

Cartas de Warhammer 4^a Ed.

-Hechizos Menores-

AVISO

NL 0 Objetivo: esp.

Alcance: 1 yarda

Duración: instantánea

Canaliza magia hacia un objeto, notando de inmediato si ha sido envenenado u oculta una trampa.

-notitiam-



DARDO

NL 0 Objetivo: 1

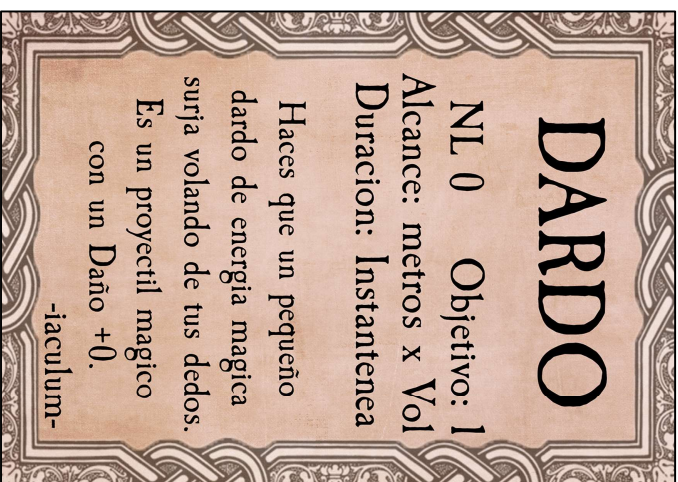
Alcance: metros x Vol

Duración: Instantenea

Haces que un pequeño dardo de energía mágica surja volando de tus dedos.

Es un proyectil mágico con un Daño +0.

-iaculum-



AMIGO ANIMAL

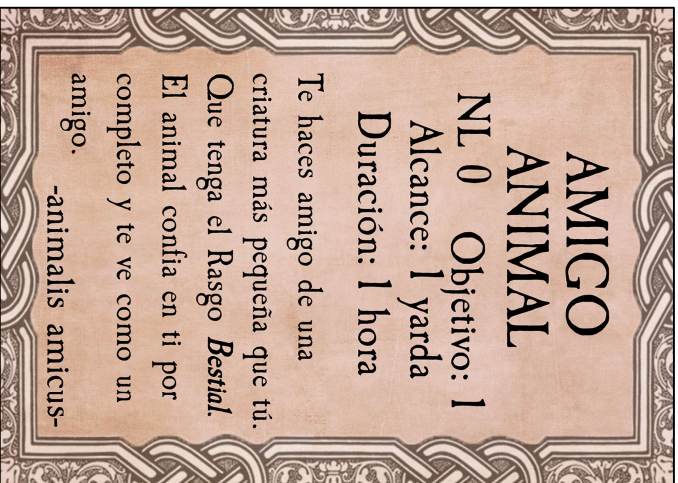
NL 0 Objetivo: 1

Alcance: 1 yarda

Duración: 1 hora

Te haces amigo de una criatura más pequeña que tú. Que tenga el Rasgo *Bestial*. El animal confía en ti por completo y te ve como un amigo.

-animalis amicus-



ABRIR CERRADURA

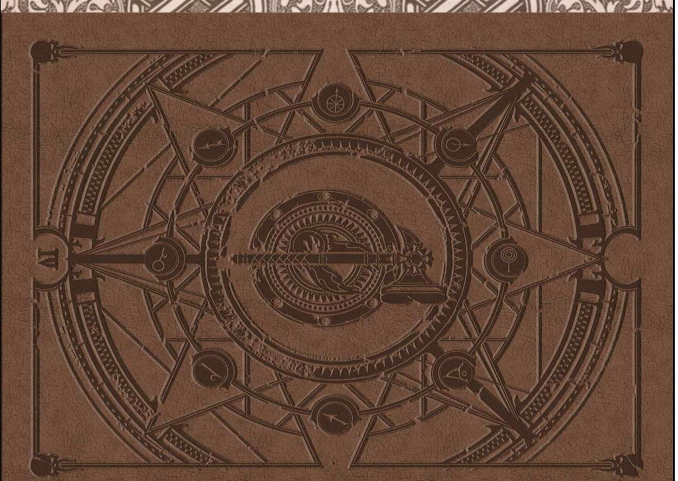
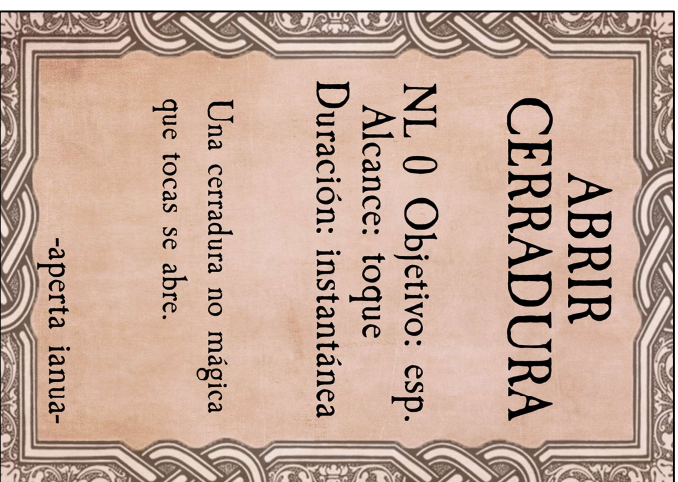
NL 0 Objetivo: esp.

Alcance: toque

Duración: instantánea

Una cerradura no mágica que tocas se abre.

-aperta ianua-



CONSERVAR

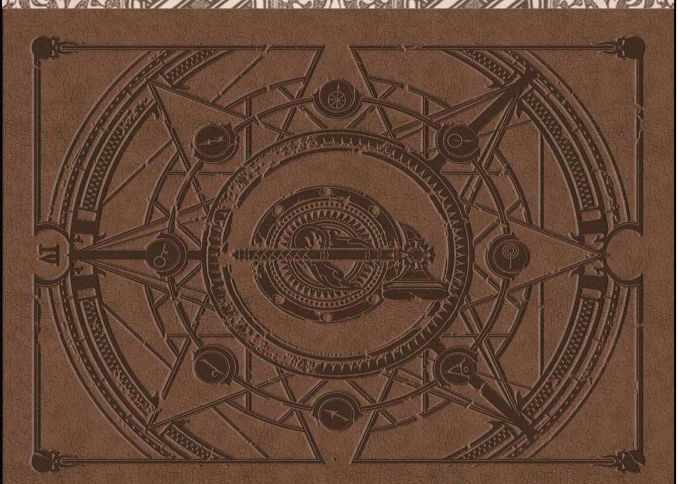
NL 0 Objetivo: 1

Alcance: 1 yarda

Duración: tantos dias como Bonus Voluntad

Conservas hasta 1 día de raciones. Durante ese tiempo no se pudren, desarrollan moho ni se enrancian, aunque siguen siendo vulnerables a factores externos, como quemarse, mojarse o ser envenenadas.

-custodi-



CHOQUE

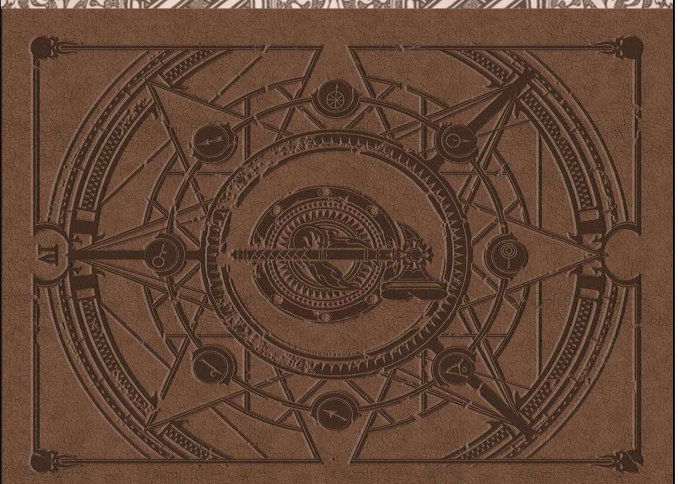
NL 0 Objetivo: 1

Alcance: toque

Duración: instantánea

Tu objetivo sube 1 Estado de *Aturdo*

-impulsa-



DESLUMBRAR

NL 0 Objetivo: 1

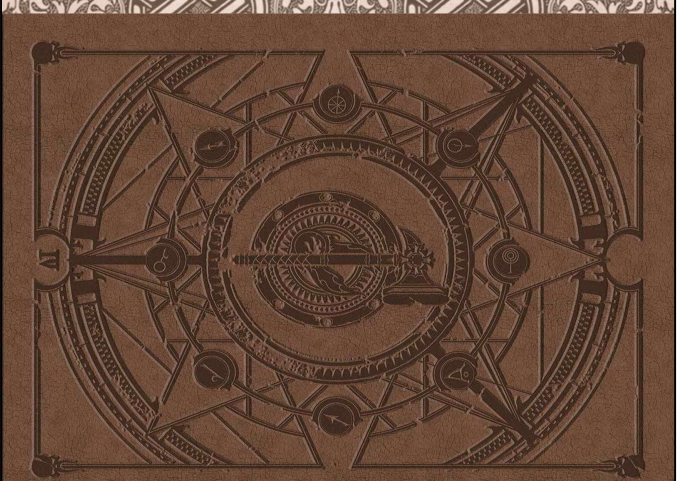
Alcance: toque

Duración: Asaltos x B.Vol

El objetivo sube 1 Estado de *Cegado*, y 1 Estado de

Cegado adicional de cada asalto durante la duración del hechizo

-fulgore perstringunt-



CREAR ANIMAL PEQUEÑO

NL 0 Objetivo: esp.

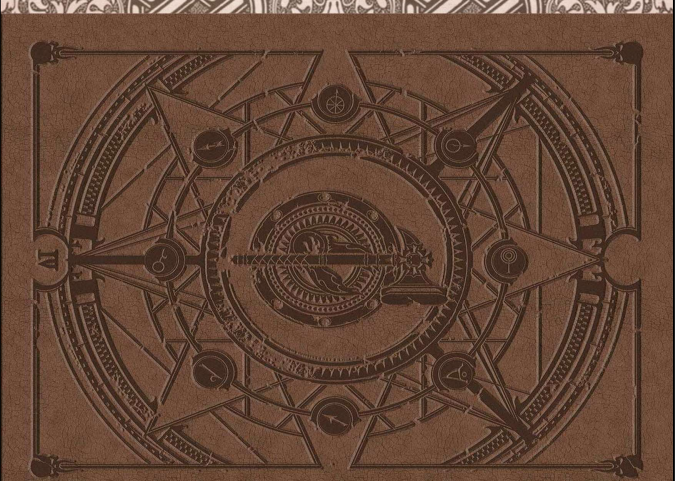
Alcance: 1 yarda

Duración: instantánea

Metes la mano en un saco, bolsillo, sombrero o bajo una roca, matorral o madriguera, sacando un pequeño animal de un tipo que se esperaba encontrar en las proximidades.

Ej: rata, conejo, paloma ... Si no hay animales apropiados el hechizo no hace nada. El temperamento del animal no está garantizado.

-parvum animal partum-



DORMIR

NL 0 Objetivo: 1

Alcance: toque

Duración: Tantos asaltos como tu Bonus de Voluntad

El objetivo pasara a estar inconsciente. Si esta de pie y cae al suelo, oye ruidos fuertes o es sacudido, este despertara de inmediato.

-sommum-



DIRECCIÓN

NL 0 Objetivo: tú

Alcance: tú

Duración: instantánea

Notas el influjo de los Vientos de la Magia desde su origen. Sabes en que dirección se encuentra el Norte

-partem-



ESCUCHAR

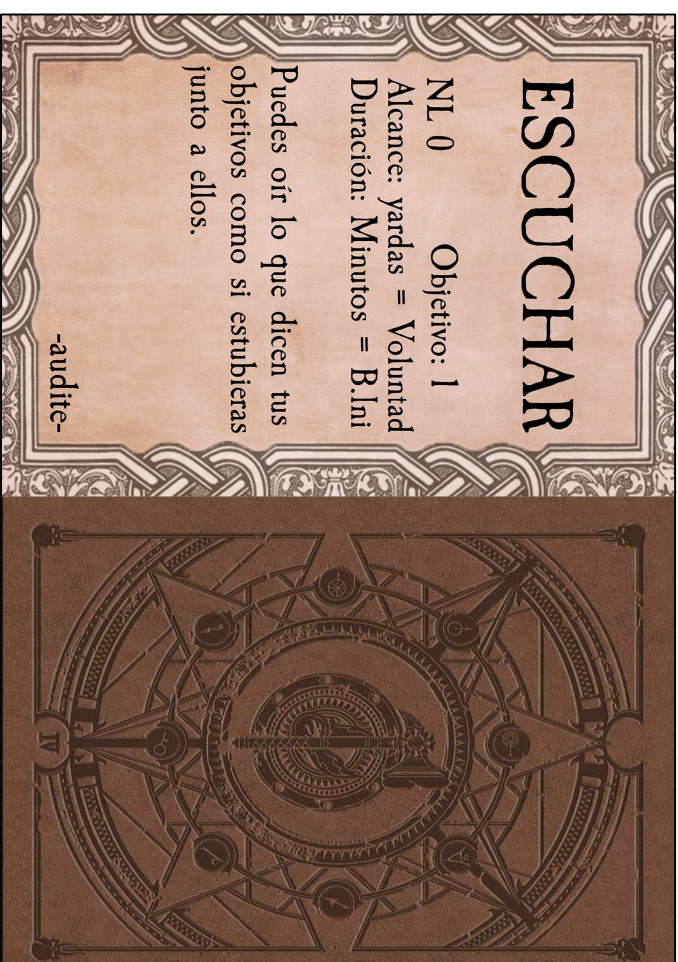
NL 0 Objetivo: 1

Alcance: yardas = Voluntad

Duración: Minutos = B.lni

Puedes oír lo que dicen tus objetivos como si estuvieras junto a ellos.

-audite-



DRENAR

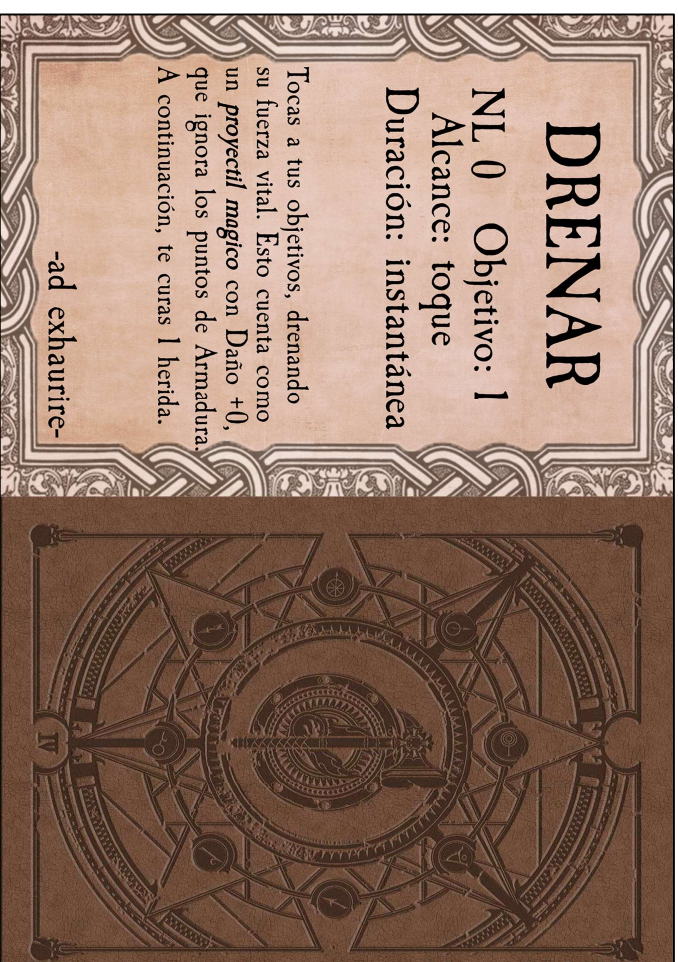
NL 0 Objetivo: 1

Alcance: toque

Duración: instantánea

Tocas a tus objetivos, drenando su fuerza vital. Esto cuenta como un *proyectil mágico* con Daño +0, que ignora los puntos de Armadura. A continuación, te curas 1 herida.

-ad exhaustire-



LLAMA MAGICA

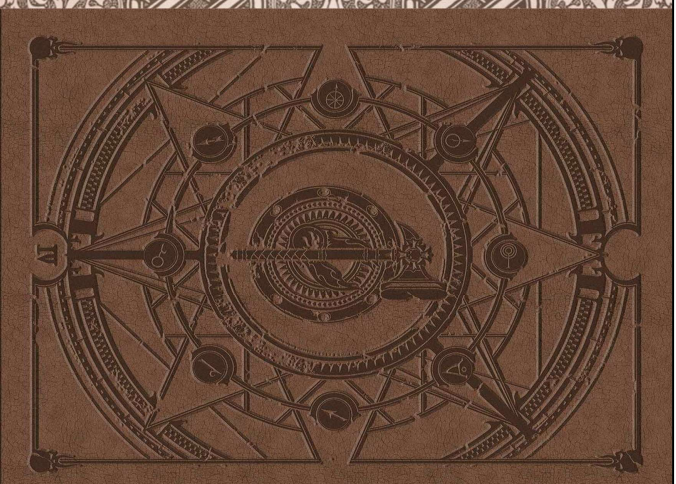
NL 0 Objetivo: Tú

Alcance: Tú

Duración: Asaltos = B.Vol

Enciendes una pequeña llama que cobra vida en la palma de tu mano. No te quemará, pero emitirá calor y encenderá los objetos inflamables, como una llama natural.

-magicae flamma-



FUENTE

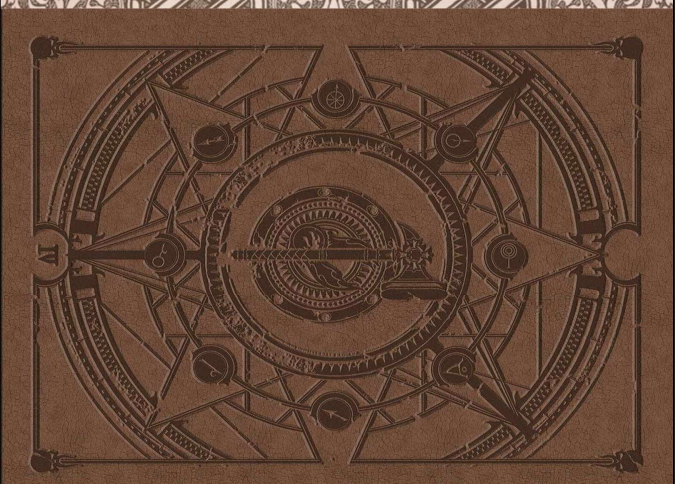
NL 0 Objetivo: Esp.

Alcance: toque

Duración: Asaltos = B.Vol

Tocas el suelo y surge agua al ritmo de una pinta por asalto, hasta un total en pintas igual a tu Bonificador de Iniciativa.

-fons-



LUZ

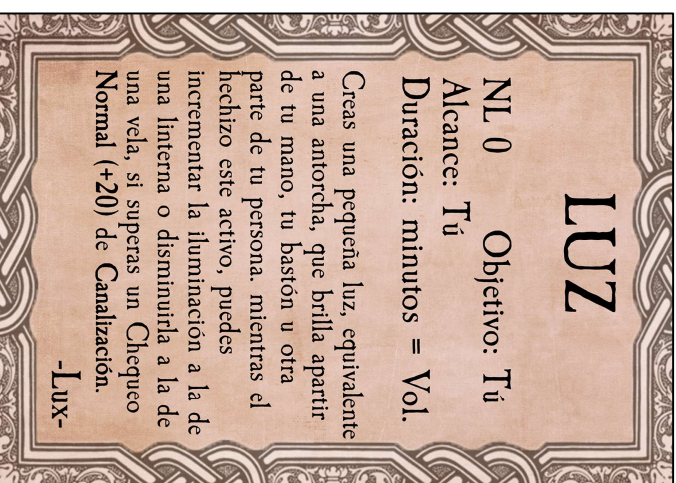
NL 0 Objetivo: Tú

Alcance: Tú

Duración: minutos = Vol.

Creas una pequeña luz, equivalente a una antorcha, que brilla apartir de tu mano, tu bastón u otra parte de tu persona. mientras el hechizo este activo, puedes incrementar la iluminación a la de una linterna o disminuirla a la de una vela, si superas un Chequeo Normal (+20) de Canalización.

-Lux-



LUCES DEL PANTANO

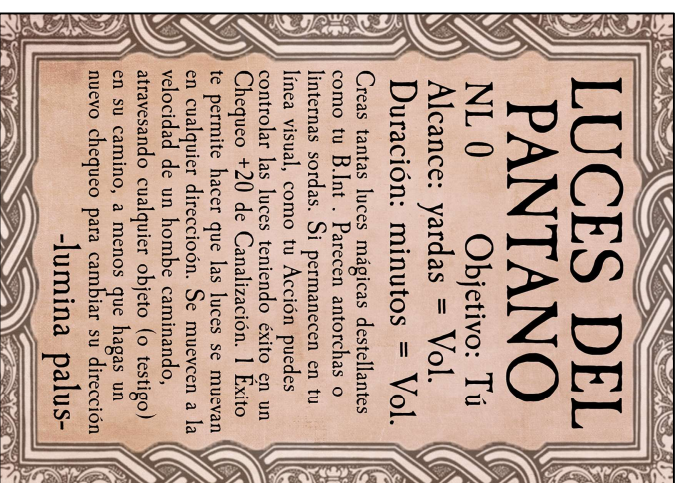
NL 0 Objetivo: Tú

Alcance: yardas = Vol.

Duración: minutos = Vol.

Creas tantas luces mágicas destellantes como tu B.int. Parecen antorchas o linternas sordas. Si permanecen en tu línea visual, como tu Acción puedes controlar las luces teniendo éxito en un Chequeo +20 de Canalización. 1 Éxito te permite hacer que las luces se muevan en cualquier dirección. Se mueven a la velocidad de un hombre caminando, atravesando cualquier objeto (o testigo) en su camino, a menos que hagas un nuevo chequeo para cambiar su dirección

-lumina palus-



PROTECCIÓN CONTRA LA LLUVIA

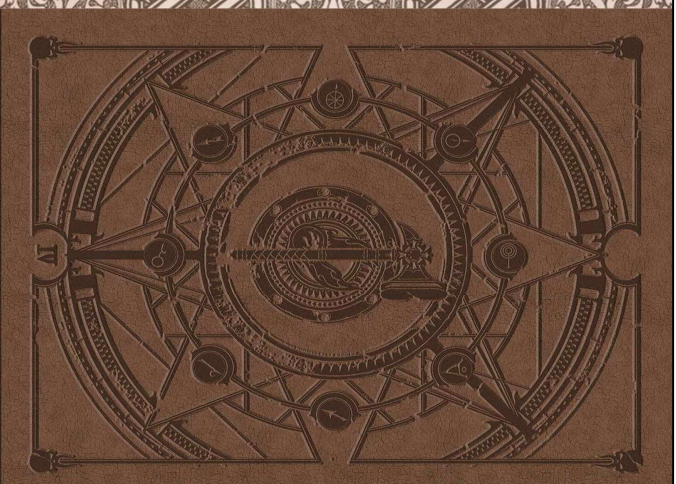
NL 0 Objetivo: Tú

Alcance: Tú

Duración: Horas = B.R

Te puedes mantener seco sea cual sea el clima, sin verte afectado por las precipitaciones. Esto afecta a la lluvia, el granizo, el aguanieve y la nieve, así como cualquier tipo de agua que cae de los cielos, pero no el agua estacionaria.

-Scutum pluviam-



PURIFICAR AGUA

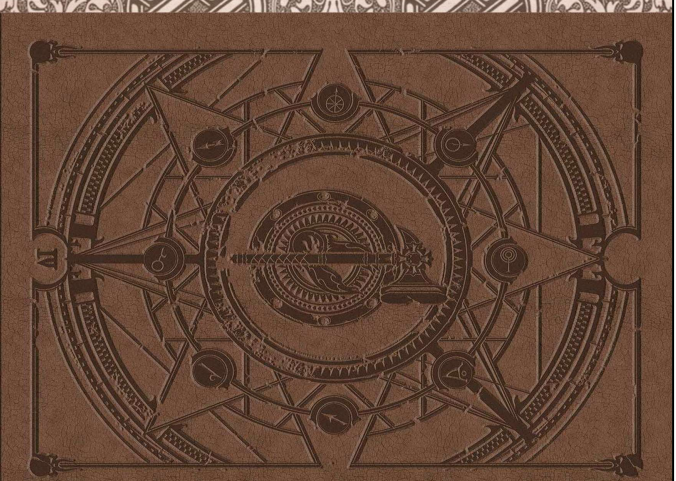
NL 0 Objetivo: Esp.

Alcance: 1 yarda

Duración: Instantánea

Purificas toda el agua que hay en un recipiente, como por ejemplo una cantimplora o una jarra. Todas las impurezas no mágicas, como veneno o los contaminantes se eliminan, dejando un agua transparente, limpia y potable. Si el recipiente contenía otro líquido compuesto como vino o cerveza esta se purifica convirtiéndose en deliciosa , pura y no alcohólica... agua.

-Mundaret aqua-



PASO CUIDADOSO

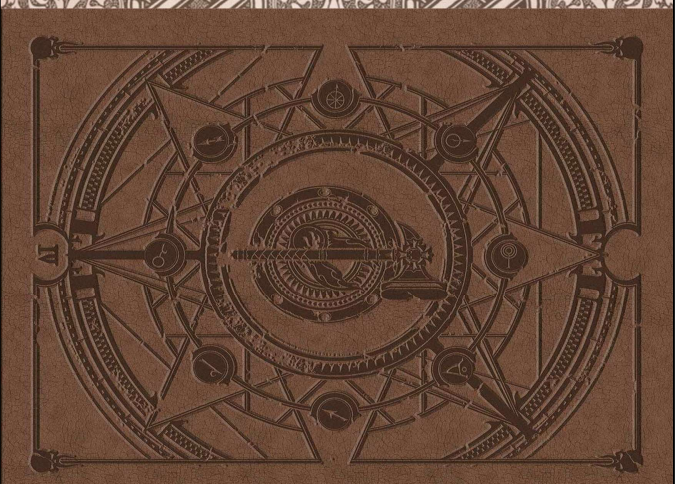
NL 0 Objetivo: Tú

Alcance: Tú

Duración: Minutos = Vol.

La magia que fluye a través de tus pies hace que toda la materia orgánica que pisas quede incólume: las ramas no se rompen, la hieba vuelve a su posición original e incluso las flores mas delicadas permanecen intactas. Quienes pretenden rastrear a través de terreno rural sufrirán un penalizador -30 a sus Chequeos.

-Tacet gradus-



PUDRIR

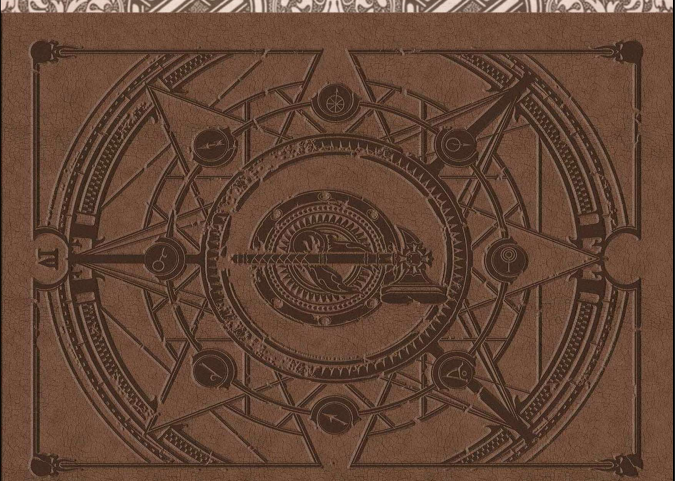
NL 0 Objetivo: Esp.

Alcance: 1 yarda

Duración: Instantánea

Haces que un volumen de materia orgánica del tamaño del puño se pudra de inmediato. La comida se estropea, la ropa se deshilacha, el cuero se arruga (perdiendo 1 punto de Armadura en lugar del impacto), y cosas similares, a criterio del D).

-Verrotten-



SONIDOS

NL 0 Objetivo: Esp.

Alcance: yardas = Vol.

Duración: Asaltos= B.Vol

Creas pequeños ruidos en las certanías. Puedes crear unos ruidos suaves e indistintos que parezcan como si vinieran de un lugar específico, como por ejemplo pisadas, susurros o el aullido de un animal, pero nada tan diferenciado como para poder transmitir un mensaje. Mientras este activo, puedes controlar los sonidos teniendo éxito en un Chequeo +20 de Canalización. Un éxito te permite mover los sonidos a otro lugar del alcance o bien aumentar o reducir el volumen.

-Sonos-



MANOS FURTIVAS

NL 0 Objetivo: Tú

Alcance: Tú

Duración: Asaltos = Vol.

Te transportas un pequeño objeto (no mas grande que un puño) desde otra parte de tu persona a tu mano.

-Callidus manus-



SACUDIDA

NL 0 Objetivo: Esp.

Alcance: yardas =B.Vol.

Duración: Instantánea

Haces que un pequeño objeto se mueva ligeramente. Algo puede caer de un estante, o un libro cerrarse de golpe. Si el objeto está en una mano, quien lo sostiene debe tener un éxito en un Chequeo Normal (+20) de Destreza o dejarlo caer.

-Excute-



RÁFAGA

NL 0 Objetivo: Esp.

Alcance: yardas = Vol.

Duración: Instantánea

Creas una breve ráfaga de viento, lo suficientemente fuerte como para apagar una vela, hacer que una puerta abierta se cierre de golpe o tirar al suelo unas cuantas páginas.

-Rupti sunt-



SUSURRO MURMURADO

NL 0 Objetivo: Esp.
Alcance: yardas =Vol.
Duración: Asaltos= B.Vol

Envías tu voz a un punto que está a una distancia en yardas de hasta tu Voluntad, sin importar la línea visual. Tu voz suena desde dicho punto y todos los que están a distancia auditiva pueden oírla.

-Vix parvam stillam-

