

El saber de las Bestias



WARHAMMER

Abrigo invernal

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Pelo de un lobo (+1)

Descripción: Una gruesa mata de pelo con textura de lana crece por todo tu cuerpo. Protegerá del frío más extremo, y también expulsará la mayor parte del agua. Recibes el daño mínimo por las condiciones ambientales; sin embargo, también sufrirás una penalización de -10% a cualquier tirada de Carisma debido a tu apariencia bestial.

Amansar fiera

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un terrón de azúcar (+1)

Descripción: Tu apaciguadora e hipnótica voz calma a un animal a una distancia de hasta 48 metros (24 Casillas) si no consigue superar una tirada de voluntad. Puedes acercarte a la bestia y tocarla sin temor, pues permanecerá serena. Si es una montura, podrás subirte a ella y recibirás un +10% a todas las tiradas de Montar que tengas que hacer. El animal seguirá mostrándose amistoso durante tantas horas como tu característica de Magia, a no ser que le ataques, en cuyo caso el encantamiento se rompe de inmediato.

Forma de roedor corredor

Factor de dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta una hora

Alcance: Usuario

Ingrediente: La cola de un roedor (+1)

Descripción: El hechizo funciona de la misma manera que "Forma de cuervo en vuelo", pero en este caso te transformas en una rata negra.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28%	0%	6%	6%	41%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	2	0	0	6	X	X	X

Habilidades: Escondarse, Movimiento silencioso, Percepción (+20%)

Talentos: ¡A correr!, Sentidos desarrollados

Castigar crueldad

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pizca de excremento de murciélago (+1)

Descripción: Este hechizo se lanza mientras tocas a un animal, sea salvaje o doméstico. Toda criatura inteligente que lo dañe o que trate con crueldad a ese animal concreto antes de la próxima luna llena recibirá una penalización de -10% a todas sus tiradas de Empatía, hasta la siguiente luna llena después de aquella.

Forma de cuervo en vuelo

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pluma de cuervo (+1)

Descripción: Te transformas en un cuervo (junto a todo el equipo que lleves en ese momento) durante un máximo de 1 hora. Conservas tus facultades mentales, tu Inteligencia y tu Voluntad. Tus demás características serán las de un cuervo (ver WJDR página 232). No podrás hablar ni lanzar hechizos mientras estés en forma de cuervo. Puedes cancelar el hechizo en cualquier momento para recuperar tu forma humana. El hechizo finalizará de inmediato si recibes un golpe crítico.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38%	0%	10	10	38%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	6	1	1	2(8)	X	X	X

Habilidades: Percepción +20%

Talentos: Sentidos desarrollados, Vista excelente, Volador

La bestia sometida

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una brida (+1)

Descripción: Sometes el espíritu salvaje de un único animal (que pueda ser domesticado) a menos de 12 metros (6 casillas). Estos animales pueden ser caballos, perros y algunas aves de presa. No se incluyen animales normales salvajes como lobos, osos, serpientes y demás. El animal objetivo puede hacer una tirada de Voluntad para intentar resistirse a los efectos del hechizo. Si falla la tirada, se comportará dócilmente con humanos, elfos, enanos y halflings para siempre, aunque todavía es posible que se asuste (y con razón) de criaturas como pieles verdes, skavens y las manchadas por el Caos

Garras de furia

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una zarpa de gato (+1)

Descripción: Tus uñas se convierten en afiladas garras y adoptas un aspecto salvaje. Recibes un +1 a tus Ataques y un +10% a tu HA; tus garras cuentan como un arma de mano con la propiedad Rápida. Las Garras de furia duran

tantos minutos como tu característica de Magia. No puedes esgrimir un arma mientras tengas las Garras de furia.

La bestia mejorada

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un poco de ungüento (+1)

Descripción: Tocas a un animal herido y le curas tantas Heridas como tu característica de Magia. Este hechizo sólo sana a criaturas naturales; no surte efecto en criaturas mágicas (incluidos familiares, aunque sean animales) ni monstruos. Es un hechizo de contacto.

Rociada de almizcle

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Duración: Instantáneo

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una glándula perfumada (+1)

Descripción: Al usar este hechizo un Magister ámbar puede lanzar una rociada de almizcle nauseabunda desde sus manos extendidas. Si se lanza sobre un objetivo, tendrá un alcance de seis metros (3 casillas), y se considerará un proyectil mágico. La víctima del hechizo olerá el almizcle y cualquier tirada de Percepción destinada a localizar a la víctima durante el hechizo tendrá un +20%. También se puede lanzar sobre un objeto, rociándolo con almizcle y haciendo que sea más fácil de encontrar. El tercer uso del hechizo requerirá que el lanzador marque un área no más grande que la plantilla pequeña con el almizcle. El fuerte hedor indicará a los animales de la zona que esa área forma parte del territorio del lanzador; sólo las bestias más agresivas o depredadoras entrarán en el área mientras dure el hedor a almizcle, y deberán superar una tirada de Voluntad para hacerlo. La rociada es instantánea, pero el fuerte olor durará un día entero por cada punto de característica de Magia del hechicero. Las bestias sobrenaturales no se amedrentarán por el almizcle.

El toro se fortalece

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pezuña de buey (+2)

Descripción: Lanzas un grito a todos tus aliados que se encuentren a 48 metros (24 casillas) de distancia. Si alguno de ellos está huyendo por efecto del Miedo, será liberado de dicho efecto y no tendrá que volver a tirar bajo las actuales circunstancias. No obstante, si hacen acto de presencia nuevas fuentes de Miedo o Terror, deberán ser resistidas de la forma normal.

La bestia parlante

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una lengua del animal en que te vas a transformar (+2)

Descripción: Si lanzas este hechizo justo antes de adoptar una forma animal, podrás hablar después de la transformación. También puedes lanzar este hechizo sobre un animal en un radio de 24 metros (12 casillas) para dotarle del poder del habla durante tantos minutos como tu característica de Magia.

La mirada de otro

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una piel de lobo (+2)

Descripción: El individuo al que toques cuando formules el hechizo podrá ver a través de tus ojos a su voluntad mientras el hechizo dure, sin importar dónde estés. Por cada punto de Magia del lanzador, se podrá elegir a otro objetivo más. Los objetivos del hechizo podrán cambiar entre su propia visión y la tuya cuándo ellos quieran. Sin embargo, ver a través de los ojos de un hechicero es peligroso y si a causa del hechizo se provoca la maldición de Tzeentch, el objetivo/s deberá superar una tirada de Voluntad o ganar un Punto de Locura. No se podrán formular hechizos a través de la visión del hechicero, ni tampoco se ganará línea de visión para cualquier otro propósito.

Bestia desatada

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una brida rota (+2)

Descripción: Causas que un animal domesticado vuelva a su estado salvaje, y con temperamento furioso. Los perros más fieles se volverán contra sus amos; los caballos tirarán al suelo a sus jinetes y no dejarán que nadie se les aproxime; los halcones no volverán a los guantes de los cetreros; los cerdos tratarán de escaparse de los corrales y correr hacia los bosques. Los jinetes o dueños deberán superar una tirada Difícil (-20%) de Criar animales, Conducir o Montar (dependiendo de la situación) para evitar que el animal cause el caos, dañando a las propiedades e hiriendo a la gente. Los jinetes que no superen la tirada caerán al suelo.

Forma de pez escurridizo

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta una hora

Alcance: Usuario

Ingrediente: La cabeza de un pez (+2)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que “Forma de cuervo en vuelo”, sólo que esta vez te transformas en una trucha (de mar o de río según convenga). Si no estás en el agua cuando formules el hechizo, utiliza las reglas de “Asfixia” (WJDR, pg. 136)

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
12%	0%	8%	4%	31%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	3	0	0	0(8)	X	X	X

Habilidades: Escondarse, Nadar

Talentos: ¡A correr!, Contorsionista

La voz del amo

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un látigo en miniatura hecho con cabello trenzado de animal (+2)

Descripción: Dominas a un animal en un radio de 24 metros (12 casillas), obligándole a cumplir tus deseos si no logra superar una tirada de Voluntad. Podrás decidir las acciones que llevará a cabo el animal en su siguiente turno, y él cumplirá tu mandato.

Furia de la madre oso

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Una piel de oso (+2)

Descripción: Provocas que un animal salvaje ataque de una forma sorprendente: sin preocuparse por sí mismo, ni por las heridas que pueda sufrir, y sin ninguna razón aparente. La criatura atacará a la amenaza más próxima y luchará con tremenda furia hasta la muerte. Nunca se rendirá ni abandonará, no esquivará, y todos sus ataques serán ataques totales, ataques de carga o ataques rápidos. Como resultado de este comportamiento, la criatura ganará el talento “Inquietante”, si es que no lo tenía ya.

Pellejo de jabalí

Factor de dificultad: 14

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una tira de piel de jabalí curada (+2)

Descripción: Tu piel se vuelve tan dura como el pellejo de un jabalí salvaje. Mientras dure este hechizo, el valor de crítico de todos los críticos que te inflijan se reduce en -1. Sin embargo, debido a la rigidez del pellejo, también sufres una penalización de -10% a la Agilidad. La transformación dura tantos minutos como tu característica de Magia.

Destruir cuero

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco con polvo de cuerno de toro (+2)

Descripción: Tocas a un personaje, criatura o animal, y todos los artículos de cuero que lleve puestos o encima (cinturones, morrales, correas, vainas e incluso armaduras) se resecan en el acto y se convierten permanentemente en polvo. Este es un hechizo de contacto.

Forma de lobo devorador

Factor de dificultad: 15

Preparación: 2 Acciones completas

Ingrediente: Una pata de lobo (+2)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en lobo. Consulta la página 232 del manual básico de WJDR para ver las características de un lobo.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	0%	30	30	40%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	6	X	X	X

Habilidades: Nadar, Percepción +10%, Rastrear

Talentos: Armas naturales, Sentidos desarrollados

El largo sopor del invierno

Factor de dificultad: 16

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un diente de oso (+2)

Descripción: Tocas a un personaje, criatura o animal voluntario y lo sumes en un profundo sueño similar al de la hibernación de un oso. Este estado dura muchos meses, hasta el solsticio o equinoccio posterior al próximo (es decir, durante lo que quede de la estación actual, más toda la estación siguiente). Durante este periodo de letargo, el personaje no necesitará comer ni beber. Debido a la naturaleza mágica de esta hibernación, toda enfermedad, veneno y demás aflicciones similares que sufra el personaje se verán interrumpidos. No producirán más daños ni síntomas, aunque cualquier penalización o dolencia ya en efecto proseguirá mientras el personaje hiberna. Así una penalización a las tiradas de Voluntad debida a un veneno afectará al personaje hibernado, pero un veneno de efecto progresivo no seguirá empeorando su condición. Sin embargo, la curación natural también tiene lugar. El receptor de este hechizo no podrá ser despertado por medios ordinarios; el lanzador del hechizo debe desear su despertar prematuro. También se puede lanzar este hechizo sobre uno mismo. En caso de hacerlo, tienes la opción de designar a otro individuo (que debe estar

presente en el momento de lanzar el hechizo) como el único que podrá despertarte con una acción libre antes de que expire el hechizo. Este es un hechizo de contacto.

El festín del cuervo

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un cuervo enjaulado (+2)

Descripción: Invocas una voraz bandada de cuervos sobrenaturales en cualquier punto dentro de un radio de 48 metros (24 casillas) que desciende en picado sobre tus enemigos. Éstas son vengativas criaturas de Aethyr, con picos de hierro y plumas sangrantes. Pueden convocarse sobre cualquier sitio, ya que son capaces de atravesar cualquier material inerte (árboles, rocas, metal, etc.). Estos "cuervos" siempre aparecen en enormes bandadas (se usa la plantilla grande para representarlos). Los furiosos cuervos infligen un ataque de Daño 3 a las víctimas, y luego se dispersan tan rápidamente como aparecieron. No hagas tirada de localización de impactos: todos estos ataques alcanzan la cabeza.

Llamada a la horda

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Duración: Ver descripción

Alcance: Ver descripción

Ingrediente: Un cuerno de caza (+2)

Descripción: Este hechizo provoca que las criaturas del bosque acudan a tu lado. Usa la tabla de más adelante para determinar cuántas criaturas acuden, y cuantos minutos tardarán en llegar, siempre que estés cerca de su hábitat. Utiliza la columna de las águilas o de los lobos para cualquier otro depredador de altura similar; los pájaros del tamaño de un cuervo o menor deberán usar la tercera columna. Los grandes animales de presa incluyen ciervos, alces y jabalíes. Los animales de presa pequeños incluyen conejos, erizos, ratones de campo, etc. Para los roedores de caza como las ratas de campo, comadrejas y ratas acuáticas usa la tercera columna. Las criaturas deben ser nativas del área donde se formula el hechizo, habrá un número suficiente de ellas, y serán capaces de llegar a tu lado con relativa facilidad. El hechizo funciona únicamente en criaturas salvajes; no serán hostiles hacia ti pero tampoco harán todo lo que les pidas. El Dj será quien decida en cada caso.

Criaturas llamadas:

1d10	1 a 3	4 a 7	8 a 10
Minutos	2	3	4
Águilas o lobos	1	2	3
Grandes animales de presa	2	3	4
Reptiles, pájaros	4	5	6
Pequeños animales de presa	6	8	10

Agilidad de gato

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pata de gato con el que hayas convivido al menos durante 3 meses. (+2)

Descripción: Obtienes una gran agilidad de movimiento.

Este hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia, obtienes un +10% por cada punto de Magia (Magia 1 = +10%, Magia 2 = +20%, etc.) a la característica de Agilidad, pero pierdes un 5% de Fuerza X Magia (Magia 1 = -5%, Magia 2 = -10%, etc.)

Bestia acobardada

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Pelo de un perro cobarde (+2)

Descripción: Reprendes estruendosamente a tus enemigos, equiparándolos a los animales más viles cuya mejor opción es la de encogerse de miedo ante su amo. Esto hace que les entre el pánico a 2d10 objetivos que estén a 48 metros (24 casillas) de distancia, empezando desde el que esté más cerca de ti. Los que se vean afectados deben realizar tiradas de Miedo cada asalto hasta que consigan una y se resistan a los efectos del Miedo, o hasta que abandonen el lugar. Como alternativa, puedes concertar los efectos de este hechizo en un único objetivo, que deberá superar una tirada Desafiante (-10%) de Terror.

Forma de corcel brioso

Factor de dificultad: 18

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Pelo de la crin de un destrero (+2)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en un destrero. Consulta la página 232 del manual básico de WJDR, o los caballos de guerra pesados de la página 122 del Bestiario del Viejo Mundo, para ver las características de un destrero.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	0%	45	45	30%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	4	4	8	X	X	X

Habilidades: Nadar, Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Oído agudizado, Sentidos desarrollados

Forma de tiburón

Factor de dificultad: 18

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Una aleta de tiburón (+2)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en un tiburón.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40%	0%	50	40	40%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	5	4	0(9)	X	X	X

Habilidades: Nadar.

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Sentidos desarrollados.

Fuerza del oso

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una garra de oso con el que hayas compartido o convivido al menos 24 horas. (+2)

Descripción: Obtienes una gran fuerza física. Este hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia, obtienes un +10% por cada punto de Magia (Magia 1 = +10%, Magia 2 = +20%, etc.) a la característica de Fuerza, pero pierdes un 5% de Agilidad X Magia (Magia 1 = -5%, Magia 2 = -10%, etc.)

Transformación gloriosa

Factor de dificultad: 18

Preparación: 2 Acciones completas

Duración: Un año y un día

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una pluma de cisne negro (+2)

Descripción: Transformas a una criatura predispuesta en un ser de gran belleza, revelando su buena naturaleza (o lo más cercano que se pueda). Las características del sujeto se convierten en las de la criatura, y perderá toda memoria que le indique que antes había sido otra cosa. Un hechicero podría ser capaz de detectar el aura mágica a su alrededor, pero para cualquier otro ser le parecerá una bestia común. Bestias como los cisnes, halcones o perros de caza son típicamente elegidos para la transformación, ya que se les asocia con la nobleza. El hechizo se usa básicamente para esconder a la gente, o para liberarla de cualquier retorcido destino funesto sin necesidad de quitarle la vida. Muchos hechiceros ámbar tienen un águila en su hombro que responde al nombre de un viejo amigo.

Cachorro perdido

Factor de dificultad: 19

Preparación: 10 minutos

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una pizca de estiércol (+2)

Descripción: Normalmente este hechizo es usado por los Magisters ámbar cuando tienen problemas en plena naturaleza. El hechizo reúne las corrientes de Viento Marrón alrededor del hechicero, provocando que huela y gima como una cría pequeña y abandonada. Los gemidos pueden ser escuchados desde un kilómetro y medio de distancia, y convocarán a un mamífero grande (como un perro o mayor) que esté en el área. Si no hubiera criaturas apropiadas, el hechizo fracasará. Cuando la criatura encuentre al hechicero, lo tratará como si fuera un cachorro de su propia especie (aunque tenga un aspecto muy raro). Le guiará de vuelta a su guarida, protegiéndolo de los atacantes (si son los que normalmente atacarían a una de sus propias crías) y le proveerá de comida y agua que esté al alcance (ya sea en su guarida o cerca del hechicero). Le lamerá las heridas, previniendo la posible infección. El hechizo afecta a una persona más por cada punto de característica de Magia que tenga el hechicero, aunque el cuidado de animales con garras puede ser perjudicial para el animal en cuestión. Una vez el "cachorro" esté a salvo, calentito y alimentado, el animal volverá a sus propios asuntos. También lo hará cuando se agote la duración del hechizo o si el hechicero decide finalizarlo antes.

La bestia desatada

Factor de dificultad: 19

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un corazón de lobo (+2)

Descripción: Desencadenas el salvajismo primigenio de tus aliados. Cualquier personaje amistoso que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas) de ti entrará en un frenesí (igual que el talento con el mismo nombre). No es necesaria ninguna tirada: el frenesí se produce tan pronto se lanza el hechizo. Este hechizo no funciona con animales (¡Ya son bestias!).

Forma de oso rugiente

Factor de dificultad: 21

Preparación: 3 acciones completas

Ingrediente: Una zarpa de oso (+3)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en oso. Consulta la página 232-233 del manual básico de WJDR para ver las características de un oso.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33%	0%	52	47	25%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	20	5	4	4	X	X	X

Habilidades: Nadar, Percepción

Talentos: Armas naturales, Golpe letal, Golpe poderoso, Inquietante, Sentidos desarrollados.

Transformación repugnante

Factor de dificultad: 21

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: La piel de un sapo azul (+3)

Descripción: Tu poderosa magia transforma al objetivo en su forma más básica, revelando su auténtica personalidad. Si la víctima no supera una tirada Desafiante de (-10%) de Voluntad, sufrirá una terrible transformación: le crecerá pelo en todo el cuerpo, perderá la capacidad de hablar y se comportará de forma extraña e inexplicable. Durante su turno, la víctima debe tirar 1d10 para ver lo que hará este asalto.

1 – El sujeto encuentra algo interesante en su orificio nasal y se pasa un asalto hurgándose para sacarlo.

2 – El sujeto defeca ruidosamente, gimiendo por la intensidad del apretón.

3 – El sujeto grita sin motivo y corre en una dirección aleatoria, posiblemente chocando contra un obstáculo.

4 – El sujeto estalla en carcajadas y ataca al ser vivo más cercano.

5 – El sujeto emite un gemido y trata de abrazar el objetivo más cercano.

6 – El sujeto se hace un ovillo, riendo de forma demencial.

7 – El sujeto se pone a dar brincos mientras blande su arma (o manotea) sobre su cabeza

8 – El sujeto actúa con normalidad este asalto

9 – El sujeto se queda inmóvil y en silencio.

10 – El sujeto muge como un mulo, obligando a todos sus aliados que estén a menos de 8 metros (4 casillas) a realizar tiradas de Miedo.

Esta condición es permanente, a no ser que se lance con éxito el hechizo otra vez sobre el mismo objetivo (invierte el efecto), o se use Disipar en él con dos niveles de éxito en la tirada de canalización pertinente. Este es un hechizo de contacto.

Pellejo del Erizo

Factor de dificultad: 21

Preparación: Acción completa

Ingrediente: la piel de 10 Erizos (+3)

Descripción: La piel se te envuelve de una púas punzantes, que hieren a todo el que te ataque cuerpo a cuerpo, Siempre que recibas Daño en cuerpo a cuerpo el Agresor recibirá inmediatamente un impacto de Daño 1 (sin que este pueda hacer furias de Ulric). Este efecto dura tantos minutos como característica de Magia.

Mordisco de la cobra

Factor de dificultad: 25

Preparación: Media acción

Ingrediente: Dos colmillos de cobra (+3)

Descripción: La mano del hechicero se alarga y se convierte en una cobra durante unos instantes, tiene derecho a una tirada para impactar con ella (Fácil +20% a la HA) si impacta (solo se puede intentar esquivar con una tirada Desafiante (-10%) de la habilidad Esquivar. De ser impactado (elige una extremidad donde haya picado) el afectado debe superar una tirada Difícil de Resistencia por veneno, de no superarla al objetivo se le duerme la extremidad donde haya sido mordido (con los efectos de perder una extremidad, sin causar Heridas) durante 1 minuto (6 asaltos), además cada asalto que el veneno no sea tratado recibirá -1 al Movimiento, -1 Ataque y 1 Herida sin salvación por armadura o resistencia, este efecto dura 3 meses si no es tratado. El mínimo de Ataques y de Movimiento es 1, y de Heridas 0). Este es un veneno muy complicado de sanar, se necesita cirugía o magia para conseguir extraerlo completamente.

Alas de halcón

Factor de dificultad: 25

Preparación: 2 Acciones completas

Ingrediente: Un halcón vivo (+3)

Descripción: Te crecen alas en la espalda, lo bastante fuertes para mantenerte suspendido en el aire. Puedes volar durante tantos minutos como tu característica de Magia, con un Movimiento aéreo de 4. Para más información sobre el vuelo consulta el **Capítulo 6: combate, daño y movimiento** del manual básico de WJDR. Obviamente, si la gente sencilla ve a alguien con Alas de halcón pensarán que es alguna especie de demonio del caos, y reaccionarán en consecuencia.

Forma de grifo

Factor de dificultad: 28

Preparación: 3 Acciones completas

Ingrediente: Una pluma de grifo (+3)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en grifo. Para más detalles visita la página 98 del bestiario del viejo mundo.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
50%	0%	58	51	52%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	48	5	5	6(9)	X	X	X

Habilidades: Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Aterrador, Golpe letal, Golpe poderoso, Visión nocturna, Voluntad de hierro.

.....

Este manual ha sido escrito íntegramente por Zuzunai, el diseño y la edición ha sido realizada por Magnetik.

En color azul los hechizos y rituales aparecidos en los documentos [Etceteronomicón I](#) y [Etceteronomicón II](#) ideados y escritos por Steve Darlington y traducidos al castellano por Neljaran.

En color verde los hechizos ideados y escritos por Zuzunai y Magnetik.