1. L’incantesimo viene scagliato due volte.
2. L’incantesimo viene scagliato due volte, ma il secondo lancio sceglie un bersaglio random.
3. L’incantatore e XXX si scambiano di posto.
4. Rollare 1d100, la % uscita viene aggiunta ai danni inflitti al bersaglio (esempio esce 50%, fai il 50% dei danni in più).
5. Rollare 1d100, la % uscita viene detratta dai danni inflitti al bersaglio e inflitta all’incantatore.
6. XXX cambia sesso per 3d6 ore.
7. XXX non potrà mentire per 2d6 ore.
8. Congela tutta l’acqua in un raggio di 3d10 metri.
9. Trasforma tutta la roccia nel raggio di 2d10 metri in fango.
10. L’area sotto XXX si trasforma in un polla di lava, larga 1,5m e profonda 1m.
11. XXX si scompone in una melma verde, per poi ricomporsi dopo 3d10 minuti.
12. XXX perde l’uso di tutti i linguaggi conosciuti ed ogni volta che cercherà di parlare pronuncerà soltanto formule matematiche per 1d4 ore.
13. XXX può risultare: stunnato, rallentato, accecato, assordato; per determinare tirare 1d4.
14. XXX si trasforma in un animale random di taglia minuscola per 1d4 ore, con tutte le conseguenze a questo legate.
15. L’incantesimo rimbalza su un bersaglio random, se l’incantesimo è della scuola di divinazione sceglie come prossimo bersaglio qualcuno o qualcosa legato in qualche modo a quella divinazione.
16. XXX invecchierà all’istante di 2d20 anni se umano, 2d100 se elfo; con tutte i bonus\malus a questo legati. Ritorna alla normalità dopo 1d20 ore.
17. XXX si rimpicciolisce di una taglia per 1d10 ore.
18. XXX cresce di una taglia per 1d10 ore.
19. XXX diventa incorporeo e invisibile (insieme a tutto l’equipaggiamento, fino a carico medio, trasportato) per 1d6 ore.
20. XXX entra in uno stato di intermittenza che lo fa viaggiare random fra i piani, i viaggi non sono controllabili ed avvengono ad 1d6 minuti uno dall’altro per 5d6 minuti totali.
21. L’incantatore ottiene una specie di visione del vero che gli permette di vedere il futuro di tutti gli oggetti e le persone che vede per 5d6 ore.
22. L’incantatore ottiene una specie di visione del vero che gli permette di vedere il futuro di tutti gli oggetti e le persone che vede per 5d6 ore, ma non è in grado di distinguere la realtà dalla finzione.
23. Tutte le monete di XXX si trasformano in monete di legno per 3d6 ore.
24. L’incantesimo infligge il quantitativo maggiore possibile di danni variabili (se ad esempio un incantesimo infliggerebbe 3d6 di danni, ne infligge automaticamente 18).
25. L’incantesimo infligge il quantitativo minore possibile di danni variabili (se ad esempio un incantesimo infliggerebbe 3d6 di danni, ne infligge automaticamente 3).
26. L’incantatore al posto di lanciare l’incantesimo lancia una mera illusione del suo incantesimo, credendo di averlo lanciato correttamente (nel caso di un incantesimo di divinazione questo potrebbe dare informazioni false).
27. XXX assume l’aspetto, ma non le qualità, di un non-morto random soltanto alla vista degli altri per 2d6 ore.
28. L’incantatore appare bellissimo e magnifico agli occhi di tutti quelli che lo circondano, tutti quelli entro 9metri dall’incantatore e che non l’abbiano visto “mutare” devono effettuare un TS su volontà con CD 18 o venire influenzati dall’aura dell’incantatore come per l’effetto *charme su persone*.
29. L’incantatore perde la memoria degli ultimi 3d20 anni, dopo 1d6 ore riacquista i ricordi.
30. L’incantatore è in grado di scrutare nel suo futuro [a scelta del DM] avanti di 1d20 anni e di 1d12 mesi, dopo 1d6 minuti dimentica tutto quello che ha visto del suo futuro.
31. XXX diventa cieco, muto o sordo per 1d6 ore.
32. XXX guadagna un bonus a tutte le prove di ascoltare, osservare e percepire intenzioni di +10 per 1d6 ore.

Se l’opzione scelta non può essere applicata al tipo di incantesimo tirare nuovamente il dado.