

MØRKE - UMBRAN

En Umbran viser sig som et svævende menneskelignende væsen, formet af fortættet mørke. Den kan:

1. Ødelægge en Luminal ved at overvinde Luminalens grad med sin egen efter Modstandstabellen.

2. Ikke skades af materielle våben.

3. Skabe en kugle af mørke omkring sig. Denne kugle har en radius på fem felter pr. grad. Inden i kuglen ophører alle lyskilder med at udsende lys, men de slukkes ikke. Ild vil fortsat forårsage brande, men de ses ikke. Mørkesyn fungerer ikke inde i kuglen.

4. Foretage et skrækangreb på et levende væsen.

Hvis Umbranen smyger sig omkring et væsen, og besejrer dets PSY med sin egen PSY efter Modstandstabellen, rammes ofret af et angreb efter Skræktabellen.

5. Flytte sig med en hastighed på 15 felter pr. KR.

6. Se uhindret i mørke.

7. Opnå dobbelt skade ved alle ildangreb.

8. Forårsage 2T6 pr. grad i skade på en Salamander. Når Umbranen angriber, behøver man ikke slå med terningen for at ramme. Det sker automatisk.

9. Kan kun fremkaldes fra mørke eller skygge.

LYS - LUMINAL

En Luminal viser sig som en kugle af klart, skinnende lys. Den kan:

1. Ødelægge en Umbran ved at overvinde Umbranens grad med sin egen efter Modstandstabellen.

2. Ikke skades af materielle våben.

3. Oplyse et område med klart lys. Dette område har en radius på 5 felter/grad.

4. Blænde væsner. Alle væsner, som ser lige mod en Luminal, må slå et normalt PSY-slag. Mislykkes dette, bliver de blændede i 2T6 KR. Væsner med mørkesyn og sortfolk må slå et svært PSY-slag. Et blændet væsen mister midlertidigt synsevnen, og han eller hun handler (og behandles) da, som om vedkommende befandt sig i mørke.

5. Flytter sig med en hastighed af 15 felter pr. KR.

6. Er immun over for alle former for ildangreb og kan ikke skades af en Salamander. På

den anden side kan en Salamander heller ikke blændes af en Luminal.

7. Kan kun manes frem fra en eller anden slags lyskilde. Dagslys kan også betegnes som en lyskilde. Månelys går også, men ikke stjernelys.

KULDE - GLACIAL

En Glacial viser sig som en menneskelignende ånd, med blå hud og vildt, hvidt hår og skæg. Rundt om en Glacial hvirvler en evig, iskold susende vind, fyldt med flygende sne. Den kan:

1. Omfavne et væsen og give det frostskafer (1T4 pr. grad). $CL=8+E$.

2. Skades af materielle våben. Alle jernvåben får rustskafer af at ramme en Glacial. Et våbens brudværdi nedsættes med 1 for hver gang, det rammer. Et jernvåben med æg får desuden dets skadevirkning medsat med 1, for hver gang det rammer Glacialen.

3. Ødelægge en Salamander ved at overvinde dens grad med sin, efter Modstandstabellen. En Salamander kan ødelægge en Glacial ved at overvinde den efter Modstandstabellen.

4. Er immun over for alle former for kuldeangreb.

5. Får dobbelt skade af ildangreb.

6. Flytter sig med en hastighed af 6 felter pr. KR, dog 10 felter pr. KR hvis omgivelsernes temperatur er nul eller derunder.

7. Fremmanes af faste materialer, der har en temperatur på nul grader eller lavere.

8. Baner sig vej gennem massiv is ved at skabe en tunnel, 1,5 meter høj og 1,5 meter bred med en hastighed af 1 felt pr. KR.

9. Nedkøler et metalvåben, så det gør 1T4 i ekstra skade mod levende væsner (ikke gengangere) pr. effektgrad. For hver grad er der 5% (1/20) chance for, at våbnet splintres første gang, det rammer noget i afkølet tilstand. Mithrilvåben splintres dog ikke af denne årsag. Nedkølingen varer i 1T4+5 KR, efter Glacialens berøring.

10. Påvirker med sin stærke kulde alle levende væsner inden for en radius af 2 felter. Alle væsner inden for denne radius må slå et svært FYS-slag. Et mislykket slag medfører, at de bare står og gisper på grund af den stærke kulde, der hersker i Glacialens nærhed.