

**Tirada
D100**

Resultado

- 1 Un muro de fuerza aparece delante del lanzador.
- 2 El lanzador huele como una mofeta durante la duración de conjuro.
- 3 El lanzador lanza ocho serpientes no venenosas de las puntas de sus dedos. Las serpientes no atacan.
- 4 Las ropas del lanzador empiezan a picarle (+2 para iniciativa).
- 5 El lanzador brilla como un conjuro de luz
- 6 Los efectos del conjuro tienen un radio de 20 m centrado en el lanzador
- 7 La siguiente frase pronunciada por el lanzador se vuelve cierta, y dura un turno
- 8 El pelo del lanzador crece un palmo
- 9 El lanzador pivota 180 grados.
- 10 El rostro del lanzador se ve ennegrecido por una pequeña explosión
- 11 El lanzador desarrolla una alergia a sus objetos mágicos. El personaje no puede controlar sus estornudos hasta que le son retirados todo sus objetos mágicos. La alergia dura 1d6 turnos.
- 12 La cabeza del lanzador se alarga durante 1d3 turnos.
- 13 El lanzador se reduce (el inverso de agrandar durante 1d3 turnos.
- 14 El lanzador cae locamente enamorado del blanco hasta que es lanzado un extirpar maldición.
- 15 El conjuro no puede ser cancelado a voluntad del lanzador.
- 16 El lanzador se polimorfiza al azar.
- 17 Burbujas de color brotan de la boca del lanzador en vez de palabras. las palabras surgen cuando las burbujas estallan. Durante un turno no puede lanzar conjuros con componente verbal.
- 18 Un *lenguas* a la inversa afecta a todos. dentro de una radio de 20 m del lanzador
- 19 Un *muro de fuego* rodea al lanzador.
- 20 Los pies del lanzador se alargan, reduciendo su movimiento a la mitad de lo normal y añadiendo +4 a las tiradas de iniciativa durante 1d3 turnos.
- 21 El lanzador sufre el mismo efecto del conjuro que el blanco.
- 22 El lanzador *levita* 6 m durante 1d4 turnos.
- 23 *Causar miedo* en un radio de 20 m centrado en el lanzador. Todos dentro de este radio excepto el lanzador deben superar una tirada de salvación.
- 24 El lanzador habla con voz chillona durante 1d6 días.
- 25 El lanzador gana visión de rayos X durante 1d6 rounds.
- 26 El lanzador envejece 10 años.
- 27 *Silencio, radio 5 metros* centrado en el lanzador.
- 28 Un pozo de 3 X 3 m aparece inmediatamente delante del lanzador, con una profundidad de 1,5 m por nivel de éste.
- 29 *invertir gravedad* bajo los pies del lanzador durante 1 round.
- 30 Haces de colores brotan de las puntas de los dedos del lanzador.
- 31 Los efectos del conjuro rebotan sobre el lanzador.
- 32 El lanzador se vuelve *invisible*.
- 33 *Rociada de color* desde la punta de los dedos del lanzador.
- 34 Una bandada de mariposas brota de la boca del lanzador.
- 35 El lanzador deja huellas de monstruo en vez de las suyas hasta que es lanzado un *disipar magia*.
- 36 3-30 gemas salen disparadas de las puntas de los dedos del lanzador. Cada gema vale 1d6 X 10 mo.
- 37 El aire se llena de música.
- 38 *Crear comida y agua*.
- 39 Todos los fuegos normales dentro de un radio de 20 m. del lanzador se extinguen.
- 40 Un objeto mágico dentro de un radio de 10 m. del lanzador (elegido al azar) es drenado de energía permanentemente.
- 41 Un objeto normal dentro de un radio de 10 m. (elegido al azar) se convierte en mágico permanentemente.
- 42 Todas las armas mágicas dentro de un radio de 10 m. del lanzador se incrementan en +2 durante un turno.
- 43 Volutas de humo brotan de las orejas de de todas las criaturas dentro de un radio de 20 m. del lanzador durante un turno.
- 61 El conjuro parece fallar cuando es lanzado, pero ocurre 1d4 rounds más tarde.

- 44 *Luces danzantes*.
- 45 Todas las criaturas dentro de un radio de 10 m. del lanzador sufren repentinamente hipo (+1 al tiempo de lanzamiento, -1 al GAC0).
- 46 Todas las puertas normales, secretas, rastrillos, etc. (incluidas las cerraduras o barradas) dentro de un radio de 20 m. del lanzador se abren de par en par.
- 47 Lanzador y blanco intercambian lugares.
- 48 El conjuro afecta a un blanco al azar dentro de un radio de 20 m. del lanzador.
- 49 El conjuro falla pero no es borrado de la mente del lanzador.
- 50 *Llamar mounstruos II*.
- 51 Un repentino cambio en el tiempo (la temperatura sube, nieva, llueve, etc.) que dura 1d6 turnos.
- 52 Un estruendo ensordecedor afecta a todo el mundo dentro de un radio de 20 m.. Todos aquellos que pueden oír deben superar una tirada de salvación contra conjuros o quedar aturdidos durante 1d3 rounds.
- 53 Lanzador y blanco intercambian voces hasta que es lanzado un *extirpar maldición*.
- 54 Una *puerta* se abre a un plano exterior al azar, 50% de probabilidades de que aparezca una criatura extraplanar.
- 55 El conjuro funciona pero chilla como un chillador.
- 56 La efectividad del conjuro (alcance, duración, área de efecto, daño, etc.) disminuye un 50%.
- 57 El conjuro resulta invertido si es reversible.
- 58 El conjuro adopta la forma física de un elemental de libre voluntad y no puede ser controlado por el lanzador. El elemental permanece por toda la duración del conjuro. Tocar el elemental hace que el conjuro surta efecto (GAC0 igual al del lanzador).
- 59 Todas las armas dentro de un radio de 20 m. del lanzador brillan durante 1d4 rounds.
- 60 El conjuro funciona; no es permitida ninguna tirada de salvación aplicable.
- 88 Un objeto pesado (peñasco, yunque, caja fuerte, etc.) aparece sobre el blanco y cae causando 2d20 puntos de daño.
- 89 El lanzador empieza a estornudar. No puede lanzar ningún conjuro hasta que
- 62 Todos los objetos mágicos dentro de un radio de 20 m. del lanzador brillan durante 2d6 días.
- 63 Lanzador y blanco intercambian personalidades durante 2d10 rounds.
- 64 Conjuro de *lentitud* centrado en el blanco.
- 65 *Delusión* sobre el hechicero.
- 66 Un *golpe de rayo* es lanzado contra el blanco.
- 67 El blanco resulta *agrandado*.
- 68 *Oscuridad* centrada en el blanco.
- 69 *Crecimiento vegetal* centrado en el blanco.
- 70 500 kilos de materia no viva dentro de un radio de 3 m. del blanco se *desvanecen*.
- 71 Una *bola de fuego* es centrada en el blanco.
- 72 El blanco se convierte en piedra.
- 73 El conjuro es lanzado; todos los componentes materiales y el recuerdo del conjuro quedan retenidos.
- 74 Todo el mundo dentro de un radio de 3 m. del lanzador recibe los beneficios de un *curación*.
- 75 El blanco queda aturdido (-4 a CA y GAC0, no puede lanzar conjuros) durante 2d4 rounds.
- 76 Un *muro de fuego* rodea el blanco.
- 77 El blanco levita 6 m. durante 1d3 turnos.
- 78 El blanco sufre *ceguera*.
- 79 El blanco resulta hechizado como por un *hechizar mounstruos*.
- 80 El blanco *olvida*.
- 81 Los pies del blanco se alargan, reduciendo su movimiento a la mitad de lo normal y añadiendo +4 a todas las tiradas de iniciativa durante 1d3 turnos.
- 82 Un mounstruo oxidador aparece frente al blanco.
- 83 El blanco se *polimorfiza* al azar.
- 84 El blanco se enamora locamente del lanzador hasta que es lanzado un *disipar magia*.
- 85 El blanco cambia de sexo.
- 86 Se forma una pequeña y negra nube de lluvia encima del blanco.
- 87 Una *nube hedionda* se centra sobre el blanco.
- 96 Al blanco le brotan hojas (pueden serle podadas sin que sufra ningún daño).
- 97 Al blanco le brotan nuevos e inútiles apéndices (alas, un brazo, una oreja, etc.), que permanecen hasta que es lanzado un

- pase el acceso (1d6 rounds).
- 90 El efecto del conjuro tiene un radio de 20 metros centrado en el blanco (todos dentro del radio sufren el efecto).
- 91 Las ropas del blanco empiezan a picarle (+2 a iniciativa durante 1d10 rounds).
- 92 La raza del blanco cambia al azar hasta que es cancelada por un *disipar magia*.
- 93 El blanco se vuelve etéreo durante 2d4 rounds.
- 94 el blanco sufre *apresuramiento*.
- 95 Todas las ropas del blanco se convierten en polvo.
- disipar magia*.
- 98 El blanco cambia de color (cancelado por un *disipar magia*).
- 99 El conjuro tiene una duración mínima de un turno (es decir, una *bola de fuego* crea una bola de llama que permanece durante un turno, un *golpe de rayo* salta y continúa, posiblemente rebotando, durante un turno, etc.)
- 100 La efectividad del conjuro (alcance, duración, área de efecto, daño, etc.) se incrementa un 200%.