

lumnHABILIDAD	DESCRIPCIÓN
 Absorber Maná 	podrá emplear una Acción en realizar este ataque. La criatura escoge a un enemigo, de entre los que tengan puntos de Maná (eligiendo a quien posea un valor de Inteligencia más bajo), situado a 6 casillas o menos de distancia. Lanza 3D6. Por cada resultado que iguale o supere la Inteligencia del objetivo, le robará 1 punto de Maná y lo ganará esta criatura.
 Acróbata 	requiere Agilidad mínima de 4. Añade +1 al resultado cuando realiza pruebas de Agilidad (incluso en tiradas enfrentadas de Agilidad).
 Adiestrar animal	un personaje podrá adquirir a un animal (consulta el mazo Animales y criaturas, pero descarta los Gigantes, Hombre lobo y Elementales) antes de cada aventura, al coste habitual. Solo podrá ser acompañado por un animal durante la misma.
 Afortunado	una vez por aventura, en cuanto se desvele el contenido de una carta del mazo de Tesoros, podrá robar otra carta del mismo mazo. Se quedará con la carta que más le convenga, descartando la otra.
 Agarrar y devorar 	podrá emplear una Acción en realizar este ataque. Solo monstruos enormes contra enemigos de tamaño medio o pequeño. Ambos contendientes harán una tirada enfrentada de 2D6+Agilidad. Si el monstruo vence, agarrará a su enemigo y lo engullirá, dejándolo Fuera de combate. El cuerpo del enemigo solo será recuperable por sus compañeros si la criatura que lo engulló es derrotada.
 Agarrar y lanzar 	podrá emplear una Acción en realizar este ataque. Solo monstruos enormes o grandes contra enemigos de menor tamaño. Se hace tirada enfrentada de 2D6+Agilidad. Si el monstruo vence, lanzará al enemigo tantas casillas (y causándole tantos dados de daño) como indique su Fuerza, derribándolo. Si antes de llegar al final de la trayectoria, el defensor choca contra una pared u obstáculo pesado, sufrirá los daños con –1 a Armadura, deteniéndose ahí, Derribado. Si choca contra otro personaje, ocupará su lugar, y este caerá a una casilla adyacente, siendo ambos derribados.
 Aguante	El personaje aumenta en +1 su Vitalidad, incluso si supera el límite por raza.
 Aguijón 	podrá emplear una Acción en realizar este ataque. Quien usa el aguijón tendrá -1 a su Cuerpo a Cuerpo, pero el impacto causará tantos dados de daño como sea su propia Fuerza, reduciendo en -1 el valor de Armadura del objetivo.
 Aliento (X) 	una criatura con aliento (fuego, hielo, gas tóxico), podrá emplear una Acción en realizar un ataque con el mismo si no está trabada. El aliento afectará desde la casilla frontal del monstruo hasta (x) casillas de distancia. Todos los enemigos ubicados en el arco de alcance del a aliento, deberán efectuar una prueba de Agilidad para intentar moverse a una casilla adyacente antes de verse afectados. Si no pueden o no la superan, sufrirán (x) dados de daño (contra Armadura Natural). El valor (X) vendrá especificado en el perfil de la criatura o personaje. Causa 1 dado menos de daño si el objetivo tiene cobertura ligera (-2 dados si tiene cobertura pesada)
 Alimañas	Cientos de pequeñas criaturas que se disponen en peanas grandes. Murciélagos, insectos, serpientes, ratas etc. Ignoran los efectos de Veneno y Enfermedad. Nunca padecen Aturdimiento ni son derribadas. Se considera que obstaculizan la visión como cualquier criatura de tamaño medio.
 Alquimia	el personaje puede dedicar una Acción a intentar conocer los efectos de cualquier poción encontrada (deberá superar una prueba de Inteligencia). Se permite un solo intento por poción en cada partida. Además, puede repetir una vez la tirada de búsqueda cada vez que registre Mesas de alquimia y Mesas de especias. Si el personaje es hechicero, comenzará cada aventura, sin coste, con un Componente para magia extra.
 Animal Acuático	si el Jugador Oscuro lo decide, esta criatura no será visible por sus enemigos hasta que decida aparecer en la superficie del agua. Al inicio del turno del Jugador Oscuro, podrá aparecer en cualquiera de las casillas de esquina de una sección cubierta de agua, y se hará la oportuna tirada de Iniciativa contra el enemigo más cercano (como si se activase una carta de “Emboscada” del mazo de Jugador Oscuro). Jugador Oscuro Artificial: lanzará cada inicio de turno 1D6. Con resultado de 4 o más, aparecerá la criatura en una de las esquinas al azar.
 Anticipación 	esta habilidad es útil cuando se recibe un ataque enemigo. Si el defensor con esta habilidad obtiene en la tirada de Cuerpo a Cuerpo un resultado de dobles* y gana el combate, se considerará que se habrá anticipado a su agresor, logrando golpearle. Deberá realizarse la oportuna tirada de daño. *Solo causará daño a un enemigo con la habilidad Invulnerable si el personaje que se anticipa ha obtenido doble crítico.
 Arquero experto 	puede realizar disparos precipitados empleando un Arco largo. Una vez por partida, puede repetir un resultado fallido para impactar con su arco (excepto una pifia)
 Artes marciales 	si impacta con un crítico en combate cuerpo a cuerpo (incluso desarmado), contra un rival de igual o inferior tamaño, elegirá entre causarle daño y dejarlo Aturdido automáticamente, o causarle un solo dado de daño y derribarlo (no podrá derribarse de esta forma a Líderes).
 Artificiero 	siempre que pretenda desactivar una trampa, se entenderá que el personaje usa un peto especial de placas metálicas, que le proporcionará 1 en Armadura (el valor máximo de Armadura siempre será de 6+) ante los efectos destructivos de la misma.
 Ataques rápidos 	el personaje podrá realizar cada turno un ataque de cuerpo a cuerpo lanzando 3D6 en lugar de los 2D6 habituales. Tras lanzarse los tres dados elegirá los dos resultados más favorables para él, con una penalización de -1 a la tirada. Se comete pifia si se obtienen dos resultados de 1 en dos de los dados lanzados. Solo se aplicará esta habilidad a un ataque por activación del personaje.
 Aura	en cuanto un enemigo entre o sea activado en una casilla adyacente a una criatura con esta habilidad, recibirá automáticamente 1 dado de daño.
 Barrido 	podrá emplear una Acción en realizar este ataque, que afectará a dos enemigos de menor tamaño situados en su Zona de Influencia frontal (3 enemigos si el atacante es de tamaño enorme). Cada contrincante hará una tirada enfrentada de 2D6 +Agilidad. Si el atacante gana, cada enemigo impactado será Derribado y desplazado una casilla hacia atrás, pero el golpe nunca reducirá la Armadura del rival. Este ataque no podrá combinarse con un movimiento.
 Batidor	ignora las penalizaciones al movimiento por terreno difícil, siempre que no use armadura pesada. Además, tendrá +1 al detectar trampas.
 Berserker 	puede declarar convertirse en Berserker al inicio de su turno. En tal estado será inmune al miedo, no podrá usar ningún tipo de escudos ni armaduras pesadas y tendrá un ataque extra de cuerpo a cuerpo por turno, pero con penalización de –1 a Cuerpo a Cuerpo al defender y atacar. Un berserker debe entablar combate con el enemigo visible más próximo. Perderá el estado Berserker en cuanto finalice el combate y no haya más enemigos a la vista.
 Bloquear 	si el personaje emplea una Espada bastarda o un Mandoble, podrá decidir, si recibe un ataque cuerpo a cuerpo, que usa su arma para bloquear. Podrá ser utilizada como un escudo normal al defender (bloquea con resultado de 5 o más), pero, si logra parar uno o más golpes, en su turno siguiente tendrá una penalización de –1 a Cuerpo a Cuerpo al atacar. El arma no se romperá al bloquear un golpe, solo con pifias de la forma habitual.
 Brutal 	si mueve hacia adelante y logra impactar a un enemigo que estaba situado en su frontal (sin estar adyacente) al inicio del movimiento, añadirá +1 dado de daño.

 Camuflaje	se deberá indicar el tipo de terreno donde se aplica el camuflaje de la criatura o personaje. Mientras la misma se encuentre situada en este terreno, sus rivales tendrán un penalizador de -1 a Disparo e Iniciativa contra la misma.
 Carga Imparable 	si usa un arma de cuerpo a cuerpo a dos manos y mueve hacia adelante al menos tres casillas para atacar a un rival (sin obstáculos ni terreno difícil en la trayectoria), podrá realizar un único ataque ese turno, derribando al rival de igual o inferior tamaño si consigue impactarle. Tendrá un penalizador de -1 en Cuerpo a Cuerpo si usa un arma de cuerpo a cuerpo en dicha tirada.
 Cazador	añade +1 a su Percepción.
 Centinela 	añade +2 a la Percepción en las tiradas de Iniciativa (salvo que la criatura aparezca debido a una carta de Refuerzos o Emboscada) y puede realizar acciones exploratorias como abrir puertas que conduzcan a secciones inexploradas (esto mostrará el contenido de esas secciones e incluso podrá generar la activación de nuevas cartas de Encuentros, pero no de Obstáculos). Jugador Oscuro Artificial: además del +2 a Percepción, un centinela que no esté trabado siempre priorizará abrir una de las puertas inexploradas de la sección donde es colocado.
 Cerrajería 	el personaje tendrá un bonificador de +2 a sus tiradas de Destreza para intentar abrir cerraduras sigilosamente.
 Chillido del inframundo 	la criatura podrá realizar este ataque como Acción. Todos los enemigos dentro de un radio de 6 casillas de la criatura, incluso si no hay línea de visión, quedarán bajo los efectos de Aturdido y sufrirán 1 dado de daño contra su valor de Valentía (si se iguala o supera dicho valor, se perderá un punto de Vitalidad).
 Cobarde	si su bando se encuentra en inferioridad numérica dentro de una sección, el personaje, si no está trabado, deberá superar una prueba de Valentía. Si falla, moverá (corriendo) toda su capacidad de Movimiento alejándose del enemigo más cercano hacia la sección siguiente libre de enemigos del bando contrario. Si no puede hacerlo, podrá actuar normalmente.
 Coletazo 	podrá emplear una Acción en realizar este ataque, que afectará a dos enemigos de menor tamaño situados en su retaguardia (3 enemigos si el atacante es de tamaño enorme). Cada contrincante hará una tirada enfrentada de 2D6 más su Agilidad. Si el atacante gana, cada enemigo impactado será Derribado y desplazado una casilla hacia atrás, pero el golpe nunca reducirá la Armadura del rival. Este ataque no podrá combinarse con un movimiento.
 Combatiente astuto 	Cuando el personaje realiza un ataque cuerpo a cuerpo, si obtiene un resultado de dobles y logra impactar, el valor de Armadura del rival se verá reducido en -1 para ese ataque, ya que habrá hallado un punto débil. Se debe tener un valor de Inteligencia mínimo de 4 para beneficiarse de esta habilidad.
 Combatir con dos Armas 	el personaje podrá combatir cuerpo a cuerpo con dos armas de una mano a la vez. Podrá realizar un ataque con cada una de ellas durante su activación, al mismo o a diferentes objetivos situados en su Zona de Influencia, aunque tendrá -1 a sus tiradas para impactar. Para defender se empleará el arma que decida el jugador.
 Concentración 	cada vez que haga una prueba de Disparo, el personaje podrá repetir uno de los dados para intentar impactar, siempre que no haya cometido una pifia ni se haya movido durante su activación. No podrá realizar más de un disparo por turno si se encuentra concentrado. Puede usarse esta habilidad en los disparos precipitados si el personaje no movió durante su última activación.
 Confección de venenos	el personaje sabrá elaborar ungüentos venenosos. Comenzará cada aventura, sin coste, con una Poción de veneno extra.
 Conocer las lenguas	el personaje obtiene un bonificador de +1 a todas sus tiradas cuando registra Bibliotecas y Mesas de hechicería, y cuando intenta resolver Acertijos. Además, añade +1 a la tirada para dispersar o lanzar hechizos con Pergaminos de hechicería (además de los bonificadores del propio pergamino).
 Cruel 	tras impactar con cualquier arma de cuerpo a cuerpo o lanzar con éxito un hechizo de tipo Dañino, podrás repetir un resultado de 1 de la tirada de dados de daño lanzados para herir.
 Curtido	el personaje está cubierto de cicatrices. Cada vez que pierda uno o más puntos de Vitalidad debido a recibir un ataque cuerpo a cuerpo o con armas a distancia, lanzará 1D6. Con resultado de 4 o más, se anulará uno de esos puntos de Vitalidad perdidos.
 Danza de combate 	tendrá +1 ataque extra durante su activación si el resultado de cada uno de los dos dados de su tirada de Cuerpo a Cuerpo al atacar iguala o supera el valor de Agilidad de su rival. No puede emplearse esta habilidad si se usa armadura pesada o se tiene una Agilidad inferior a 3. Solo se puede ganar un ataque extra por turno de esta forma.
 Desenvainado rápido	no se tiene penalización al desenvainar o cambiar de arma durante un combate mientras se encuentra en la Zona de Influencia de un enemigo.
 Despistar 	el personaje podrá despistar a un enemigo gastando esta Acción. Cuando a seis casillas o menos del personaje en la sección haya una sola criatura enemiga, ambos harán una tirada enfrentada de 2D6 + Inteligencia. Si el rival obtiene un resultado menor, perderá su próximo turno. Solo podrá despistarse una vez a cada enemigo y no podrá emplearse contra Líderes.
 Disparo a zonas vitales 	cada vez que efectúe una prueba de Disparo y logre impactar, podrá repetir cada uno de los resultados de 1 de la tirada de dados de daño lanzados para herir.
 Disparo certero 	sus impactos con todas las armas de proyectiles o arrojadizas obtienen +1 dado de daño de lo habitual.
 Disparo letal 	si consigue algún impacto crítico con armas de proyectiles o arrojadizas, reduce en -1 la Armadura del objetivo para ese golpe.
 Domador de gigantes 	un personaje con Maná podrá emplear una Acción rápida cada turno en manejar a un Gigante Arbóreo, de Piedra o de Hierro, siempre que se encuentre en un radio de seis casillas o menos del mismo. Para activarlo necesitará realizar una prueba de Inteligencia (podrá hacerlo incluso adyacente a enemigos). En caso de fallarla, el hechicero perderá 1 punto de Maná y el gigante se considerará inmóvil.
 Dos Ataques	la criatura tendrá dos Acciones de ataque durante su activación, contra el mismo o diferentes objetivos en su Zona de Influencia, pero nunca por su espalda.
 Drenaje 	el personaje recupera automáticamente 1 punto de Vitalidad perdido por cada 2 heridas que inflige a un rival en un ataque cuerpo a cuerpo.
 El favor de los dioses benignos	si el personaje es de alineamiento Neutral o Benigno, puede aprender uno de estos hechizos: Luz sanadora, Luz protectora, Luz sagrada (Saber de la Luz) o Azote del mal (Bendiciones), a su elección. Podrá realizar cada hechizo una sola vez por partida, debiendo superar una prueba de Valentía para lanzarlo, sin que pueda ser dispersado. Podrá aprender el resto de estos hechizos como si fueran nuevas habilidades.
 El favor de los dioses malignos 	si el personaje es de alineamiento Maligno, puede aprender uno de estos hechizos El capricho de los dioses, Regeneración (Inframundo), Suelo pantanoso, Fuego interior (Corrupción), a su elección. Podrá realizar cada hechizo una sola vez por partida, debiendo superar una prueba de Valentía para lanzarlo, sin que pueda ser dispersado. Podrá aprender el resto de estos hechizos como si fueran nuevas habilidades.
 Élite 	requiere Cuerpo a Cuerpo de 4 o mayor para ser asimilada. Permite al personaje repetir los resultados de 1 en la tirada de Cuerpo a Cuerpo al atacar (salvo que cometa una pifia).

 Elocuencia	el personaje puede contratar y mantener a un mercenario (consulta el mazo de Mercenarios, salvo el Ogro) por la mitad de su coste habitual (redondeo hacia arriba). Solo podrá hacerlo con un único mercenario a la vez. Además, ante los sucesos descritos en las cartas de Lugares y Servicios, podrá repetir la prueba de Inteligencia en Puente y Prisión. Podrá repetir la tirada de 1D6 en Taberna y Guardias.
 Embestida 	podrá emplear una Acción en realizar este ataque, considerándose desarmado. Debe recorrer al menos tres casillas hacia adelante hasta contactar con un enemigo que esté situado en su frontal al inicio del movimiento. Se hará una tirada enfrentada de 2D6+Agilidad. Si el defensor gana o empata, evitará la embestida desplazándose a una casilla adyacente, y el atacante ocupará el lugar que ocupaba aquél; si el atacante gana o el defensor no podía desplazarse, impacta causando derribo si tiene la misma Fuerza o superior que su rival. El ataque podrá afectar a dos defensores si ambos están adyacentes entre sí en el frontal del atacante. No puede embestirse a enemigos derribados.
 Embestir con escudo 	el personaje tendrá la habilidad “Embestida” siempre que use un escudo.
 Emboscar 	añade +1 a sus tiradas de Iniciativa. Si su bando gana la Iniciativa, el personaje podrá repetir su primer ataque en dicho combate si fue fallido.
 En pie de un salto 	en cuanto sea Derribado, aunque se encuentre dentro de la Zona de Influencia de enemigos, se levantará automáticamente si supera una prueba de Agilidad, quedando solo Aturdido. Si falla, podrá repetir la prueba de agilidad que efectúe el turno siguiente para intentar levantarse.
 Escalada 	el personaje puede repetir cualquier prueba fallida de Agilidad cuando intenta escalar/trepar (incluso dentro de fosos) o saltar.
 Escolta	un aliado adyacente al escolta (solo uno por turno, a elección del escolta) gana un +1 a sus tiradas de Cuerpo a Cuerpo para defenderse. Además, una vez por turno del bando contrario, el escolta puede decidir ser el objetivo de un proyectil (de cualquier tipo, incluso mágico) que haya impactado sobre un aliado adyacente. No se pueden acumular bonificadores con varios personajes adyacentes y que posean esta misma habilidad.
 Esconderse 	si se encuentra protegido tras una cobertura ligera, tendrá los mismos efectos que tras una cobertura pesada. Además, los enemigos que hayan perdido con el personaje la tirada de Iniciativa tendrán -1 a su Inteligencia para la regla “¡Sorprendidos!”. Las criaturas de tamaño grande o enorme no pueden tener esta habilidad.
 Escurridizo	requiere Agilidad mínima de 4 y no usar armadura pesada. Este personaje se mueve tan rápido que es difícil acertarle. Quien dispare sobre el mismo tendrá un -1 de penalización para impactarle con armas de proyectiles o arrojadizas.
 Estúpido	sufre una penalización de -1 a las tiradas de Percepción y Destreza. Además, al inicio de su activación, si no tiene enemigos en su Línea de Visión, lanza 1D6. Con resultado de 1, no hará nada durante dicho turno.
 Etéreo	solo puede ser herido con ataques mágicos (hechizos o armas mágicas), e ignora las Zonas de Influencia enemigas, pudiendo atravesar la casilla donde se encuentre cualquier personaje, aunque no podrá finalizar su movimiento en una casilla ocupada. Ignora el terreno difícil. Supera todas las pruebas de Agilidad
 Familiar	si se ubica en la Zona de Influencia del hechicero al que está asignado, añade +1 a sus pruebas de Inteligencia durante el lanzamiento de hechizos. Sufre el mismo daño que su hechicero si este comete una pifia al lanzar un hechizo.
 Forzudo	el personaje aumenta en +1 su Fuerza, incluso si supera el límite por raza.
 Golpe brutal 	siempre que use un arma a dos manos, el personaje podrá realizar un ataque considerando como críticos los resultados de 4, 5 o 6. Pero este personaje aplicará –1 a su Cuerpo a Cuerpo para este ataque, y tendrá la misma penalización al defender durante el siguiente turno del bando contrario.
 Golpe letal 	si consigue algún impacto crítico mientras realiza una tirada de Cuerpo a Cuerpo, reduce en -1 la Armadura del objetivo para ese golpe.
 Golpe poderoso 	si un personaje consigue impactar con una tirada de Cuerpo a Cuerpo, para ese ataque reducirá en -1 la Armadura del rival (el arma obtiene “icono Romper escudos”). Sin embargo, tendrá un penalizador de -1 a dicha tirada de Cuerpo a Cuerpo.
 Golpes enérgicos 	el personaje podrá declarar que quiere realizar golpes enérgicos durante su activación. Así, por cada resultado de 6 obtenido en los dados de daño, añadirá 1 dado de daño extra a la tirada (este dado extra no podrá generar nuevos dados de daño). Sin embargo, el personaje aplicará un -1 a la tirada de Cuerpo a Cuerpo.
 Gran explorador 	hasta en 3 ocasiones durante una partida podrá repetir una tirada de registro de habitaciones o búsqueda de puertas secretas.
 Habilidad mental	requiere Inteligencia mínima de 4. Un personaje con esta habilidad podrá aprender más rápido las enseñanzas de otros hechiceros. Cada hechizo que intente aprender le costará 5 monedas menos del precio habitual y solo 2 puntos de experiencia. Además, tendrá un bonificador de +2 a las tiradas para resolver Acertijos.
 Hechicero guerrero	salvo que su profesión permita más opciones, podrá emplear cualquier armadura ligera y cualquier arma que sea de tipo frecuente. Como máximo, podrá tener tantos puntos de Maná como sea su valor de Inteligencia. Si la profesión del personaje no incluye inicialmente esta habilidad, tendrá una penalización de -1 a lanzar y dispersar hechizos si la adquiere. La misma penalización para los que usen armadura pesada (acumulativa a la anterior).
 Hechicero veterano 	permite repetir una prueba de Inteligencia fallida al intentar lanzar un hechizo (no se puede si la tirada resultó una pifia). Solo se puede realizar una vez por aventura.
 Herbología	gracias a su conocimiento de las plantas, el personaje sabrá elaborar pociones y ungüentos. Comenzará cada aventura, sin coste, con una poción a su elección, excepto las de Maná o Veneno.
 Hipnosis	podrá emplear una Acción en realizar este ataque, contra un enemigo que se encuentre adyacente a él y en su frontal. Este enemigo y el personaje que hipnotiza harán una tirada enfrentada de Inteligencia. Si vence quien realiza la hipnosis, el rival quedará inmóvil durante este y su siguiente turno (despertará justo después de recibir un ataque).
 Ignora terreno difícil	no sufre penalización al atravesar o permanecer en terreno difícil. Se indicará en el perfil de la criatura el tipo de terreno donde se beneficia de esta habilidad.
 Impasible 	puede repetir una vez cada prueba de Valentía fallada.

 Inframundo	cualquier tipo de ataque o elemento que cause daño de fuego o flamígero, le causará 1 dado menos de daño de lo habitual. Ignora los efectos de Envenenado y Enfermo. También ignora el daño extra de venenos y los efectos de hechizos ofensivos de Dominio que dañan o manipulan los cerebros o crean ilusiones. Ignora los efectos de la Oscuridad Total.
 Inmune a proyectiles	el monstruo es inmune a proyectiles no-mágicos.
 Inspirador	el personaje modificará en +1 la Valentía de los compañeros (no la propia) que se encuentren o permanezcan a seis casillas o menos de distancia de él. Sin embargo, perderá esta habilidad durante la aventura cuando falle una prueba de Valentía.
 Insuflar ánimo	una vez por aventura, el personaje podrá dedicar una Acción para insuflar ánimo en sus compañeros. Todos los aliados (él no está incluido) que estén en un radio de 6 casillas de distancia de él, podrán repetir una vez cada una de sus pruebas de características fallidas o sus tiradas de ataque o defensa realizadas hasta su siguiente turno.
 Invulnerable	algunos monstruos poseen invulnerabilidad mágica y es necesario un golpe especialmente certero para causarles daño. Los impactos de ataques no les afectan, salvo que sean impactos críticos* o de hechizos (las armas con efectos mágicos también requieren impacto crítico). Al activarse una trampa o sufrir daño por un evento de viaje u otros impactos automáticos, se considerará impacto crítico cuando se obtenga algún resultado de 6 en los dados de daño (por tanto, la invulnerabilidad no será efectiva ante este impacto). *Incluso si los críticos proceden de disparos fallidos de aliados que le impactan.
 Jinete experto	mientras cabalga, el personaje no sufrirá las penalizaciones a Disparo o Inteligencia para lanzar hechizos. Puede repetir una vez cada prueba de Valentía fallada por su montura. Repite la prueba de Agilidad para evitar caer Derribado.
 La muerte girante	el personaje puede enfrentarse a varios oponentes a la vez que lo tengan rodeado, en lugar de efectuar sus ataques convencionales. Si combate contra varios enemigos al mismo tiempo, situados en su Zona de Influencia, puede atacar hasta a tres de estos, con una penalización de -1 a la tirada de Cuerpo a Cuerpo, aunque sin poder derribarlos.
 Lanzador Experto	requiere Disparo de 4 o mayor para ser asimilada. Permite al personaje repetir los resultados de 1 en la tirada de Disparo con armas arrojadas (salvo que cometa una pifia).
 Lanzar rocas	un monstruo grande o enorme podrá emplear una Acción en realizar este ataque, sin combinarlo con un movimiento. Se entenderá que coge una roca del suelo y la lanzará contra alguno de sus enemigos, como si fuera un arma arrojada con una prueba de Disparo. Lanzará la roca hasta una distancia igual a su Fuerza. Si impacta, la roca causará 8 dados de daño reduciendo en -1 la Armadura y derribando automáticamente al objetivo en caso de que este sea de menor tamaño que el lanzador. Al resto de criaturas las aturdirá.
 Licantropía	el personaje puede emplear una Acción en convertirse en un Hombre lobo, hasta 2 veces por aventura. Como Hombre lobo, el personaje transportará todo su equipo a cuestas sin penalización, pero no podrá beneficiarse del mismo ni usarlo. En los turnos siguientes tendrá solo las características y habilidades del Hombre lobo (consulta la carta del mazo de Animales y criaturas, manteniendo la Vitalidad original del personaje). Al final de cada activación a partir del segundo turno ya transformado, lanza 1D6. Con resultado de 1, volverá a su forma humana original.
 Lince	puedes repetir los resultados de 1 (salvo que se cometa una pifia) en las tiradas de Iniciativa
 Maestro en combate	solo puede aprenderse con Cuerpo a Cuerpo de 4 o superior. Si combate contra más de un enemigo al mismo tiempo, tendrá un ataque extra sin penalización (salvo que emplee dos armas a la vez, en cuyo caso mantendrá la penalización de dicha habilidad), siempre que vaya dirigido a alguno de estos enemigos.
 Maestro espadachín	solo puede aprenderse con Cuerpo a Cuerpo de 4 o superior. Si el personaje emplea una Espada de cualquier tipo, Sable, Cimitarra o Katana, cada vez que gane un combate con un impacto crítico ganará un ataque extra ese turno. Solo podrá añadir un ataque extra de este modo cada turno.
 Magia temeraria	el personaje tendrá un +1 a sus tiradas para lanzar hechizos, pero cometerá pifia si obtiene un resultado de doble 1, 2 o 3.
 Manipular trampas	añade +1 a sus tiradas de Percepción y Destreza para intentar detectar y desactivar trampas.
 Manos hábiles	añade +1 a su Destreza.
 Manos torpes	tiene una penalización de -1 a su Destreza.
 Matagigantes	cuando logre impactar a un monstruo de tamaño grande o enorme, añadirá +1 dado de daño a la tirada. Además, repetirá las pruebas de Valentía fallidas frente a estos enemigos.
 Mirada letal	cada vez que un enemigo entre o inicie su activación en un radio de 6 casillas del frontal de la criatura que tenga esta habilidad, teniendo línea de visión con ella en algún momento, deberá superar inmediatamente una prueba de Inteligencia (+1 si usa escudo o rodela, +1 si hay alguna cobertura entre ambas) o quedará Fuera de combate. Quien intente dispararle tendrá -2 de penalización. No se verán afectadas las criaturas que tengan la habilidad No-muerto o Inframundo.
 Montura	puede ser montada por criaturas con peanas o tamaño inferior. Sin jinete, solo atacará a los enemigos que le hayan atacado cuerpo a cuerpo en el turno anterior.
 Montura furiosa	puede ser montada por criaturas con peanas o tamaño inferior. Si carece de jinete, podrá atacar a enemigos adyacentes o ubicados a una distancia igual o menor que su característica de Movimiento.
 Múltiples ataques	la criatura podrá realizar tres Acciones de ataque durante su activación, contra el mismo o diferentes objetivos en su Zona de Influencia, pero nunca por su espalda.
 Música enardecedora	puede declarar que toca su Instrumento musical como Acción durante su turno, aunque solo podrá mover hasta la mitad de su Movimiento (redondeo hacia arriba). Si supera una prueba de Inteligencia, su música causará efectos. Hasta que comience su siguiente turno, los aliados que permanezcan a una distancia de seis casillas o menos del músico añadirán +1 a sus tiradas de Cuerpo a Cuerpo y a Valentía.

 No-muerto	ignora los efectos de Envenenado, Enfermo, Herido o Aturdido. También ignora el daño extra de venenos y los efectos de hechizos ofensivos de Dominio que dañan o manipulan los cerebros o crean ilusiones. Ignora los efectos de la Oscuridad Total.
 Odio (especificar criaturas)	frente al tipo de criaturas que se especifiquen, el personaje tendrá +1 en Valentía y repetirá los resultados de 1 en la tirada de Cuerpo a Cuerpo al atacar (salvo que cometa una pifia).
 Odio al submundo	frente a criaturas con la habilidad “No-muerto” o “Inframundo”, el personaje tendrá +1 en Valentía y repetirá los resultados de 1 en la tirada de Cuerpo a Cuerpo al atacar (salvo que cometa una pifia). Además, podrá repetir una vez cada tirada fallida para lanzar un frasco de agua bendita.
 Pelea sucia 	si el personaje obtiene un resultado de dobles (excepto pifia) atacando o defendiendo con tiradas de Cuerpo a Cuerpo, dejará Aturdido automáticamente al rival si este no es de tamaño Enorme.
 Perdido en la oscuridad	sufre una penalización de -1 a todas sus características si se encuentra en entornos o secciones muy oscuros (la presencia de una fuente de luz como una antorcha o linterna anula dicha oscuridad). Además, tendrá una penalización extra de -1 a Disparo si el objetivo se encuentra en una zona oscura, aunque quien dispare se encuentre cerca de una fuente de luz.
 Pisotear 	la criatura podrá emplear una Acción en realizar este ataque contra hasta dos enemigos de mucho menor tamaño que ella y adyacentes en su frontal. Estos enemigos deberán superar una prueba de Agilidad. Si pierden, quedarán Derribados y sufrirán tantos dados de daño como sea la Fuerza de la criatura. Este ataque no podrá combinarse con un movimiento.
 Presa y asfixia (X)	la criatura podrá emplear una Acción en realizar este ataque. Podrá intentar apresar al inicio de su turno a tantos enemigos del mismo o inferior tamaño que aquella como indique el valor de (x). Escoge a esos enemigos de cuantos estén en la Zona de Influencia de la criatura. Si no superan una prueba de Agilidad, perderán su siguiente turno además de sufrir 2 dados de daño contra su Fuerza.
 Primeros auxilios 	permite al personaje, mediante el uso de vendajes, desinfectantes y conocimientos médicos, gastar una Acción en recuperar hasta 2 puntos de Vitalidad propios o los de un compañero adyacente si ambos no se mueven ese turno (el compañero no debe realizar ninguna Acción). Solo podrá realizarse dos veces por partida.
 Profesor marcial	debe tenerse un valor de Cuerpo a Cuerpo mínimo de 4. Al inicio de la aventura o escenario, elige a un personaje de tu mismo bando con un valor de Cuerpo a Cuerpo inferior. Durante la presente aventura tendrá +1 a Cuerpo a Cuerpo gracias a los conocimientos y consejos que ha adquirido del profesor.
 Rastrear 	dos veces por partida puede obligar al Jugador Oscuro a mostrar y revelar el contenido de todas las cartas de Encuentro que tenga en su mano. Si hay Jugador Oscuro Artificial, el personaje podrá coger el mazo de cartas de Encuentro y visualizar las tres primeras cartas del mismo situadas boca abajo, devolviéndolas después al mismo lugar (en el mismo orden).
 Recarga rápida 	puede recargar cada turno un arma que tenga la regla Recarga como si fuera una Acción rápida. Si realiza una prueba de Disparo durante el turno de recarga, tendrá una penalización de -1 a la tirada.
 Recuperar Maná 	una vez por partida o aventura, el hechicero podrá concentrarse como si realizase una Acción para recuperar Maná. Lanzará 4D6. Por cada resultado de 1 perderá un punto de Vitalidad. Por cada 2 o más, recuperará un punto de Maná. Puedes retirar, además, un marcador de Maná situado sobre 2 cartas de hechizos que hayas lanzado.
 Reflejos Felinos	requiere Agilidad de 4 o mayor para ser asimilada. Permite al personaje repetir los resultados de 1 en la tirada de Cuerpo a Cuerpo al defender (salvo que cometa una pifia).
 Regeneración	en cuanto el personaje sea activado, lanzará 1D6 por cada punto de Vitalidad perdido durante el turno anterior. Con cada resultado de 5 o recuperará uno de esos puntos de Vitalidad perdidos. Un personaje Fuera de combate no podrá beneficiarse de esta habilidad.
 Resistencia mágica	la criatura tiene una determinada resistencia a la magia. Cada vez que sea objetivo de un hechizo (no proyectil mágico), el personaje lanzará 1D6. Con resultado de 4 o más, este hechizo no le causará efecto. Si el hechizo es un proyectil mágico, el personaje recibirá un dado menos de daño.
 Resistente	aplica un modificador de +1 a sus tiradas para no verse afectado por los estados de Aturdido, Envenenado, Enfermo. También obtendrá un +1 a la tirada para recuperarse del aturdimiento (Fase de Recuperación). Verá incrementada en +1 su Armadura natural ante venenos, enfermedades o condiciones ambientales extremas.
 Robar 	el personaje tiene una gran destreza para descubrir las posesiones más ocultas. Podrá repetir los resultados de 1 o 2 obtenidos cuando registre cadáveres.
 Rugido atronador 	una sola vez por partida, el personaje podrá llevar a cabo este rugido como si fuera una Acción. Todos los enemigos adyacentes deberán alejarse de él a una casilla adyacente. El personaje ganará la habilidad “Temible” hasta finalizar este combate.
 Salto volador 	solo personajes con Agilidad 4 o superior. Una vez por turno, si se supera una prueba de Agilidad estando adyacente a un enemigo de igual menor tamaño, el personaje saltará sobre la casilla donde se encuentra su enemigo y se situará en otra adyacente al mismo, ignorando las Zonas de Influencia durante el salto. Puede realizarse en cualquier momento durante el movimiento
 Sangre fría	el personaje lanza 1D6 extra cuando realiza pruebas de Valentía y escoge los dos dados con los valores más altos.
 Secretos de la magia 	podrá emplear una Acción en detectar los posibles efectos de Objetos mágicos y Reliquias encontrados durante la partida, sin necesidad de salir del escenario para acudir a otros expertos. Deberá superar una prueba de Inteligencia. Se permite un solo intento por objeto. Además, él y los aliados ubicados en un radio de 6 casillas de distancia del mismo, encontrarán Tesoros al registrar habitaciones si obtienen también un resultado e doble 4 o 5.
 Sentido agudizado	añade +1 a Percepción
 Sigilo	una vez por turno de combate, el personaje es capaz de ignorar la Zona de Influencia de un enemigo. La habilidad no es útil con armadura pesada ni puede ser aprendida por criaturas grandes.
 Sobrellevar armadura 	el personaje sufrirá un punto menos de penalización en Movimiento de lo que resulte habitual al portar una armadura pesada
 Supervivencia	el coste de hospedaje para recuperarse en Posadas situadas en Castillos y Villas será gratuito. Comenzará cada aventura, sin coste, con un paquete de provisiones.

