Monster oversigt

ikke til normalt spillerbrug, disse racer bør kun bruges til udførelse af specifikke plots. En del af væsenerne er kun til baggrundsbrug eller til bordrollespil da de ikke er fysisk mulige at lave.

Monstre

Golem

En golem er et magisk væsen skabt af magtfulde troldmænd, de formes enten af ler i skikkelse af deres tiltænkte offer. Eller samles af kropsdele fra stærke væsner såsom store dyr eller trolde.

Ler golem

En ler golem laves som den perfekte snigmorder, den formes som en statue af det tiltænkte offer. En lergolem er meget hurtig og smidig, og kan så længe den er tilstrækkelig fugtig, mase sig igennen stort set alle åbninger, som f.eks ind under en dør eller mellem fængsels tremmer. Den kæmper med normale våben, som ofter er små så de kan tages med til steder hvor der ikke er meget plads.

Ler golem: STY: 2 FYS: 2 INT: -1 Flydende KP: 20

Kød golem

En kød golem laves normalt som en slags livvagt, de er mere intelligente end zombier og skal som dem ikke sove, trække vejret og kender ikke til frygt eller kærlighed, så de kan ikke påvirkes af magi som charmering og formularer der påvirker andre følelser. De skal ikke engang spise. De eneste de tænker på er at beskytte deres troldmand eller det område de er sat til at bevogte. Troldmanden der skabte golemen kan til enhver tid give nye ordrer.

Kød golem: STY: 4 FYS: 4 INT: -3 Flydende KP: 35, bevæger sig klodset men hurtigere end en zombie.

Enhjørning

En enhjørning ligner en smuk hvid hest med klove i stedet for hove og et gyldent snoet horn i panden. Disse væsner er ganske intelligente, men kan dog ikke tale noget forståeligt sprog, de ser dog ud til at nyde at man taler til dem. De lever i små familier på 2-5 individer, som ofte beskytter de skove de bor i mod skovhuggere og onde væsner. Deres horn kan bruges af troldmænd til Tryllestave og pulveriseret enhjørninge horn kan ophæve effekten af enhver gift.

Enhjørning: STY: 3 FYS: 3 INT: 1
bruger sit horn som var det et spyd.



Kødædende abe

Ligner en bleg gorilla, med lidt skarpere kløer og lidt større tænder. De kan spise planter, men foretrækker til enhver tid friskt kød. De spiser ikke Ådsler.
Kødædende abe: STY: 3 FYS: 4 INT: -1
bruger sine kløer eller en tohåndskølle i kamp.

Kødædende hest



I denne verden en sjælden race og avler sjældent i fangeskab. Derfor er mange gennem tiden faldet for fristelsen ved at fange det de troede var en vild hest kun for at blive ofre for deres slægtninge. De kødædende heste. De ligner nomrale heste meget med har længre manker, og skarpe klove i stedet for hove. Deres tænder er skarpe i stil med en tigers, og de er intelligente nok til at bruge list til at komme tæt på deres offer før de angriber. Ikke mange kan klare sig mod en flok af kødædende heste, men de spiser så meget at de sjældent findes i større flokke end et par og deres yngel.
Legender fortæller om onde krigere der har tæmmet disse skabninger og har brugt dem som ridedyr. Dette er dog meget usandsynligt da de er utroligt vilde, nærmest sindsyge.



Kæmpe

Enorme menneskelignende væsner, større og stærkere end selv trolde. Kæmper findes blandt mennesker, elvere og orker. De holder aldrig op med at vokse, men bliver dummere og dummere jo mere de vokser, de bliver også mere aggressive. Derfor findes kæmper ofte i ødemarken hvor de lever af vilde dyr, og ikke bliver generet af andre folk. Yngre kæmper kan for en tid arbejde i store hære, men bliver hurtigt for udisciplinerede til at adlyde ordre.
Gennem tiderne har mange kæmper hørt om landet Kaern'elokk højt mod nord og rejst dertil på forskellige måder. Dette har resulteret i en befolkning bestående af næsten kun kæmper, det er et koldt og grusomt land, med store bostæder nær varme kilder og vulkaner. Kæmperne har ikke mange muligheder for at finde føde, men de har held med at fange hvaler med harpuner.
Kæmpe: STY: 5 FYS: 6 INT: -2
(kan ikke spilles til live, STY 5 giver muligheden for at gribe troldesten og bruge troldekølle i en hånd)

Minotaur

Denne race findes ikke naturligt i denne verden, visse troldmænd skaber deres kødgolem med et hoved fra en tyr.

Trold

Fordele: +2 STY, +2 FYS, store kløer, troldehud (tæller som rustning KP 4) helbreder hurtigt
Ulemper: -2 INT, bange for både normal og magisk ild

Størrelse: stor
Udseende: meget store (mindst 180 cm høje) mørkegrøn, brun eller grå i huden, langt hår og pels, horn i panden og på ryggen, kløer på hænder og fødder



Tøj: meget lidt, er meget tolerant overfor kulde, kan ikke lide varme (eller ild)
Våben: kun køller og sten eller sine kløer

En trold er et grusomt væsen at møde, de kan stort set ikke tale (Normale ord er: dø, mad, træt, av og måske ven.) Deres instinkter går ud på at skaffe mad så de kan leve og helbrede evt. Skade. De ligger sig ofte på lur og springer frem med deres store kløer eller kaster en tung sten for at knuse deres fjender. Deres holdbare krop gør at de efter 10 minutters søvn og et godt måltid blodigt kød, kan regenere alle skader, og kommer op på fuld KP. Trolde bryder sig ikke om natelver kød, men har intet imod at jage dem.



Huntrold

En huntrold ligner ikke meget en hantrold, og de er også meget mere sjældne. En han trold er mindst lige så afskyelig skabning for et menneske som for en hun trold, da en han trold kun tænker på at parre sig så snart han får færten af en hun trold. En hun trold er meget intelligent og ondskabsfuld, på trods af sit udseende er den meget stærk og har lange arme med skarpe kløer og en stor mund som den bider hele lunser af kød ud med, de er lynhurtige, og er kendt for at rive våben ud af hænderne på deresmodstandere. De fleste hun trolde er troldkvinder eller shamaner. Og de bruger hellere deres magi end deres kløer. De holder normalt til højt i bjergene eller dybt i sumpe. De forhandler til tider med andre onde magibrugere. Men anser eller kun andre racer som slaver eller mad. De er meget glade for at spise spædbørn.

Hun trold +1 STY, +2 FYS. -3 UDS.

Titan

Disse mystiske sten væsner befinder sig normalt i helvede, men er så vidt man ved ikke dæmoner.



De står blandt de kæmpende og skuer ud over slaget der raser uafbrudt i Bhekkalohr's huler. Til tider bevæger de sig rundt og knuser dæmoner, nærmest uden at bemærke det. Titaner er fuldstændigt usårlige, og meget svære at få opmærksomhed fra. Håbefulde Troldmænd tilkalder til tider Titaner, og nogle Titaner dukker også op og foregiver at følge ordrer indtil de mister tålmodigheden og knuser troldmanden, hvorefter de forsvinder tilbage til helvede.



Varulv

Varulve er ikke naturlige skabninger, men i stedet almindelige folk som har taget et ulveham på, nogle af dem er ikke viljestærke nok til at styre forvandlingen ved fuldmåne. En varulv ligner en stor opret gående ulv, med lange kløer og lysende øjne. Varulve kan kun dræbes ordenligt med et magisk eller sølv belagt våben.
Varulv: STY: +1 FYS: +1 INT: +0

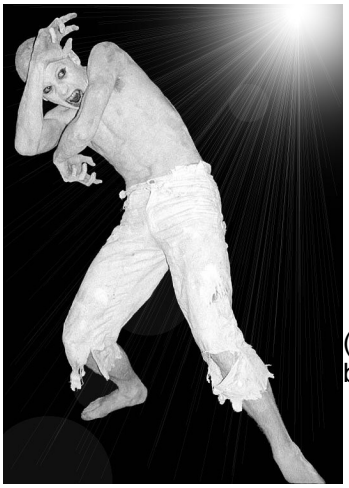
Vætte

en af de nu uddøde sidstfødte racer. Efter deres gud døde, uddøde deres race også. Den eneste måde de kunne formere sig var ved hjælp af stærk magi store sten æg. Disse æg er gemt rundt omkring i verdenen i grupper af tre.
Det er muligt at tilkalde en vætte ved hjælp af rutual magi, vætten vil opstå fra det nærmeste æg og teleportere til magibrugeren, vætten vil være tvunget til at udføre en opgave for magibrugeren. Normalt var det intet problem, da kun deres gud kendte ritualet, og de selvfølgeligt adlød deres guds bud.
Vætter er små goblin lignende væsner, med sort og hvid -zebra stribet hud, de kan kun skades af magiske våben og formularer. De er stærkt afhængnige af magi men kan ikke selv udføre magi. Istedet fortærer de mana som mad, en genstand de har på sig bliver langsomt drænet som var den under “delvist dræn” ceremonien. De kan også ofre levende væsner hvis de ikke har adgang til magiske ting. Med mindre den tilkaldende magibruger kan overføre mana, (ritual magi eller ved at lave manadrikke) forsvinder vætten, hvis den ikke får mindst 1 mana per dag. Også selvom opgaven ikke er udført. Hvis en væte skades magi, kan den helbrede 1 KP per mana den modtager.
Vætter kan “lugte” magiske ting, de finder altid den stærkeste genstand inden for 1 km. Afstand, mange troldmænd prøver at tilkalde en vætte for at forøge deres mængde af magiske ting, men det sker at vætten stikker af med genstanden de finder.
Vætter er enten tyve eller krigere de har -1 FYS og +1SMI.

Udøde

Fælles for alle udøde er at de ikke har brug for mad, luft eller søvn. De er immune overfor alle magiske formularer der påvirker følelser og søvn samt at de ikke tager skade af gift eller kulde.

Vampyr



(Primitiv vampyr på billedet)

Ændringer ved at blive en vampyr

- +1 i styrke og +1 i Fysik

- Ældes ikke længere
- Tjener ikke nye EP.
- Alle vampyrer har, uanset tidligere profession, følgende formularer til rådighed: Frygt (som primitiv vampyr), samt Mørke og blodskniv (når de bliver ægte vampyrer.)

Måder at blive vampyr

- man kan selv blive en vampyr på følgende måder:
- Blande blod med en vampyr, ved først selv blive bidt og derefter drikke af dens blod.
- Blive bidt 3 nætter i træk.
- Ved at lave en mægtig pagt med en af mørkets herskere.

Måder at dræbe en vampyr på

- velsigne liget
- hovedet begraves langt fra kroppen
- kroppen brændes i sollys
- En vampyr mister 1kp. per 10 sekunder den udsættes for sollys.
- En vampyr der rammes i hjertet med en træstok tager og falder i en paralyse lignende dvale-tilstand.
- Vampyrer er ikke det mindste påvirkede af rindende vand, hvidløg, kors, sølv eller korsveje.
- De påvirkes af 'bortmane udød' formularen, men kan ikke dræbes med den

Næring

Dette udøde væsen kan trække næring, helbredelse og magisk kraft fra dets ofres kød, blod eller ånde. For hver nat en vampyr nægtes næring, vil han svækkes fysisk (-1 FYS) og vil kræve en proportionel ekstra portion næring næste nat.
En såret vampyr vil helbrede 1KP for hver KP offeret har i kroppen, når han suger hans blod (Tager Ca. 30 sek/KP.)
En uskadt vampyr vil, når han suger blod, dræne offerets mana i stil med en troldmands normale ofring ceremoni (tager samme tid som helbredelse, ikke de normale 5-10 minutter)

Historie

Vampyrer menes at være startet med en eller to personer som lavede en pagt med en af mørkets herskere. De slagtede hundreder for at indsamle blod som gave til deres mørke mestre. Og blev belønnet med udødelighed og styrke, og straffet så de ikke kan bære solens lys eller gudernes velsignelser.

I adfærd er vampyrer, hadefulde og arrogante, - overbeviste om deres egen overlegenhed, samtidigt med at de ikke kan glemme livet og lysets glæder som de nu er afskåret fra.

Primitive vampyrer

Et væsen der bliver vampyr, kan til at starte med kun fortære blodigt kød, og er på mange måder lig en zombie, de kan tale og tænke men drives fremad af en rædsom sult der overdøver de fleste tanker, med mindre det er ordrer fra overordnede vampyrer (og hvis vampyren ikke har spist fornyligt, er ikke engang det nok). De rejser sig hver nat fra deres grave for at jage alle væsner for føde.
Kød kan tages fra væsner og spises senere, men mister blod og kraft efter 1 time så den primitive vampyr spiser ofte sit offer på stedet.
Det tager 1 minut per KP der spises (dobbelt så lang tid som at dræne blod)

En vampyr på dette stadie kan ikke være vågen om dagen og sover tungt i deres grav som de skal hvile i, intet andet sted vil fungere for dem.
Vampyren fortsætter på dette primitive stadie indtil en af to ting sker;
En ældre og mere erfaren vampyr (ofte den der skabte den nye vampyr) vejleder vampyren gennem dette stadie både som underviser, og hjælper den med at få føde uden at dræbe unødigt. Rygter taler endda om vampyrfyrster der kan bruge mørke ritualer til at bringe vampyren videre til sit andet stadie.
Den anden mulighed er at vampyren efter en lang blodig periode har indtaget for 200 KP. Blodigt kød, falder i en dyb søvn i et helt døgn. Hvorefter den vågner som en fuldt udviklet vampyr

Ægte vampyrer

På dette stadie kan vampyren få deres næring fra blodet fra deres ofre, de behøver ikke dræbe deres ofre, men de skal være intelligente væsner ikke dyr. Blodet kan tages med eller mod ofres vilje. Blod mister sin kraft efter 20 minutter. En ægte vampyr kan til forskel for den primitive holde sig vågen om dagen, og kan på den måde arbejde i døgndrift så længe det foregår fuldstændigt uden nogen form for sollys som skader dem lige så slemt som de primitive vampyrer.
Veletablerede vampyrer finder man derfor ofte under jorden i krypter, mausolæer og begravede ruiner. Ofte med charmerede slaver til at klare

eventuelle opgaver på overfladen og til at hente friske ofre ned i mørket, uset af kirkens folk.
De fleste ofre kommer ikke videre end dette stadie, da det kræver høj spirituel udvikling (INT 4 og mindst 20 mana)

Vampyr fyrster

En vampyr der kan udføre ritual magi kan ved hjælp af ritualet ”ophøjelse” træde det sidste trin til at blive en vampyr fyrste. Dette er den højeste form for ægte vampyr de holdes i respekt hos andre vampyrer som aldrig vil angribe dem i andet end selvforsvar.
En vampyr fyrste er altid meget veletableret, med boliger med lange gang systemer og tjenere der tillader ham at bevæge sig vidt omkring på trods af solens lys, mange af dem især de mørke magibrugere benytter sig også af ritualet ”Blodigt mørke” så de i korte perioder kan udholde lyset. De kan på dettet tidspunkt trække næring direkte fra ofrenes ånde f.eks. gennem deres kys, Dette efterlader ingen sår, men efterlader ofret svækket og træt, ligesom et offer for en nattemare.
Nogle vampyr fyrster benytter sig af deres magt over andre vampyrer til at lede skjulte krige eller etablere domæner hvor kun de regerer og jager de lokale efter deres egen lyst og behov. Andre benytter sig af deres nye evne til at tage næring til sig, til at slå sig ned i ensomme områder hvor de mediterer over deres eksistens.
Fælles for begge typer er at de ikke er specielt langlivede, ingen kendte vampyrfyrster er overlevet mere end 100 år med deres nye rang, de er enten blevet dræbt af dødelige,- utilfredse med deres mørke herrer, eller blot forsvundet fra den ene nat til den anden, ofte med spor af en kamp eller eksplosion. Hvis vampyrer selv ved hvad som er deres endelige skæbne fortæller de den ikke, men alle med de nødvendige evner stræber mod den enedelige rang og den uundgåelige slutning på deres forbandede eksistens

Hvad der sker efter?

Resten af denne tekst er ikke baseret på konkrete oplysninger eller viden, kun gisninger er mulige da der ikke findes vidner af nogen art. En populær teori blandt vampyrforskere, (hvis en sådan titel er passende for den lille flok der har overlevet deres nysgerrighed om så farlige væsner) er at der blandt ofrene for vampyrer til tider er folk med rene hjerter, som gennem deres lange opstigning til vampyrfyrste ikke tager liv fra tænkende væsner, disse væsner vil hvis de opnår status af vampyrfyrste, opsøge ensomhedens ro, hvor de vil meditere og give råd til de værdige, på et tidspunkt, når de højere magter mener at de er klar til deres sidste prøvelse, blive opsøgt af en dæmon. hvis de overvinder den, vil de blive genfødt som en faun uden minder om deres tidligere liv. taber de vil de blive genfødt som en nattemare, for evigt tvunget til at tage næring fra folks angst, og følelser mens de sover.

Zombie

En zombie rejses enten gennem gravrøveri, efter en yderst grufuld død uden en begravelse eller med formularen Skabe udød. En zombie skabt med magi adlyder primitive ordrer fra deres skaber, ”naturlige” zombier forfølger efter bedste evne, den som er skyld i deres skæbne.
En zombie har stort set ingen hjerneaktivitet, og er nemme at forvirre. Hvis den ikke har fået nye ordrer eller mister sit mål af syne er det ikke ualmindeligt at de falder tilbage til adfærd fra deres liv (F.eks. kan en tidligere brændehugger begynde at hugge i træer)
En nyskabt zombie starter med 10 flydende KP. Efter den er blevet reduceret til 0 KP, skal den begraves og velsignes. Ellers vil den efter 5 minutter rejse sig igen denne gang med 9 Flydende KP. Næste gang 8 Flydende KP. OSV. OSV.
Kun meget onde folk vil destruere en zombie på denne måde, eller ved afbrænding, da enhver præst kan fortælle dem at zombiens sjæl vil være forvist til Helvede.
Man bliver ikke ”smittet” af en zombies bid, men det er meget normalt at zombier prøver at bide deres modstandere, det menes at det er et instinkt fra deres tidligere liv. Zombier kan ”regenerere” deres skader ved at spise dødt kød, 1 KP per Minut brugt på at spise.

Lygtemand (se Åndevæsner)

Drager



Drage

Dette er den sande form for drager og bestemt den mest sjældne, drager er forræderiske og arrogante men som sådan ikke onde. De har blot meget lidt tilovers for de mindre og yngre racer. De mener at drager fandtes længe før mennesker. Deres indstilling er ikke blevet bedre af at de er blevet jaget gennem tiderne af ”helte” som ville bevise deres værd. Disse helte er sjovt nok altid ude efter en af de ”yngre” drager og dermed er dragernes børn blevet nærmest udryddet og de drager der er tilbage er for det meste for gamle til at yngle. De få der er tilbage ligger ofte i dvale og er så enorme at de bliver misforstået som bakker eller små bjerge.
En drage er selvfølgeligt stærk i fysisk kamp, men er også yderst erfarne troldmænd eller præst. Derudover kan de også spy store mængder superhede flammer mod deres fjender (Skade-Ild formular i bred, uden rite, uden mana forbrug ca. 1 gang i minuttet).

Halv drager

Meget unge drager parrer sig til tider med store dyr, normalt i forvirring eller efter trang efter en partner. De uheldige dyr dør normalt i processen men resultatet er et meget stærkt og aggressivt væsen der har evnen til at blæse ild og som er klog som et menneske. De mest normale halvdrager er halvt, ko eller elefant



Drak

En drak er en to-benet drage art, med vinger. De er ikke specielt intelligente, og bruger det meste af deres tid på at overflyve deres områder og søge efter bytte, indtrængere eller en partner.
De kan ikke bruge magi men kan skyde en lang stråle af syre (Skade-Syre formular i bred, uden rite, uden mana forbrug ca. 1 gang i minuttet) men gør det kun mod fjender som har skadet dem, da de ikke kan spise et offer dræbt med syre



Orm

En drage art, med vinger og arme, men uden ben, de lever kort tid for drager, men bruger deres tid på at lære magi, især magi som kan forlænge deres liv. De har en sær evne til at standse tiden omkring dem hvis de vikler sig rundt om en høj rund genstand, yngre orme bruger træer, ældre orme er især glade for at vikle sig omkring troldmands tårne. Dette kan blive farligt for beboerne da tiden kun standser for ormen og de kan dermed blive fanget inde i et ubrydeligt skjold. En orm vil stort set aldrig angribe i nærkamp, men vil i stedet bruge magi eller deres evne til at slynge lyn fra munden (Skade-Lyn formular i bred, uden rite, uden mana forbrug ca. 1 gang i minuttet)

Trank

En massiv drage art uden vinger, men med en nærmest skildpadde agtig skal. De er ikke specielt intelligente, dog klogere end Drak. De bruger

meget af deres tid på at imponere eventuelle partnere med at smadre bygninger og de stakkels krigere der prøver at beskytte husene. En Trank kan ikke bruge magi og har ingen specielle evner. Tilgengæld er de nærmest udødelige og kan knuse det meste blot ved at løbe ind i det.

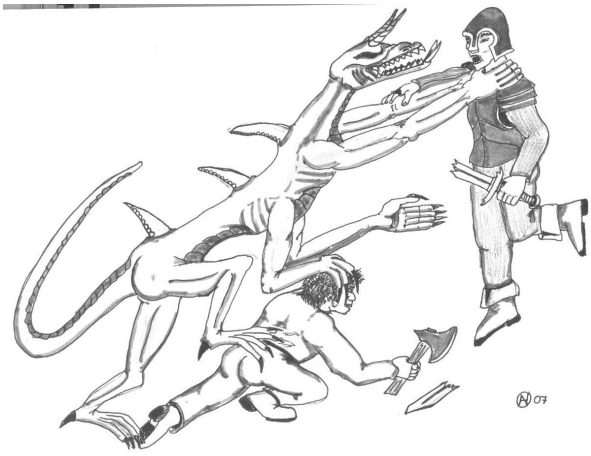
Dæmoner

Dødning

Dødninge findes normalt kun i Helvede, men de sendes ofte på vigtige missioner på overfladen. En dødning ser ud som om den er samlet af mange forskellige skeletter med overdimensionerede hænder, de går normalt klædt i grå kutter, men de mest krigeriske Dødninge bærer rustning og sværd. Alle dødninge kan kun skades med magi, eller magiske våben. De kan uden brug af mana tilkade gravens kulde som en skade formular- kulde i nær. De kan kun gå efter de har kastet formularen. For hver gang de kaster formularen kan de røre fire ofre. De mest erfarne Dødninge kan fokusere gravens kulde igennem deres le eller sværd i stedet for gennem deres hænder.
I år 5000 slap de tre mørke løs fra deres fængsel i helvede, disse tre frygtes fordi de ikke følger reglerne i helvede og har taget sjæle til sig selv, de kan genkendes på at de ikke bærer deres sjælekæder, en genstand der både viser deres rang men som også lader dem fungere i helvede uden at at fortære sjæle, som alle helvedes væsner ellers skal. De tre mørke er meget stærkere end normale dødninge og kan forskellige former for mørk magi, også nogle formularer som ikke længere er kendt blandt de dødelige.
Dødning: STY: 2-3 FYS: 2-3 INT: 3-4.

Parasit dæmon

En mellemklasse dæmon, den vokser i magt gennem at lokke dødelige til at tilkalde den til overfladen, hvor den udsuger al viden og mana fra magibrugeren der tilkaldte den. På grund af at en parasit dæmon ikke er specielt stærk er den tvunget til at efterlade en del af sin essens når den bryder gennem jordoverfladen. Dette resulterer i at hvisse troldmænd tilkalder parasit dæmoner, overvinder dem i kamp og senere i fuldmånens skær graver ned i jorden indtil de finder den efterladte essens i form af en magisk skriftrulle. På denne måde dukker der fra tid til anden gamle glemte formularer op som de dødelige har glemt men som stadig findes i helvede.
Parasit dæmon STY: 2 FYS: 2 INT: 4 mana: 25
6 formularer.



Dæmon kriger

også kendt under navnet Fjender, dette er de stærkeste dæmoner under Mørke fyrsten Bhekkalohr, krigens hersker, og Glystron Grådigheden og hungerens Mørke fyrste. De kan bevæge sig hurtigere end en galopperende hest på deres seks ben, de to forreste har klobesatte hænder som de bruger i kamp samtidigt med deres horn eller deres store grufulde mund. Deres hud er så stærk at normale umagiske våben ofte knuses mod dem. Magiske våben giver normal skade. Deres eneste svaghed er formularer som gør ekstra skade imod dem. I helvede bliver meget onde kæmper og højt rangerende Shamaner normalt genskabt i form af Fjender i stedet for normale genskabte.

Genskabt

Den normale form som svage mørke tilbedere og afgudstilbedere antager når deres sjæl ankommer til helvede, genskabte ankommer i det domæne der mest minder om det liv de har ført, krigere i Bhekkalohr's, forræddere i Mirael Salak's, Grædige i Glystron's, Sindsyge i Hystar's og Folk besat af døden i Arathol's. Der kæmper i dagligt for at holde sig i live ved at dræbe og udsuge sjælen fra de andre genskabte. Hver gang de dræber opsuger de en del af deres offers frygt og deres krop ændrer sig subtilt til at ligne deres offers frygt. Hvis de dræber mere end en enkelt om dagen opsuger de den ekstra kraft og bliver stærkere. Dette giver dem mulighed for at avancere i status og avancere til en af de højere former for dæmoner. En normal genskabt ligner sig selv i live og har samme evner.

Succubus, Nattemare

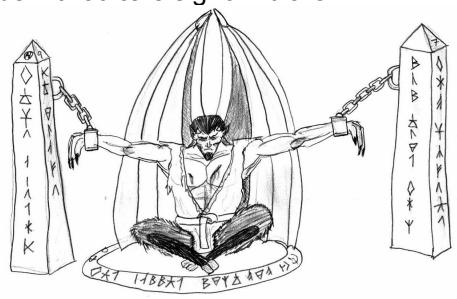


Mellemklasse dæmon der opæder deres ofres sjæl ved at snige sig ind på sovende væsner og udsuge deres energi og sjæl mens de sidder overskrævs på deres bryst. Hvis deres offer vågner stikker de normalt af, og deres offer husker kun grufulde mareridt. I kamp kan de ved berøring dræne deres offer for 1 mana. En nattemare ligner en meget hæslig og gammel kvinde, ofte nøgen.

Sjælebinder



Denne dæmontype er de mest normale troldmænd forhandler med, de anser sig selv som helvedes diplomater. De er meget kyndige magibrugere og er nærmest uduelige i nærkamp, de har tilgengæld altid en flugtplan eller charmerede følgesvende til at klare den slags problemer, de viser sig normalt kun på overfladen for at færdiggøre en kontrakt eller for at lokke dødelige til forhandlinger om deres sjæl. Mester troldmænd prøver til tider at lokke en Sjælebinder til sig, og fanger dem i stedet i magiske cirkler for at dræne på deres mana eller tvinge dem til at lære sig formularer.



Khelop



Høj klasse dæmoner, helvedes generaler, de styrer de uendelige kampe mellem mørkets fyrster. De er på størrelse med kæmper, har meget tyk hud og enorme vinger, i kamp lukker de deres vinger tæt om sig for beskyttelse, og skaber samtidigt en cirkel af mørke omkring sig, ingen pile eller formularer kan gennemtrænge denne cirkel. Hvis de slås bruger de deres størrelse, og tramper på eller slår med deres døde modstandere



Daemon

Meget stor dæmon der ligner en Khelop, men er mere atletisk bygget og er en kriger i stil med en Fjende. De har dog ikke Fjenders immuniteter og kan bruge simple formularer.

Gude gesandter

Avatar

En avatar er sjælen fra en kriger der har udmærket sig specielt godt i øjnene på sin gud. Når en gud vil ændre på noget i verdenen og hans præster ikke er nok, sender han denne sjæl tilbage til verdenen og giver ham en krop der minder om hans gamle, den er dog staærkere og smukkere end den var i live og har ofte magisk udstyr til sin hjælp.

Engel

De krigere der kæmpede i gudekrigene sammenmed deres guder er noget helt specielt, de har et personligt forhold som ikke engang en avatar kender til, de har ofte vigtige poster i gudens paradis og deres krop er helt ændret i forhold til deres gamle, de er meget smukke og enormt stærke, de besidder alle magiske evner og har store vinger som tillader dem at flyve. En engel bliver kun sendt til verdenen ved trusler der kunne ende som rene katastrofer.

Ærke engel

En ærkeengel er en stor lysende kugle af ren energi, som udstråler en intens form for fredfyldt aura. Denne aura eller ”Glorie” som den kaldes fjerner alle fjendtlige tanker fra alle i nærheden. Kun en højt rangerende dæmon (Genskabt fra

helvede) kan beholde sit fjendskab, denne rammes i stedet af frygt som tvinger den til at flygte under jorden, bort fra lyset.
En ærke engel kan ikke skades i kamp.

Åndevæsner

Modsat f.eks mennesker og orker, som har en sjæl for hvert levende væsen. Så har planter ogf dyr en fælles ”sjæl” for hele racen, dette kaldes en naturånd. De fleste naturånder findes i verdenen i fysisk form. Planteånder kaldes Alfer, feer og Enter, dyreånder kaldes for Åndeherskere.

Alfer, Enter og Feer

Disse væsner har forskellig levetid, men så snart de dør af alderdom, fødes en ny et andet sted i verden. At et åndevæsen dør af skade i kamp er til gengæld næsten umuligt, da man for at dræbe F.eks alfen Hassel skal dræbe alle hasselnøddebuske i verdenen, hvert slag mod alfen vil modsat også skade alle hasselbuskene. Alle åndevæsner af denne slags er bange for ild.

Alfer

Er små spinkle væsner, de har elver lignende træk, og har ofte blade og rødder voksende i håret, deres hud er brun og barket, og deres brune øjne skinner med en barnlig glæde.
Alfer ser ud til at være hankøn, de er ånden fra buske og små træer. De lever ikke lang tid og er ofte uvidende og nysgerrige ligesom drillesyge børn, desuden bærer deres personlighed træk fra deres plante F.eks. er Tjørn en stridig og surmulende alf.
I kamp vil en alf altid begynde og græde og flygte, indtil den bliver presset op i et hjørne, da vil den tage det nærmeste våben den kan bruge og gøre gengæld.
Alf: STY: 2 FYS: 100+ INT: 0 Mana: 100

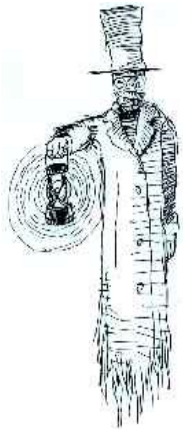


Feer

Er blomsterånder, de ligner små, kønne elverpiger. De er ret nysgerrige og bliver nemt distraherede. De bliver nemt forelskede i dødelige mænd af alle racer og driver deres 'ofre' halvt til vanvid med deres digte og blomsterkranse. I kamp vil en fe flygte til den nærmeste blomst af dens egen slags og forsvinde ind i den.
Fe: STY: 1 FYS: 100+ INT: 2 Mana: 102
Kan kaste formularerne Lys og Kærlighed

Enter

Er ånder af de store langlivede træer, de ligner store mennesker med grov brun bark-hud, jo ældre de bliver jo mere træ lignende bliver de, med F.eks. gren lignede arme og ben.
I kamp vil ente bruge køller, kaste sten eller banke folk med deres arme, en gammel ente bevæger sig ikke så hurtigt som en ung
Ente: STY: 4 FYS: 100+ INT: 1 Mana: 101
Kan bruge sine hænder som våben, men bruger normalt store grene eller kastesten



Lygtemand

Når en planteart udryddes fuldstændigt sker det oftest som følge af ild eller tørke. Dette resulterer i en yderst ubehagelig form for ”udød” planteånd. Disse væsner er meget hævngerrige og prøver at lokke levende folk i uheld, lokke dem ud i bundløse sumpe og moser. Eller arrangerer dødelige opgaver for uvidende eventyrere. En lygtemand kan vise sig som en lille kugle af ild, som et lille barn i rødt brændt tøj. Eller som en meget gammel mand eller kvinde i sort tøj og med en lanterne i hånden. Fælles for dem alle er at de ikke kan bruge våben i kamp
Lygtemand: STY: 0 FYS: 3 INT: 2 Mana: 25
kan kaste formularerne mørke og frygt.

Åndehersker



Ligesom planteånder har fysiske kroppe, har dyreånder det også, disse kaldes meget forskelligt, men deres fællesbetegnelse er Åndeherskere. Deres form ligner en blanding mellem elvere og dyr. De er meget stærke,

smidige og udholdende. De kan være både han- eller hunkøn, men der findes kun en åndehersker for hver dyre race.

Kendte åndeherskere: Fenris Ulvefyrsten, Rhaun Løvekongen, Bast Katteherskeren, Herne skovens hjort.