

## Conjuros agrícolas

Es perfectamente lógico que un mago o sacerdote afincado en un pueblecito perdido olvidado de los dioses tendrá entre sus conjuros "Misil mágico", "Bola de fuego" o "Extirpar el miedo" y "Ordenar". Sin embargo, sería mucho más lógico pensar que con el paso de los años han ido desarrollando una magia más acorde con sus necesidades. Esto es lo que vienen a continuación.

Es difícil que alguno de los siguientes conjuros puedan ser útiles durante una aventura. Su misión es más la de servir de ambientación. Un ejemplo, si los jugadores entran en la cabaña de un mago que vive en una plantación de trigo y encuentran un pergamino, es más lógico que contenga un conjuro de "Bendecir cosechas" que un "Tormenta de hielo".

Los conjuros descritos a continuación pueden considerarse como una escuela o esfera aparte -la esfera o escuela agrícola- o pueden añadirse a las escuelas o esferas indicadas entre paréntesis en cada conjuro a discreción del DM.

---

Bendecir cosechas (Abjuración o Vegetal)  
Reversible

Alcance: 0  
Componentes: V, S, M.  
Duración: Permanente  
Tiempo de lanzamiento: 1  
Área de efecto: Radio de 3 metros  
Tirada de salvación: No

Gracias a este conjuro, un hechicero puede hacer que las cosechas crezcan el doble de rápidas, un 10% más abundantes y de mejor calidad, así como protegerlas del ataque de cualquier criatura de naturaleza maligna. Sin embargo, este conjuro no las protege de las incursiones de los animales salvajes.

Solo funciona un conjuro por cada hectárea o cosecha si esta ocupara menos de una hectárea. Así tres conjuros de bendecir sobre la misma hectárea o siembra no harán que la esta germine tres veces antes o un 30% más abundante.

Usándolo de manera reversible, el hechicero provoca los efectos contrarios, es decir que las cosechas tarden el doble en brotar y madurar, que sean unos 10% más escasas, de peor calidad y atraerá a todas las criaturas malignas en un radio de 5 kilómetros.

El componente material necesario para este hechizo son unas gotas de agua sagrada que se derraman sobre la tierra a bendecir.

---

Convocar lluvia (Invocación o Clima)  
Reversible

Alcance: 0  
Componentes: V, S, M.  
Duración: 1 turno/nivel  
Tiempo de lanzamiento: 2  
Área de efecto: Radio de 3 metros  
Tirada de salvación: No

Con este conjuro, el hechicero puede hacer llover sobre una superficie de 3 metros de radio un número de turnos igual a su nivel. La lluvia, una vez iniciada, no necesita del concurso del hechicero para seguir cayendo el tiempo que el conjuro esté activo.

El conjuro debe ser realizado al aire libre, ya que si no, no Tendrá ningún efecto. No es necesario que haya nubes en el cielo ya que el mismo conjuro se encarga de traerlas. Tampoco importa el lugar donde se realice (siempre que sea en el exterior), pudiendo ser, incluso, en medio de un desierto.

El agua que convoca el hechicero se puede usar para beber, aunque no tendrá un sabor agradable. El efecto reversible de este conjuro permite alejar las nubes y detener la lluvia que esté cayendo sobre una zona de tres metros de radio alrededor del hechicero.

El componente material necesario es un frasco de vapor de nube que deberá ser destapado después de invocar el conjuro.

---

Localizar animal (Adivinación o Adivinación)

Alcance: 2 Kilómetros.  
Componentes: V, S, M.  
Duración: 5 turnos.  
Tiempo de lanzamiento: 5  
Área de efecto: El hechicero.  
Tirada de salvación: No.

Este conjuro permite al hechicero localizar mentalmente a los animales de la especie en la que se haya concentrado durante la invocación en un radio de dos kilómetros. Si no hubiese ningún animal de esa especie dentro del radio de acción, el conjuro permanecería activo durante cinco turnos, detectando el hechicero inmediatamente a cualquier animal que entrara en el radio de acción durante ese tiempo. Mientras dure el efecto del conjuro, el hechicero no puede realizar ninguna otra acción, pues está concentrado en el animal que trata de encontrar. Aunque el hechicero conozca su ubicación, no tiene por que saber la manera de llegar hasta allí.

Este conjuro se usa para encontrar animales perdidos, normalmente que se separaran del rebaño, o para encontrar caza en periodos de escasez.

El componente material de este conjuro es una pequeña bola de cristal que el hechicero deberá sostener en su mano mientras dure el hechizo.

---

#### Sanar ganado (Necromancia o Curación)

Reversible

Alcance: No.

Componentes: V, S.

Duración: Instantánea.

Tiempo de lanzamiento: 1

Área de efecto: El animal en contacto con el hechicero.

Tirada de salvación: No.

Con este conjuro el hechicero podrá curar al animal al que le imponga las manos. El hechicero puede optar por curar una lesión como una torcedura, una enfermedad como fiebre o peste, algún problema como una mala digestión, o hacer que el animal recupere puntos de golpe, a razón de 1d3 por cada dos niveles.

Este conjuro nunca servirá para razas con inteligencia, no produciendo ningún efecto cuando es convocado sobre ellas.

Su conjuro reversible provoca un daño en el animal de 1d3 PG por cada 3 niveles o una enfermedad como la peste.

---

#### Sirviente buey (Conjuración o Llamada)

Alcance: No

Componentes: V, S, M.

Duración: 10 turnos/nivel

Tiempo de lanzamiento: 5

Área de efecto: No.

Tirada de salvación: No.

Con este conjuro el hechicero crea un sirviente de forma igual a la de un buey que puede ser usado para las funciones de este, ya sea tirar de un arado, de un carro o cualquier otra función que un buey pueda realizar, aunque no podrá ser usado como alimento, ni atacará aunque sea atacado.

El animal así creado tiene las mismas estadísticas que uno normal, desapareciendo si en algún momento sus puntos de golpe llegan a 0. No necesita ni comer ni beber ni descansar. Puede trabajar ininterrumpidamente durante toda la duración del conjuro.

El componente material que el conjuro requiere es un trozo de la piel de un Buey.

---

Cerca mágica: (Evocación o Guardiania)

Alcance: No

Componentes: V, S, M.

Duración: 1 día/nivel.

Tiempo de lanzamiento: 10

Área de efecto: No.

Tirada de salvación: No.

El efecto de este conjuro, como su nombre indica, es crear una cerca o valla sólida e invisible de metro y medio de altura y cinco centímetros de grosor con forma de cuadrado, cuyos lados midan 1 metro por cada nivel del lanzador. La cerca no podrá ser derribada por ninguna fuerza, y podrá saltarse por encima de ella perfectamente.

El componente material es una astilla de madera de cerca.

---

Pastor invisible: (Conjuración o Llamada)

Alcance: No

Componentes: V, S.

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de lanzamiento: 1

Área de efecto: No.

Tirada de salvación: No.

Este conjuro atrae la presencia de un espíritu invisible que vigilará el rebaño evitando que se disperse e indicará cuando se encuentra bajo peligro con un ruido parecido al de un cuerno cuando se sopla, audible a gran distancia.