perseguire (co):** al posto di tirare per i danni, puoi lanciare *perseguire*. Questa capacità evoca uno spirito vendicativo che attaccherà un singolo avversario. L'avversario subirà 2 danni, ignorando l'*armatura*, alla fine di ogni round di combattimento, fino a che il tuo eroe non otterrà un risultato doppio (tirando per la velocità o per il danno). Lo spirito quindi si dissolverà. Puoi lanciare *perseguire* soltanto una volta per combattimento.
- Pestare (co):** un colpo poderoso che aumenta il tuo punteggio di danno di 3. Tuttavia, nel round di combattimento successivo, devi ridurre la tua *velocità* di 1. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.
- Pioggia di colpi (mo):** ogni volta che ottieni un risultato di  al tiro per il tuo punteggio di danno, puoi tirare automaticamente un altro dado per aggiungere ulteriori danni. Se ottieni ancora un , puoi tirare un altro dado, e così via.
- Pioggia nera (co):** (richiede un arco nella mano sinistra). Invece di tirare per i danni dopo aver vinto un round, puoi usare *pioggia nera* per tempestare i tuoi nemici di magia oscura. Tira 1 dado per i danni ed applica il risultato a ciascun avversario, ignorando la loro *armatura*. Puoi usare *pioggia nera* soltanto una volta per combattimento.
- Potere della pietra (mo):** puoi aumentare istantaneamente il tuo punteggio di armatura di 3 per un round di combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.
- Preveggenza (mo):** i tuoi riflessi sono intensificati. Questo riduce il risultato

di ogni dado che il tuo avversario tira per i danni di 2.

Primo colpo (pa): (richiede un pugnale nella mano principale). Prima dell'inizio del combattimento puoi infliggere automaticamente 1 dado per il danno a un avversario, ignorando l'*armatura*. Questa capacità infligge anche qualsiasi capacità passiva nociva di cui sei dotato, come *veleno* e *sanguinamento*.

Primo taglio (pa): questa capacità ti permette di infliggere 1 danno alla *salute* del tuo avversario prima dell'inizio del combattimento. Questa capacità ignora l'*armatura*. Questa capacità non può essere usata dagli assassini.

Pugno di spine (co): quando il tuo avversario ti infligge danni alla salute con il punteggio di danno/dadi per i danni, puoi immediatamente reagire usando il tuo *pugno di spine*, infliggendo 2 dadi per i danni a quell'avversario, ignorando l'*armatura*. Puoi usare *pugno di spine* soltanto una volta per combattimento.

Rabbia feroce (mo): se vinci due round di combattimento consecutivi ed infliggi danni alla salute in entrambi i round, vieni pervaso automaticamente da *rabbia feroce*. Questo incrementa il tuo *vigore* di 2 fino alla fine del combattimento.

Raggirare (mo): (vedi *Ingannare*). Puoi usare *raggirare* soltanto una volta per combattimento.

Regalia del caduto: se il tuo eroe sta indossando entrambi i pezzi del caduto (guanti d'arme e pettorale) puoi usare la capacità *eroe caduto* (vedi **Eroe caduto**).

Ribattere (co): quando il tuo avversario ti infligge danni alla salute con il punteggio di danno, puoi usare *ribattere* per aumentare la tua velocità di 2 soltanto per il round di combattimento successivo. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Ricrescita (mo): puoi ripristinare istantaneamente 6 *salute* in qualsiasi momento durante un combattimento. Se hai più oggetti con la capacità *ricrescita*, ciascuno di essi può essere usato per ripristinare 6 *salute*.

Riflettere (co): se il tuo avversario è un vampiro puoi usare lo specchio magico per riflettere al vampiro qualsiasi danno che ti verrebbe inflitto alla salute. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Risanare (mo): puoi lanciare questo incantesimo in qualsiasi momento durante il combattimento per guarire automaticamente te stesso o un alleato di 15 *salute*. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Risata finale (mo): puoi obbligare il tuo avversario a ritirare *tutti* i suoi dadi (o per la velocità di attacco o per il punteggio di danno). Questa capacità

può essere usata soltanto una volta per combattimento e devi accettare il risultato del ritiro.

Risposta (co): (vedi **Ritorsione**). Puoi usare *risposta* soltanto una volta per combattimento.

Risucchio cerebrale (mo): puoi spendere punti di *magia* per aumentare il tuo punteggio di danno. Per ogni punto di *magia* speso, puoi aumentare il tuo punteggio di danno di 1. Puoi spendere fino a un massimo di 5 punti di *magia* (incrementando il tuo punteggio di danno di 5). La tua *magia* viene ripristinata alla fine del combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Ritorno di fiamma (co): al posto di tirare per i danni dopo aver vinto un round, puoi usare la capacità *ritorno di fiamma*. Questa capacità infligge automaticamente 3 dadi per il danno al tuo avversario, ma infligge anche 2 dadi per il danno al tuo eroe, ignorando l'*armatura*. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Ritorsione (co): Quando subisci danni alla salute dal punteggio di danno/dadi per i danni del tuo avversario, puoi effettuare una ritorsione infliggendo a tua volta 1 dado di danno al tuo avversario, ignorando l'*armatura*. Puoi usare *ritorsione* soltanto una volta per combattimento.

Rubare (mo): usa questa capacità in qualsiasi momento durante il combattimento per aumentare automaticamente una delle tue caratteristiche (*velocità, vigore, magia* o *armatura*) fino a un valore pari a quello del tuo avversario. L'effetto termina alla fine del round di combattimento. Puoi usare *rubare* soltanto una volta per combattimento.

Sacrificio (co): puoi usare questa capacità dopo che un avversario ha effettuato il tiro per i danni/punteggio di danno, per dare in *sacrificio* istantaneamente le tue ombre. Le ombre assorbono tutti i danni al posto tuo e tu rimani indenne. Questo distrugge le tue ombre istantaneamente.

Saetta (co): al posto di tirare per i danni, puoi "caricare" la tua bacchetta magica. Dopo aver vinto il tuo prossimo round di combattimento, puoi emettere la carica. Questa ti permette di infliggere 3 dadi per il danno a un avversario, ignorando la sua *armatura*. *Saetta* può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Salassare (pa): ogni volta che il tuo punteggio di danno/dadi per i danni infligge danni alla *salute* del tuo avversario, puoi ripristinare 2 *salute*. Questo non può portare il tuo punteggio di *salute* sopra al suo valore massimo.

Saldo (pa): sei immune alla capacità *abbattere*. Se il tuo avversario ha questa capacità, puoi ignorarla.

Sanguinamento (pa): se il tuo punteggio di danno/dadi per i danni infligge danni alla *salute* del tuo avversario, deve subire un ulteriore punto di

danno alla fine di ogni round di combattimento. Questo danno ignora l'*armatura*.

Scarto temporale (ve): puoi aumentare la tua *velocità* fino a un valore pari a quella del tuo avversario per tre round di combattimento. Non puoi usare altre capacità di velocità finché *scarto temporale* ha effetto. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Scattante (ve): aumenta la tua *velocità* di 2 per un round di combattimento. Puoi usare *scattante* soltanto una volta per combattimento.

Schegge di ghiaccio (co): se vinci un round di combattimento, al posto di tirare per i danni puoi ricoprire un singolo avversario di *schegge di ghiaccio*. Questo infligge automaticamente un ammontare di danni pari al tuo punteggio di *magia*, ignorando l'*armatura* del tuo avversario. La capacità *schegge di ghiaccio* può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Schivare (co): (vedi **Eludere**). Puoi usare *schivare* soltanto una volta per combattimento.

Scintilla vitale (pa): ogni volta che ottieni un risultato doppio, guarisci automaticamente di 4 *salute*. Questo non può portare il tuo punteggio di *salute* sopra al suo valore massimo.

Scossa! (co): se il tuo punteggio di danno infligge danni alla *salute* del tuo avversario, puoi anche folgorarlo con la capacità *scossa!*. Questo infligge 1 danno aggiuntivo per ogni 2 punti di *armatura* che sta indossando il tuo avversario, arrotondando per eccesso (ad esempio, se il tuo avversario ha un'*armatura* di 15, subisce 8 danni aggiuntivi). Puoi usare *scossa!* soltanto una volta per combattimento.

Scudo di ghiaccio (mo): usa questa capacità per aggiungere 1 dado al tuo punteggio di *armatura* per 1 round di combattimento. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Seconda pelle (pa): sei immune alla capacità *perforante*. Se un avversario usa la capacità *perforante*, puoi usare la tua *armatura* normalmente per assorbire il danno.

Seconda possibilità (mo): puoi usare *seconda possibilità* in qualsiasi momento per ripristinare una capacità di velocità che tu o un tuo alleato avete già utilizzato. Questo permette a te o al tuo alleato di usare quella capacità di velocità una seconda volta nello stesso combattimento.

Senso del ragno (co): (vedi **Eludere**). Puoi usare *senso del ragno* soltanto una volta per combattimento.

Senza pietà (pa): puoi aggiungere 1 a ciascun dado che tiri per il tuo punteggio di danno se il tuo avversario ha subito *sanguinamento*, *malattia* o *veleno*.

Set di seta di Spindle: se il tuo eroe sta indossando i tre pezzi di *armatura*

di Spindle (torace, stivali, mantello) puoi usare la capacità *sensu del ragno* (vedi: **Senso del ragno**).

Sfuggire (co): (vedi **Eludere**). Puoi usare *sfuggire* soltanto una volta per combattimento.

Sgominare (mo): puoi aumentare il tuo punteggio di *vigore* di 2 per un round di combattimento. Puoi usare *sgominare* soltanto una volta per combattimento.


Sopraffare (co): questa capacità impedisce al tuo avversario di tirare per i danni dopo aver vinto un round: infligge automaticamente 2 dadi per il danno, ignorando l'*armatura*, al tuo avversario. Puoi usare *sopraffare* soltanto una volta per combattimento.

Sovraccaricare (co): puoi usare la capacità *sovraccaricare* per tirare un dado aggiuntivo per determinare il tuo punteggio di danno. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Sparire (co): (vedi **Eludere**). Usa *sparire* per diventare invisibile per alcuni secondi, evitando i danni inflitti dal tuo avversario. Puoi usare *sparire* soltanto una volta per combattimento.

Spine (pa): alla fine di ogni round di combattimento, infliggi automaticamente 1 danno a tutti i tuoi avversari. Questa capacità ignora l'*armatura*.

Spirito vendicativo (co): quando il tuo avversario ti infligge danni alla salute con il punteggio di danno/dadi per il danno, puoi infliggere a tua volta un ammontare di danni pari alla tua *armatura*. Questa capacità ignora l'*armatura* del tuo avversario (nota: non puoi usare capacità modificative per incrementare questo danno). Puoi usare *Spirito vendicativo* solo una volta per combattimento.

Squartatore (mo): cambia il risultato di tutti i dadi che hai tirato per i danni per un . Puoi usare *squartatore* soltanto una volta per combattimento.

Stoccata (co): (vedi **Ritorsione**). Puoi usare *stoccata* soltanto una volta per combattimento.

Stordire (ve): (vedi **Impigliato**). Puoi usare *stordire* soltanto una volta per combattimento.

Tempra (mo): usa questa capacità in qualsiasi momento durante il combattimento per aumentare il tuo punteggio di *vigore* o *armatura* di 3 per un round di combattimento. Puoi usare *tempra* soltanto una volta per combattimento.

Tenuta notturna: se il tuo eroe sta indossando entrambi i pezzi dell'*armatura* del notturno (guanti e tunica) puoi usare la capacità *squartatore* (vedi **Squartatore**).

Testata (co): usa questa capacità per impedire al tuo avversario di tirare per i danni. Questo pone fine automaticamente al round di combattimento.

Puoi usare *testata* soltanto una volta per combattimento.

Tocco di Re Mida (pa): ogni volta che distruggi un oggetto dell'equipaggiamento (sostituendolo con un nuovo oggetto) guadagni 30 corone d'oro. Questa capacità non funziona con gli oggetti dello zaino.

Tocco gelido (ve): usa questa capacità per ridurre la velocità del tuo avversario di 2 per un round di combattimento. Puoi usare *tocco gelido* soltanto una volta per combattimento.

Traffiggere (co): un colpo penetrante che aumenta il tuo punteggio di danno di 3. Nel round di combattimento successivo, la *velocità* del tuo avversario è ridotta di 1. Puoi usare *traffiggere* soltanto una volta per combattimento.

Trapassare (co): al posto di tirare per i danni, puoi trapassare un avversario con una freccia ben piazzata. Questa infligge 2 dadi per il danno, ignorando l'*armatura*. Inoltre, riduce anche l'*armatura* del tuo avversario di 1 fino alla fine del combattimento. Puoi usare *trapassare* soltanto una volta per combattimento.



Usurpatore (mo): (utilizzabile soltanto nel combattimento eroe contro eroe). Usala in qualsiasi momento durante un combattimento per rubare una capacità modificativa o di velocità che il tuo avversario ha già usato. Puoi quindi usare questa stessa capacità contro il tuo avversario durante il combattimento, in base alla descrizione della capacità. *Usurpatore* può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Vampirismo (mo): quando infliggi danni al tuo avversario, puoi guarirti per un ammontare pari a metà della salute persa dal tuo avversario, arrotondando per eccesso. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Vedere rosso (pa): se la tua *salute* viene ridotta a un punteggio di 20 o inferiore, puoi aggiungere 2 alla tua *velocità*. Se vieni guarito e la tua *salute* sale sopra a un punteggio di 20, perdi il tuo bonus.

Veleni mortali (mo): se hai la capacità speciale *veleno*, il suo danno aumenta di 1 (infliggendo 3 punti di danno anziché 2).

Veleno (pa): se il tuo punteggio di danno/dadi per i danni infligge danni alla *salute* del tuo avversario, perde 2 ulteriori punti di *salute* alla fine di ogni round di combattimento, fino alla fine del combattimento. Questa capacità ignora l'*armatura*.



Velocità dell'ombra (mo): quando tiri per la tua velocità di attacco, tutti i risultati di  diventano automaticamente un .

Velocità felina (ve): questa capacità ti permette di tirare 1 dado aggiuntivo per determinare la tua velocità di attacco per 1 round di combattimento. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Vendetta della natura (co): usa questa capacità al posto del tiro per i danni

per avvinghiare un singolo avversario tra spine mortali. Questo infligge 2 dadi per il danno al tuo avversario, ignorando l'*armatura*. Inoltre, ne riduce la *velocità* di 1 per il round di combattimento successivo. Questa capacità può essere usata soltanto una volta per combattimento.

Vetriolo (pa): usa questa capacità all'inizio del combattimento per ricoprire le tue armi di un fluido letale. Questo infligge 1 danno a tutti i combattenti, incluso il tuo eroe, alla fine di ogni round di combattimento.

Vigile (mo): usa in qualsiasi momento durante il combattimento per cambiare il risultato di  di un avversario in un . Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

Volontà di ferro (mo): (vedi **Potere della pietra**). Puoi usare *volontà di ferro* soltanto una volta per combattimento.

Zot! (ve): usa questa capacità per rimpicciolire automaticamente il tuo avversario, rendendolo più debole. I punteggi di *velocità*, *vigore* e *magia* del tuo avversario sono ridotti di 3 fino alla fine del round di combattimento. Poi la capacità svanisce e le sue caratteristiche vengono ripristinate. Puoi usare questa capacità soltanto una volta per combattimento.

