

Tabla de pifias mágicas

El conjuro funciona

01. El conjuro deseado aparece de una forma distinta (cambia de color, sonido, forma, etc.).
02. La magia cambia la coloración (color, brillo, etc.) del realizador del conjuro durante un número de horas igual al nivel del conjuro.
03. La magia produce que el realizador del conjuro haga un ruido diferente (movimiento, voz, etc.) durante un número de horas igual al nivel del conjuro.
04. La magia cambia la forma del realizador del conjuro durante un número de horas igual al nivel del conjuro.
05. La magia cambia el olor del realizador del conjuro durante un número de horas igual al nivel del conjuro.
06. La magia cambia la temperatura corporal del realizador del conjuro durante un número de horas igual al nivel del conjuro.
07. El realizador gesticula más de lo normal (-2 esconderse y +2 a tiradas de Conocimiento de conjuros de otros para saber qué conjuro es).
08. El realizador pronuncia las palabras con una voz estruendosa (+2 a tiradas de Escuchar y Conocimiento de conjuros de otros para saber qué conjuro es).
09. Se gastan todos los componentes materiales relacionados.
10. La magia liberada del conjuro deja sorprendido al realizador del conjuro por lo que queda desprevenido hasta que actúe en el siguiente asalto.
11. La magia liberada del conjuro deja indispuesto al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
12. La magia liberada del conjuro deja fascinado al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
13. La magia liberada del conjuro deja atontado al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
14. La magia liberada del conjuro deja aturdido al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
15. La magia liberada del conjuro deja confuso al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
16. La magia liberada del conjuro deja nauseado al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
17. Al borrarse el conjuro de la memoria, se borra un número adicional de conjuros al azar igual al nivel del conjuro.
18. Al lanzarse el conjuro, se lanzan simultáneamente 1d4 conjuros más memorizados.
19. El lanzamiento del conjuro se retrasa más de lo normal (1 acción gratuita pasa a 1 asalto, 1 asalto a 1 asalto completo, etc).
20. El efecto del conjuro se aplaza 1d4 asaltos (el realizador no lo sabe).
21. La energía del conjuro cambia a otro tipo (ácido, frío, electricidad o fuego).
22. El conjuro cambia su descriptor (benigno cambia a maligno y viceversa).
23. La energía del conjuro produce daño no letal en vez de real.
24. El alcance del conjuro queda dividido a la mitad.
25. La duración del conjuro queda dividida a la mitad.
26. El área del conjuro queda dividida a la mitad.
27. Los efectos numéricos variables del conjuro quedan divididos a la mitad.
28. Los efectos numéricos variables del conjuro quedan minimizados.
29. El conjuro tiene una penalización de -2 a las tiradas de realizador para superar resistencia.
30. El conjuro tiene una penalización de -4 a las tiradas de realizador para superar resistencia.
31. El conjuro se lanza como si fuera de 1d10 niveles menos.
32. El conjuro se lanza como si el realizador del conjuro fuera de 1d20 niveles menos (mínimo 1).
33. El área del conjuro cambia al azar (1d8 para ver dirección).
34. El objetivo del conjuro cambia al azar.
35. El realizador del conjuro se confunde y termina lanzando otro conjuro diferente del mismo nivel y escuela que conozca.
36. El realizador del conjuro se confunde y termina lanzando otro conjuro diferente del mismo nivel que conozca.
37. El realizador del conjuro se confunde y termina lanzando otro conjuro diferente de la misma escuela que conozca.
38. En vez de aparecer el conjuro deseado surge el efecto de otro conjuro de la misma escuela y nivel.
39. Al borrarse el conjuro de la memoria, se borra un número adicional de conjuros al azar igual al nivel del conjuro.
40. El conjuro causa daño no letal al realizador igual a su nivel x 1d4 puntos.
41. El conjuro fatiga al realizador.
42. El conjuro deja exhausto al realizador.
43. El conjuro causa daño real al realizador igual a su nivel x 1d4 puntos.
44. El conjuro deja incapacitado al realizador.
45. El conjuro deja moribundo al realizador con un número de puntos negativos igual a su nivel.
46. El conjuro deja inconsciente al realizador durante un número de minutos igual a su nivel.
47. El conjuro anula el tacto y el sentido del dolor del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
48. El conjuro anula el olfato y el gusto del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
49. El conjuro anula la vista del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
50. El conjuro anula el oído del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
51. El conjuro anula el habla del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
52. El conjuro deja amnésico al realizador durante un número de horas igual a su nivel.
53. El realizador del conjuro pierde todo conocimiento del conjuro y debe volver a aprenderlo.
54. El conjuro deja suspendido en coma mágico al realizador (no necesita ningún sustento) durante un número de días igual a su nivel.
55. El conjuro deja en coma real al realizador del conjuro durante un número de días igual a su nivel.
56. La magia liberada del conjuro roba las capacidades mágicas del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
57. La magia liberada del conjuro roba las capacidades mágicas del realizador durante un número de días igual a su nivel.

El conjuero no funciona

58. El conjuero parece funcionar, pero todo se termina desbaratando sin ningún efecto.
59. El conjuero simplemente no funciona, pero no se pierde de la memoria.
60. El conjuero simplemente no funciona y se pierde de la memoria.
61. La magia cambia la coloración (color, brillo, etc.) del realizador del conjuero durante un número de horas igual al nivel del conjuero.
62. La magia produce que el realizador del conjuero haga un ruido diferente (movimiento, voz, etc.) durante un número de horas igual al nivel del conjuero.
63. La magia cambia la forma del realizador del conjuero durante un número de horas igual al nivel del conjuero.
64. La magia cambia el olor del realizador del conjuero durante un número de horas igual al nivel del conjuero.
65. La magia cambia la temperatura corporal del realizador del conjuero durante un número de horas igual al nivel del conjuero.
66. El realizador gesticula más de lo normal (-2 esconderse y +2 a tiradas de Conocimiento de conjuros de otros para saber qué conjuero es).
67. El realizador pronuncia las palabras con una voz estruendosa (+2 a tiradas de Escuchar y Conocimiento de conjuros de otros para saber qué conjuero es).
68. Se gastan todos los componentes materiales relacionados.
69. La magia liberada del conjuero deja sorprendido al realizador del conjuero por lo que queda desprevenido hasta que actúe en el siguiente asalto.
70. La magia liberada del conjuero deja en mala situación al realizador del conjuero, con lo que sus adversarios tienen un +2 por moral a los ataques durante un número de asaltos igual a su nivel.
71. La magia liberada del conjuero deja indispuesto al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
72. La magia liberada del conjuero deja fascinado al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
73. La magia liberada del conjuero deja atontado al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
74. La magia liberada del conjuero deja aturcido al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
75. La magia liberada del conjuero deja confuso al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
76. La magia liberada del conjuero deja nauseado al realizador durante un número de asaltos igual a su nivel.
77. Al borrarse el conjuero de la memoria, se borra un número adicional de conjuros al azar igual al nivel del conjuero.
78. Al lanzarse el conjuero, se lanzan simultáneamente 1d4 conjuros más memorizados.
79. El conjuero causa daño no letal al realizador igual a su nivel x 1d4 puntos.
80. El conjuero fatiga al realizador.
81. El conjuero deja exhausto al realizador.
82. El conjuero causa daño real al realizador igual a su nivel x 1d4 puntos.
83. El conjuero deja incapacitado al realizador.
84. El conjuero deja moribundo al realizador con un número de puntos negativos igual a su nivel.
85. El conjuero deja inconsciente al realizador durante un número de minutos igual a su nivel.
86. El conjuero anula el tacto y el sentido del dolor del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
87. El conjuero anula el olfato y el gusto del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
88. El conjuero anula la vista del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
89. El conjuero anula el oído del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
90. El conjuero anula el habla del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
91. El conjuero deja amnésico al realizador durante un número de horas igual a su nivel.
92. El realizador del conjuero pierde todo conocimiento del conjuero y debe volver a aprenderlo.
93. El conjuero deja suspendido en coma mágico al realizador (no necesita ningún sustento) durante un número de días igual a su nivel.
94. El conjuero deja en coma real al realizador del conjuero durante un número de días igual a su nivel.
95. El conjuero se transforma en un conjuero viviente (*living spell*) (*Monster Manual III*; *Manual de Monstruos III*)
96. La magia liberada del conjuero roba las capacidades mágicas del realizador durante un número de horas igual a su nivel.
97. La magia liberada del conjuero roba las capacidades mágicas del realizador durante un número de días igual a su nivel.
98. La magia liberada del conjuero mata al realizador.
99. La magia liberada del conjuero mata y elimina la forma física del realizador.
100. La magia liberada del conjuero mata, elimina la forma física y destruye el alma del realizador.