

AVGRUNDENS DUNKLA DJUP



DEAN SPENCER

E: CHIMÄRER

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

FÖRSTA NIVÅNS CHIMÄRER

BLÄNDVERK I	6
HYPNOS	6
LJUDHÄGRING	6
LJUS	6
LUMINARIUS DANSANDE LJUS	6
MIDOROS MAGNIFIKA FÄRGSKUR	6
MÖRKER	7
OTARIAS DIMRIDÅ	7
PUYMINS TÄCKMANTEL	7
REFLEKTERA BLICK	7
VARSEBLI ILLUSION	7
VARSEBLI OSYNLIGHET	7

ANDRA NIVÅNS CHIMÄRER

BLÄNDVERK II	7
BUKTALERI	7
FÖRBLINDA	7
FÖRVILLA	8
MAGISK MUN	8
OSYNLIGHET	8
OTARIAS TUNGA TÖCKENMOLN	8
PUYMINS OSKÄRPA	8
SPEGELBILDER	8
VARSEBLI MAGI	8
XEVALORS DÖVHET	8
YOLS HYPNOTISKA MÖNSTER	8

TREDJE NIVÅNS CHIMÄRER

BLÄNDVERK III	9
EVIGT LJUS	9
EVIGT MÖRKER	9
INJAGA FRUKTAN	9
INRÅDAN	9
OSYNLIGHETSCIRKEL	9
PARALYS	9
PUYMINS VARSEBLIVNINGSSKYDD	9
SKENTERRÄNG	10
SKINGRA ILLUSION	10
TRABEROS REPTRICK	10
YOLS FÖRVIRRANDE CHIFFER	10

FJÄRDE NIVÅNS CHIMÄRER

ABADDONS MARDRÖM	10
FRAMMANA FANTOMBESTAR I	11
FÖRSTÄRKT OSYNLIGHET	11
FÖRVIRRING	11
LUMINARIUS MINDRE SKAPELSE	11
SKINGRA UTMATTNING	11
TRÄDFÖRVANDLING	11
YOLS SINNESRÖRELSE	11

FEMTE NIVÅNS CHIMÄRER

FRAMMANA DÖDSSKUGGA	12
FRAMMANA FANTOMBESTAR II	12
KAOS	12
LABYRINT	12
LUMINARIUS STÖRRE SKAPELSE	12
PROJICERA BILD	12
SKUGGPORTAL	12
YOLS HÄKKONSTER I	12

SJÄTTE NIVÅNS CHIMÄRER

BLÄNDVERK IV	13
FRAMMANA DJUR	13
FRAMMANA FANTOMBESTAR III	13
FÖRPROGRAMMERAT BLÄNDVERK	13
MASSINRÅDAN	13
PUYMINS SLÖJA	13
SANNSYN	13
YOLS HÄKKONSTER II	13

SJUNDE NIVÅNS CHIMÄRER

ASTRALVANDRING	14
FÖRSTA NIVÅNS BESVÄRJELSER	14
MIDOROS KRAFTFULLA PRISMASKUR	14
PRISMATISK SKYDDSVALL	14
UPPENBARELSE	14
VERKLIGHETSFÖRVRIDNING	14



Version:

2302171955

Översättning, tolkning och redaktörskap:

Arild Höök

Omslag:

© 2015 Dean Spencer, used with permission. All rights reserved.

Illustrationer:

M. Arndiant; John D. Batten; Louis Le Breton; Ricardo Villamonte; Jason Walton © Louis Porter, Jr. Design. All Rights Reserved; Zesar.

Särskilt tack till:

Youbert Aziz, Mikael Börjesson, Gabriella Carpelan, Lizette Erenrot Blücher, Anders Fogelström, James Garoutsos, Dan Gormanski, Payam Moula, Terje Nordin, Mattias Närvä, Rodney Payne, Rikard Rynoson, Joakim Spångberg, Esaías Strandberg och Thomas Worthington.

1. CHIMÄRER

- Den typ av formler som illusionister kan kasta kallas för chimärer.
- Illusionister får inte sina formler skänkta till sig från ovan av någon gudomlig kraft. I stället måste de, precis som besvärjare, ägna sig åt magiska studier av tjocka bokluntor och gamla pergament.
 - Illusionister kan bara memorera och kasta de chimärer som finns nedtecknade i hans eller hennes formelsamling (se nedan), med undantag för ev. formler som kastas direkt från magiska skriftrullar.
 - Chimärer är skrivna med ett hemligt chifferspråk som alla illusionister behärskar. Därmed behövs ingen formel motsvarande TYDA MAGISK SKRIFT för att läsa chimärskriftrullar eller andra illusionisters trolldomsböcker.
 - Illusionisten kan under ett givet dygn kasta det antal chimärer per formelnivå som anges i tabell A5-6 på sid. 18 i **Häfte A: Spelfiguren**.
 - När en chimär kastats försvinner det ur medvetandet (men han eller hon kan memorera flera exemplar av samma formel).



1.1. ATT MEMORERA CHIMÄRER

- För att kunna kasta chimärer måste illusionisten studera sin trolldomsbok och memorera de formler som han eller hon vill kunna kasta den dagen.
- För att göra detta måste illusionisten vara ordentligt utvilad.
 - Hur många timmar som illusionisten måste ha sovit innan han eller hon memorerar chimärer beror på den högsta önskade formelnivån:

Tabell E1-1: Nödvändig vila innan memorerande

Högsta chimärnivå	Minsta möjliga sömn innan memorerande
1–2	4 timmar
3–4	6 timmar
5–6	8 timmar
7	10 timmar

- Att memorera en given formel tar 15 minuter per nivå.
- I matrisen nedan anges memorerandets längd, per rang och egenskapsvärde i lärdom, förutsatt att illusionisten vill erhålla maximalt antal chimärer under en given dag:

Tabell E1-2: Tidsåtgång för memorerande

Tidsåtgång		Tidsåtgång	
Rang	(timmar : minuter)	Rang	(timmar : minuter)
1	0:15	14	17:00
2	0:30	15	19:45
3	1:00	16	21:45
4	1:45	17	22:45
5	2:45	18	24:15
6	3:15	19	25:30
7	4:00	20	27:15
8	5:00	21	30:00
9	7:00	22	33:15
10	8:45	23	35:00
11	11:00	24	37:30
12	13:45	25	42:00
13	15:15	26+	44:30

1.2. ILLUSIONISTENS FORMELSAMLING

Illusionistens formelsamling består av en eller flera trolldomsböcker, i vilka vederbörandes chimärer nedtecknats, på illusionisternas hemliga chifferspråk, med ett särskilt slags magiskt bläck.

- En första rangens illusionist startar spelet med en trolldomsbok, som innehåller tre av första nivåns chimärer (se tabell A5-5 i **Häfte A**).
- Varje gång en illusionist når en ny rang får han eller hon lägga till en ny chimär i sin formelsamling. Denna formel måste vara av en nivå som vederbörande behärskar. Vidare måste det vara en chimär som illusionistens läromästare har i sin formelsamling.
- I övrigt kan illusionisten komma över nya chimärer genom att hitta, stjäla eller köpa skriftrullar eller andra illusionisters trolldomsböcker. Formler från sådana källor kan sedan kopieras in i spelfigurens egna trolldomsböcker (se 1.4.2. nedan).
- Varje chimärnivå fordrar en egen bok. När illusionisten når rang 3 måste han eller hon således inhandla en ny trolldomsbok (se utrustningslistorna i **Häfte A** för pris och vikt).
- En trolldomsbok är 40 cm. hög, 30 cm. bred och 15 cm. tjock.

1.2.1. ATT LÄRA SIG NYA CHIMÄRER

- För en given illusionists vidkommande kan chimärer delas in i fyra kategorier:
1. Chimärer som illusionisten redan har nedtecknade i sin formelsamling.
 2. Chimärer som illusionisten kan lära sig men inte har i formelsamlingen.
 3. Chimärer som illusionisten inte kan lära sig.
 4. Chimärer som illusionisten ännu inte försökt behärska.
- Chansen att lyckas lära sig en given chimär är avhängig illusionistens egenskapsvärde i lärdom, enligt nedanstående tabell.

Tabell E1-3: Chans att lära sig ny chimär

Lärdom	Chans att lära sig	Lägst antal per nivå	Högst antal per nivå
15–16	65 %	7	11
17	75 %	8	14*
18	85 %	9	18*
19	95 %	10	Samtliga

* Ingen nivå har fler än 12 chimärer, men fler kan tillkomma under kampanjens gång.

- Som anges ovan har varje illusionist ett golv och ett tak för hur många chimärer som han eller hon kan behärska. Kolumnen "lägst antal chimärer per nivå" anger miniminivån.
- Varje gång en illusionist lär sig behärska en ny formelnivå vidtar spelaren tärningskast med d100 för var och en av den berörda nivåns chimärer. Vid utfall som är lika med, eller lägre än, angiven chans att lyckas tillhör formeln i fråga kategorin "kan lära sig". Misslyckade slag innebär att berörd chimär tillhör kategorin "kan inte lära sig".
 - Spelaren väljer i vilken ordning försöken vidtas för varje chimär tills hela listan är avklarad.
 - Spelaren slutar att vidta sådana tärningskast när/om det sammanlagda antalet chimärer i kategori 1 och 2 når det tak som anges i kolumnen längst till höger i tabellen. När/om detta sker hamnar övriga av nivåns chimärer i kategori 3.
 - Om spelaren vidtagit tärningskast för samtliga av nivåns chimärer utan att det sammanlagda antalet formler i kategori 1 och 2 nått det golv som anges i ovanstående tabell, får omslag göras (i av spelaren vald ordning) för chimärer som han eller hon misslyckades med att lära sig, till dess att den stipulerade miniminivån uppnåtts.
 - Illusionisten kan automatiskt lära sig samtliga chimärer av en ny formelnivå om det totala antalet chimärer i denna nivå eller lika många som, eller färre än, det lägsta antalet som illusionisten kan lära sig (t.ex. sjunde nivån, som bara innehåller sex chimärer).
 - Om illusionistens egenskapsvärde i lärdom ökar under spelets gång får han eller hon vidta nya tärningskast för de chimärer som han eller hon tidigare inte kunde lära sig, tills det nya golvet uppnås. Vid försämrad lärdom får spelaren välja vilka chimärer som illusionisten inte längre kan behärska, så det nya taket ej överskrids.

Exempel: Gregyron, en första rangens illusionist med 15 i lärdom, börjar med LJUS, HYPNOS och OTARIAS DIMRIDÅ i sin formelsamling. Innan sitt första äventyr slår Gregryons spelare tärnning för att fastställa vilka övriga av första nivåns chimärer som illusionisten kan lära sig, med 65 % chans att lyckas för varje formel.

Spelaren har dock otur med tärningskastet och den nyskapade formelkastaren kan bara lära sig BLÄNDVERK I, MÖRKER och REFLEKTERA BLICK. Tillsammans med de tre chimärer som redan finns nedtecknade i trolldomsboken ger detta ett resultat på 6, vilket är färre än det lägsta antal som Gregyron kan lära sig (7).

Spelaren vidtar därför nya tärningskast för de övriga chimärerna, och börjar med MIDOROS MAGNIFIKA FÄRGSKUR, som är den formel som vederbörande helst vill kunna lära sig, och lyckas (med 54 på d100-slaget). Spelaren får förlrika sig med att endast dessa fyra chimärer kommer att kunna adderas till formelsamlingen under kampanjen. Kvarvarande fem kvarstår i kategorin "kan inte lära sig".

1.2.2. KOPIREA CHIMÄRER FRÅN UPPHITTADE TROLLDOMSBÖCKER

Chimärer kan kopieras från en annan illusionists trolldomsbok till den egna formelsamlingen.

- Illusionisten kan automatiskt tyda skriften.
- Kopierandet tar ett helt dygn i anspråk per nivå på chimären som ska avtecknas, med avbrott bara för sömn, mat, etc.
- Processen fordrar rökelse samt ett särskilt slags bläck, till en totalkostnad om 50 silvermynt per formelnivå.



1.3. CHIMÄRSKRIFTRULLAR

Precis som för de andra tre formeltyperna kan chimärer tecknas ner i skriftrullar.

- De krafter som lagrats i en skriftrulle kan aktiveras genom högläsning direkt från källan, och t.ex. användas mot fiender i en strid eller som verktyg för att ta sig förbi hinder i underjorden.
- Att läsa en skriftrulle i syfte att utröna dess innehåll utlöser inga formler, men aktiverar eventuell förbannelse.
- Efter att en skriftrulle använts försvinner krafterna från dokumentet. Om skriftrullen innehåller flera formler försvinner bara den som använts.

1.3.1. KASTA CHIMÄRER FRÅN SKRIFTRULLAR

En illusionist kan automatiskt utröna att en given skriftrulle innehåller chimärer.

- Illusionister som undersöker en upphittad chimärskriftrulle förstår direkt vilken eller vilka formler som finns inpräntade i den. Han eller hon kan sedan kasta detta/dessa mirakel utan särskilda förberedelser.
- Illusionisten kan till och med begagna sig av skriftrullar vars chimärer är av högre nivåer än de som han eller hon vanligtvis kan behärska. I sådana fall föreligger dock viss risk för att kastandet misslyckas eller – i värsta fall – ger en inverterad och/eller skadlig effekt.

1.3.1. KOPIERA CHIMÄRER FRÅN UPPHITTADE SKRIFTRULLAR

Chimärer i en skriftrulle kan kopieras in i illusionistens formelsamling.

- Processen är identisk med den som anges under 1.2.2. ovan, förutom att formeln försvinner från skriftrullen när kopierandet slutförts.

1.3.3. TILLVERKA EGNA CHIMÄRSKRIFTRULLAR

Illusionister av sjunde rangen eller högre kan också skapa egna skriftrullar.

- Detta tar ett dygn per chimärnivå, med avbrott bara för sömn, mat, etc.
- Processen fordrar rökelse samt ett särskilt slags bläck, till en totalkostnad om 100 silvermynt per chimärnivå, exklusive kostnaderna för de eventuella materiella komponenter som anges för formeln i fråga.
- Det är heller inte säkert att illusionisten lyckas göra allt rätt när skriftrullen skapas. Chansen att lyckas anges nedan, utifrån rang och chimärnivå.
- När nedteckningsprocessen är klar slår spelaren d100. Är resultatet lika med, eller lägre än, målvärdet i matrisen har försöket lyckats. I annat fall har något gått fel och såväl tid som silvermynt har investerats förgäves.

Tabell E1-4: Chans att lyckas skapa en chimärskriftrulle

Illusionistens rang	Chimärnivå						
	1	2	3	4	5	6	7
7	86 %	85 %	84 %	83 %	-	-	-
8	87 %	86 %	85 %	84 %	-	-	-
9	88 %	87 %	86 %	85 %	84 %	-	-
10	89 %	88 %	87 %	86 %	85 %	-	-
11	90 %	89 %	88 %	87 %	86 %	85 %	-
12	91 %	90 %	89 %	88 %	87 %	86 %	-
13	92 %	91 %	90 %	89 %	88 %	87 %	-
14	93 %	92 %	91 %	90 %	89 %	88 %	-
15	94 %	93 %	92 %	91 %	90 %	89 %	-
16	95 %	94 %	93 %	92 %	91 %	90 %	89 %
17	96 %	95 %	94 %	93 %	92 %	91 %	90 %
18	97 %	96 %	95 %	94 %	93 %	92 %	91 %

2. FÖRKLARING AV BEGREPP

EFFEKTOMRÅDE

Effektområde är den yta där chimärens övernaturliga effekt är verksam.

- Ibland anges här en (eller flera) varelse(r), föremål eller liknande. I så fall har formeln ingen effekt utanför det mål som anges.
- Effektområdets storlek tredubblas om formelkastandet sker utomhus.
- Om inget annat framgår av berörd textpassage anges dimensionerna för yta som bredd × längd och för utrymmen som höjd × djup × bredd.

FKR (FORMELKASTARRANG)

Många formler varierar i kraft beroende på hur mäktig kastaren är. När han eller hon går upp i rang kommer många chimärer att vara under längre tid, påverka ett större effektområde, åsamka mer i skada, etc.

- En varelses FKR = hans eller hennes rang i berörd formelkastarklass.

FORMEL

”Formler” är samlingsnamn för besvärjelser, chimärer, galdrar och mirakel. Alla chimärer är sålunda formler, men alla formler är inte chimärer.

FORMELSFÄR

Chimärer (liksom andra formeltyper) delas in i nio olika formelsfärer, som denoterar vilket slags effekt och magisk kraft som berörs. Dessa nio sfärer är:

A	Avsvärjning	N	Nekromanti
B	Besittning	O	Omdaning
F	Frammaning	T	Trollbindning
I	Illusion	V	Varseblivning
K	Kraftförlösning		

KOMPONENTER

Varje formel fordrar minst en av tre olika komponenter. Dessa kan vara *verbala* (V), *somatiska* (S) samt *materiella* (M).

- Har formeln en **verbal** komponent innebär det att illusionisten måste yttra särskilda fraser eller ramsor medan han eller hon kastar formeln. Illusionisten får därmed inte vara stum, ha munkavle på sig eller liknande.
- **Somatiska** komponenter kan vara gester, fingerrörelser eller till och med dansliknande steg. Chimärer med somatisk komponent kan ej kastas av personer som är fjättrade, baktbundna eller på annat sätt oförmögna att röra sig fritt.
- Formler med **materiella** komponenter fordrar särskilda föremål eller ingredienser, t.ex. dyrbara pärlor eller naglar från sällsynta monster. Materiella komponenter förbrukas i regel när kastandet fullbordats.

NIVÅ

Chimärer är kategoriserade i sju olika nivåer.

- Högre nivåers chimärer är i allmänhet mäktigare än lägre nivåers, men därmed också svårare och mer krävande att kasta.

RÄCKVIDD

En chimärs räckvidd anger det maximala spatiala avståndet från formelkastaren till den punkt där formelns effektområde (se ovan) tar vid (eller, i förekommande fall, avståndet till effektområdets tilltänkta mittpunkt).

- Notera att räckvidden tredubblas om formelkastandet sker utomhus.

RÄDDNINGSSLAG

Räddningsslag anger vilket slags räddningsslag som den, de eller det som utsätts för chimären eventuellt får slå för att, helt eller delvis, undgå påverkan.

- Vissa formler medger inga räddningsslag överhuvudtaget, medan andra kan negeras helt (eller till viss del) om offret lyckas med träningskastet.

TIDSÅTGÅNG

Tidsåtgång stipulerar hur lång tid det tar att kasta chimären.

- Anges oftast i segment (å 6 sek.), stridsrundor (å 1 min.) eller spelfaser (å 10 min.).

VARAKTIGHET

Varaktighet är det tidsspänn under vilket chimärens effekt är verksam, från det att kastandet fullbordats till dess att formelns kraft upphör.

- Varaktighet anges oftast i minuter eller timmar.

ÖVRIGT

- Ett † till höger om en chimärs namn innebär att det finns särskilda bestämmelser för formeln i fråga som bara domaren känner till. Dessa stipulationer återfinns i **Häfte G: Domarens handbok**.
- I de fall där formelbeskrivningen talar om ”målet” avses antingen effektområdet i stort eller den/de specifika varelser, föremål, etc. som påverkas.
- Ett ”A” i en tabell innebär automatisk framgång.

FÖRSTA NIVÅNS CHIMÄRER

BLÄNDVERK I

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	18 m. + 1 m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	12×12 m. + (3×3 m. per FKR)	Räddningsslag:	Förhåxning

Denna formel skapar en visuell illusion av ett valfritt föremål, varelse eller kraft.

- Illusionen är så trovärdig att betraktare till och med tar skada från t.ex. bländverkspilar eller av att falla ner i illusoriska fallgropar.
 - Inga ljudeffekter ingår i formeln.
 - Formelkastaren kan få illusionen att röra sig (inom räckvidden).
 - Illusionisten måste förstå/ha kunskap om det fenomen/varelse han eller hon försöker efterlikna. En person som aldrig kastat ELDKLOT eller sett en sköldpadda kan ej skapa trovärdiga illusioner av dessa.
- Varelser som *misstror* illusionen får slå ett räddningsslag mot förhåxning för att se igenom bländverket. Lyckas räddningsslaget får varelsens följeslagare +4 på sina slag (om insikten kan kommuniceras på adekvat sätt).
- Varelser som inte ser illusionen är immuna mot formelns effekter.
- Illusionisten måste aktivt koncentrera sig på att upprätthålla spektaklet.
 - Om han eller hon tappar koncentrationen (t.ex. genom att förflytta sig eller ta skada från angrepp) upphävs illusionen omedelbart.
 - Illusionen upphävs om en fiende anfaller det – såvida inte formelkastaren kan få hägringen att reagera trovärdigt på attacken.

Materialkomponenten är ett stycke kardflor.



HYPNOS

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	1 min. + 1 min. per FKR	Formelsfär:	T
Räckvidd:	9 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	d6 utpekade varelser	Räddningsslag:	Förhåxning

Illusionisten hypnotiserar d6 offer och gör dem mottagliga för suggestion.

- Efter att hypnosen utförts kan illusionisten yttra ett par korta fraser eller meningar, som råder offren att agera på det sätt som formelkastaren önskar. De drabbade måste förstå illusionistens språk och uppmaningen måste formuleras så att den önskade handlingen framstår som rimlig.
 - En uppmaning som är direkt skadlig för offret, till exempel att hugga sig själv i magen med ett kortsvärd, eller hoppa ner för ett stup, kommer ignoreras och automatiskt negeras formelns effekter.
 - Däremot kan illusionisten t.ex. säga att en syrabassäng egentligen är fylld av vanligt vatten, och att ett bad vore uppriskande för själen.
- Först när själva suggestionen yttrats får de drabbade varelserna slå räddningsslag för att motstå effekten.

LJUDHÄGRING

Tidsåtgång:	5 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	3 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	18 m. + 1 m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Inom hörhåll	Räddningsslag:	Se nedan

LJUDHÄGRING får ljud att börja låta, från valfri källa inom räckvidden.

- I princip vilket slags ljud som helst kan skapas, t.ex. tal, sång, skrik eller skratt. Ljudet kan ge sken av att avta, närma sig, förbli på en plats, etc. Formeln är särskilt effektiv i kombination med BLÄNDVERK.
- En illusionist av rang 3 kan skapa ljud motsvarande upp till fyra människor. För varje FKR därutöver ökar volymen med ytterligare fyra individer. En hord flyende råttor motsvarar åtta män, ett rytande lejon motsvarar 16 och en vrålände drake 24.
- Om en varelse som utsätts för en LJUDHÄGRING tillkännager att han eller hon *misstror* ljudet slås ett räddningsslag mot förhåxning. Om detta lyckas hör vederbörande ingenting, förutom möjligtvis ett ytterst svagt ljud.

Materialkomponenten är ett stycke ull eller en liten vaxklump.

LJUS

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	10 min. per FKR	Formelsfär:	O
Räckvidd:	18 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Sfär med 6 m. radie	Räddningsslag:	Se nedan

Denna formel skapar ett ljusklot som lyser upp omgivningen.

- Själva effekten är orörlig men läggs på ett flyttbart föremål.
- LJUS kan kastas på en fiendes ögon, vilket förblindar offret (-4 i anfallsbonus) om han eller hon misslyckas med ett räddningsslag mot formel.
- Formeln kan negeras med EVIGT MÖRKER, MÖRKER eller SKINGRA MAGI.

LUMINARIUS DANSANDE LJUS

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	2 min. per FKR	Formelsfär:	O
Räckvidd:	12 m. + 3 m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

Illusionisten skapar upp till fyra ljuskällor.

- De kan se ut som glödande ljusklot, lyktor eller facklor (och alstrar motsvarande mängd ljus), påminna om irrbloss alternativt ta formen av en svagt lysande, vagt humanoid skepnad.
- Ljusen förflyttar sig som formelkastaren befäller (ingen koncentration behövs) men slocknar om de rör sig bortom räckvidden.

Materialkomponenten är fosfor, en lysmask eller en bit bark från skogsalm.

MIDOROS MAGNIFIKA FÄRGSKUR

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	O
Räckvidd:	3 m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej/trolldom

Chimären avfyrrar en sprakande färgskur som söver, förblindar eller omtöcknar.

- Effektområdet är en 6 m. lång kil (1½ m. bred vid basen, 6 m. längst bort).
- Effektvärdet är lika med gällande formelkastarrang, upp till ett tak på 6.
 - Varelse närmast kilens bas påverkas först, vartefter effektvärdet sänks med lika många steg som offrets antal stridstärningar.
 - Ev. återstående effektvärde påverkar sedan det näst närmaste offret och så vidare, tills kvarvarande effektvärde är 0 eller lägre.
- Färgskuren påverkar drabbade varelser enligt nedan:

Kvarvarande effektvärde	Offrets rang eller stridstärningsantal									
	≤1	2	3	4	5	6	7	8	≥9	
1	A	C	C	D	D	D	D	D	D	D
2	A	A	C	C	D	D	D	D	D	D
3	A	A	A	C	C	D	D	D	D	D
4	A	A	A	A	C	C	D	D	D	D
5	A	A	A	A	A	C	C	D	D	D
6	A	A	A	A	A	B	C	C	D	D

- A: Medvetslös i 2d4 stridsrundor utan räddningsslag
B: Lyckas med räddningsslag (mot trolldom) eller medvetslös i 2d4 rundor
C: Lyckas med räddningsslag (mot trolldom) eller medvetslös i d4 rundor
D: Lyckas med räddningsslag (mot trolldom) eller omtöcknad i 2d4 segment

Exempel: En femte rangens illusionist kastar formeln med tre första rangens knektar och en fjärde rangens mystiker i effektområdet (totalt 7 ST). Knektarna är närmast och blir alla medvetslösa. Kvarvarande effektvärde (2) räcker ej för att söva mystikern, men fordrar ett räddningsslag för att inte förblinda honom.

Materialkomponent: Sand eller pulver, i färgerna rött, gult samt blått (en nypa av vardera).

MÖRKER

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	2d4 min. + 1 min. per FKR	Formelsfär:	○
Räckvidd:	3 m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Sfär med 5 m. radie	Räddningsslag:	Nej

Chimären skapar ett klot av övernaturligt mörker som inte ens varelser med värmesyn kan se igenom.

- MÖRKER negerar LJUS permanent och EVIGT LJUS under varaktigheten.
- Själva effekten är orörlig men kan läggas på ett flyttbart föremål.

OTARIAS DIMRIDÅ

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	2d4 min. + 1 min. per FKR	Formelsfär:	○
Räckvidd:	12 m.	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	1 kub (å 6×6×6 m.) per FKR	Räddningsslag:	Nej

Med denna formel reser illusionisten en vall av tjockt töcken.

- Muren skymmer all sikt (även värmesyn) bortom ½ m.
- En stark bris (t.ex. POLTERS VINDPUST) räcker för att skingra muren.

Materialkomponenten är en nypa torkade ärtor.

PUYMINS TÄCKMANTEL

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	2d6 min. + 2 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Formelkastaren själv	Räddningsslag:	Nej

Med denna formel kan illusionisten ändra sitt utseende (inklusive klädesplagg, packning, och så vidare).

- Han eller hon kan få sig själv att framstå som varandes upp till 30 cm. kortare eller längre än sin egentliga längd, och bli tjockare eller smalare.
- Vederbörande kan även ändra sitt utseende och anta skepnaden av valfri annan tvåbent varelse i ungefärlig människostorlek.
- Illusionisten kan anta en specifik persons utseende, men hur träffsäkert utseendet blir beror på hur väl formelkastaren känner till målets yttre.
 - Illusionisten kan enkelt välja att se ut som en nära vän, men om han/hon vill se ut som en viss adelsman som bara skymtats kort, kommer dubbelgångaren ej att lura den som känner originalet väl.
 - Illusionisten måste lära sig ev. röst, manér, etc. manuellt.

REFLEKTERA BLICK

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	1 min.	Formelsfär:	○
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

Denna formel skapar en spegelliknande yta i luften framför illusionisten.

- Ytan reflekterar blickattacker, från exempelvis medusor eller basilisker, så att dessa angrepp i stället drabbar dem själva.
- Varelser som därvidlag får sin blick reflekterad av formeln får slå räddningsslag för att undgå effekten av sin egen blick.

VARSEBLI ILLUSION

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	3 min. + 2 min. per FKR	Formelsfär:	V
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	3×(3 per FKR) m. fält	Räddningsslag:	Nej

Med hjälp av denna formel kan formelkastaren upptäcka förekomsten av illusioner inom ovan angivna effektområde.

- Illusionen måste finnas inom synhåll för illusionisten.
- Han eller hon kan även få andra att genomskåda bluffen, om dessa beskådar illusionen medan illusionisten vidrör den med båda händerna.

Materialkomponenten är ett stycke gultonat kristall, glas eller glimmer.

VARSEBLI OSYNLIGHET

Tidsåtgång:	1 segment	Nivå:	1
Varaktighet:	5 min. per FKR	Formelsfär:	V
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	3×(3 per FKR) m. fält	Räddningsslag:	Nej

Med denna formel upptäcker illusionisten samtliga osynliga föremål och varelser inom effektområdet och kan se dessa tydligt.

- Osynliga varelse/föremål måste finnas inom synhåll för illusionisten.
- Ett fält (enl. ovan angivna mått) kan avläsas sålunda varje stridsrunda.
- Även eteriska, astrala, gömda och utfasade varelser upptäcks därvidlag.

Materialkomponenterna är en nypa talk och en nypa pulveriserat silver.

ANDRA NIVÅNS CHIMÄRER

BLÄNDVERK II

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	18 m. + 3 m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	12×12 m. + (3×3 m.) per FKR	Räddningsslag:	Se nedan

Denna formel skapar en visuell illusion av ett valfritt föremål, varelse eller kraft.

- Illusionen är så trovärdig att betraktare till och med tar skada från t.ex. bländverkspilar eller av att falla ner i illusoriska fallgropar.
 - Enklare ljudeffekter ingår i formeln, men inte t.ex. begripligt tal.
 - Formelkastaren kan få illusionen att röra sig (inom räckvidden).
 - Illusionisten måste förstå/ha kunskap om det fenomen/varelse han eller hon försöker efterlikna. En person som aldrig kastat ELDKLOT eller sett en sköldpadda kan ej skapa trovärdiga illusioner av dessa.
- Varelser som *misstror* illusionen får slå ett räddningsslag mot förhållning för att se igenom bländverket. Lyckas räddningsslaget får varelsens följeslagare +4 på sina slag (om insikten kan kommuniceras på adekvat sätt).
- Varelser som inte ser illusionen är immuna mot formelns effekter.
- Illusionisten måste aktivt koncentrera sig på att upprätthålla spektaklet.
 - Formelkastaren kan förflytta sig (med halverad hastighet) samtidigt som han eller hon koncentrerar sig på formeln.
 - Illusionen upphävs om en fiende anfaller det – såvida inte formelkastaren kan få häringen att reagera trovärdigt på attacken.
 - Fantomhäringen upphävs två stridsrunder efter att illusionisten slutat koncentrera sig på att upprätthålla det.

Materialkomponent: Ett stycke kardflor.



BUKTALERI

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	4 min. + 1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	3 m. per FKR (max. 27 m.)	Komponenter:	V, M
Effektområde:	Ett utpekad föremål	Räddningsslag:	Nej

Illusionisten kan projicera ljudet av sin egen röst (eller härma någon annans) från valfri plats inom formelns räckvidd (exempelvis bakom en dörr, från en staty eller ett mörkt hörn).

- Försöker illusionisten härma en specifik person föreligger en risk att lyssnaren genomskådar bluffen (10% för varje poäng över 12 som han eller hon har i egenskapsvärde i lärdom).

Materialkomponent: En liten bit ihoprullat pergament.

FÖRBLINDA

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	Tills vidare (se nedan)	Formelsfär:	I
Räckvidd:	9 m.	Komponenter:	V
Effektområde:	En utvald varelse	Räddningsslag:	Trolldom

Formeln förblindar ett utvalt offer så att vederbörande bara kan se ett grått töcken framför sig.

- Ett lyckat räddningsslag negerar effekten.
- Illusionisten kan närsomhelst välja att upphäva effekten. Annars kan blindheten bara negeras av SKINGRA MAGI (ej med t.ex. BOTA BLINDHET).

FÖRVILLA			
Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	9 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	1 varelse, föremål eller plats	Räddningsslag:	Förhåxning

Med denna formel kan illusionisten förvanska informationen som en annan varelse tillägnar sig via varseblivningsmagi.

- Illusionisten riktar formeln mot den varelse, föremål eller plats som utgör målet för varseblivningen.
- Effekten blir att t.ex. en lögn inte avslöjas med GENOMSKÅDA LÖGN, eller att ett förtrollat föremåls magiska aura inte upptäcks med VARSEBLI MAGI.
- Den som varseblir får slå ett räddningsslag för att negera effekten.

MAGISK MUN

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	O
Räckvidd:	Beröring	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

Denna förtrollning kastas på ett föremål, en vägg, en byggnad eller liknande.

- Magin aktiveras under vissa förhållanden som illusionisten definierar (exempelvis ”när en bevingad varelse kommer närmare än en meter”). Kriterierna kan vara hur generella eller specifika som formelkastaren vill.
 - o Det högsta avstånd mellan munnen och den andra varelsen som kan föreligga för att utlösa effekten är 1½ m. per formelkastarrang.
 - o Munnen kan ej urskilja osynlighet, åskådning, rang, stridstärningsantal eller klass. Ett villkor i stil med ”när en orättfärdig knekt av rang 4 kommer närmare än 3 meter” är därmed inte godtagbart.
- När dessa villkor uppfylls materialiseras en mun på föremålet och framför ett meddelande som den befallts att uttala.
 - o Meddelandet kan vara upp till 25 ord långt och uttalas över en tidsdräkt på upp till 10 minuter.
 - o Det måste yttras på ett språk som illusionisten själv behärskar.

Materialkomponent: En liten vaxkaka.



OSYNLIGHET

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	Beröring	Komponenter:	V, S
Effektområde:	En vidrörd varelse	Räddningsslag:	Nej

Den varelse som kastaren vidrör blir osynlig, även för varelser med värmesyn.

- All packning, utrustning, pansar och klädespersedlar som den påverkade varelsen bär på vid formelkastandets fullbordande blir likaledes osynliga.
 - o Ett föremål som plockas upp när varelsen i fråga redan är osynlig kommer dock att förbli synligt, och se ut som att det svävar i luften när han eller hon bär runt på det. Detta gäller även ifall föremålet i fråga packas ned i varelsens (osynliga) ryggsäck.
- Osynligheten upphävs om han eller hon angriper någon (fysiskt, psioniskt, med en formel eller med ett magiskt föremål).
- Annars varar effekten tills den upphävs av illusionisten eller skingras.

OTARIAS TUNGA TÖCKENMOLN

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	4 min. + 1 min. per FKR	Formelsfär:	O
Räckvidd:	3 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	12×6×6 m.	Räddningsslag:	Nej

Formeln frammanar ett böljade moln av grön ånga.

- Molnet skymmer all sikt (även för värmesyn) bortom ½ m.
- Molnet rör sig bort från formelkastaren, längs marken, med hastighet L½.
- POLTERS VINDPUST skingrar molnet på en stridsrunda.

PUYMINS OSKÄRPA

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	3 min. + 1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Formelkastaren själv	Räddningsslag:	Nej

Denna formel får illusionistens kropp att bli suddig och skiftande.

- Förvrängningen justerar anfallsbonusen för alla angrepp mot formelkastaren med -4 vid det första försöket och -2 på alla försök därefter.
- Formelkastaren får också +1 på tärningskastet vid alla räddningsslag mot magiska angrepp som riktas direkt mot honom eller henne (dvs. inte mot t.ex. ELDKLOT eller andra formler som ger effekt över en större yta).

SPEGELBILDER

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	3 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	2 m. radie runt illusionisten	Räddningsslag:	Nej

Med denna formel skapar illusionisten d4+1 illusoriska kopior av sig själv.

- Kopiorna imiterar hans eller hennes handlingar precis som vanliga spegelbilder.
- Det är omöjligt att skilja mellan spegelbilderna och formelkastaren; en fiende som anfaller vederbörande avgör slumpmässigt, med tärningsslag, om han eller hon angriper sitt tilltänkta mål eller en av spegelbilderna.
- En spegelbild försvinner om den träffas av en attack.

VARSEBLI MAGI

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	2 min. per FKR	Formelsfär:	V
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	3×18 m. fält	Räddningsslag:	Nej

Illusionisten kan med denna formel uppfatta övernaturliga aurore och se om föremål, varelser eller andra ting i effektområdet är magiska eller påverkade av en formel.

- Det tar en minut för formelkastaren att avläsa ett fält.
- VARSEBLI MAGI kan tränga igenom barriärer av trä med tjocklek på upp till 1 m., sten upp till 30 cm., samt solid metall upp till 2½ cm.

XEVALORS DÖVHET

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	Tills vidare (se nedan)	Formelsfär:	I
Räckvidd:	18 m.	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	En utpekad varelse	Räddningsslag:	Trolldom

Denna formel gör det utpekade offret helt döv och inkapabel att uppfatta ljud.

- Offret får slå räddningsslag för att negera formelns effekt.
- Dövheten kan i övrigt bara botas med SKINGRA MAGI.

Materialkomponent: En liten vaxkaka.

YOLS HYPNOTISKA MÖNSTER

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	2
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	S, M
Effektområde:	9×9 m.	Räddningsslag:	Förhåxning

Med denna formel skapar illusionisten en väv av skiftande färgmönster i luften framför sig.

- Alla åskådare i effektområdet blir så begeistrade av väven att de upphör med sina övriga förehavanden och betraktar spektaklet så länge som illusionisten koncentrerar sig på att upprätthålla det.
- Samtliga offer får slå räddningsslag för att undgå att påverkas.
- Formelns effekt kan drabba upp till sammanlagt 24 stridstärningar.

Materialkomponent: En glödande rökelsepinne, eller en kristallkäpp fylld med någon självlysande substans, som illusionisten tecknar mönstret med.

TREDJE NIVÅNS CHIMÄRER

BLÄNDVERK III

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	18 m. + 3 m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	12×12 m. + 3×3 m. per FKR	Räddningsslag:	Se nedan

Denna formel skapar en illusion av ett valfritt föremål, varelse eller kraft.

- Illusionen är så trovärdig att betraktare till och med tar skada från t.ex. bländverkspilar eller av att falla ner i illusoriska fallgropar.
 - Formelns effekter kan innefatta ljud, lukt och temperaturskiftningar.
 - Formelkastaren kan få illusionen att röra sig (inom räckvidden).
 - Illusionisten måste förstå/ha kunskap om det fenomen/varelse han eller hon försöker efterlikna. En person som aldrig kastat ELDKLOT eller sett en sköldpadda kan ej skapa trovärdiga illusioner av dessa.
- Varelsor som *misstror* illusionen får slå ett räddningsslag mot förhåxning för att se igenom illusionen. Lyckas detta får varelsens följeslagare +4 på sina räddningsslag (om insikten kan kommuniceras på adekvat sätt).
- Varelsor som inte ser illusionen är immuna mot formelns effekter.
- Illusionisten måste aktivt koncentrera sig på att upprätthålla spektaklet.
 - Formelkastaren kan förflytta sig (med halverad hastighet) samtidigt som han eller hon koncentrerar sig på formeln.
 - Illusionen upphävs om en fiende anfaller det – såvida inte formelkastaren kan få hägringen att reagera trovärdigt på attacken.
 - Fantomhägringen upphävs tre stridsrunder efter att illusionisten slutat koncentrera sig på att upprätthålla det.

Materialkomponent: Ett stycke kardflor.

EVIGT LJUS

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	Permanent	Formelsfär:	O
Räckvidd:	18 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Sfär med 18 m. radie	Räddningsslag:	Se nedan

Ett utpekad föremål eller yta börjar lysa lika klart som dagsljus.

- Effekten alstrar ingen värme och förbrukar ingen syre.
- Ljuskällan kan döljas, men ej släckas.
- Effekten negeras av EVIGT MÖRKER eller SKINGRA MAGI.
- Formeln kan kastas på någons ögon. Om offret misslyckas med räddningsslag mot formler förblindas han eller hon och får -4 i anfallsbonus.

EVIGT MÖRKER

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	Permanent	Formelsfär:	O
Räckvidd:	18 m.	Komponenter:	V, M
Effektområde:	Sfär med 9 m. radie	Räddningsslag:	Se nedan

En sfär av becksvart mörker skapas, med utpekad föremål/yta som mittpunkt.

- Inte ens varelsor med värmesyn kan se något i effektområdet.
- Effekten kan skingras med EVIGT MÖRKER eller SKINGRA MAGI.

Materialkomponent: Fladdermuspäls och en droppe tjära eller en bit brunkol.

INJAGA FRUKTAN

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Förhåxning

Illusionisten avfyrar en kon av osynlig energi som får alla varelsor i effektområdet att fly bort från honom eller henne i panik, så snabbt de kan.

- Effektområdet är en kon med 18 m. längd. Den är 1½ m. bred vid basen och 9 m. bred vid den bortre änden.
- Drabbade varelsor får slå räddningsslag för att undgå påverkan.
- Offer med färre än 13 stridstärningar riskerar att tappa eventuella föremål som de håller i:

Offrets rang/ST	Sannolikhet	Offrets rang/ST	Sannolikhet
≥1	60 %	7	30 %
2	55 %	8	25 %
3	50 %	9	20 %
4	45 %	10	15 %
5	40 %	11	10 %
6	35 %	12	05 %

- Offren flyr först stridsrundan efter den där kastandet av INJAGA FRUKTAN fullbordas, men föremål tappas direkt.

INRÅDAN

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	40 min. + 40 min. per FKR	Formelsfär:	T
Räckvidd:	9 m.	Komponenter:	V, M
Effektområde:	En utpekad varelse	Räddningsslag:	Förhåxning

Med INRÅDAN kan illusionisten, genom att yttra ett par korta fraser eller meningar, få en levande varelse att agera på det sätt som formelkastaren önskar.

- Den utpekade varelsen får slå ett räddningsslag för att undgå påverkan.
- Offret måste vidare förstå vad formelkastaren säger och uppmaningen måste formuleras så att den önskade handlingen framstår som rimlig.
 - En uppmaning som är direkt skadlig för offret, till exempel att hugga sig själv i magen med ett kortsvärd, eller hoppa ner för ett stup, kommer ignoreras och automatiskt negera formelns effekter.
 - En INRÅDAN som t.ex. gör gällande att en bassäng med syra egentligen bara är fylld av vatten, och att ett kort bad vore uppfriskande för själen, är däremot något som ligger inom ramen för formeln.
 - Samma gäller för en uppmaning till en fientlig röd drake att vederbörande borde sluta attackera äventyrarna och att ett samarbete parterna emellan skulle vara gynnsamt för alla inblandade.
- Det handlande som kommer till stånd av en INRÅDAN kan fortgå under en längre tid (som i det sistnämnda exemplet ovan).

Materialkomponent: En ormtunga samt en droppe honung eller söt olja.

OSYNLIGHETSCIRKEL

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	Beröring	Komponenter:	V, S
Effektområde:	3 m. radie runt vidrörd varelse	Räddningsslag:	Nej

Den vidrörda varelsen, samt alla varelsor som befinner sig inom 3 m. från vederbörande när formeln kastas, blir osynliga (även för varandra).

- Packning, utrustning, pansar och klädespersedlar som påverkade varelsorna bär på vid formelkastandets fullbordande blir likaledes osynliga.
 - Föremål som plockas upp när varelsorna i fråga redan är osynliga kommer dock att förbli synliga, och se ut som att de svävar i luften när de bärs runt (även om de t.ex. sveps in i osynliga mantlar).
- Effektområdet förflyttar sig med den vidrörda. Övriga påverkade varelsor förblir osynliga så länge de håller sig inom 3 m. från vederbörande, men blir synliga i samma ögonblick som de lämnar effektområdet.
- Påverkad varelses osynlighet upphävs i övrigt om han eller hon angriper någon (fysiskt, psioniskt, med en formel eller med ett magiskt föremål).
 - Detta gör inte att de andra följeslagarna blir synliga igen, såvida det inte är den vidrörda varelsen som bryter osynligheten.
- Annars varar effekten tills den upphävs av illusionisten eller skingras.

PARALYS

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	3 m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	6×6 m.	Räddningsslag:	Paralys

Chimären åsamkar ett illusoriskt avstannande av drabbade varelsers muskler, på ett sätt som gör offren helt paralyserade.

- Effekten påverkar upp till sammanlagt 1 stridstärning per FKR.
 - Om effekten därvidlag räcker för att påverka några, men inte alla, så prioriteras varelsor med lägst antal stridstärningar
- Alla som drabbas får slå räddningsslag för att undgå påverkan.
- Paralysen varar tills illusionisten upphäver den, eller tills den negeras med SKINGRA ILLUSION eller SKINGRA MAGI.
- Räddningsslaget justeras av offrets egenskapsvärde i psyke, enligt nedan:

Psyke	Justering	Psyke	Justering	Psyke	Justering
1-3	-3	8-14	±0	17	+3
4	-2	15	+1	18-19	+4
5-7	-1	16	+2	20	+5

PUYMINS VARSEBLIVNINGSSKYDD

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	10 min. per FKR	Formelsfär:	A
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	1½ m. radie runt illusionisten	Räddningsslag:	Nej

Denna formel skyddar illusionisten från att upptäckas av varseblivningsmagi.

- Formelkastaren blir sålunda att betrakta som osynlig gentemot FJÄRRHÖRSEL, FJÄRRSYN, TANKELÄSNING, kristallkulor och liknande.

Materialkomponenten är en nypa diamantstoff.

SKENTERRÄNG

Tidsåtgång:	5 stridsrundor	Nivå:	3
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	6 m. + 6 m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	12×12 m. + 3×3 m. per FKR	Räddningsslag:	Nej

Formelkastaren skapar en illusion som döljer områdets verkliga terräng.

- Sålunda kan t.ex. en skogsdunge se ut som ett träsk, en kulle eller en tjärn.
- Effekten består fram till dess att en intelligent varelse får fysisk kontakt med området, alternativt att formeln negeras med SKINGRA MAGI.

Materialkomponent: En sten och en kvist, samt ett löv eller grässtrå.

SKINGRA ILLUSION

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	Omedelbar	Formelsfär:	A
Räckvidd:	3 m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Se nedan

Denna chimär kan kastas för att upphäva en illusion.

- Den negerar automatiskt BLÄNDVERK som skapats av en icke-illusionist.
- Den kan också skingra samtliga chimärer av formelsfären illusion. Chansen att lyckas med detta framgår av matrisen nedan:

		Den skingrande illusionistens FKR														
		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
FKR för den ursprungliga chimären	1	70%	75%	80%	85%	90%	95%	A	A	A	A	A	A	A	A	
	2	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	A	A	A	A	A	A	A	
	3	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	A	A	A	A	A	A	
	4	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	A	A	A	A	A	
	5	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	A	A	A	A	
	6	48%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	A	A	A	
	7	46%	48%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	A	A	
	8	44%	46%	48%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	A	
	9	42%	44%	46%	48%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	
	10	40%	42%	44%	46%	48%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	
	11	38%	40%	42%	44%	46%	48%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	
	12	36%	38%	40%	42%	44%	46%	48%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	
	13	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	48%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	
	14	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	48%	50%	55%	60%	65%	70%	
	15	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	48%	50%	55%	60%	65%	

TRABEROS REPTRICK

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	3
Varaktighet:	20 min. per FKR	Formelsfär:	O
Räckvidd:	Beröring	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

När denna chimär kastas på ett 1½ till 9 m. långt rep, börjar den ena änden av repet att rätta ut sig och resa sig, tills det till slut hänger lodrätt. Den övre änden fäster sig själv i ett utomdimensionellt utrymme, som illusionisten, och upp till fem andra varelser, kan klättra upp till och söka skydd i.

- Bara en person i taget kan klättra upp.
- Själva repet kan bara halas upp i gömstället om färre än 6 personer klättrat upp. Annars hänger repet helt enkelt kvar i luften till dess att varaktigheten löpt ut, om ingen förbipasserande lägger beslag på det innan dess.
- De varelser som sökt skydd i utrymmet måste klättra ner för repet innan varaktigheten löpt ut, för att inte därefter falla från den klättrade höjden.
- Chimären kan också användas för att klättra upp till ett vanligt mål, så länge detta är beläget nedanför det utomdimensionella utrymmet.

Materialkomponenter: Kornmjöl och en pergamentsbit tvinnad till en ögla.

YOLS FÖRVIRRANDE CHIFFER

Tidsåtgång:	Se nedan	Nivå:	3
Varaktighet:	Permanent	Formelsfär:	I
Räckvidd:	Se nedan	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

Denna chimär möjliggör för illusionisten att nedteckna hemliga instruktioner, underrättelser eller liknande.

- Tidsåtgången är lika med den tid det tar att nedteckna texten i fråga.
- Enbart den individ (eller typ varelser) som illusionisten specificerar vid formelkastandets fullbordande kommer att kunna tyda chiffret.
 - Andra illusionister kommer förstå att YOLS FÖRVIRRANDE CHIFFER har använts på texten, men kan inte tyda den (förutom enl. ovan).
 - För övriga läsare kommer texten vid en snabb anblick att framstå som skriven på ett främmande språk. Om de, trots detta, försöker att läsa skriften drabbas de av en effekt motsvarande nivå 4-chimären FÖRVIRRING i 2d4 spelfaser, minus en spelfas per rang/ST.

Materialkomponent: Ett särskilt blybaserat bläck som framställs av en alkemist. En flaska räcker till ca. en textsida och kostar (d4+1)×100 silvermynt.

FJÄRDE NIVÅNS CHIMÄRER

ABADDONS MARDRÖM

Tidsåtgång:	4 segment	Nivå:	4
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	1½ m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	En utpekad varelse	Räddningsslag:	Se nedan

Denna chimär skapar illusionen av den mest skräckinjagande best som offret kan tänka sig, baserat på latenta rädslor i hans eller hennes undermedvetande.

- Enbart illusionisten och det utpekade offret kan se mardrömmen.
- Eftersom besten bara existerar i betraktarens huvud är den odödlig och kan röra sig fritt genom väggar och barriärer.
- En gång per stridsrunda kan mardrömsfantomen angripa offret, med anfallsbonus +6. Om detta lyckas dör den drabbade varelsen av skräck.
- Det enda som offret kan göra för att skydda sig (utöver att dräpa eller oskadliggöra formelkastaren) är att försöka genomskåda illusionen.
 - Bara ett försök att genomskåda mardrömmen får vidtas.
 - Detta regleras genom tärningskast med 3d6, där utfallet måste bli lika med, eller lägre än, offrets egenskapsvärde i lärdom.
 - Tärningsutfallet justeras enligt nedan:

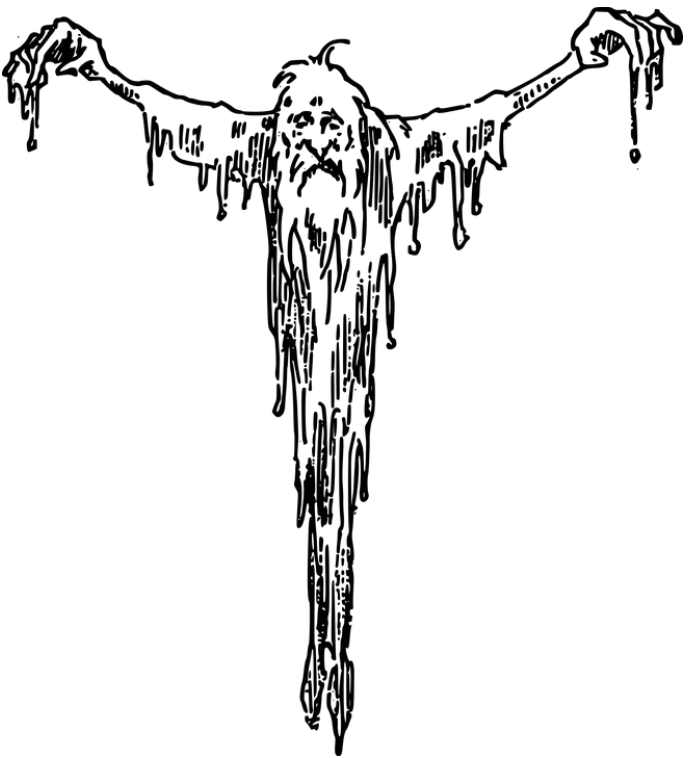
Offret...	Justering av tärningsutfallet
...är helt överrumplat	+2
...är överrumplat	+1
...har utsatts för formeln tidigare	-1 per förekomst
...är illusionist	-2
...bär telepatins hjälm	-3*

* Och om genomskådandet lyckas kan offret även vända mardrömmen mot illusionisten, som då själv måste lyckas genomskåda illusionen för att inte drabbas av den.

Offrets egenskapsvärde i psyke	Justering av tärningsutfallet
1–3	+3
4	+2
5–7	+1
8–14	±0
15	-1
16	-2
17	-3
18–19	-4
20	-5

Offrets egenskapsvärde i vigör*	Justering av tärningsutfallet
1–3	±0
4–6	-1
7–10	-2
11–13	-3
14–17	-4
18–19	-5

* Gäller endast dvärgar, gnomer och halvlingar.



FRAMMANA FANTOMBESTAR I

Tidsåtgång:	4 segment	Nivå:	4
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	9 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	6×6 m.	Räddningsslag:	Se nedan

Denna chimär frammanar fantomversioner av ett eller flera monster, som sedan kan angripa fiender i effektområdet.

- Illusionisten kan själv välja monstertyp och antal, med följande förbehåll:
 - Alla monster måste vara av samma slag.
 - Den totala ST-summan (räknat på stridstärningsantal för vanliga monster av angivet slag) kan ej överskrida illusionistens FKR.
 - En sammanlagd ST-bonus på +1 till +4 räknas härvidlag som ytterligare en stridstärning, +5 till +8 räknas som två ST, och så vidare. För att t.ex. frammana skuggversioner av två monster med ST 4+3 måste illusionisten således vara av rang 10 eller högre.
- Stridspoängsantalet för varje fantombest fastställs först som vanligt (per stridstärning) men resultatet delas med 5.
 - Decimaler på ≤0,3 räknas som noll. 0,4 eller högre räknas som 1.
 - Om detta leder till ett stridspoängsantal på 0 innebär det att illusionisten inte lyckades frammana monstret ordentligt.
- Skuggbestarna fungerar på samma sätt som vanliga versioner av samma monster vad gäller anfallsbonus och pansarklass, attacker, övernaturliga krafter och så vidare.
- Lyckat räddningsslag mot förhåxning innebär att illusionen genomsåddas.
- Monstren får då pansarklass 11 och åsamkar bara 20% av normal skada (med samma principer för avrundning som ovan).

FÖRSTÄRKT OSYNLIGHET

Tidsåtgång:	4 segment	Nivå:	4
Varaktighet:	4 min. + 1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	Beröring	Komponenter:	V, S
Effektområde:	En vidrörd varelse	Räddningsslag:	Nej

Den varelse som kastaren vidrör blir osynlig, även för varelser med värmesyn.

- All packning, utrustning, pansar och klädespersedlar som den påverkade varelsen bär på vid formelkastandets fullbordande blir likaledes osynliga.
 - Ett föremål som plockas upp när varelsen i fråga redan är osynlig kommer dock att förbli synligt, och se ut som att det svävar i luften när han eller hon bär runt på det. Detta gäller även ifall föremålet i fråga packas ned i varelsens (osynliga) ryggsäck.
- Osynligheten upphävs inte om han eller hon angriper någon.
- Däremot kan en observant fiende uppfatta ett svagt skimmer när den osynlige anfaller, vilket möjliggör angrepp mot honom eller henne (med -4 i anfallsbonus, och med +4 på den osynligas räddningsslag).
- Chansen för varelser med hög lärdom/ST att upptäcka en varelse som gjorts osynlig med denna chimär är två steg sämre än normalt.

FÖRVIRRING

Tidsåtgång:	4 segment	Nivå:	4
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	T
Räckvidd:	24 m.	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Upp till 12×12 m.	Räddningsslag:	Förhåxning

Chimären gör en eller flera varelser förvirrade.

- FÖRVIRRING påverkar 2d8 varelser i effektområdet.
 - Subtrahera ST-värdet för den starkaste fienden i effektområdet från illusionistens formelkastarrang. Är resultatet över 0 drabbas så många ytterligare varelser i effektområdet.
- Innehåller effektområdet fler varelser än det antal som påverkas (enligt ovan), så är det de varelser som står närmast illusionisten som drabbas.
- De som drabbas av chimären får slå räddningsslag (med -2 på tärningsutfallet) för att undgå påverkan.
- Alla som misslyckas med räddningsslaget agerar enligt tabellen nedan:

d100	Handling
01–10	Vandrar bort i en spelfas (10 min.)
11–60	Står still, förvirrad och handlingsförlamad
61–80	Anfaller närmaste varelse
81–00	Anfaller illusionisten eller dennes sällskap

- Offer som får resultat 01–10 ovan går så långt bort från illusionister som de kan komma på 10 min. med normal förflyttningshastighet.
- Vid övriga resultat får offret slå ett nytt räddningsslag på nästföljande stridsrunda, med nytt d100-slag på tabellen om detta misslyckas.

Materialkomponent: Tre nötskal.

LUMINARIUS MINDRE SKAPELSE

Tidsåtgång:	1 spelfas	Nivå:	4
Varaktighet:	60 min. per FKR	Formelsfär:	O
Räckvidd:	Beröring	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

Med denna formel kan illusionisten skapa ett (icke-levande) föremål av organiskt material, till exempel ett rep, ett skynke eller en träpåle.

- Det skapade föremålets volym kan ej överskrida 30 l. per FKR.
- När varaktigheten löpt ut upphör föremålet att existera.

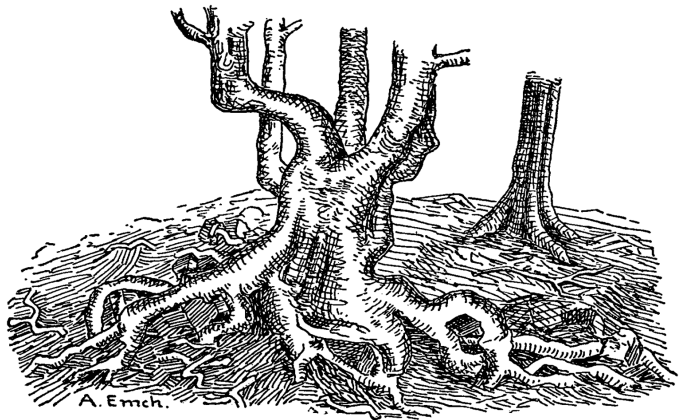
Materialkomponent: En liten bit av den typ av material som ska skapas (t.ex. några trådar hampa för att skapa ett rep, en träflisa för att skapa en dörr, osv).

SKINGRA UTMATTNING

Tidsåtgång:	4 segment	Nivå:	4
Varaktighet:	30 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	Beröring	Komponenter:	V, S
Effektområde:	1 till 4 vidrörda varelser	Räddningsslag:	Nej

Med denna chimär kan illusionisten tillfälligt återställa kraft och hälsa hos upp till fyra andra varelser som vidrörs under samma runda som formeln kastas.

- Vidrörda varelser återfår hälften av alla förlorade stridspoäng. Alla därvidlag återhämtade poäng förloras dock igen när varaktigheten löpt ut.
- Vidrörda varelser kan en gång per spelfas röra sig med dubbel hastighet.



TRÄDFÖRVANDLING

Tidsåtgång:	4 segment	Nivå:	4
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	3 m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	3×3 m. yta per FKR	Räddningsslag:	Nej

Denna chimär får upp till tio villiga varelser (av människostorlek eller mindre) per formelkastarrang att se ut som vanliga träd av valfri sort.

- Andra varelser kan till och med vidröra dessa träd utan att illusionen bryts.
- SKINGRA MAGI, SKINGRA ILLUSION eller ett lyckat angreppsslag bryter chimären (och skadar förvandlade varelser, i sistnämnda fallet).
- Effekten består annars tills den upphävs av formelkastaren.

YOLS SINNESRÖRELSE

Tidsåtgång:	4 segment	Nivå:	4
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	T
Räckvidd:	3 m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	12×12 m. yta	Räddningsslag:	Förhåxning

Med denna chimär skapar illusionisten en viss känsla hos alla i effektområdet.

- Effekten varar så länge illusionisten fokuserar på att projicera känslan.
- En av fyra olika effekter väljs när kastandet fullbordas:

Fruktan	Varelser som misslyckas med räddningsslaget flyr bort från illusionisten i panik, så snabbt de kan.*
Hat	• Påverkade varelsers stridsmoral höjs med 10 %. • Anfallsbonus, räddningsslag och skadebonus höjs med +2. • Denna effekt kontrar (och kontrar av) hopplöshet (se nedan).
Hopplöshet	• Misslyckas räddningsslaget drabbas offren av så stark modfärdighet att de omedelbart underordnar sig ev. krav från fiender (t.ex. "kapitulera" eller "försvinn härifrån"). • Hopplösheten varar i 3d4 spelfaser. • Varje runda föreligger 25 % risk att offer avstår från att agera, och 25 % risk att agerande varelser vänder om, retirerar, etc.
Vrede	• Påverkade varelser går bärsärkagång mot fiender, med +1 i anfallsbonus, +3 i skadebonus och +5 tillfälliga stridspoäng. • De slåss utan sköld och utan tanke på sitt eget väl och ve.

FEMTE NIVÅNS CHIMÄRER

FRAMMANA DÖDSSKUGGA

Tidsåtgång:	5 segment	Nivå:	5
Varaktighet:	1 min. + 1 min. per FKR	Formelsfär:	F
Räckvidd:	3 m.	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	12×12 m.	Räddningsslag:	Nej

Med denna formel frammanar illusionisten vandöda dödsskuggor.

Formelkastarrang	Antal dödsskuggor som frammanas
10–12	4
13–15	5
16–18	6
19–21	7
22–24	8

- Dödsskuggorna kontrolleras av illusionisten och kan angripa ev. fiender.
- Skuggorna kan dräpas, kuvas eller fördrivas.

Materialkomponent: En bit röckvarts.

FRAMMANA FANTOMBESTAR II

Tidsåtgång:	5 segment	Nivå:	5
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	9 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	6×6 m.	Räddningsslag:	Se nedan

Chimären frammanar fantomversioner av monster, som kan angripa fiender.

- Illusionisten kan själv välja monstertyp och antal, med följande förbehåll:
 - Alla monster måste vara av samma slag.
 - Den totala ST-summan kan ej överskrida illusionistens FKR.
 - En sammanlagd ST-bonus på +1 till +4 räknas härvidlag som ytterligare en stridsstärning, +5 till +8 räknas som två ST, och så vidare.
- Slå fram stridspoäng som vanligt och multiplitera resultatet med 0,4.
 - Decimaler på ≤0,3 räknas som noll, 0,4 eller högre räknas som 1.
 - Ett stridspoängsantal på 0 innebär att frammaningen misslyckades.
- Skuggbestarna fungerar på samma sätt som vanliga versioner av samma monster vad gäller anfallsbonus och pansarklass, attacker, förmågor osv.
- Lyckat räddningsslag mot förhåxning innebär att illusionen genomskådas.
 - Monstren får då pansarklass 13 och åsamkar bara 40% av normal skada (med samma principer för avrundning som ovan).



KAOS

Tidsåtgång:	5 segment	Nivå:	5
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	T
Räckvidd:	1½ m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Valfri storlek upp till 12×12 m.	Räddningsslag:	Se nedan

Chimären gör alla varelser i effektområdet förvirrade.

- Enbart följande varelser får slå räddningsslag för att undgå påverkan:
 - Knektar och illusionister.
 - Icke formelkastande varelser med 4 eller lägre i lärdom.
- Alla som påverkas av effekten agerar enligt tabellen nedan (med nytt räddningsslag, och ev. nytt d100-slag, varje ny stridsrunda):

d100	Handling
01–10	Vandrar bort i en spelfas (10 min.)
11–60	Står still, förvirrad och handlingsförlamad
61–80	Anfaller närmaste varelse
81–00	Anfaller illusionisten eller dennes sällskap

- Offer som får resultat 01–10 ovan går så långt bort från illusionister som de kan komma på 10 min. med normal förflyttningshastighet.

Materialkomponent: En liten skiva av brons samt en liten järnstång.

LABYRINT

Tidsåtgång:	5 segment	Nivå:	5
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	F
Räckvidd:	1½ m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	En utpekad varelse	Räddningsslag:	Nej

Det utpekade offret förpassas till en utomdimensionell labyrint.

- Minotaurer är immuna mot denna chimär.
- Offret måste ta sig igenom labyrinten för att komma tillbaka till verkligheten. Hur lång tid detta tar framgår av tabellen nedan:

Offrets egenskapsvärde i lärdom	Tid som offret är fast i labyrinten
under 3	2d4 spelfaser
3 till 5	d4 spelfaser
6 till 8	5d4 stridsrundor
9 till 11	4d4 stridsrundor
12 till 14	3d4 stridsrundor
15 till 17	2d4 stridsrundor
18 eller högre	d4 stridsrundor

LUMINARIUS STÖRRE SKAPELSE

Tidsåtgång:	1 spelfas	Nivå:	5
Varaktighet:	60 min. per FKR	Formelsfär:	O
Räckvidd:	3 m.	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

Med denna formel kan illusionisten skapa ett (icke-levande) föremål av mineral eller organiskt material, till exempel ett rep eller ett järnspett.

- Det skapade föremålets volym kan ej överskrida 30 l. per FKR.
- När varaktigheten löpt ut upphör föremålet att existera.
- Varaktigheten fördubblas om föremålet är av vegetabiliskt material.

Materialkomponent: En liten bit av den typ av material som ska skapas.

PROJICERA BILD

Tidsåtgång:	5 segment	Nivå:	5
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	O, I
Räckvidd:	1½ m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

Illusionisten projicerar en immateriell kopia av sig själv på valfri plats inom räckvidden.

- Dubbletten agerar precis som formelkastaren vill och kan t.ex. gå eller tala. Upphovsmannen kan till och med kasta chimärer från kopian.
- Den påverkas inte av attacker eller formler, utöver att den kan negeras med SKINGRA MAGI.
- Den projicerade bilden kan upphävas på formelkastarens kommando. Annars försvinner den när varaktigheten löpt ut, när illusionisten väljer att upphäva den eller när kopian försvinner från kastarens synfält.

SKUGGPORTAL

Tidsåtgång:	2 segment	Nivå:	5
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	3 m.	Komponenter:	S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

Med denna chimär skapar formelkastaren illusionen av en dörr.

- Det ser ut som att illusionisten öppnar och kliver in genom dörren, när han eller hon i själva verket kliver åt sidan och blir osynlig.
- Övriga varelser tror sig se ett tomt 3×3 m. rum på andra sidan om de tittar in genom dörröppningen.
- Illusionen röjs bara av SANNSYN, seendets juvel eller liknande.

YOLS HÄXKONSTER I

Tidsåtgång:	5 segment	Nivå:	5
Varaktighet:	Omedelbar	Formelsfär:	I
Räckvidd:	15 m. + 3 m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Förhåxning

Med denna chimär kan illusionisten kasta en imitation av en besvärjelse.

- En av följande besvärjelser kan imiteras sålunda:

BLIXT	ENERGISTRÅLE
ELDKLOT	TURJANS ISANDE KYLA
- Alla varelser i effektområdet slår räddningsslag mot förhåxning, oavsett vilken besvärjelse som imiteras (och även för ENERGISTRÅLE).
 - Misslyckat slag innebär att offret åsamkas lika mycket skada som från en riktig besvärjelse med motsvarande formelkastarrang.
 - Offer som lyckas med räddningsslaget åsamkas dock bara 1 i skada per formelkastarrang, oavsett vilken besvärjelse som imiteras.

SJÄTTE NIVÅNS CHIMÄRER

BLÄNDVERK IV

Tidsåtgång:	6 segment	Nivå:	6
Varaktighet:	Permanent	Formelsfär:	I
Räckvidd:	3 m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	12×12 m. + (3×3 m. per FKR)	Räddningsslag:	Se nedan

- Denna formel skapar en illusion av ett valfritt föremål, varelse eller kraft.
- Illusionen är så trovärdig att betraktare till och med tar skada från t.ex. bländverkspilar eller av att falla ner i illusoriska fallgropar.
 - Formeln effekter kan innefatta ljud, lukt och temperaturskiftningar.
 - Formelkastaren kan få illusionen att röra sig (inom räckvidden).
 - Illusionisten måste förstå/ha kunskap om det fenomen/varelse han eller hon försöker efterlikna. En person som aldrig kastat ELDKLOT eller sett en sköldpadda kan ej skapa trovärdiga illusioner av dessa.
 - Varelser som *misstror* illusionen får slå ett räddningsslag mot förhåxning för att se igenom bländverket. Lyckas räddningsslaget får varelsens följeslagare +4 på sina slag (om insikten kan kommuniceras på adekvat sätt).
 - Varelser som inte ser illusionen är immuna mot formeln effekter.
 - Illusionisten behöver inte koncentrera sig på att upprätthålla spektaklet.
 - Illusionen upphävs dock om en fiende anfaller det – såvida inte formelkastaren kan få hägringen att reagera trovärdigt på attacken.

Materialkomponent: Ett stycke kardflor.

FRAMMANA DJUR

Tidsåtgång:	6 segment	Nivå:	6
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	F
Räckvidd:	9 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Se nedan

- Med denna chimär frammanas ett eller flera djur.
- Djuren kontrolleras av illusionisten. Stridsrundan efter att de frammanats kan de djuren angripa formelkastarens fiender.
 - Illusionisten väljer vilken typ av djur som frammanas. Djurets stridstärning-santal (där +1 till +4 räknas som en ytterligare stridstärning, +5 till +8 som två, etc.) får dock ej överskrida illusionistens FKR.
 - Flera djur kan frammanas, så länge det sammanlagda stridstärningsantalet ej överskrider formelkastarrangen.

FRAMMANA FANTOMBESTAR III

Tidsåtgång:	6 segment	Nivå:	6
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	F
Räckvidd:	9 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	6×6 m.	Räddningsslag:	Förhåxning

- Chimären frammanar fantomversioner av monster. Dessa kan angripa fiender.
- Illusionisten kan själv välja monstertyp och antal, med följande förbehåll:
 - Alla monster måste vara av samma slag.
 - Den totala ST-summan kan ej överskrida illusionistens FKR.
 - En sammanlagd ST-bonus på +1 till +4 räknas härvidlag som ytterligare en stridstärning, +5 till +8 räknas som två ST, och så vidare.
 - Slå fram stridspoäng som vanligt och multiplicera resultatet med 0,6.
 - Decimaler på ≤0,3 räknas som noll. 0,4 eller högre räknas som 1.
 - Ett stridspoängsantal på 0 innebär att frammaningen misslyckades.
 - Skuggbestarna fungerar på samma sätt som vanliga versioner av samma monster vad gäller anfallsbonus och pansarklass, attacker, förmågor osv.
 - Gentemot varelser som lyckas med räddningsslaget mot förhåxning får monstren pansarklass 15, åsamkar 60% av normal skada (med samma principer för avrundning som ovan) och förlorar ev. särskilda förmågor.

FÖRPROGRAMMERAT BLÄNDVERK

Tidsåtgång:	6 segment	Nivå:	6
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	3 m. per FKR	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	12×12 m. + (3×3 m. per FKR)	Räddningsslag:	Förhåxning

- Denna chimär fungerar som BLÄNDVERK IV ovan, med följande skillnader:
- Illusionen aktiveras med ett särskilt kommando eller när vissa kriterier uppfylls, t.ex. "när en bevingad varelse kommer närmare än en meter".
 - Kriterierna kan vara generella eller specifika, men osynlighet, åskådning, rang, stridstärningsantal eller klass kan ej urskiljas därvidlag.
 - Illusionen är inte permanent. Varaktigheten gäller från att den aktiveras.

Materialkomponent: Ett stycke kardflor

MASSINRÅDAN

Tidsåtgång:	6 segment	Nivå:	6
Varaktighet:	40 min. + (40 min. per FKR)	Formelsfär:	T
Räckvidd:	9 m.	Komponenter:	V, M
Effektområde:	En varelse per FKR	Räddningsslag:	Förhåxning

Med denna chimär kan illusionisten yttra ett par korta fraser eller meningar och få en eller flera levande varelser inom räckvidden att agera på önskat sätt.

- Drabbade varelser får slå räddningsslag för att undgå påverkan.
 - Om formeln bara riktas mot en varelse justeras utfallet med -2.
- Offren måste vidare förstå vad formelkastaren säger och uppmaningen måste formuleras så att den önskade handlingen framstår som rimlig.
 - En uppmaning som är direkt skadlig för offren, till exempel att hugga sig själva i magen med kortsvärd, eller att hoppa ner för ett stup, kommer att ignoreras och automatiskt negera förtrollningen.
 - En inrådan som t.ex. gör gällande att en bassäng med syra egentligen bara är fylld av vatten, och att ett kort bad vore uppfriskande för själen, är däremot något som ligger inom ramen för formeln.
- Det handlande som kommer till stånd av MASSINRÅDAN kan fortgå under en längre tid, om domaren finner det tillämpligt.

Materialkomponent: En ormtunga samt en droppe honung eller söt olja.

PUYMINS SLÖJA

Tidsåtgång:	3 segment	Nivå:	6
Varaktighet:	1 spelfas per FKR	Formelsfär:	I
Räckvidd:	3 m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	6×6 m. per FKR	Räddningsslag:	Nej

Med denna chimär kan illusionisten med omedelbar verkan ändra hur varelser, föremål och omgivning i effektområdet uppträder för andra varelsers sinnen.

- En smutsig källarkammare kan fås att se ut som en majestätisk tronsal, en samling stinkande orcher kan bli välklädda, parfymerade köpmän, etc.
- Illusionen bryts inte vid beröring.
- Betraktare kan enbart se igenom bluffen om de begagnar sig av SANN-SYN, *seendets juvel* eller liknande.



SANNSYN

Tidsåtgång:	1 stridsrunda	Nivå:	6
Varaktighet:	1 min. per FKR	Formelsfär:	V
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	18 m.	Räddningsslag:	Nej

Denna chimär röjer den sanna naturen hos allt i effektområdet (givet att adekvat ljuskälla används) och får t.ex. hemliga eller gömda ting att bli synliga.

- Detta innefattar t.ex. hemliga dörrar, varelser som påverkas av OSYNLIGHET, eteriska eller astrala väsen eller föremål, illusioner, hamskiftade individer och annat som förtrollats för att dölja dess egentliga natur.
- Andra varelsers åskådning kan dock inte avläsas med denna chimär.

YOLS HÄXKONSTER II

Tidsåtgång:	6 segment	Nivå:	6
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	I
Räckvidd:	18 m. + 3 m. per FKR	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Förhåxning

Med denna chimär kan illusionisten kasta en imitation av en besvärjelse.

- En av följande besvärjelser kan imiteras sålunda:

BLIXT	ELDMUR	TURJANS ISANDE KYLA
DÖDSMOLN	ENERGISTRÅLE	
ELDKLOT	ISMUR	
- Alla varelser i effektområdet slår räddningsslag mot förhåxning, oavsett vilken besvärjelse som imiteras (och även för ENERGISTRÅLE).
 - Misslyckat räddningsslag innebär att effekten blir densamma som från en riktig besvärjelse med motsvarande formelkastarrang.
 - Vid lyckat slag åsamkas offret d4 i skada per FKR från ELDMUR samt ISMUR och dör bara av DÖDSMOLN om varelsen har färre än 2 stridstärningar. Övriga besvärjelser åsamkar 2 i skada per FKR.

SJUNDE NIVÅNS CHIMÄRER

ASTRALVANDRING

Tidsåtgång:	3 spelfaser	Nivå:	7
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	O
Räckvidd:	Beröring	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Nej

Med denna chimär projicerar illusionisten sitt vara till det astrala planet och lämnar sin fysiska kropp kvar på det primärmateriella existensplanet.

- Formelkastaren kan ta med sig upp till fem andra varelser till astralplanet, förutsatt att medföljarna sammanlänkas med illusionisten i en cirkel.
 - Ev. medresenärer följer med helt på formelkastarens nåder och kan i värsta fall, om något skulle hända vederbörande, bli strandade på ett främmande plan.
- Illusionisten kan agera på astralplanet i sin astrala kropp.
 - Han eller hon kan förflytta sig där så snabbt som vederbörande vill.
 - Som tumregel är det bara varelser på det astrala planet som kan se astralt projicerade personer.
 - Astralt projicerade varelser kan verka på det astrala planet, men deras handlingar kan inte påverka där hemmavarande varelser.
 - Bara vissa magiska föremål kan följa med till det astrala planet.
- Den astral kroppen är sammanlänkad med den fysiska via en silvertråd.
 - Om denna tråd kapas dör personen i fråga, såväl astralt som fysiskt, men i allmänhet kan tråden bara kapas av psykisk vind.
 - Om en ny kropp formas på ett annat existensplan, sammanlänkar tråden i stället denna nya kropp med varelsens ursprungliga (på det primärmateriella existensplanet).
- Då det astrala planet snuddar vid samtliga yttre existensplans första nivåer, kan formelkastaren dessutom färdas astralt till dessa yttre plan, och antar i så fall en fysisk kropp på det valda destinationsplanet.
- Det är även möjligt att färdas astralt till valfri destination i det primärmateriella existensplanet med detta mirakel, men formelkastaren kan inte anta en andra kropp där, utan blir då kvar i sin astrala form.
- Chimären varar tills illusionisten väljer att avbryta den, eller tills formeln upphävs av någon yttre kraft (t.ex. SKINGRA MAGI eller att hans eller hennes fysiska kropp förstörs).

FÖRSTA NIVÅNS BESVÄRJELSER

Genom att memorera denna chimär memorerar illusionisten i praktiken ett antal besvärjelser av första nivån.

- Följande besvärjelser kan begagnas på detta sätt:

ENERGISTRÅLE	QREBERS BRINNANDE HÄNDER
FÖRHÅXA	REGLERA ELD
FÖRSEGLA	REPARERA FÖREMÅL
FÖRSTORA/KRYMPA	SLUMMER
FÖRSTÅ/MISSFÖRSTÅ SPRÅK	SUDDA
HÄXSKÖLD	TRABEROS OSYNLIGA TJÄNARE
MAZIRIANS FJÄDERLÄTTA FALL	TRABEROS SVÄVANDE SKIVA
MEDDELANDE	TYDA/KRYPTERA MAGISK SKRIFT
MINDRE SKYDDSCIRKEL	VÄNSKAP
NUZILIAS MAGISKA AURA	ZALMATERS STÖTGREPP
- Illusionisten måste skaffa en särskild trolldomsbok för dessa formler och lära sig dem på samma sätt som en besvärjare.
- Antalet besvärjelser som kan memoreras när denna chimär memoreras är lika med illusionistens rang minus 10.
- Besvärjelserna kastas med illusionistens formelkastarrang.

MIDOROS KRAFTFULLA PRISMASKUR †

Tidsåtgång:	7 segment	Nivå:	7
Varaktighet:	Omedelbar	Formelsfär:	A, F
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Se nedan

Denna chimär avfyrrar sju prismastrålar i en kil från illusionistens hand.

- Kilen är 21 m. lång, 1½ m. bred vid basen, 4½ m. bred vid borte änden.
- Varelser i effektområdet slår d8 för att fastställa vilken färg de träffas av.

d8 Färg	Räddningsslag	Effekt vid misslyckat räddningsslag
1 Röd	Nej	Åsamkas 10 stridspoäng i skada.
2 Orange	Nej	Åsamkas 20 stridspoäng i skada.
3 Gul	Nej	Åsamkas 40 stridspoäng i skada.
4 Grön	Gift	Dör av förgiftning.
5 Blå	Förstening	Förvandlas till sten.
6 Cyan	Trollspö	Drabbas av vansinne.
7 Purpur	Formler	Skickas till slumpmässigt fastställt existensplan.
8 Träffas av två strålar. Slå igen två gånger och slå om ev. åttor.		

PRISMATISK SKYDDSVALL

Tidsåtgång:	7 segment	Nivå:	7
Varaktighet:	10 min. per FKR	Formelsfär:	A, F
Räckvidd:	3 m.	Komponenter:	V, S
Effektområde:	Se nedan	Räddningsslag:	Se nedan

Formeln frambesvärjer en orörlig, ogenomskinlig ridå av skimrande färger.

- Muren kan göras upp till 1½ m. bred per FKR och ½ m. hög per FKR.
- Varje färg har en särskild kraft och ett särskilt syfte, enligt nedan.

Färg	Skyddar...	Negeras av
1. Röd	...mot alla vanliga projektiler	TURJANS ISANDE KYLA
2. Orange	...mot alla magiska projektiler	POLTERS VINDPUST
3. Gul	...mot gift, gas och förstening	FÖRINTA
4. Grön	...mot alla andedräktsattacker	POLTERS FLEXIBLA PASSAGE
5. Blå	...mot samtliga besvärjelser	EVIGT LJUS
6. Cyan	...mot all slags varseblivningsmagi	ENERGISTRÅLE
7. Purpur	...som KRAFTFÄLTSMUR	SKINGRA MAGI

- Utöver att skydda formelkastaren har skyddsvallen följande effekter:
 - Alla som ser ridån förblindas i 2d4 spelfaser.
 - Alla som nuddar eller träder igenom ridån drabbas av effekterna från var och en av de färger som inte negerats, per angivelserna för MIDOROS KRAFTFULLA PRISMASKUR ovan.
 - Alla föremål som passerar genom den förstörs automatiskt.
 - Illusionisten själv kan betrakta skyddsvallen utan att förblindas och passera genom den utan att skadas eller få sina föremål förstörda.
- Skyddsvallen kan bara upphävas på följande sätt:
 - Respektive färg kan negeras med den formel som anges i kolumnen längst till höger i tabellen ovan. Färgerna måste dock negeras i rätt ordning (först röd, sedan orange, osv.) för att detta ska fungera.
 - Den kan också negeras i sin helhet med *annulleringens trollkäpp*.

UPPENBARELSE †

Tidsåtgång:	7 segment	Nivå:	7
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	V
Räckvidd:	0 m.	Komponenter:	V, S, M
Effektområde:	Formelkastaren själv	Räddningsslag:	Nej

Med denna chimär kan illusionisten erhålla en uppenbarelse från något slags högre makt, som ger svar på ett visst spørgsmål.

- Vid kastandets fullbordande ställer illusionisten den fråga som han eller hon vill få besvarad, varpå domaren slår 2d6 och avläser tabellen nedan:

2d6	Den högre makten...
2–6	...blir irriterad och använder GEAS eller HELIGT UPDRAG för att tvinga formelkastaren att utföra någon tjänst, utan att svara på frågan.
7–9	...förhåller sig likgiltigt till illusionisten och ger vederbörande en mindre uppenbarelse som eventuellt inte är relaterad till aktuellt spørgsmål.
10+	...ger illusionisten en uppenbarelse som på ett kryptiskt sätt besvarar den fråga som han eller hon ställde.

- En offergåva krävs för att kasta chimären. Offergåvan måste vara något som prisas högt av formelkastaren och/eller den högre makten.
 - Tärningsutfallet justeras beroende på offergåvans värde. Ett högt prisat magiskt föremål ger +1 medan t.ex. en artefakt/relik ger +3.

Materialkomponent: Ovan nämnda offergåva.

VERKLIGHETSFÖRVRIDNING †

Tidsåtgång:	Se nedan	Nivå:	7
Varaktighet:	Se nedan	Formelsfär:	Se nedan
Räckvidd:	Obegränsad	Komponenter:	Se nedan
Effektområde:	se nedan	Räddningsslag:	Se nedan

Med denna chimär kan illusionisten förändra verkligheten (nutid, dåtid eller framtid) i den riktning som han eller hon önskar.

- Chimären är kraftfull nog att för att exempelvis kunna...
 - ...höja ett egenskapsvärde med 1 (upp till 16, därefter med ⅓).
 - ...göra krafterna permanenta i ett tillverkat magiskt föremål.
 - ...göra en död kamrat levande igen.
 - ...kürera skador, vansinne och farsoter.
 - ...återställa åskådning som förändrats på magisk väg.
 - ...teleportera illusionisten med sällskap till en säker plats.
- För att önskad verklighetsförvridding ska träda i kraft måste illusionisten illustrera den med ett BLÄNDVERK samt med en verbal beskrivning.
- Kastandet av denna chimär åldrar illusionisten med 3 år och fordrar ett lyckat systemchocksslag för att formelkastaren ska överleva processen.

CHIMÄRER A–Ö

ABADDONS MARDRÖM.....	10
ASTRALVANDRING	14
BLÄNDVERK I	6
BLÄNDVERK II	7
BLÄNDVERK III	9
BLÄNDVERK IV	13
BUKTALERI.....	7
EVIGT LJUS	9
EVIGT MÖRKER.....	9
FRAMMANA DJUR.....	13
FRAMMANA DÖDSSKUGGA	12
FRAMMANA FANTOMBESTAR I.....	11
FRAMMANA FANTOMBESTAR II.....	12
FRAMMANA FANTOMBESTAR III.....	13
FÖRBLINDA	7
FÖRPROGRAMMERAT BLÄNDVERK.....	13
FÖRSTA NIVÅNS BESVÄRJELSER.....	14
FÖRSTÄRKT OSYNLIGHET.....	11
FÖRVILLA.....	8
FÖRVIRRING.....	11
HYPNOS	6
INJAGA FRUKTAN.....	9
INRÅDAN.....	9
KAOS.....	12
LABYRINT	12
LJUDHÄGRING	6
LJUS	6
LUMINARIUS DANSANDE LJUS	6
LUMINARIUS MINDRE SKAPELSE.....	11
LUMINARIUS STÖRRE SKAPELSE.....	12
MAGISK MUN	8
MASSINRÅDAN	13
MIDOROS KRAFTFULLA PRISMASKUR.....	14
MIDOROS MAGNIFIKA FÄRGSKUR.....	6
MÖRKER	7
OSYNLIGHET.....	8
OSYNLIGHETSCIRKEL	9
OTARIAS DIMRIDÅ	7
OTARIAS TUNGA TÖCKENMOLN	8
PARALYS	9
PRISMATISK SKYDDSVALL.....	14
PROJICERA BILD	12
PUYMINS OSKÄRPA	8
PUYMINS SLÖJA	13
PUYMINS TÄCKMANTEL	7
PUYMINS VARSEBLIVNINGSSKYDD	9
REFLEKTERA BLICK.....	7
SANNSYN	13
SKENTERRÄNG	10
SKINGRA ILLUSION	10
SKINGRA UTMATTNING.....	11
SKUGGPORTAL	12
SPEGELBILDER	8
TRABEROS REPTRICK.....	10
TRÄDFÖRVANDLING.....	11
UPPENBARELSE.....	14
VARSEBLI ILLUSION	7
VARSEBLI MAGI	8
VARSEBLI OSYNLIGHET.....	7
VERKLIGHETSFÖRVRIDNING.....	14
XEVALORS DÖVHET	8
YOLS FÖRVIRRANDE CHIFFER.....	10
YOLS HYPNOTISKA MÖNSTER.....	8
YOLS HÄXKONSTER I	12
YOLS HÄXKONSTER II	13
YOLS SINNESRÖRELSE.....	11