

Ekayas Monster och Kreatura  
Kategoriserade och beskrivna i den stora

# Jägarens Bestiarium

av

Professor  
José-Maria Wulfgang Jeager auf Müssels

# Förord

Det är med stor glädje och ödmjukhet som jag presenterar “Jägarens Bestiarium”, en oundgänglig resurs för alla monsterjägare som är modiga nog att ge sig ut på jakt efter världens mest farofyllda och fascinerande varelser. Detta verk är resultatet av många års hängivet arbete och outtröttlig forskning, och har sammanställts för att ge er, de modiga monsterjägarna, den kunskap ni behöver för att överleva och bemästra de utmaningar ni möter.

Som professor i Monsterzoologi vid universitetet i Libra har jag ägnat en stor del av mitt liv åt att studera och dokumentera dessa varelser. “Jägarens Bestiarium” innehåller beskrivningar av en mängd olika bestar, från välkända till obskyra. Varje kapitel erbjuder information om varje varelses utseende, beteende, svagheter och naturliga habitat.

Varje beskrivning är utformad för att ge er de insikter och strategier ni behöver för att effektivt hantera dessa varelser. Från att identifiera potentiella hot till att förstå de bästa metoderna för att neutralisera dem, är “Jägarens Bestiarium” er pålitliga följeslagare i fält.

Jag hoppas att detta verk inte bara kommer att öka er kunskap om dessa varelser, utan också förbättra era färdigheter som monsterjägare. Må denna bok tjäna som en värdefull tillgång i ert äventyr och en påminnelse om att även de farligaste bestarna kan övervinnas med rätt förberedelse och mod.

Med bästa önskningar och respekt,  
**Professor José-Maria Wulfgang Jeager auf Müssels**  
Professor i Monsterzoologi  
Universitetet i Libra

# Innehåll

<b>Kategorier</b>	4
<b>Æstraler</b>	9
Stjärnbest	9
<b>Bestar</b>	11
Cerberus	11
Grip	13
Jackelop	14
Skvader	15
<b>Förbannade</b>	17
Varulvar	17
Mara	20
<b>Herbanoider</b>	21
<b>Insektoider</b>	21
Æönnskördare	21
Skattbagge	22
<b>Inuaster</b>	23
Härva	23
<b>Konstruktioner</b>	24
<b>Nekrofager</b>	25
Æl-ghoul	25
Ghoul	26
Dränkare	26
Æuranko	27
Æyktbärare	29
<b>Gengångare</b>	30
Banshee	30
Vandöda	30
Ætulas	30
Draug	31
Zemacheker	32
<b>Reliker</b>	32
Æesjy	32
<b>Sanguiner</b>	34
Samca	34
<b>Skogsväsen</b>	34

Äskefora	34
Troll	35
<b>Vattenväsen</b>	37
Havssirener	37
Kelpies	38
Selkies	39
Strandvaskare	39
<b>Älvor</b>	40
Fehundar	40
Irrbloss	41
Nattströvare	42
Rödhätta	43
Småfolk	43





# Kategorier

## Æstraler

Kategorin Æstraler samlar samtliga väsen som har sitt ursprung i Æstralas stjärnfält, där det mest kända, och kanske största exemplet, är Stjärnbestar.

## Bestar

Bestar är de monster som till stor del liknar eller påminner om varelser från vår värld, men som skiljer sig på något sätt: antingen har de förmågor som deras mundana motsvarighet inte har. Exempel på bestar är Gripar, Basilisk och Kockatris.

## Förbannade

Bland förbannade återfinns varelser som har blivit till genom en förbannelse av olika slag. Detta är en väldigt spridd kategori. Varulvar och andra lykantroper är det mest namnkunniga exemplet på en Förbannad. Även Måra ingår i denna kategori.

## Herbanoider

Kategorin herbanoider innefattar alla typer av växtliknande varelser såsom vandrande träd, Dödsrankor eller Venus Flugfälla. Dessa växtliknade varelser är oftast parasitiska eller symbiotiska i sin natur och kan påträffas i olika delar av Ekaya. Majoriteten av dess varelser klassificeras som invasiva då majoriteten har sina rötter i Mellanmården eller annan magisk bakgrund.

Vad som får kategoriseras som en herbanoid är något som är omdiskuterat i Ekayas akademiska kretsar då kopplingen till naturen är en central del i monstrets närvaro. Ett exempel på detta är Æskeforan som vissa vill klassificera som

herbanoid medan andra vill klassificera det som Relikt.

### **Insektoider**

Insektoider innefattar alla de monster som på ett eller flera sätt liknar och påminner om insekter, antingen för att de helt enkelt är större och farligare varianter av "vanliga" insekter eller för att de delar flera drag med just insekter. Denna kategori är väldigt bred och innefattar också monster som kanske borde vara "arachnoider" eller liknande, för enkelhetens skull. Lönnskördaren är ett exempel på en större Insektoid medan skattbaggen är en vanligare och mindre.

### **Inuaster**

Kategorin inuaster innehåller alla varelser som härstammar från och/eller är unika till Inuast/Mörkervaggen. I folkmun kallas Inuaster ofta demoner. Exempel är härvor, Imps och Demoner. Även Inuasts Härskare faller i denna kategorin.

### **Konstrukter**

Konstrukter är de monster som har skapats eller byggts, oftast på magisk och/eller alkemisk väg. Golem och Elementar är klassiska exempel på konstrukter, men även Stima.

### **Nekrofager**

Nekrofager är de monster som primärt livnär sig på de döda varelsekroppar de hittar. De är, med andra ord, asätare. Den viktigaste skillnaden mellan nekrofager och deras motsvarighet i Fauna (gamar och liknande) är att Nekrofager sällan drar sig från att döda varelser för att "skapa" de as som de sedan livnär sig på.

Dränkare och Nackare är vanliga exempel på Nekrofager, och även Flyktbärare ingår i kategorin.

## **Odöda**

Odöda är de (nästan uteslutande) Folk som efter sin död inte har rest genom Malströmmen fått förbli traditionellt döda. Den absoluta majoriteten av alla Odöda utgörs av två typer: Gengångare och Vandöda.

## **Gengångare**

Gengångare är själar utan kroppar. En själ som, av en eller annan anledning, inte kunnat träda över till Malströmmen och gå vidare från Ekaya-livet. Gastar, Banshees och liknande.

## **Vandöda**

Vandöda är motsatsen till Gengångare. De är kroppar utan själar. Kroppar från, främst Folk, som på ett eller annat sätt har väckts till "liv" igen. Oftast är magi inblandat på något sätt. Titulas är en av de största vandöda i Ekaya medan ett av de farligaste exemplena är en zemachek.

Undantag från detta finns i form av vålnader, där en själ är oförmögen att gå vidare till Malströmmen och använder sin döda och ruttande kropp för att hemsöka Ekaya.

## **Relikter**

Relikter är samlingsnamnet på de monster i Ekaya som antingen är uråldriga själva eller som har skapats av en sådan uråldrig. Utöver dessa två gemensamma drag är det primärt en sak som binder samman relikter: de är oerhört farliga. Har man mycket tid på sig att öva tenderar man att bli bra på något, och relikter har haft mycket tid. De allra äldsta relikter sägs ha varit de första varelserna som vandrade Ekaya. För de faktiskt uråldriga varelserna brukar "Relikter" vara det vedertagna begreppet, medan för de varelser som skapats av relikter är det vanligare att använda "Äldre Relikter". Lesjyn är ett exempel på en Relikt.

## **Sanguiner**

Sanguiner är monster vars föda utgörs av levande varelser och vars jaktmetod inte kräver eller alltid resulterar i bytets död. Vampyrer, både högre och lägre, är typiska exempel på sanguiner, men även Ekimmara och Samca.

Denna kategori har flera underkategorier och faktiskt flera kategorisystem. Universitetet i Viveira, exempelvis, delar in Sanguiner efter ett siffersystem: Sanguiner klass I, Sanguiner klass II, etc, medan Det Garonska Imperiet kallar dem för Högre och Lägre Sanguiner, som i sin tur har flera underkategorier.

## **Skogsväsen**

Kategorin Skogsväsen samlar ett flertal monster vars främsta koppling är att de lever i Ekayas skogar. De har sina revir i löv- och barrskogar i samtliga länder i Ekaya, och vissa av dem lever fredligt bredvid de Folk som också bor i skogarna, medan andra utgör en större fara. Ett klassiskt exempel på skogsväsen är Troll.

Då kategorin är så pass öppen finns det ett antal monster som ibland räknas som Skogsväsen och en annan kategori. Ett exempel på detta är Åskeforan som räknas som Skogsväsen och Herbanoid.

## **Vattenväsen**

Kategorin Vattenväsen samlar ett flertal olika monster vars främsta koppling är att de lever i eller nära vattendrag. De har sina revir i hav, sjöar, floder, eller dess stränder. Vissa av dessa monster lever i viss symbios med Folk och är inte aggressiva om de inte hotas, så som selkies, medan andra monster, som Havssirener eller strandvaskare är en aktiv fara för fiskare och andra personer som lever och arbetar nära vatten.

Då kategorin är så pass öppen finns det ett flertal monster som ibland räknas som Vattenväsen och en annan kategori. Det mest kända exemplet på detta är Dränkare som är Nekrofager som nästan uteslutande jagar vid kuster.

### **Älvor**

Älvor är kategorin för alla de varelser som härstammar från och/eller är unika för Mellanmården. Älvfolk, som på många sätt ser ut och beter sig som Folk, är ett vanligt (och farligt) exempel, men även satyrer, småfolk, Fehundar, rån och Mattströvare är exempel på älvor.

## **Æstraler**

Kategorin Æstraler samlar samtliga väsen som har sitt ursprung i Æstralas stjärnfält, där det mest kända, och kanske största exemplet, är Stjärnbestar.

### **Stjärnbest**

Stjärnbestar är ofantliga varelser som reser genom Æstralas stjärnhimmel. De är några av de största dokumenterade varelserna, och mycket om dem är fortfarande okänt. Ingen vet hur gamla de kan bli, och många trodde länge att Stjärnbestarna var odödliga. Detta motbevisades av Magus Birostris som under sin astralvandring stötte på kadavret från en stjärnbest. Runt kadavret återfanns andra stjärnbestar som åt av sin forne artfrände. Magus Birostris observerade därmed också dess kannibalistiska tendenser.

Stjärnbestar är ofta inte aggressiva, men deras storlek gör dem farliga för de som kommer i deras väg. Magiker har berättat om kollegor som svalts hela för att de kommit för nära en stjärnbest, och de räknas som en fara för de magiker som utforskat Æstralas.

Många av de stjärnbilder som Ekayas folk målat upp på natthimlen tros vara baserade på Stjärnbestar.

### **Utseende**

Stjärnbestar är ofantliga varelser - ofta större i storlek än Ekayas främsta krigsskepp. Många av dem ser ut som Ekayas djuphavsdjur i enorm skala - nautilus, trilobiter, krabbor, och liknande varelser - men även stjärnbestar som liknar bläckfiskar och rockor har observerats. De observeras ha en annan relation till tyngdlagen, och kan ses sväva, eller nästan simma, genom Stjärnfälten.



### Utbredning

Stjärnbestar återfinns enbart i Australas, och det är oklart om de kan eller vill ta sig till andra plan. Med tanke på deras storlek skulle det innebära en katastrof om en stjärnbest skulle ta sig till Ekaya.

## Bestar

Bestar är de monster som till stor del liknar eller påminner om varelser från vår värld, men som skiljer sig på något sätt: antingen har de förmågor som deras mundana motsvarighet inte har. Exempel på bestar är Gripar, Basilisk och Kockatris.

## Cerberus

I Mellanmårdens skogar jagar en fantastisk varelse - den trehövdade vargen cerberus. De rör sig i Mellanmårdens urskog och jagar villebråd, allt från gyllne hjortar till älvfolk om de inte är försiktiga. Beståndet av cerberusar har observerats som lågt, men de har få naturliga fiender. Trots sin likhet till andra hunddjur så utgör cerberusen ett undantag i att den inte jagat i flock, utan håller sig i individer eller undantagsvis par. Monsterexperter hävdar att detta är på grund av att det redan finns tre viljor i en individ, och ett flockbeteende är omöjligt.

Cerberusar är ofta aggressiva, men i och med att de har tre huvuden har de ibland olika viljor och interna konflikter, vilket kan vara folks räddning om en cerberus stöts på. Det finns få överlevare som kan berätta om monstret, men de som stött på en förtäljer om hur de förvirrade ett av huvudena, ofta med ett lockbete i form av kött eller annat gott, och att detta skapade konflikt med övriga huvuden vilket gjorde att personen kunde fly när cerberusen var distraherad av sig själv.

Trots sitt ursprung i Mellanmården räknas en cerberus inte som en älva, utan som en best.

## Utseende

En cerberus är större än en vanlig varg, med mankhöjd på över en meter. De är muskulösa och kan utan problem resa stora sträckor i Mellanmården. Deras päls skiftar ofta i svart, brunt och grått, men det har även observerats mer roströda betäckningar med-

an andra hävdar att detta enbart var en blodindränkt cerberus.

Cerberusar har långa ben och stora tassar, men dess klor verkar inte har utvecklats till samma sylvasshet som dess tänder, men säkerställer att cerberusen kan hålla fotfästet även i förrädlig terräng.

Samtliga tre huvuden är farliga, med guldiga ögon som serväl i mörkret, spetsiga öron som påminner mer om en doberman än en varg, samt kraftiga käkar med sylvassa tänder. Det är inte ovanligt att en cerberus huvuden slåss med varandra och de har ofta ärr från dessa strider.



#### Utbredning

Cerberusen finns idag enbart i Mellanmården, något som Ekayas befolkning bör vara tacksamma för. De rör sig i skogarna, och håller sig ofta borta från de olika älvhoven. Cerberusar har observerats i de flesta delar av Mellanmården, med undantag för de nordligaste delarna.

## Grip

Grip är majestätiska och fruktade bestar som svävar genom Ekayas skyar, är en varelse som kombinerar egenskaperna hos en örn och ett lejon. Dessa monster, både vördade och fruktade, stöter man ofta på i de vida och öppna landskapen runt om i Ekaya. Kända för sin imponerande ståtlighet och formidabla styrka, ses gripar som respektfulla varelser.

### Utseende

Korsningen av fågelaktig elegans och kattlik kraft har gripar en majestätiskt och imponerande siluett. Deras framdel och vingar är täckta av fjädrar i varierande nyanser, ofta speglar de landskap de bor i, medan deras vassa klor, kraftfulla vingar och lejonlika bakdel avslöjar en rovdjursnatur. En grips huvud kombinerar den vassa örnblicken med lejonets fruktansvärda käftar, vilket gör det till en formidabel motståndare både i luften och på marken.

En av de mest karakteristiska dragen hos gripar är deras majestätiska vingspann som gör det möjligt för dem att sväva genom himlen med en anmärkningsvärd elegans. Deras förmåga att navigera i skyn gör dem inte bara till en symbol för makt utan också till en kraft att räkna med för dem som vågar utmana dem

### Utbredning

Gripar, som är territoriella varelser, kan återfinnas i olika miljöer över de nordliga till centrala delarna av Ekaya. Från de täta skogarna och höga klipporna i Ælbeir till de karga bergen i Romembergh markerar dessa varelser sina revir där de etablerar bon och vaktar sina domäner med kraft och envishet.

Dessa varelser dras till avlägsna och upphöjda regioner, där de kan överblicka landet nedanför och lätt upptäcka potentiella byten. Gripar föredrar särskilt områden som är rika på vilt, eftersom deras diet huvudsakligen består av stora däggdjur. Ett möte med en

grip är inte ovanligt för dem som färdas genom den vilda naturen,  
då dessa varelser snabbt försvarar sitt territorium från inkräktar



## Jackelop

Denna best beskrivs ofta som en korsning mellan en hare och en hjort. De har kroppen av en hare och hornen av en hjort.

### Utseende och Egenskaper

Jackelopen är vanligtvis avbildad som en stor, harliknande varelse med imponerande hjorthorn som sträcker sig från dess panna och kort, brunaktig päls. Med sina långa bakben och smidiga rörelser är den en utmärkt springare.



### Relation till Skvadern

Jackelopen har en nära relation till en annan liknande varelse känd som Skvader. Dessa två varelser anses vara kusiner och delar många liknande egenskaper, inklusive deras förmåga att leva i flockar, deras snabbhet och smidighet. Det sägs att Jackelopen och Skvadern ibland kan korsa sina vägar och till och med leva tillsammans i harmoni, likt hur sparvar och finkar lever tillsammans.

### Beteende och Habitat

Jackelopen är känd för att leva i flockar, även kallat kolonier. Den föredrar att vistas på öppna gräsmarker och slätter där den kan beta fritt och enkelt undvika rovdjur. Jackelopen är i grunden skygg och undviker därför kontakt med andra varelser. På grund av sitt skygga beteende är inte Jackelopen eller Skvadern ett stort problem för stadsbon, men kan vara förödande för en olycklig lantbrukare, då en flock lätt kan skapa förödelse på deras odlingsfält. Jackelopen är förknippad med Ekayas breda slätter och torrare marker i sina sydligare delar, medan dess kusin, Skvadern, sägs vara vanligare i Ekayas norra områden.

### Bekämpning och Försiktighetsåtgärder

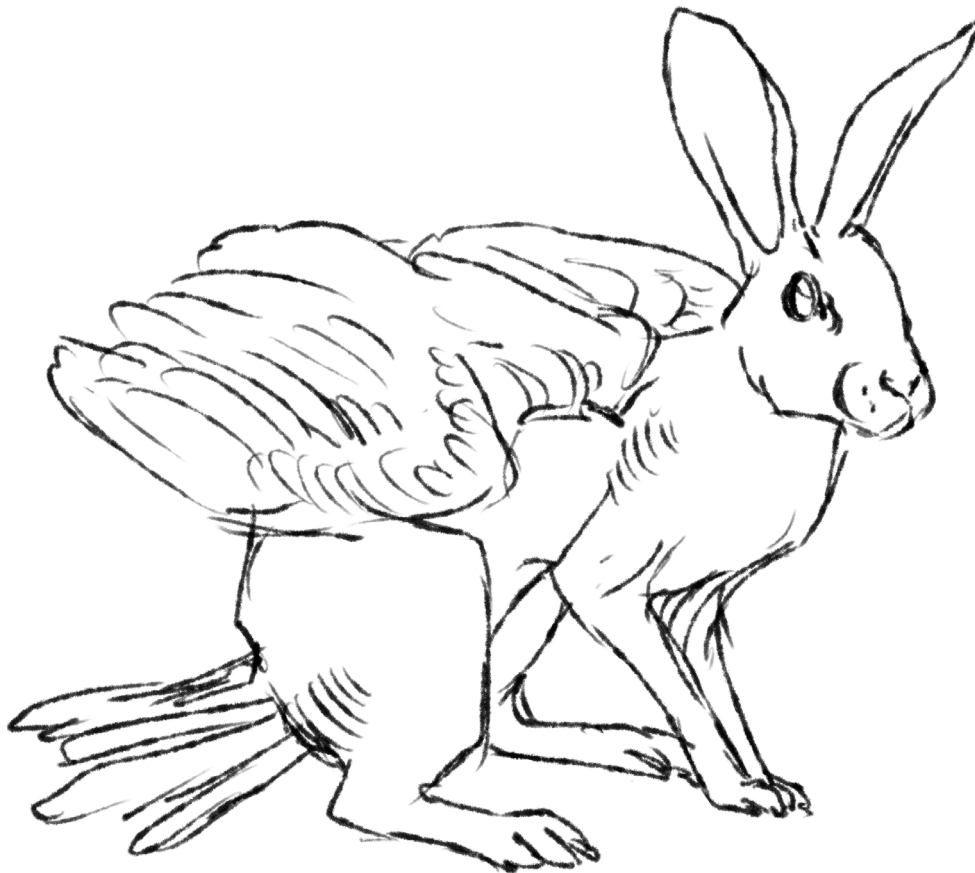
Det sägs att jakten på en Jackelop är en farlig uppgift som kräver mod, skicklighet och strategi. Denna varelse är snabb och smidig och kan springa ifrån sina förföljare med lätthet. Att använda list och tålamod kan vara effektiva taktiker när man försöker jaga en Jackelop, men det är viktigt att vara försiktig och respektera dess naturliga miljö.

## Skvader

Skvader är en kaninliknande varelse som återfinns i Ekyas skogar och på dess fält. Denna varelse, ofta beskriven som en korsning mellan en tjäder och en kanin, har fått sitt namn från dess kombination av en fågelkropp och en kanins huvud och ben.

### Utseende och Egenskaper

Skvadern är vanligtvis avbildad som en liten kanin liknande varelse med spetsiga öron och smala ben. Dess kropp är täckt av brunaktig päls, och dess ögon glimmar listigt i mörkret. Med sina snabba reflexer och smidiga rörelser är den en skicklig jägare och en utmärkt springare.



### Beteende och Habitat

Skvadern är känd för att leva i flockar. Den föredrar att vistas i skogsområden och öppna landskap där den kan jaga sitt byte och undvika sina rovdjur. Skvadrar är allätare, men föredrar att livnära sig på insekter. Skvadern är en skygg varelse som undviker kontakt med folk, men det sägs att den kan bli aggressiv om den känner sig hotad eller trängd på sitt territorium.

Skvadern är förknippad med skogar och öppna landskap i mellersta och norra Ekaya, medan dess kusin Jackelopen, sägs vara vanligare i Ekayas södra och torrare regioner.

### Relation till Jackelopen

Skvadern har en nära relation till en annan varelse känd som Jackelopen. Dessa två varelser anses vara kusiner och delar många liknande egenskaper, inklusive deras förmåga att leva i flockar, deras snabbhet och smidighet. Det sägs att Skvadern och Jackelopen ibland kan korsa sina vägar och till och med leva tillsammans i harmoni.

En Skvader beskrivs vanligtvis som en korsning mellan en tjäder och en kanin, medan en Jackelop anses vara en korsning mellan en hjort och en hare. Jackelopen har vanligtvis längre öron och en större kropp än en Skvadern.

# Förbannade

## Varulvar

En varulv, även känd som lykantrop, är en varelse som anses vara en hybrid av både människa och varg. Den sägs bära med sig det värsta från båda arterna: vargens primära natur och blodtörst tillsammans med människans hänsynslöshet och grymhet. Varulvar förekommer dock ibland alla folkslag, och det finns dokumenterade fall med både orcher och alver som fallit för förbannelsen. Ursprunget till lykantropin, eller varulvsförbannelsen, antas vara en form av förbannelse som kan spridas från en bärare till ett offer.

### Egenskaper

När en varulv transformeras till sin monstruösa form förlorar den all besinning och kontroll. Varulvar är bra mycket starkare än till och med härdade krigare samt snabba nog att springa ikapp alla förutom de snabbaste hästarna. De kan sällan minnas några av de hemska handlingar de utfört i sitt monstruösa tillstånd. Förvandlingen sker oftast i samband med fullmånen, och attacker tenderar att vara extra brutala under fenomenet blodmåne, även om inget direkt samband har kunnat bevisas.

Varulvar är vanligtvis aktiva under natten och jagar ensamma, medan de drar sig undan samhället och gömmer sig i kloaker eller vildmarker när de inte är i sin mänskliga form. Varulvar är i grunden nattvarelser och är aktiva under fullmånens sken under vilken de transformeras.

De jagar under normala omständigheter ensamma, eftersom det är mycket ovanligt att en varulv inte förmår nedlägga sitt tilltänkta byte.

Varulvar besitter en form av regenerativ förmåga på så vis att deras sår läker övernaturligt snabbt. Vittnen har beskrivit att de sett vad som verkat vara dödliga skador sluta sig framför deras ögon.



### Beteende

Som tidigare nämnt har varulven ofta svårt att minnas vad som hänt när de antagit sin monstruösa form och blir ofta opropor-tionerligt aggressiva om man pressar dem för mycket. Man brukar säga att en person smittad med varulvsförbannelsen utvecklar ett aggressivare och vargliknande temperament i vardagen samt en känslighet mot silver och cassium, vilket antyder magisk koppling.

På grund av sin hamnskiftande natur finns olika sätt att avgöra om någon är en varulv eller inte. Oftast väntar man bara till full-måne, en mer vetenskaplig metod som kallas för Wolfkampf-testet har börjat prövas på olika ställen i Ekaya. Testet går ut på att man mäter emotionella responser hos misstänkta hamnskiftare genom att utsätta dem för hypotetiska scenari-on som kan få dem att trigga eller avslöja sin naturliga form.

## Utbredning

Det är fortfarande inte bekräftat exakt hur varulvar kom till Ekaya från första början. Legender och berättelser talar om att det i grund och botten är en förbannelse som har förmågan att spridas vidare från en bärare till ett offer, som den grymmaste sjukdom gudarna skådat.

Varulvar finns utspridda över hela Ekaya. Chansen att möta en varulv brukar generellt vara högre på landsbygden än inne i städer.

## Att möta en varulv

Den som kommer i kontakt med en varulv i sin monstruösa form bör vara extremt vaksam då lykantropens styrka och reflexer exceptionellt ökar till den grad att ingen människa kan ta sig an den ensam utan förberedelser.

En tidigare rekommenderad metod för att oskadliggöra en varulv var att använda svärd som smörjts in i olja utblandad med Akonitin, extraherat från växten Stormhatt. Stormhatten är dock sällsynt och svår att få tag på. Ett substitut är Akleja, som är mer lättillgänglig men mindre potent.

## Mara

Maror är alver som ovetandes hamnskiftar till ett mardrömslikt väsen efter en traumatisk förlust. De är besatta av de avlidna och lever för att hämnas på de levande. De beskyller de levande för sin förlust och det enda de önskar är att få återse sin käresta. Deras natur är minst sagt besynnerlig, och deras närvaro minst lika oroande.

### Beskrivning

Den drabbade alven förvandlas nattetid till en oljig dimma som kan ta sig in genom minsta kvisthål. Då den tar fast form kryper den upp på sovandes bröst och kramar luft och livskraft ur sitt valda byte. De drabbade upplever hemska mardrömmar, svettas ymnigt och har svårt att andas. Vid soluppgången återvänder maran till sitt hem och förvandlas tillbaka till sin alviska form.

En mara har ibland setts rida hästar, vilket lett till smeknamnet nattmaror. Dessa hästar hittas på morgonen på sin spilta med martovor i manen och svetttränder i pälsen.

### Utbredning

Maran, mycket likt Bansheen, är inte låst till någon specifik region eller land i Ekaya, utan snarare till Ekayas alviska befolkning. Där det finns alver finns det också Maror, desto fler alver, desto högre chans att man stöter på Maror.

## **Herbanoider**

Kategorin herbanoider innefattar alla typer av växtliknande varelser såsom vandrande träd, Dödsrankor eller Venus Flugfälla. Dessa växtliknade varelser är oftast parasitiska eller symbiotiska i sin natur och kan påträffas i olika delar av Ekaya. Majoriteten av dess varelser klassificeras som invasiva då majoriteten har sina rötter i Mellanmården eller annan magisk bakgrund.

Vad som får kategoriseras som en herbanoid är något som är omdiskuterat i Ekayas akademiska kretsar då kopplingen till naturen är en central del i monstrets närvaro. Ett exempel på detta är Rskeforan som vissa vill klassificera som herbanoid medan andra vill klassificera det som Relikt.

## **Insektoider**

Insektoider innefattar alla de monster som på ett eller flera sätt liknar och påminner om insekter, antingen för att de helt enkelt är större och farligare varianter av "vanliga" insekter eller för att de delar flera drag med just insekter. Denna kategori är väldigt bred och innefattar också monster som kanske borde vara "arachnoider" eller liknande, för enkelhetens skull.

Lönnskördaren är ett exempel på en större Insektoid medan skattbaggen är en vanligare och mindre.

### **Lönnskördare**

Lönnskördaren är ett insektsliknande monster som rör sig på två ben och använder sina framben för att anfälla och greppa sina byten. Med starka mandibler som kan punktera lättare rustning samt sarga kött och bryta ben, är detta monster en fruktad fiende. De är närsynta och färgblinda och reagerar främst på rörelse, ljud och dofter. Höga ljud, såsom explosioner och metalliskt bankande, kan desorientera dem.

## Utseende

Önnskördaren har ett starkt exoskelett på huvudet, ryggen och extremiteterna. Deras buk är dock mjukare och inte lika täckt av exoskelett. Önnskördaren är tekniskt sett fyrbent men de kan balansera på sina bakben och rör sig ofta på två ben. Frambenen växer ut i ett par "raptoriala" skärar, likt bönsyrsor. Kroppen är uppdelad i tre delar: huvud (cephalon), mellankropp (thorax) och bak-kropp (buk). Hela kroppen är täckt av ett exoskelett av härdat kitin.

Deras triangelformade huvud har stora mandibler med en bitstyrka likt en Zelicájsk kangalhund, vilket gör dem kapabla att krossa både ben och ringbrynja. På deras ryggplattor växer styva borst som ännu inte har någon känd funktion.



### Egenskaper

Önnskördaren utsöndrar två sorters gift-sekret från sina olika lemmar: Mandiblerna: Ett nervgift som orsakar muskelstelhet och smärta, vilket kan leda till förlamning. Skärorna utsöndrar ett blödargift som förhindrar blodet från att koagulera, vilket gör att sår inte sluter sig naturligt. Alkemisk motgift och behandling finns, men är svår att återskapa utan träning eller kunskap.

### Beteende och Livsmiljö

Önnskördare har dålig syn och är beroende av rörelse för att upptäcka byten. De har starka luktorgan och känsliga öron, vilket gör att starka doftspår och plötsliga, skarpa ljud kan förvirra dem. Deras favoritföda är dränkare och skattbaggas, och blodet från dessa kan användas som lockbete.

Önnskördaren spenderar mycket tid stillasittande men kan med explosiv snabbhet anfälla under korta perioder. Det finns teorier om att de samlar styrka från solen, då de ofta lämnar sina gömställen för att solbada. Deras andningsorgan liknar trakeér, vilket antyder en möjlig symbiotisk relation med växter.

### Utbredning

Önnskördaren är allätare men föredrar en energirik kost från större villebråd. De anfäller från väl valda gömställen och kan decimera en hel flock med djur innan de återvänder för att fästa på de lik som de lämnat kvar. De är asätare och bygger sina bon i större håligheter som grottor, döda träd eller övergivna källare vilket gör att det kan påträffas över nästan hela Eka-ya. Dock anses den vara vanligare i kontinentens centrala delar.

## Skattbagge

Skattbagge är ett insektsliknande monster som är ett av Ekayas vanligast förekommande skadedjur. Skattbaggens larver lever på damm och stoft från ädelmetaller. Larven kallas vanligen guldmask.

### Utseende

Den fullt utvecklade baggen har en cirkulär kroppsform och blir inte mycket större än ett kopparmynt. Färgen kan variera baserat på ädelmetallen den ätit som larv - vanligast är koppar. Som larv är den inte större än ett riskorn och oftast svart. Täckvingarna är något böjda och har längsgående rännor. Kroppens undersida, extremiteterna och antennerna har en svartbrun färg.

Skattbaggen är aktiv på natten och livnär sig på ädelmetaller och andra ämnen som innehåller mineraler. Ibland äter de andra insekter eller till och med sina egna larver. Under dagen vilar de oftast gömda, och kan lätt misstas för vanliga mynt. De vuxna individerna kan flyga men gör det sällan. Larverna äter liksom baggen ämnen med stärkelse men de är något mer kannibalistiska i sin natur.

### Utbredning och Habitat

Skattbaggen trivs i mörka och varma utrymmen, vilket gör insidan av en penningpåse till ett ypperligt näste. De tål inte kyla vilket får baggen att gå in i dvala. Detta gör att baggen kan påträffas i nästan hela Ekaya. De sprids vanligast av att en äventyrare har plockat på sig pengar ifrån lik vid slagfält eller sunkiga tavernor.

Baggen lägger under hela sitt liv, som varar i tre till fyra månader, 100 till 150 ägg. Äggen lämnas glest fördelade eller i små grupper. De ovala och klibbiga äggen har en längd på 1,5 mm. Vanligen klistras stoft fast på äggen som ger bättre kamouflage, samt underlättar att äggen fastnar på insidan av en penningpåse. Skattbaggen är ett av Ekayas vanligaste skadedjur och drabbar såväl adel som ofrälse. Därför är det extra viktigt att man håller koll på vart man plockar upp sin mynt, sin penningpåse och vem som betalar en.

# **Unuaster**

## **Härva**

Mörkervaggan är hem till många olika, fruktansvärda invånare. De allra lägsta av dessa kan knappast beskrivas som mer än maskar som krälar i skuggan av dem med faktiskt makt och inflytande. De har ingen möjlighet ensamma att påverka eller influera andra demoner eller andra plan, men ibland händer det att revor eller svagheter mellan planen kan tillåta dessa lägre varelser att ta sig över ändå.

Det spekuleras att om tillräckligt många samlar sig i stora nog klungor kan det själva samla tillräckligt mycket kraft för att korsa planen, antingen genom att skapa sig en ny reva eller ta sig igenom en redan existerande. De saknar fortfarande möjlighet att ensamma skapa några större problem utan tenderar att lösas upp och förintas om de inte lyckas hitta något sätt att hålla ihop sin samlade massa av demonisk energi. Dessa klungor, som närmast kan jämföras med det zoologiska fenomenet av en "råttkung", brukar refereras till som härvor.

Det allra lättaste sättet för härvan att bibehålla sin form på är att använda sig av någon annans, varav att härvan snabbt tenderar att letar sig till den närmsta varelse svag nog för dem att besätta, detta brukar i det allra flesta fall bestå av olika typer av djurliv. Högre tänkande väsen tenderar att vara för svårkontrollerade för massan att lyckas behålla sin form inuti och fortfarande styra på något vettigt vis utan brukar implodera efter en väldigt kort tid.

Hos en brokig skara av delade demoniska viljor finns det en gemensam nämnare, en hunger. En hunger efter makt, efter syfte, efter förödelse, vad det än kan vara, så slutar det i en varelse utan någon högre förmåga till tanke än de allra mest primaliska och ofta destruktiva, oavsett om varelsen tidigare var ett rovdjur eller inte. Varelsens tidigare instink-

ter är oftast kvar vilket leder till att den ena härvan sällan är den andra lik utan behöver oftast olika taktiker för att nedgöra.

När dessa härvor besätter en varelse binder de sig samman med denna och skapar en muterad best med förmågor utöver vad varelsen i vanliga fall besitter. De blir större, starkare, snabbare, och tåligare, varelser som vanligtvis inte brukar klassificeras som monster är numera i allra högsta grad ett monster. Svårigheten att nedgöra en härva beror på vad för typ av varelse det är som blivit besatt, det allra flesta utgör en utmaning även för erfarna monsterjägare, och rovdjur, speciellt större rovdjur kräver ofta grupper av monsterjägare för att nedgöra. Sättet att förgöra en härva är dock relativt enkelt, förgör kroppen den besitter och härvan kommer snabbt att falla isär och så småningom förinta sig själv när de små maskliknande varelserna antingen självdör eller ger sig på varandra. Det finns självklart andra sätt att hantera härvor på också om man vill bibehålla kroppen den besitter, men dessa skulle med största sannolikhet kräva någon form av magi och vad folk vet finns det ingen som hittills har försökt.

Det är vanligt att referera till vad det är för typ av varelse som blivit besatt av härvan istället för bara "härva", till exempel Räv-Härva, Varg-Härva, Kanin-Härva etc etc. Härvor och främst de beståndsdelar som blir kvar strax efter att kroppen har blivit förstörd är en utmärkt källa för Aspekten Demon i både alkemi och magi. Det kräver dock att man lyckas fånga upp dem strax efter att den blivit nedgjord. Härvan är som mest koncentrerad strax efter att kroppen gått under och innan den upplöses helt men delar av härvan kan ibland finnas kvar kring kroppen efteråt, i sällsynta fall i flera dagar, men vanligtvis i högst några minuter beroende på härvans storlek och om de inte också förstörs tillsammans med kroppen. Dessa delar är dock inte lika stabilt eller kraftfullt som koncentratet tagit från en härva precis innan eller medans den faller isär.

## Konstruktioner

Konstrukter är de monster som har skapats eller byggts, oftast på magisk och/eller alkemisk väg. Golem och Elementar är klassiska exempel på konstrukter, men även Stima.

## Nekrofager

Nekrofager är de monster som primärt livnär sig på de döda varelsekroppar de hittar. De är, med andra ord, asätare. Den viktigaste skillnaden mellan nekrofager och deras motsvarighet i Fauna (gamar och liknande) är att Nekrofager sällan drar sig från att döda varelser för att "skapa" de as som de sedan livnär sig på. Dränkare och Mackare är vanliga exempel på Nekrofager, och även Flyktbärare ingår i kategorin.

## Al-ghoul

En al-ghoul är en varelse som kombinerar egenskaper från ghouler, människor och möjligen orcher. Dessa varelser har samma synförmåga och snabbhet som en ghoul, men med en smidighet och grymhet som kompletteras av en intelligens jämförbar med en orch eller människa. Trots deras avancerade egenskaper behåller al-ghouler en karakteristisk lukt som skiljer dem från deras döda motsvarigheter.

### Utseende

Al-ghouler har vissa estetiska skillnader från vanliga ghouler. De framstår ofta som mer monstruösa, med fler tänder och en mun som liknar en igels. Rapporter från Rasvaniens träskmarker beskriver al-ghouler med tentakler istället för vanliga lemmar, vilket ytterligare bidrar till deras skrämmande utseende.

### Egenskaper och Beteende

Trots sina monstruösa drag är al-ghouler inte odöda och bör inte betraktas som vanliga nekrofager. De representerar ett mellanting, fördärvade och korrupta, fastbundna mellan liv och död. Al-ghoulens beteende är en fascinerande kombina-

tion av aggression och försiktighet. De är starkare än en vältränad människa och kan lätt kontra en jägares försök att skada dem i en sammandrabbning. Om någon blir greppad av en al-ghoul kan klorna orsaka snabb blodförlust eller värre.

Vid jakt utnyttjar al-ghoulen sitt förhöjda luktsinne för att upptäcka offer på avstånd. De är listiga och skickliga på att söka skydd, vilket visar att de fortfarande behärskar konsten att ligga i bakhåll tack vare sin kvarvarande intelligens. Likt en vargflock kan al-ghoulen agera som flockledare, och därför hittas de ofta tillsammans med vanliga ghoular. Resande som rör sig längs forna slagfält och platser med fördärv bör vara mycket försiktiga när de navigerar dessa landskap.

#### Utbredning

Al-ghoulen hittas oftast i områden där vanliga Ghoular finns, då dessa antas leva i någon form av symbios. Vanligast att hitta dem är i närheten av slagfält eller förrädiska bergspass.



## Ghoul

I de mörkaste djupen av Ekaya strövar den gåtfulla och skräckinjagande varelsen: ghoulen. Legender från hela världen berättar om dess troliga ursprung, där alver och människor, driven till desperata åtgärder efter krig eller andra katastrofer, tvingats till kannibalism. Efter att ha försmäktat i skuggorna av brända byar och slagfält genomgår dessa plågade själar en skrämmande förvandling och blir de ohyggliga kräk som nu vandrar i världen. Detta är dock bara en teori om varför ghoulerna existerar.

### Utseende och Egenskaper

Ghoulerna är en varelse som inte bör underskattas. Med en förvånansvärt stryktålig, förruttnad kropp frammanar den både skräck och panik hos de flesta människor. Bara doften från en enda ghoul sägs kunna få magen att vända sig på den ovetande. Denna vidriga asätare har alla nödvändiga egenskaper för att överleva; en dödlig blekhet, ett groteskt ansikte och en käft full av sylvassa tänder i en formidabel käke, som sägs kunna krossa vilket ben som helst.

Enligt rapporter från erfarna monsterjägare som specialiserat sig på nekrofager (odöda varelser) kan man åldersbestämma en ghoul genom att räkna antalet tänder, då dessa sägs öka med åldern. Munnen blir även gradvis mer cirkelformad med tiden, troligen för att kunna hålla ett tydligare och fastare grepp om sitt byte.

### Beteende och Livsmiljö

Ghoulens omättligen hunger efter rått kött driver den till att begå obeskrivliga handlingar. Den frossar i sig resterna av sina offer i skydd av skrymslena i sina lyor. Kadavren från dessa offer blir oftast en del av lyan, eller i värsta fall en ny ghoul. Ghoulerna agerar ofta i mörka och övergivna platser som slagfält och ruiner, där de kan undvika upptäckt och överleva på de döda kropparna som finns där.

## Myter och Legender

Ghoulens existens förblir en bestående gåta som omgärdas av mörka legender, stora slagfält och primala rädslor. Den är en ständig påminnelse om Ekayas hemiska mysterier som fortsätter att fångsla och skrämja även de mest rutinerade monsterjägarna. Ghoulen är en symbol för de dolda fasorna i världen, och dess närvaro väcker både fascination och fruktan.



## Dränkare

Dränkare är ett av de mest kända exemplen på en nekrofag. Det sägs att Dränkare är dränkta offer återkomna för att ta hämnd på sina mördare. Så är icke fallet. Sitt folkliga namn till trots är det dock relativt sällan ett dränkareoffer faktiskt hinner drunkna - dränkare jagar i grupp och har mer än tillräckligt med tänder och klor för att döda sitt byte långt innan någon faktiskt drunkningsdöd hinner inträffa.

Ofta dödas bytet rent av på stranden eller i träsk där vattnet inte ens når till knäna. Dränkares vanligaste offer är fiskare och tvättare, då deras främsta jaktmetod är att ligga i bakhåll precis i vattenbrynet eller i sankmark. Ofta kryper de upp bredvid ett stycke drivved, en sandbank, en klippskreva eller gräver ned sig under markens toppskikt för att maskera sin närvaro.

Dränkare är dock väldigt generösa med vad de kan tänka sig att äta och är oftast fullt nöjda med att livnära sig på vad än större bosättningar låter flyta nedför strömmen.

## Utseende

Dränkare är oftast huvudet kortare än den genomsnittlige bybon, med markerad ölmage och vad som på avstånd ofta missas för en "tuppkam" som egentligen är en ryggfena som sträcker sig från mitten av hjässan och ned över ryggraden. Detta tillsammans med gälar i halspartiet och simhud mellan samtliga fingrar och tår ger dem utomordentlig manöverförmåga under vatten. Huden upplevs ofta missfärgad i olika nyanser.



### Utbredning

När en grupp dränkare är inte svåra att hitta. Börja i den drabade bosättningen och följ vattendraget nedströms. Finns inget vattendrag finns det ett träsk, myr eller annan sankmark där de sannolikt uppehåller sig. Vandrar du längs med dessa landmärken kommer dränkarna förr eller senare att överfalla dig.

Vanligast stöter du på en vid sötvattenskällor i dessa länder i Ekaya:

Albeir, Caphar, Romembergh, Taronne, Viveira

## Luranko

Som jägare kan du ofta känna dig som skogens konung. Ingen björn, varg eller vildsvin är rovlystna nog för att kunna undvika din mästerliga pricksäkerhet.

Plötsligt hör du visslandet av ett par gigantiska vingar, och ett öronbedövande vrål. Du hinner knappt höja blicken innan en varelse med vingar dubbelt så stora som dig själv landar mellan dig och ditt byte. En fullvuxen Luranko med ett vidöppet, illaluktande gap stirrar hotfullt mot dig, en mörkgrön vätska rinner från den spetsiga näbben och fräter sönder gräset vid dess fötter.

Såret i ditt lår värker till från senast du stötte på ett monster som detta och samma gröna vätska vidrörde din kropp. När du såg dina muskler frätas bort framför dina ögon. Detta byte går förlorat. Du går hem tomhänt, men du lever än en dag. Inga djur må vara hot nog gentemot dig, men din bössa är ingen match mot ett hungrigt monster.

### Utseende och Beteende

Denna mycket stora flygande varelse har en kroppslängd på vanligtvis 150 cm och en vikt på upp till 50 kg. Den har vanligtvis ett vingspann på 3 till 3,5 meter och den kilformade stjärten har samma längd som de spetsiga vingarnas bredd.

En Luranko föds alltid med en ljus, nästan vit, färg och utvecklar mer färg när den blir vuxen. De vanligaste färgerna är gråbrun och sandbeige för att smälta in i miljön den lever i. Huvudet, som behåller den ljusa färgen den föds med, utvecklar vid vuxen ålder en svart rand som börjar vid ögonen och slutar vid näbben. En ovanligare typ av Luranko blir röd, i alla nyanser från rost till blod. Det finns just nu ingen allmänt erkänd teori om varför vissa får denna färg, men folktron kring dessa varelser säger att dessa varianter är de som blivit korrumperade efter vistelser i Wildmarken och förändrats till sinnet såsom fysiskt. Dessa röda varianter har

visat en tendens för att oförvållat attackera människor och annat folk. Ögonen på en Luranko är alltid ljusa inuti en klarröd cirkel.

Lurankons huvud är relativt litet jämfört med resten av kroppen men mycket långt och sitter på en tjock, stadig nacke. Näbben slutar i en läskig, vass krok som används för att gräva igenom köttet på deras offer efter dess riktiga byte — ben och märg.

Luranko är asätare och dödar själva mycket sällan sina offer. De jagar genom att förfölja bestar, samt folk som jagar, och väntar på att de dödar sina byten innan de flyger ned för att skrämma bort bestarna och flyga iväg med kadavret. Ibland observerar de bestarna längre och väntar tills de ätit bort vad de vill av kroppen och lämnar platsen innan de flyger ned. Dock, till skillnad från andra nekrofager, så äter de inte kött. Den livnär sig på benen av varelser och märgen inuti.

En Luranko attackerar sällan människor, men är aggressiv när det kommer till sitt revir. De välkomnar inte andra Luranko på sina områden såvida det inte är häckningstid. Ett kontrakt kan placeras på en Luranko om de etablerat sitt jaktområde för nära en by som livnär sig på jakt eller slakt av boskap, där de ofta ombeds förflyttas eller dödas.

### Egenskaper

För att underlätta matsmältningen kan en luranko kräkas upp sin galla med syftet att börja lösa upp benen innan den äter dem. Denna galla används även i offensiva eller defensiva syften om den känner sig hotad. Det är fruktansvärt oklokt att bli utsatt för denna galla då den hastigt kan smälta både kött och ben. Om gallan kan förvaras utan att smälta igenom sin behållare är det en potent alkemisk ingrediens, där den främst används i gifter och bomber.

### Utbredning

Luranko lever i Ekayas bergskedjor men kan ibland ta sig ned till

foten av ett berg om den har brist på föda. Luranko har rapporterats, om än sällan, i Viveira, Nexalia, Tekozad, Caphar, Romembergh, Gara, Telam och i den nordöstligaste delen av Zelicáj. Det anses också sannolikt att de tar sig till Vildmarken i särskilt desperata tider. Det är oklart om deras beteende förändras av dessa vistelser.

### **Lykttbärare**

Lykttbärare är ett viktigt undantag i monstersläktet nekrofag. Det må vara en överdrift att kalla lykttbärare intelligenta, men att de besitter en lömskhet och en illvilja som inte ens vildalver når upp till är utom allt tvivel. I lågländerna är det rentav så att stigfinnarna vägrar att resa då dimman ligger över markerna. En stigfinnare berättar att om diset drar in när hen passerar ett särskilt träsk så beordras hela följet stanna tills sikten är klar igen - även om det så tar hela natten, ståendes med vatten till armbå-lorna och blodiglar i brokorna. Lykttbärare har, kanske passande nog, det mest vilseledande folkliga namnet av alla nekrofager.

En lykttbärarens huvudsakliga jaktmetod är att separera resesällskap från varandra. Genom en form av magi som ännu är undermåligt studerad kan dimman manipuleras så att både ljus och ljud förvrängs på subtila vis. Lykttbärare jagar alltid ensamma. En kamrats rop hörs plötsligt från ett annat håll än tidigare, och på så vis leder lykttbäraren offret mot sin död. Det händer att lykttbäraren använder ljuset som den alstrar från en hållighet i bröstko-rgen eller från ögon och mun för att lura offret direkt till sig för att döda med klor och tänder, men det är minst lika vanligt är att offret leds över kanten till en ravin för att slås ihjäl av fallet eller in i en grotta där lykttbäraren kan stänga in dem för senare konsumtion.

### **Utseende**

Namnet Lykttbärare gör anspråk inte på ljuset i dimman, utan på dimman själv och därför inte ska förvirras med Drbbloss. Ett vanligt missförstånd är att lykttbärare bara jagar i dimma. Sanningen är att om vädret är sådant att ingen naturlig dimma uppstår så skapar lyktt-

bäraren sin egen. De förekommer bara på platser där en naturlig dimma kan uppstå, så som sankmarker, bergspass och runt floder och sjöar men de har också dokumenterats vandra mellan jaktplatser.

Därför är det svårt att faktiskt beskriva en Lyktbärares fysiska form då den kan lätt skifta utseende beroende på situation och omgivning. Men de som sätt en Lyktbärare på nära håll beskrivs på följande sätt: Lyktbärare är generellt bra mycket större än sin kusin, dränkare, särskilt huvud och händer är oproportionerligt stora och de saknar också de fenor, gälar och simhud som är typiska för dränkare. Det händer att lyktbäraren använder ljuset som den alstrar från en hålighet i bröstkorgen eller från ögon och mun för att lura offret direkt till sig för att döda med klor och tänder.

### Utbredning

Du hittar oftast Lyktbärare vid ensliga stigar, öppna fält och kanten av sjöar under de årstider då dimman är som tätast. Du möter vanligast detta monster här: **Albeir Caphar Gara Nexalia Romembergh**

### Anmärkningsvärda möten

Inga anmärkningsvärda möten har vid detta tillfälle nedtecknats, skulle du möta en **följ aldrig en lyktbärare**



# Gengångare

## Banshee

En Banshee är en gengångare - den spektrala formen av en förargad själ, oftast av alvisk härkomst. Den som lyckas komma nära kan se hur de förvridna formerna löst speglar personen den en gång var.

## Utseende

Banshees är en gestaltning av en förargad själ från en person, oftast alv, som dött under plågsamma eller mystiska omständigheter. De träffas på i sammanhang där de försöker varna de kvarlevande om faran som dräpte dem, vilket ofta görs genom att försöka skrämman bort personerna. I de fall då personerna inte lämnar platsen kan bansheen bli våldsamt i försök att få dem att inse sitt misstag. Deras lysande astrala kropp svävar graciöst över marken och har ett utseende som efterliknar personen den en gång var när de var vid liv.

## Utbredning

Att möta en banshee ses av många som ett stort omen, då få har levt länge nog efter sitt möte för att berätta för allmänheten om den. Precis som Maran, så är inte Bansheen låst till någon specifik region eller land i Ekaya, utan snarare till Ekayas alviska befolkning. Dock anses det vara vanligare att stöta på en Banshee i Zelicáj, Albeir och Caphar än på övriga platser i Ekaya. Detta tros bero på att alverna där tenderar gå ett brutalare öde till mötes.

## Vandöda

Vandöda är motsatsen till Gengångare. De är kroppar utan själar. Kroppar från, främst Folk, som på ett eller annat sätt har väckts till "liv" igen. Oftast är magi inblandat på något sätt. Tulas är en av de största vandöda i Ekaya medan ett av de farligaste exemplena är en zemachek.

### Tulas

Tulas är det urgamla namnet på de vandöda som sätter skräck i alla sjöfarare som håller till i det västra havet. Tulas, även kända som sjöjättarna, håller till på botten av de djupaste haven och det mörkaste vatten. Tulas utgörs oftast av en vandöd jätte eller ett vandött Stortroll, som dött på eller nära havet och sedan återuppstått. Anledningen till en reanimering är oklar: legender säger att en nekromantiker en gång skapade en så stark Tulas att den i sin tur kunde skapa egna, medan andra historier förtäljer att en Tulas uppstår när Havet självt finner den värdig. En annan spekulation är att Tulas har en koppling till Tnuasts härskare.

Legenderna berättar också att de själar som dras ner i havets djup blir korruperade av mörkret; deras kroppar blir Tulas och deras själar ständigt flämtandes efter luft, konstant drunknande tills galenskap tar över deras sinnen helt. Sjömän hävdar att det finns tusentals, om inte miljontals, Tulas nere i havets botten som är av människostorlek, och vi endast ser fåtalet korruperade jättar.

Enligt sagorna var det en enorm Tulas som en gång i tiden vaknade upp i vrede och krossade den del av Ekayas land som blev Lazulias ögrupper. Det sägs också att det kommer en dag då Tulas kommer marschera mot land för att utplåna och sänka Ekayas land undervatten.

### Utseende

De beskrivs som gigantiska humanoida varelser med döden som ansikte och tentakelliknande hår och enorma armar, starka nog att kunna dra ner skepp i havet. De förekommer i olika storlekar, men de flesta är mellan sex och tjugo meter i höjd och muskulösa. De är förvånansvärt bra simmare för sin stor-

ek, och kan utan problem navigera stora vågor och strömmar.

### Utbredning

De som söker döden och vill träffa på en *Ætulas* ska söka sig västerut med ett skepp, förr eller senare kommer havet storma även om vädret är otroligt klart. Tentakler eller en jättestor arm kommer greppa tag om skeppet för sedan dra ner den till det mörka djupet. I ovanliga fall har liket av en *Ætulas* spolats upp på en av *Ækayas* västra stränder.

### Draug

Draug eller Drauger, är en av de vanligaste odöda monster som finns i *Ækaya*. Dess avandöda väsen, ofta förknippade med begravningsplatser och slagfält, förkroppsligar en blandning av rädsla och mystik.

Drauger är vanligtvis långsamma och enkla att förutse. De utmanövreras enkelt av en snabbfotad och kvicktänkt jägare, som undviker deras attacker och hittar öppningar för anfall.

### Utseende

En draug är de återuppväckta kropparna av avlidna, trots detta behåller Draugen en viss likhet med sitt tidigare jag men är också fyllda av tom ondska och korrupcion.

Legender runt om *Ækaya* beskriver dem som fruktansvärda varelser med övermänsklig styrka och förmågan att sätta ihop sig själva efter att kroppen sargats eller delats. Därför är det inte ovanligt att se en Draug med missmatchande lemmar, eller ibland sakna dem helt.

På grund av sin odöda natur kan Drauger vara motståndskraftig mot vissa typer av vapen och skada, undantagsvis Silvervapen som är effektivt mot Drauger såväl som andra odöda varelser.



## Zemacheker

Att som magiker bilda en pakt med en demon är aldrig riskfritt, och att dessutom binda sig till en av Ŧnuasts H rskare kan inneb ra att magikern tvingas tj nstg ra  ven efter dennes d d. Zemacheker r knas till od da, och mer specifikt vand da - allts  kroppar utan sj lar. De  r en av de farligaste versionerna av dessa d  de,  ven om de saknar sin sj l, har kvar sin magi och kan orsaka ofantlig skada och kaos. Ingen vet exakt vad som h nder med sj len n r en zemachek skapas, men den mest utbredda teorin  r att sj larna h lls f ngna i Ŧnuast av h rskaren de  r bundna till.

### Utseende

Zemacheken  r en m nniska, alv eller orch som kort efter sin d d  teruppv ckts och tvingas utf ra sin h rskares order. De  r n stan uteslutande individer som f re sin d d var Paktmagiker till en av Ŧnuasts h gre eller l gre h rskare. P  grund av att de en g ng var vanligt Folk kan de se ut n stan precis hur som helst. De  r dock generellt blekare och mer utm rglade  n Folk, och kan ha rester efter de skador som dr pte dem ursprungligen.

### Utbredning

Zemacheker  r ovanliga. F r det f rsta  r Ŧnuastiska Paktmagiker inte s rskilt vanliga, och f r det andra  r det  n f rre av dem som anses tillr ckligt viktiga eller skickliga f r att  teruppv ckas. N r de dock dyker upp kan de g ra det varsomhelst i Ekaya.

# Reliker

## Lesjy

Lesjyn är en mystisk och uråldrig skogsvarelse som ofta misstas för att vara en gudomlighet av de som lever i skogens djup. Detta väsen är extremt sällsynt och mycket farligt. Det är också en av skogens mest fascinerande och fruktade varelser. Lesjyn har en stark koppling till Myvmare. Exakt hur är omdiskuterat - vissa menar på att Lesjys skapas genom frivilliga som överlåter sitt allt till Myvmare för att skydda skogarna, andra talar om att Lesjys egentligen är straffade själar som skadat naturen och ådragit sig Myvmares vrede.

Detta har lett till att Lesjyn ofta har en djup kulturell betydelse för de folk och varelser som lever i skogens närhet. I många byar sägs monstret ha blivit synonymt med mäktighet och dess förmåga att både ge och ta liv. Berättelser och legender om Lesjy har spridits genom generationer och har skapat en aura av mystik och fascination kring detta märkliga fenomen.

## Egenskaper

Exakt vilka egenskaper en Lesjy besitter vet ingen, då ingen berättelse från de som mött en Lesjy och överlevt är densamma. Det som går att bekräfta är att den verkar besitta någon form av magiska krafter, men vart dessa kommer ifrån är dock väldigt omdiskuterat. Den sägs även besitta något som så när kan beskrivas som mänsklig intelligens, trots sin oförmåga att korrekt kommunicera med sin omgivning.

Åvsaknaden av konkret information kring dess egenskaper har lett till rykten om att det finns folk i Ekaya som har begett sig ut i skogen spridit sig. Det påstås att de beger sig ut för att hitta en Lesjy i syfte att försöka sluta avtal och förhandla igenom och ge offergåvor i utbyte för dess beskydd, eller ta del av deras magiska krafter.

### Utseende

Æsbyn är känd för sitt karakteristiska utseende som inkluderar ett huvud krönt av renhorn och ett ansikte formad av en hjortskalle. Dess kropp är slank och täckt av mossa och bark, vilket gör att den smälter in perfekt med skogens omgivning. Æsby tros vakta över skogen och dess invånare som en andlig väktare, och dess närvaro i skogen anses ofta vara en indikation på att området är friskt och i balans.

Trots dess majestätiska utseende är det viktigt att förstå att Æsby är en extremt farlig varelse. Dess vrede kan utlösas av de minsta störningar i skogens ekosystem, och dess hämnd kan vara fruktansvärd. Att korsa dess väg är att riskera sitt eget liv, och därför bör man undvika att provocera eller störa denna uråldriga skogsvarelse. Sammanfattningsvis är Æsby en uråldrig och fascinerande skogsvarelse som väcker både beundran och rädsla hos dem som korsar dess väg. Dess majestätiska utseende och mystiska natur gör den till en av skogens mest enigmatiska invånare, och dess närvaro påminner oss om den djupa kopplingen mellan Ækayas folk och naturen.

### Utbredning

Mycket likt en Æsbyys egenskaper är likaså deras utbredning ett mysterium. Ingen vet riktigt vad som drar åt sig en Æsbyys uppmärksamhet, eller om de ens är ifrån Ækaya.

# Sanguiner

## Samca

Samcan räknas som en sanguin. Dessa fruktansvärda rovdjur har ett skarpt luktsinne och livnär sig primärt på folkfoster. De smyger sig på havande när de sover och matar dem med sitt eget blod. Personen faller då i en dvala och kan varken röra sig eller prata. Samcan börjar gräva i buken på sitt offer med sina skarpa klor i jakt på sitt verkliga byte - det ofödda fostret. När fostret är uppätet så försvinner Samcan iväg, och lämnar oftast sitt offer åt dess öde. Det är sällan som den gravida personen överlever en samca-attack.

En samca föredra att livnära sig på folk-foster, men drar sig inte från att äta djurfoster om situationen kräver det.

Folksägen menar att man kan hålla en Samca borta genom att regelbundet bada gravida i vatten med salt och rosmarin. Detta sägs förvirra Samcas luktsinne så de inte kan känna fostrets lukt.

## Utseende

Samcan är humanoid till formen, men hukad och rör sig oftare på fyra ben snarare än två. På detta sätt påminner den mer om en hårlös orangutan eller schimpans än om en människa. Samcan är ofta slank eller till och med utmärglad, med långa smala lemmar. Ansiktet är på många sätt människolikt, men med förvridna drag.

## Utbredning

Samcan finns över hela Ekaya, men är betydligt vanligare i bosättningar än ute i det vilda. Byar och mindre köpingar är allra vanligast, medan ren landsbygd och stora städer är ovanligare.

## Skogsväsen

Kategorin Skogsväsen samlar ett flertal monster vars främsta koppling är att de lever i Ekayas skogar. De har sina revir i löv- och barrskogar i samtliga länder i Ekaya, och vissa av dem lever fredligt bredvid de Folk som också bor i skogarna, medan andra utgör en större fara.

### Æskefora

Æskeforan är en mystisk varelse som bor i djupet av Ekayas skogar. Denna gåtfulla varelse tros vara vävd in i själva essensen av skogen och vakar över dess invånare. För de som visar vördnad och respekt för skogen den kallar sitt hem är Æskeforan en välvillig allierad. Æskeforan sägs då hjälpa vilsekomna resenärer, varna för kommande faror eller skydda vänliga bosättningar från inkräktare. Men de som skadar skogens varelser drar på sig deras hårda dom.

### Utseende

Æskefora är känd för sin enastående skönhet och kraft. Deras form är flytande och ständigt föränderlig, och de kan anta gestalter som liknar både sirener, men även skogens egna träd. Ibland framträder de som en graciös gestalt, smyckade med färgerna hos skogsväxter, medan de andra gånger antar formen av ett robust träd eller ett djur. Æskeforan må ofta ta en humanoid form, men likt många andra humanoida varelser i Ekaya gömmer där sig ett bestaliskt lynne.

### Egenskaper

Æskeforan är inte att underskattas. De är besläktade med sirener och besitter förmågan att locka och kontrollera andra varelser i skogen. Den gör detta med bland annat sina lockande sånger och förtrollande röster. Till skillnad från sina släktingar till havs talar legender om att endast en blick från en Æskeforas kan få den otursamme att falla under dess kontroll.



### Utbredning

Æskeforan är en ensam varelse, evigt tillhörande den orörda skogen som de kallar sitt hem. De bosätter sig oftast i ett specifikt träd i skogens mitt som de känner extra stark koppling till. De är ett väsen av naturen och kan därför hittas på flera ställen i Ekaya. Där skogen finns; där finns troligen en Æskefora. Den som stör skogen och naturens gång, stör Æskeforan.

Viktigt att notera är att Æskeforan är extremt territoriell och skyddar sitt revir med järnhand. Liket hur getingar försvarar sina kupor är Æskeforans vrede snabb och obarmhärtig mot dem som vågar vanhelga deras domän.

## Troll

Dessa skogsvarelser bidrar till den rika faunan som väver sig genom Ekaya. Med sin lekfulla men milda natur bidrar Ekayas troll med en extra touch av charm till de mystiska skogarna.

Troll delas generellt in i två kategorier: Skogstroll, eller småtroll, som oftast bor i underjordiska hålor och tunnlar i djupa skogar, och Bergstroll, eller stortroll, som bor i stenbrott och berg.

Troll kännetecknas av sin klumpformade gestalt, oavsett storlek, och är ett av få monster som behärskar språkförmåga nog att tala med folk, men deras meningsbyggnad och ordförråd är ofta begränsad.

## Skogstroll

Skogstroll når knappt högre än en stubbe eller en särskilt stor sten och misstas ofta för att vara en del av naturen. De är täckta av jord- och mossfärgad päls som kamouflerar dem väl mot undervegetationen, och de drar oftast i olika nyanser av brunt och grönt.

Med runda ansikten och små, uttrycksfulla ögon som glittrar gömmer de en näst intill barnslig list. Småtrollen är ofta utsmyckade med enkla accessoarer av rötter, stenar och övrig flora, vilket visar på deras nära förhållande till skogen.

Trots sin runda kroppsform och relativt enkla intelligens besitter skogstroll en överraskande förmåga att navigera genom skogen med näst intill oöverträffad smidighet. Deras små händer, utrustade med kvicka fingrar, och ibland enkla verktyg, låter dem skapa intrikata smycken och delta i lekfulla upptåg, vilket gör dem till en av skogens mest formidabla invånare.

## Utbredning

Skogstroll skapar sina hem i hjärtat av stora skogar, där träden står höga och uråldriga. De huggar mysiga bon under stubbar eller rotvältor ifrån de största träden i skogen. Skogstroll lever i stora kolonier och kopplar samman sina bon genom ett nätverk av tunnlar som slingrar sig under skogsmarkerna.

Närheten till naturen är avgörande för småtrollen, eftersom de hämtar sin föda från området precis runt sina kolonier. Dessa lekfulla varelser trivs i sällskapet av skogens invånare och det är inte ohört om att de knyter allianser andra varelser, så som barn som ofta vistas i skogen. Trollkolonierna är ofta utsmyckade med färgglada svampar, glittrande eldflugor och andra naturliga dekorationer som återspeglar deras harmoniska relation till skogens magiska essens.

## **Bergstroll**

Bergstroll kallas ibland för skogstrollens storkusiner. Till skillnad från de skogslevande småtrollen reser sig bergstrollen ofta flera meter höga, och beskrivs inte sällan som vandrande klippblock i sitt utseende. Deras korta päls går ofta i gråa och bruna nyanser, men särskilda släkter har setts med även röda och gröna inslag.

Bergstroll tycker om att utsmycka sig med stenar, mineraler och benrester de hittat från avlidna djur i skogen, vilket lett till ett våldsammare rykte än de kanske egentligen förtjänar.

Deras storlek bidrar till en ofantlig styrka, så att reta upp ett bergstroll kan leda till förödande konsekvenser. De är dock fredliga varelser som bara attackerar om de blir provocerade, och deras långsamma natur gör dem ofta svårretade.

### **Utbredning**

Stortrollen lever i mindre enheter än deras skogskusiner - ofta i grupper på färre än tio individer. De bosätter sig i kuperad terräng, från kullar till Ekayas bergskedjor. De flyttar gärna in i stenbrott, oavsett om de är aktiva eller övergivna. Detta har lett till en del konflikter mellan bergstroll och folk, som i ett fåtal fall lett till samarbeten dem emellan, men oftast leder till att ena eller andra parten tvingas flytta på sig.

# Vattenväsen

## Havssirener

I de skuggiga djupen av Ekayas hav hittas ofta Havssirenerna. Dessa förtrollande men lömska varelser lockar sjöfarare in i farliga vatten. Sirenerna, omgivna av en aura av mystik och fara, har blivit en hemsökande närvaro i de sjöfarande berättelser som vävs längs Ekayas kust.

Historier om skepp som lockats till fördärvet av deras förtrollande melodier har givit Havssirenerna ett mytomspunnet och omtalat rykte. Enligt särskilt vidskepliga sjöfarare samarbetar atulas och havssirener med varandra. De menar att sirenerna lurar till sig byten och vapen för att förse och förstärka atulasarméerna inför den påstådda kommande invasionen från havet. Vissa påstår också att sirenerna själva kommer vara med i attacken, stormandes fram på kelpies betslade med sjögräs.

## Utseende

Havssirenerna förkroppsligar skönhetens och farans dualitet. Dessa vattenväsen framställs ofta som humanoida figurer med hypnotiska drag, där de kombinerar havslivets behag med en förförisk charm. Deras utseende präglas av fjäll som glimrar som havet, ögon som gnistrar med övernaturlig intelligens och ovårdad, flytande hår med flätor av sjögräs och tång.

Deras mest karakteristiska drag är deras läte, som ofta misstas som förtrollande röst. De som hört en siren sjunga och överlevt upplevelsen, berättar om en hypnotiskt vacker röst som lockar en närmare - blind för farorna framför sig. Vanligtvis lockar sirenerna in sjöfararna i sina klippiga revir, vilket slår sönder skeppen. Vissa blir så drivna att de hoppar överbord för att simma fram, vilket oftast leder till en festmåltid för sirenerna.

## Utbredning

Dessa monster vistas nära undervattensgrottor och förlista skepp. Havssirenernas habitat tillåter dem att smidigt navigera i de djupa haven och simma upp till ytan för att locka till sig vilsna sjöfarare med sina sånger.

Havssierener hittats vanligast i länder med klippig kust och förrädiska vatten. Ett exempel på detta är Lazulia, men det är inte oövertaligt att de vandrar ner mot den Cordotivska kusten under vinterhalvåret.

Många historier i Ekaya hävdar att havssirenerna vaktar gömda skatter under vågorna, och samlar bytet från skeppsvrak och fångslar förlorade själar i århundraden. Detta gör att deras bon både blir en lockelse och en farlig fälla för dem som söker plundra havets mysterier.

## Kelpies

I Ekayas skogslandskap finns det en skrämmande och mystisk varelse som är djupt sammanflätad med historier om sjöar och floder. Dessa vattenväsen, hästliknande rovdjur kallas i folkmun för Kelpie. Berättelser om Kelpies bedrägliga natur och dödliga dragningskraft har fascinerat och skrämt både bönder och adelspersoner lika mycket, och att undvika vattenrika områden i rädsla för Kelpien är inget ovanligt. Samtidigt anses de besitta en övernaturlig styrka som, om de går att tämja, gör dem väl lämpade som vattennära dragdjur.

## Utseende

Kelpies tar ofta formen av majestätiska hästliknande varelser med släta kroppar smyckade med skimrande pälsar och vilda, flytande manar och svansar som böljar efter dem liksom strömmarna av de floder och vattendrag som de bebor. Kelpies tenderar att utstråla en aura av kraft och elegans och de är kända för att lura till sig ovetande offer med sin fångslande närvaro.

Det sägs att de som blickar in i ögonen på en kelpie fångas av en oemotståndlig dragningskraft, varpå de lockar ner sitt byte i vattnets djup från vilket det inte finns någon återvändo. En del jämför dem med havssirener och selkies, men trots sina liknande jaktmetoder och habitat är de inte besläktade.

En liten grupp kelpies i Viveiras skogar verkar ha satt i system att lura upp barn på sina ryggar, för att sedan simma ned med dem under djupet. Dessa kelpies kallas ofta för Bäckhästar.



#### Utbredning

Kelpies hittas mestadels i sötvattensområden i de djupa skogarna i Ekaya, såsom de lugna vattendragen i Viveira till de blöta skogarna i Romembergh. De har ofta sina bon i gömda grottor och avskilda vikar, där vattnet är djupt och strömmarna snabba. Dessa akvatiska riken fungerar som deras jaktmarker, där de ligger i väntan på ovetande byten att falla offer för deras charm.

## Myter

Det sägs att det går att förslava kelpies och binda dem till lydnad. Exakt hur skiljer sig åt, enligt vissa ska ett förtrollat betsel användas och tas på kelpien, enligt andra så har kelpien redan ett betsel på sig som ska tas av. Oavsett tillvägagångsmetod ska det, vid lyckat resultat, leda till en tuktad varelse som inte kan annat än lyda sin mästare. Dessa fångslade kelpies sägs lämpa sig ypperligt som starka dragdjur, framförallt när det kommer till timmerförflyttning längs åar och vattendrag.

## Selkies

Selkies är ett vattenväsen kända för sin förmåga att förvandla sig mellan säl- och människoliknande former, vilket har fånglat allt från sjöfarare, till och kustsamhällen i Ekayas mer nordliga länder.

## Utseende

Selkies anses vara varelser av skönhet, deras former övergår sömlöst mellan den smidiga elegansen av sälar och dragningskraften hos havssirener. Det som gör en selkie unik från andra hamnskiftare är att när en selkie går ifrån sin sälform till sin mänskliga, lämnar de fysiskt efter sig sitt sälskinn för att sedan vandra längs kusten som människor.

I sin sälform har de slät päls, graciösa fenor och mörka, själfulla ögon. När de antar sin mänskliga gestalt behåller deras drag en antydning av deras akvatiska ursprung, med mörka ögon som påminner om havets djup. Den som träffar på ett lämnat selkieskinn har lätt att missta det för att vara ett flått djurskinn som någon lämnat för att torka i solen.

Selkies är mest aktiva under skymningstimmarna, då slöjan mellan den mänskliga världen och den mystiska anses som tunnast. Det är under dessa tider som de dyker upp från djupen för att njuta av

den glödande solnedgången följt av Ekayas månbelysta stränder.

#### Utbredning

Selkies återfinns främst i kustregioner och områden där landet möter havet, såsom de karga klipporna i Ælbeir och Æazulia och de dimhöljda stränderna av Zelicáj. Ofta bygger de sina hem i klippiga vikar, eller på undangömda stränder där de lätt kan växla mellan sina mänskliga och sälformer.

### Strandvaskare

En strandvaskare eller Kærr-Fiskare är en amfibisk tvåbent varelse som återfinns vid vattendrag som myr och kärr, men även längs stränder. Strandvaskare ses ofta dra runt på stränder i närheten av byar och städer. De lever oftast i par eller mindre familjer, och jagar i dimma eller i skydd av nattens mörker.

#### Utseende

Strandvaskares huvud påminner om marulkar, med samma typer av självlysande antenner, som de använder för att locka till sig folk med lyktliknande ljuspunkter. Deras kroppar har en humanoid form, men de är korta som unga tonåringar och betydligt mindre i massa än en vuxen människa. De har grå hud och i stället för händer har de breda fenor med korta, vassa klor. Strandvaskare är inte intelligenta utan drivs av sina instinkter och sin hunger.

Strandvaskares tänder och bitt är deras primära vapen. Bittet har en paralyserande effekt som underlättar för Strandvaskarna att dra ner sina (ibland fortfarande levande) offer i vattnet för att äta dem. Giftet verkar snabbt och skoningslöst, så det är viktigt att vara väl rustad vid planerad Strandvaskarjakt, med förstärkning inom skrik-avstånd. Strandvaskare är ljusskygga varelser och är lätta att jaga, förutsatt att de inte lyckas överraska och bita sin motståndare.

### Beteende

Strandvaskare kommer sällan ensamma, utan är flockdjur som ofta återfinns i grupp. Deras föredragna taktik är att övermanna sitt offer i antal, men blir gruppen pressad är de kända för att snabbt retirera tillbaka till sitt vattendrag. Vid reträtt lämnar de ofta efter sig skadade eller andra allierade som sacker efter i flykten. Trots sitt utseende och sin relativt låga intelligens har Strandvaskare påträffats använda enklare verktyg och vapen, så som vassade grenar eller stenar.

### Utbredning

Strandvaskare återfinns endast vid djupare vattendrag där de vanligtvis bosätter sig under ytan. Ibland gömmer de sig i klippskrevor, små grottor eller uppspolade vrak.

De hittas vanligast i länder med stränder och lugnare vatten. Ett exempel på detta är Lazulia och Albeir, men det är inte oövertaligt att de vandrar ner mot den Cordotivska kusten under vinterhalvåret. Kolonier av strandvaskare har även påträffats i områden runt Zelicáj.



# Älvor

## Fehundar

Fehundar är en Corgi-liknande hund som flitigt används i Mellanmården som brevbärare samt riddjur för mindre älvor så som småfolk. De har en teleporteringsförmåga som gör att de ofta används för att skicka meddelanden mellan de olika älvhoven utan att behöva resa genom de farliga och obebodda delarna av Mellanmården. Denna förmåga gör även att de enkelt kan ta sig mellan Mellanmården och Ekaya utan att behöva portaler, i de fall ett älvfolk vill kommunicera med ett av Ekayas folk.

Precis som älvfolk har fehundar en känslighet för järn, och legenderna säger att om en sätter ett järnhalsband på en fehund så förlorar den sina magiska förmågor och blir som en vanlig hund.

## Utseende

Fehundar ser ut som Corgi-hundar: små hundar med lång rygg och korta ben, med orange eller brun päls med vita tassar, nos, och bröst-korg. De har en mörkare päls runt skulderbladen som sägs ha kommit från de sadlar som småfolket använder när de rider på fehundarna.

Fehundar har skarpa tänder och de drar sig inte för att använda dessa om en person blir allt för närgången. Det är därför klokt att distrahera fehunden när den närmas, oavsett om det är för att sadla den eller för att lossa ett brev från den specialdesignade lädertuben de ofta bär sina meddelanden i.

## Utbredning

De allra flesta fehundar lever i de olika älvhoven, och det är högst troligt att de avlats fram av [[älvfolk|älvfolket. De tas väl hand om av älvhoven och har ofta ett eget stall/kennel, och tas hand om av antingen älvfolk eller småfolk, beroende på hovet.

Det finns ett mindre antal vilda fehundar, och dessa antas vara förvildade efter att de rymt från ett av hoven. Dessa fehundar lever i gryt och livnär sig på småvilt som gnagare och grodor.

### **Irrbloss**

irrblossen verkar nöja sig med att locka in folk i Mellanmården, något som dock ofta leder till deras död. Båda typerna av monster bör undvikas då båda medför stor, om än olika, fara för resenärer.

#### **Utseende**

Irrbloss ser generellt ut som lysande glober som flyter fritt i luften. Dessa orber är generellt mellan tjugo och femtio centimeter i diameter, men även mindre och större förekommer i ovanliga fall. De ger ifrån sig ett sken som påminner om en lykta, och de använder detta för att locka till sig vandrare från stigen. När ett irrbloss dör så släcks skenet och det finns inget fysiskt lik kvar. Detta har lett till att få monsterjägare tar kontrakt på irrbloss - dels för faran av att hamna i Mellanmården, och dels för att det inte finns någon trofé kvar för att bevisa att jobbet är avklarat.



I vissa fall kan ett irrbloss ta skepnaden av en humanoid, ofta klädd i lång resmantel, hållandes i en lykta. Monsterjägare teoretiserar att irrblosset faktiska väsen befinner sig i lyktan och att skepnaden i manteln helt enkelt är den som förvränger skuggor för att skapa en figur som de resande litar på.

### Utbredning

Irrbloss härstammar från Mellanmården, men är en av de älvor som lättast kan resa fram och tillbaka mellan planen. De föredrar att hålla sig i dimmiga skogar och fält, där deras ljus är som effektivast för att locka till sig resenärer. De ses oftast runt gryning eller skymning, och det är betydligt mycket troligare att stöta på ett irrbloss ute i naturen än i städerna där de i princip är obefintliga. Vissa undantag finns, speciellt i Ælbeir.

I Mellanmården rör de sig både runt gränserna för de olika älvhoven och i urskogen runt omkring dem, och det verkar inte finnas något mönster för om de lockar in folk till älvhov eller helt enkelt till Mellanmården. Vissa monsterexperter påstår att irrblossen arbetar åt älvfolket för att locka till dem Ekayas folk, men detta är inte bevisat.

## Nattströvare

En Nattströvare är ett monster från Mellanmården som utnyttjar den lättmanipulerade tiden som finns på planet. Vart en Nattströvare än går så blir det natt. Det troddes länge att den bara förde mörker med sig, men det har visat sig att även när en Nattströvare lämnar ett område förblir det natt tills en ny dag gryr.

Trots sin storlek så är en Nattströvare ofta inte aggressiv, så länge ingen ställer sig i dess väg. De verkar ha en viss rutt som den följer genom Mellanmården, och om någon befinner sig i vägen så använder Nattströvaren sina vassa klor för att röja dem ur dess väg innan den fortsätter sin vandring. Forskare har försökt kartlägga och förstå mönstret i dess rutt för att avslöja eventuella möjliga syften eller motiv bakom denna följd av platser och områden som Nattströvaren besöker regelbundet. Dock förblir detta fenomen en gåta och dess syfte förblir okänt.

## Utseende

En Nattströvare är en varelse som består av skuggor och mörker, och är därför svårbeskriven. Den brukar statuera mellan sex och åtta meter i höjd. Dess ögon är helvita, runda, och stora, och den stoltserar med stora hjortliknande horn, också de skapta av mörker. Den går på två ben med något kutad rygg. Den har två långsmala armar som slutar i vassa, knivliknande klor.

## Utbredning

Nattströvare har enbart syns till i Mellanmården och klassas som en älva. Det är ytterst oklart om den skulle kunna använda sina krafter, eller ens överleva i Ekaya där tiden är betydligt mycket mer stabil.

I Mellanmården tyr den sig till skogar och berg utanför de olika älvhovens inflytande där dess mörker skapar långa skuggor och mörker. Den ses anmärkningsvärt aldrig nära stora vattendrag.

## Rödhätta

En rödhätta är en mordlysten älva från Mellanmården. Trots deras storlek på en dryg meter har de en betydande styrka som de använder för att jaga sina byten och, utan tvekan eller ånger, döda dessa. Rödhättor saknar subtilitet och lever för konfrontation och stridens kaos. De anses vara en av de grymmare älvorna, till och med mer så än Älvfolket. Deras namn kommer från deras mössor som fått sin röda färg efter att de doppat dem i sina offers blod.

När en mössa väl doppats i blod så måste rödhättan fortsätta döda och hålla sin hätta våt med blod, och om de inte gör så riskerar de att bli en annan rödhättas nästa offer då det är ett säkert tecken på svaghet. Rödhättor har noterats att de kan bli över hundra år gamla, men detta är en ovanlighet då de flesta, på grund av deras mordiska natur, dör innan dess.

### Utseende och personlighet

Rödhättor liknar små, äldre män, med kutiga ryggar, trådiga muskler och ett läderliknande vitt skinn. De brukar växa till dryga 90-120 centimeter, och väger drygt 25 kilo. De har sylvassa, utstickande tänder och ett obehagligt leende. De har ofta tunga stövlar och kläder gjorda av läder, men deras viktigaste plagg och ägodel är deras hättor. Dessa är gjorda av lädret från den första varelsen de dödat, och förblir en väsentlig del av dem resten av deras liv. De håller sig gärna beväpnade med dolkar, skäror, och i vissa fall slungor och slangbågar.

Rödhättor anses vara ofantligt grymma och beskrivs av vissa som galna seriemördare som njuter av att inte bara döda utan även orsaka smärta. På grund av detta så är rödhättor ensamvargar och samarbetar sällan med varandra. I de fåtal fall som de har observerats tillsammans så har det alltid varit i udda antal, som små gäng med tre, fem, eller sju individer. Det har teoretiserats att detta har antingen med vidskeplighet eller någon obskyr tro som hålls av rödhättorna.

## Utbredning

Rödhättor håller sig framför allt på deras hemmaplan Mellanmården, men det har observerats tillfällen när de tar sig igenom till Ekaya. Detta innebär ofta ett blodbad, både för fauna och folk, och ofta behövs en monsterjägare för att göra ner de, trots sin ringa storlek, starka älvorna.

I Mellanmården lurar de ofta i grottor och gryt, eller i bosättningar som övergetts eller där de massakrerat alla tidigare invånare. I ovanliga fall ger sig rödhättor på älvfolk, men de håller sig oftast borta från de olika hoven.

## Småfolk

Småfolk, ibland kallade pysslingar, är en av de minsta älvorna. De lever i symbios med de större älvfolken, och håller ofta i ordning på deras boningar, stall och andra byggnader i utbyte mot mat, säkerhet, och att småfolket får bo i ovan nämnda byggnader.

Precis som älvfolken så har småfolket en intern hierarki där de lägst stående är de som städar och skrubbar golv och stall och bor i de kyligare delarna eller hos djuren, medan de högre upp bosätter sig i väggarna till monarkernas gemak. Dessa kan, istället för att mocka stall, ses putsa juveler eller silverbestick. Småfolket agerar även kurirer, ofta i samarbete med fehundar - en corgi-liknande hund som agerar riddjur för småfolket. I vissa älvhov hålls till och med småfolken i så pass stor aktning att de agerar som rådgivare åt älvfolket, men oftast ses småfolket som en del av tjänarstaben. De flesta småfolk är nöjda med sin position och känner en stolthet över att tillhöra ett hov, något de utmärker genom att klä sig i dess färger och tyger.

Det finns småfolk som bor utanför älvhoven, men på grund av deras ringa storlek är de utsatta för rovdjur och monster. Dessa småfolk lever ofta i tunnlar under jord eller i ihåliga träd eller stubbar. Det har observerats att dessa utomstående

småfolk ibland lever tillsammans med förvildade fehundar.

En del småfolk har även flyttat från sitt hemmaplan Mellanmården till Ekaya. Dessa småfolk bor ofta på gårdar och gods, i väggar och under golv. Vissa håller sig till stall, medan andra bosätter sig nära folket, men de flesta håller sig i det dolda och visar sig sällan för Ekayas folk. De hjälper ofta till på gårdarna så som småfolket gör i Mellanmården - de mockar, ryktar, mjölkar, och hugger ved. Ofta är gårdsfolket tacksamma för hjälpen och de mer vidskepliga ställer ut mat till sina hjälpare. Ett fåtal folk motsätter sig att ha småfolk på gården och kan antingen hyra in monsterjägare eller själva försöka avlägsna småfolket. Ofta flyttar småfolket självmant i dessa fall, men de lämnar ofta gården i så mycket fördärv som de kan åstadkomma.

#### Utseende

Småfolk växer sig sällan större än femton centimeter i höjd, men ser annars humanoida ut. De har, likt älvfolket, ofta spetsiga öron och skarpa drag. Det går ofta lätt att se vilket småfolk som bor hos vilket älvhov då de anammar deras klädstil och materialval, naturligtvis i miniatyrskala. Det är ett utbrett faktum att vackra klädnader kan komma att sakna en bit tyg som sedan syns på ett av småfolken. Vissa förebygger detta genom att alltid beställa en bit matchande tyg när de får nya kläder skräddade, som då överlämnas till småfolket så de kan matcha utan att behöva skära sönder kläderna. Småfolket som lever utanför hoven i Mellanmården eller i Ekaya klär sig ofta i jordnära färger för att hålla sig kamouflerade för sin egen säkerhet