

## Aiña - Væsenoversigt

**Abemand** – Abefolk er langt ude beslægtet med mennesker, men deres udvikling stoppede langt tidligere. De er derfor primitive og foretrækker at bygge deres stinkende landsbyer langt fra alfarvej. Abefolk er dog gode til at tilpasse sig, så man kan finde dem overalt, hvor der ikke er for koldt eller for varmt til, at deres pelse kan holde dem i live.

**Ahuizotl** – Skulle du spadsere en tur langs en af Aiñas strande ved aftenstid, så tag dig i agt. For sultne øjne kan holde øje med dig fra bølgerne. Med form som en kæmpemæssig blå hårløs hund, venter Ahuizotlen på dig i brændingen, og den er altid på udkig efter sit næste bytte. Inden du ved af det, trækkes du igennem sandet, med dens tuden i ørene. Ikke af munden, men af en hånd der sidder på bæstets hale!

**Alf** – Små bevingede væsner, der, når man kommer tæt på, ligner små smukke mennesker med papirstynde vinger, farvet hud og oftest en blomst som hat. Alfer er magiske, og de bebor derfor magiske områder i skove og på enge. De tilbeder alt, der er pænt og smukt, og gud nåde den der træder på deres blomster og haver. Deres magi kan bringe selv enorme væsner i dyb søvn, som kan vare i årevis. Så hvis du støder på en slumrende Brachiosaur i skovbunden – trød varsomt.

**Arii** – Arii'erne er flyvende menneskelignende væsner, der holder til på Aiñas højeste tinder. De holder sig fra civilisationen, men er ikke blege for at lege med ensomme vandrere, der krydser deres domæne. De er illusionsmagere og morer sig med at få hjælpeløse mennesker til at følge falske stier, der som oftest leder dem ud over en klippespalte eller i kløerne på en stenkæmpe. De er mindre end mennesker og har store øjne og lange skarpe kløer. Desuden har de fjeragtige kamme på deres hoveder, som de bruger til at navigere med. Deres vinger er store, og deres behændighed er fantastisk. Enkelte gange ser man derfor tilfangetagne Arii'er lænket i snavsede cirkusser i Gjidral eller landsbyerne nordpå.

**Blindsniger** – Blindsnigeren gemmer sig i skyggerne fra Fenmarkskoven, hvor den strejfer omkring på jagt efter bytte, men den kan også findes i torturkamre hos sadistiske krigsherrer grundet dens frastødende udseende. Blindsnigeren er selvsagt blind, men fanger sit bytte ved hjælp af ekkolyd. Dette træk er dog ikke det eneste, som bæstet deler med flagermus, da hovedet og kroppens fremtoning også til forveksling minder herom.

**Blodhjort** – Når man skal forstå Aiñas dyreliv, så er det vigtigt at man ikke har nogen forudindtagede meninger. Traver man igennem landskabet i det sydlige Gegrina, og tror at man ved det hele, så kan man blive voldsomt overrasket. Det kan betyde døden. Blodhorte kan på afstand minde om dådyr, men deres stride rødlige pels afslører dem, når de kommer tættere på. De færdes i flokke, og er usædvanligt hurtige og

bidske. De bider ud efter deres bytte med små skarpe tænder, igen og igen, indtil ofret styrter om efter stort blodtab, så hjortene kan mæske sig.

**Blodånd** – Mystiske væsner fra Aiñas sumpe. Blodånderne ligner enorme mennesker, skjult bag røde hætter. Du lægger dog hurtigt mærke til, at noget ikke er, som det skal være. Ud af deres rygge stikker nemlig lange pigge, og lugten af død hænger om dem. Man ser aldrig deres ansigter, og de holder til omkring primitive helligdomme, som de bevogter med deres liv. De bevæger sig aldrig i løb, men kan dukke op ud af det blå klar til at lemlæste en besudler med deres lange kløer. Ofret efterlades derefter med alt blodet drænet fra kroppen. Det siges desuden at være et dårligt varsel at se en blodånd. ”Ånd i rød bringer død”.

**Deinosuchus** – Hører du også til dem, der får kuldegysninger af krokodiller og alligatorer? Så bed til at du aldrig støder på en Deinosuchus, på din vej igennem Aiñas varme og fugtige sumpe. Skulle du få et glimt af den, så vil du se et gigantisk alligatorlignende rovdyr, der kan måle op til 10 meter i længden og veje over 5 tons. På Jorden uddøde den for over 70 millioner år siden, men på Aiña lurder den stadig under det rådne mosevand.

**Dinosaurer** – Dinosaurerne har været uddøde længe på Jorden, men på Aiña findes de stadig i alle størrelser og udgaver. De udgør langt størstedelen af planetens samlede dyreliv og findes som sådan i alle slags terræn. Deres intelligens og potentielle styrke varierer meget, ligesom enkelte arter har tilpasset sig livet i Aiñas byer (fortrinsvis udkantsbyerne). De største rovdyr iblandt Aiñas dinosaurer udgør toppen af enhver fødekæde, imens de mindste af dem bruges til at holde utøj og skadedyr nede i landsbyerne.

*Her er, hvad der vides om dem fra Jordens videnskabelige arkiver.*

*Acrocanthosaurus:* Højde: - m. Længde: 11 m. Vægt: 7 tons. Midt Kridttid: Acrocanthosaurus var en stor bipedal (gik på to ben) rovdinosaur fra den del af den mesozoiske tidsalder, som kaldes Kridttiden. Den var en af de største theropoder man kender til, og har derfor højst sandsynligt været et toprovdyr i datidens verden.

*Afrovenator:* Højde: 2.5 m. Længde: 9 m. Vægt: - tons. Midt Juratid: Afrovenator var et bipedalt rovdyr fra Juratiden. Den lignede til forveksling Allosaurus, men havde længere knogler i armene, så dens rækkevidde har været større.

*Albertosaurus*: Højde: 3 m. Længde: 9 m. Vægt: 1-2 tons. Sen Kridttid: Albertosaurus var en mellemstor bipedal rovdinosaur fra Kridttiden. Den var medlem af Tyrannosaurus-familien og lignede som sådan en mindre udgave af denne.

*Allosaurus*: Højde: – m. Længde: 12 m. Vægt: 2 tons. Sen Juratid: Allosaurus var en stor bipedal kødæder fra Juratiden. Den er en af de dinosaurer, man ved mest om, da antallet af fundne skeletter er stort. Den levede i Nordamerika og Australien og var på sin tid det absolutte toprovdyr. Det har været antydnet, at den har levet og jaget i flokke.

*Ankylosaurus*: Højde: 1.5 m. Længde: 6.2 m. Vægt: 6 tons. Sen Kridttid: Ankylosaurus var en tung pansret planteædende dinosaur fra Kridttiden. Den var kendetegnet ved at være quadropedal (gik på fire ben), og så var dens krop dækket af tykke benplader. For enden af halen sad en knoglekølle fast, som blev brugt til forsvar og kamp mellem hanner.

*Apatosaurus*: Højde: - m. Længde: 21-22 m. Vægt: 17-22 tons. Sen Juratid: Apatosaurus var en stor langhalset dinosaur fra Juratiden. Den var quadropedal, og levede for 150 millioner år siden. Den havde lufthuller i ryghvirvlerne, for at gøre det ellers enorme skelet lettere. Samtidig er det bredt accepteret, at dens piskelignende hale, måske har kunnet bruges som en sådan, til at frembringe høje skræmmende lyde.

*Archaeopteryx*: Højde: – m. Længde: 30-50 cm. Vægt: 300-500 gram. Sen Juratid: Archaeopteryx anses bredt for at være en af de tidligste fugle. Den levede i Juratiden og mindede i størrelse om en høne.

*Baryonyx*: Højde: – m. Længde: 8,5 m. Vægt: 1,5-2 tons. Tidlig Kridttid: Baryonyx var et mellemstort rovdyr fra kridttiden, og den var kendetegnet af en ti centimeter lang klo på begge forben. Det er foreslået, at disse har været brugt til at fange fisk, da Baryonyx tænder og kæber ligeledes lod til at være designet til dette formål. De var lange og mindede om kæberne på en krokodille.

*Brachiosaurus*: Højde: 8 m. Længde: 26 m. Vægt: 30-40 tons. Sen Juratid: Brachiosaurus var en gigantisk quadropedal planteæder fra juratiden, og dens lange hals har givet anledning til sammenligninger med moderne giraffer.

*Camptosaurus*: Højde: 2 m. Længde: 5-8 m. Vægt: 500-800 kg. Sen Juratid. Camptosaurus var en relativt tung planteæder fra den sene Juratids nordamerikanske nåleskove. Den var en del af en familie af dinosaurer, der var spredt ud over det meste af planeten.

*Carnotaurus*: Højde: – m. Længde: 7,5 m. Vægt: 1 ton. Midt Kridttid: Navnet betyder ”kødædende tyr,” og ser man på Carnotaurus’ fremtoning, så forstår man hvorfor. Over hvert øje havde den nemlig to ”horn”. Den var en stor bipedal kødæder, og den levede i Kridttidens Sydamerika.

*Ceratosaurus*: Højde: – m. Længde: 6 m. Vægt: 300 kg - 1 ton. Sen Juratid: Ceratosaurus betyder ”hornet øgle”, og den er navngivet efter et lille horn på dens snude. Den var en tobenet kødæder. Den levede i en tid med mange store kødædere, og det er muligt, at den har fundet en niche af byttedyr under de lidt større rovdyr.

*Coelophysis*: Højde: – m. Længde: 3 m. Vægt: 10-25 kilo. Sen Triastid: En af de tidligste dinosaurer man kender til. Coelophysis var en slank og adræt kødæder fra Triastiden. Den gik på bagbenene og har i mange år været mistænkt for at være kannibal.

*Compsognathus*: Højde: 30-50 cm. Længde: 1 m. Vægt: 3 kg. Sen Juratid: Compsognathus var en lille bipedal rovøgle fra Juratiden. Sandsynligvis har den levet af små gnavere og insekter.

*Corythosaurus*: Højde: - m. Længde: 9 m. Vægt: 4 tons. Sen Kridttid: Corythosaurus var en stor planteædende dinosaur fra Kridttiden. Den var kendetegnet ved, at den havde en rund kam øverst på hovedet, hvis formål menes at have været at frembringe karakteriske lyde, som kan have været brugt som for eksempel alarmkald.

*Deinonychus*: Højde: – m. Længde: 2,5-3,5 m. Vægt: 50-70 kg. Tidlig Kridttid: Deinonychus var en mellemstor bipedal rovøgle fra Kridttiden. Meget tyder på, at de jagede i flok, for på den måde at kunne nedlægge større bytte. Det er efterhånden bredt anerkendt, at Deinonychus og de fleste Dromaeosaurer, havde fjer.

*Daspletosaurus*: Højde: - m. Længde: 8-9 m. Vægt: 2-3 tons. Sen Kridttid: Albertosaurus var en mellemstor bipedal rovdinosaur fra Kridttiden. Den var medlem af Tyrannosaurus-familien og lignede som sådan en mindre udgave af denne.

*Dilophosaurus*: Højde: – m. Længde: 6 m. Vægt: ½ ton. Tidlig Juratid: Dilophosaurus var en mellemstor rovdinosaur fra Juratiden. Den var bipedal og højst sandsynligt en hurtig løber. På begge sider af snuden havde den to kamme, som måske har været farvestrålende og kan have været brugt til signalering imellem artsfæller.

*Diplodocus*: Højde: - m. Længde: 30 m. Vægt: 11-17 tons. Sen Juratid: Diplodocus var en langhalset sauropod, der samtidig er en af de længste landlevende dyr man kender til. Den havde en særdeles lang hale, der både kan have tjent som kontravægt til den lange hals, og måske har været brugt som en form for forsvar.

*Edmontosaurus*: Højde: – m. Længde: 13 m. Vægt: 4 tons. Sen Kridttid: Edmontosaurus var en stor planteædende Hadrosaur (Andenæbs-dinosaur), og den levede i Kridttiden. Den var en af de største af sin art, og den var quadropedal.

*Eoraptor*: Højde: - m. Længde: 100 cm. Vægt: 10 kg. Sen Triastid: Eoraptor var en af de tidligste dinosaurer man kender, og var som sådan en lille, basal rovdinosaur, der levede i det der i dag er Argentina.

*Gallimimus*: Højde: 2 m. Længde: – m. Vægt: – kg. Sen Kridttid: Gallimimus betyder strudse-efterligneren, og dette navn har dyret fået på grund af sin fremtoning. Et lille hoved på en lang hals og kraftige bagben, lidt større end vore dages strudse. Det har desuden været spekuleret i, at Gallimimus skulle være flokdyr.

*Giganotosaurus*: Højde: 3 m. Længde: 15 m. Vægt: 8 tons. Tidlig Kridttid: Giganotosaurus var en stor bipedal kødæder fra Kridttiden. Den var fuldt udvokset større end Tyrannosaurus Rex, men endog lettere bygget.

*Gorgosaurus*: Højde: - m. Længde: 8-9 m. Vægt: 2-3 tons. Sen Kridttid: Albertosaurus var en mellemstor bipedal rovdinosaur fra Kridttiden. Den var medlem af Tyrannosaurus-familien og lignede som sådan en mindre udgave af denne.

*Hypsilophodon*: Højde: – m. Længde: 2.5 m. Vægt: 50-70 kg. Tidlig Kridttid: Hypsilophodon var en lille bipedal planteæder fra Kridttiden. Først troede forskere, at Hypsilophodon var i stand til at kravle i træer, men det er senere blevet påvist, at dette var en anatomisk umulighed.

*Iguanodon*: Højde: – m. Længde: 10 m. Vægt: 3 tons. Sen Kridttid: Iguanodon var en stor planteæder fra Kridttiden. Den var den første dinosaur, som blev opdaget, da den blev udgravet af Gideon Mandell i 1822. Der hersker stadig tvivl om, hvorvidt den var bipedal eller quadropedal, eftersom forskere har foreslået, at den kunne rejse sig på bagbenene for at nå føde højt oppe.

*Kentrosaurus*: Højde: – m. Længde: 4 m. Vægt: 400 kg. Sen Juratid: Kentrosaurus var en mellemstor quadropedal planteædende dinosaur fra Juratiden. Ned til midt på rygsøjlen havde den store benplader, og fra

midten af ryggen og til halespidsen stak lange pigge frem. Er i samme familie som den mere kendte Stegosaurus.

*Lambeosaurus*: Højde: – m. Længde: 15 m. Vægt: 7 tons. Sen Kridttid: Lambeosaurus var en stor planteædende Hadrosaur fra Kridttiden. Den havde en særpræget hovedprydelse, som, forskere mener, har været brugt til at signalere individerne imellem.

*Maiasaurus*: Højde: – m. Længde: 9 m. Vægt: 2-4 tons. Sen Kridttid: Maiasaurus (den-gode-moder-øgle) er opkaldt efter dens omsorgsfulde yngelpleje af dens afkom. Den var en stor Hadrosaur fra kridttiden og var blandt de største individer i den dinosaurklasse.

*Nanotyrannus*: Højde: – m. Længde: 5 m. Vægt: – tons. Sen Kridttid: Nanotyrannus var en mellemstor bipedal kødæder fra Kridttiden. Den var nært beslægtet med den større Tyrannosaurus, men der var alligevel forskelle. Nanotyrannus havde anderledes tænder, og det har været antydnet, at de har været flokdyr.

*Neovenator*: Højde: – m. Længde: 7,5-10 m. Vægt: – tons. Tidlig Kridttid: Neovenator var et massivt bipedalt rovdyr fra kridttiden. Man har ikke fundet et intakt skelet, men den er alligevel blevet kategoriseret som værende i familie med Allosaurus.

*Ornitholestes*: Højde: - m. Længde: 2 m. Vægt: 15 kg. Sen Juratid: Ornitholestes var en lille bipedal kødæder, der kendes fra udgravninger i Nordamerika. Det er foreslået, at Ornitholestes måske har haft fjer.

*Oviraptor*: Højde: 91-150 cm. Længde: 1.5 m. Vægt: 25-36 kg. Sen Kridttid: Oviraptor var en lille rovdinosaur fra kridttiden. Dens navn betyder ”æggerøver,” og stammer fra det faktum, at den oprindeligt blev udgravet ovenpå en bunke æg, der formodentlig havde tilhørt en anden dinosaur. Det har dog senere vist sig, at æggene højst sandsynlig tilhørte Oviraptor selv.

*Pachycephalosaurus*: Højde: – m. Længde: 5 m. Vægt: 2 tons. Sen Kridttid: Pachycephalosaurus var en mellemstor bipedal planteæder fra Kridttiden. Dens kranium bestod af 25 cm. solidt ben, som dannede en hjelm på toppen af Pachyens hoved. Denne blev højst sandsynligt brugt til kamp mellem hanner.

*Parasaurolophus*: Højde: – m. Længde: 10 m. Vægt: 5 tons. Sen Kridttid: Parasaurolophus tilhørte ordenen af andenæbsdinosaurer, og den har nok bevæget sig rundt på alle fire. Den var planteædende, og i nakken havde den en lang knoglekam stikkende frem, hvis formål stadig diskuteres.

*Psittacosaurus*: Højde: - m. Længde: 2 m. Vægt: 20 kg. Tidlig Kridttid. *Psittacosaurus* var en lille dinosaur fra den tidlige Kridttid. Den har højst sandsynligt bevæget sig rundt på bagbenene. Navnet betyder, ”Papageøje Øgle,” og stammer fra dinosaurens papegøje-lignende næb.

*Saltasaurus*: Højde: – m. Længde: 12 m. Vægt: 8-10 tons. Sen Kridttid: *Saltasaurus* var en langhalset planteædende dinosaur, som levede i Kridttidens Sydamerika. Som noget specielt havde *Saltasaurus* forskellige små hårde benplader i huden på ryggen, der dannede en form for skjold imod angribere.

*Scelidosaurus*: Højde: - m. Længde: 4 m. Vægt: 200-300 kg. Tidlig Juratid. *Scelidosaurus* var en – for familien – ret lille dinosaur. Den bevægede sig omkring på alle fire, og var som værn imod rovdyr, dækket af en mængde benknuder.

*Stegosaurus*: Højde: – m. Længde: 9 m. Vægt: 2-2,5 tons. Sen Juratid: *Stegosaurus* var en stor særpræget quadropedal planteæder fra Juratiden. På ryggen havde den store plader, der højst sandsynligt har fungeret som varmeregulatorer for den store krop. På halen sad fire store pigge, som muligvis har været brugt til forsvar.

*Styracosaurus*: Højde: 2 m. Længde: 5.5 m. Vægt: 3 tons. Sen Kridttid: *Styracosaurus* var en stor quadropedal planteæder fra Kridttiden. Den havde, ligesom den mere kendte *Triceratops*, en karakteristisk nakkefold samt horn på snuden.

*Tarbosaurus*: Højde: - m. Længde: 10-12 m. Vægt: 4-5 tons. Sen Kridttid. *Tarbosaurus* var en del af *Tyrannosaurus*-familien, og selvom den ikke var større end *Tyrannosaurus*, så var den alligevel en af de største i familien. Fundstederne har været i Asien, hvor *Tarbosaurus* hørte til i toppen af fødekæden i den sene Kridttid.

*Triceratops*: Højde: – m. Længde: 8-9 m. Vægt: 5-8 tons. Sen Kridttid: *Triceratops* var en stor quadropedal planteæder fra kridttiden, og den kendes bedst på det tre-hornede ansigt og den imponerende nakkekrave. Hovedet strakte sig næsten tre meter i dyrets længde, når det var udvokset.

*Troodon*: Højde: 0,9 m. Længde: 2,4 m. Vægt: 50 kg. Sen Kridttid. *Troodon* var en lille bipedal rovdinosaur fra kridttiden. Den mindede meget om en fugl, men var i samme familie som *Deinonychus*. Den havde store øjne, som kan have betydet, at den har været aktiv om natten.

*Tyrannosaurus Rex*: Højde: 4 m. Længde: 13 m. Vægt: 7 tons. Sen Kridttid: Tyrannosaurus Rex var en stor kødædende bipedal dinosaur fra Kridttiden. Af alle dinosaurer er den nok den mest kendte, og selv om der nu er fundet større rovdyr, vil den altid stå som et symbol på dinosaurernes vælde.

*Utahraptor*: Højde: 2 m. Længde: 6 m. Vægt: 1 ton. Tidlig Kridttid: Utahraptor var en stor bipedal rovdinosaur fra Kridttiden. Utahraptor var den største i familien Dromaeosaurer, som var kendetegnet ved at have lange springknivagtige kløer på fødderne. Flere forskere antyder, at Utahraptor var dækket af fjer.

*Velociraptor*: Højde: - m. Længde: 2 m. Vægt: 15 kg. Sen Kridttid. Velociraptor var en lille Dromaeosaur, der levede i den sene Kridttid, i hvad der i dag er Mongoliet. Det er mange gange foreslået at Velociraptor jagede i flok, men noget egentligt bevis er aldrig fundet.

**Dinosaurtjener** – Aiñas dinosaurer er fascinerende, men når fascinationen tager overhånd, så ender du som en dinosaurtjener. Pjaltede omstrejfende mennesker, der lever for at tjene dinosaurerne. Deres forstand bliver ædt op, af længslen efter at være en del af dinosaurhjorden. Oftest samles de i små grupper, og rejser rundt efter store flokke af dinosaurer, som de forsøger at hjælpe og beskytte. De kan være harmløse, men opfatter de dig som en trussel, så angriber de uden nåde.

**Drage** – Dragerne er blandt Aiñas mest sagnomspundne skabninger og samtidig også de mest magtfulde. Deres intelligens er høj, og de foretrækker at gemme sig for verden på afsidesliggende steder, hvor de kan leve i tusindvis af år. Her kan de så overskue verden og dyrke deres fritidssysler, (som enten består i at samle skatte eller viden.) Deres størrelse og klogskab gør dem til overvældende modstandere, der burde få enhver eventyrer til at træde varsomt og i stedet prøve at tale til dragens forfængelighed.

*Gulddrage*: De gyldne drager er arternes konger og samtidig de mest sjældne. Af alle drager er gulddragerne de klogeste, stærkeste og mest snu. De skjuler sig på toppen af de højeste bjerge eller i afsidesliggende borge og grotter, hvor de ryster på næsen af den øvrige verden, som de bebrejder for deres korte perspektiver og striden over materielle ting. De gyldne drager betragter nemlig kun viden som gangbar mønt, og deres halse er fulde af ild til at overbevise eventuelle lykkeriddere, der skulle være letsindige nok til at sige dem imod.

*Rød drage*: De røde drager er de mindste af dragerne på Aiña og derved også de mest sky. Deres sarte skæl trives kun i høje temperaturer, så de er oftest at finde i nærheden af vulkansk aktivitet. På grund af dette er deres skæl ydermere i høj værdi på de sorte markeder rundt omkring på Aiña. Enkelte røddrager har til tider ageret magtfulde allierede for mægtige krigsherrer, der så til gengæld har bidraget til dragernes sagnomspundne skatkamre.



*Sort drage:* De sorte drager er artens mest hadefulde medlemmer og derfor dem, der skaber størst rædsel i overleveringerne. De er indædte skattesamlere, men bruger til tider dele af deres enorme rigdomme på at starte meningsløse krige imellem menneskene, som de blot betragter som en slags hjælpeløst legetøj. De holder til langt fra alfarvej og har gerne en skare af øglemænd som tjenere og slaver.

**Drager** – Drageren er et udspekuleret og frygteligt bæst, der hjemsøger forladte krypter og ruiner. Den har form som et menneske, men er ellers blot en silhuet – vel og mærke hvis man når at få øje på den, inden den sætter gang i sit maskespil. Den viser nemlig sit offer, hvad det ønsker sig allermest i situationen, og når drageren så er tæt nok på, så angriber den. Uhyret suger sig fast til offerets hoved, hvor det stjæler dets drømme. Herefter forsvinder drageren, imens offeret efterlades til vanviddet, der til sidst ender med at slå det ihjel.

**Dryade** – Dryader er skovens hyrder, og de lever i en tæt symbiose med træer og planter. På afstand kan dryaden minde om en lille pige, men komme du tættere på, så kan du se at hun er dækket af blade som tøj. Hendes øjne er komplet grønne og hendes hår ligner kviste. Dryaderne er desuden i besiddelse af mægtige magiske kræfter, som de uden tøven gør brug af, hvis de føler at du er en trussel for deres træer. Så hvis der pludselig står en grønlig skikkelse ved dit lejrball, med fordømmelsen i de grønne øjne, så løb væk så hurtigt du kan!

**Dunkleousteus** – Skulle en eventyrer være så letsindig at svømme en tur i bølgerne omkring Fenlandia, så ved han aldrig hvilke øjne der holder øje under ham ... Inden han ser sig om, så sidder han måske i kæberne på en seks meter lang Dunkleousteus, og dens benede krop, bliver det sidste han oplever. Klædt i plader, svømmer den enorme panserfisk omkring på jagt efter bytte, og alt der kommer i vejen, bliver nådesløst angrebet. Så pas på med at vrikke med tærne, hvis du får lyst til en dukkert ...

**Durajgar** – Menneskeædere fra Aifnas ørkner. Durajgarerne er pelsede abelignende væsner, der fuldt udvokset troner tre meter over jorden og samtidig kan blive abnormt muskeløse. På hænderne er Durajgaren bevæbnet med lange knivlignende kløer, imens morbide hugtænder rager ud af gabet på den. Durajgarers intelligens er middelmådig, men de har dog mestret at underlægge sig mindre begavede skabninger som ridedyr. Tilpas gale troldmestre eller mørkemagikere ynder at holde dem som livvagter, da deres sejhed næsten ingen grænser kender.

**Dødning** – Beskrives bedst som et levende lig. Dæmoner og særligt magtfulde troldmænd kan vække de døde og gøre brug af dem som soldater og tjenere. Disse levende døde kender ikke til frygt, søvn, sult eller

træthed og stavrer blot hvileløst af sted imod målet, som deres herre har udstukket dem. Det faktum at de allerede er døde, gør dem samtidig meget svære at bekæmpe, men skilles hovedet fra kroppen, så falder dødningsen ganske enkelt sammen i en fin bunke støv. De kan desuden have mere eller mindre grad af menneskeligt sindelag tilbage, hvis dele af sjælen stadig fæstner til kroppen. Dette fænomen er sjældent, men fabler beretter om dæmonstyrede dødnings, der kunne bruge deres sjælefragmenter til at højne deres intelligens. Disse dødnings er naturligvis langt farligere modstandere end sædvanligt. Så hold klingens skarp!

**Enhjørning** – Enhjørnings færdes i flokke, så langt fra mennesker de kan komme. De er hvide, langbenede heste med flagrende maner og et horn i panden. De fleste mennesker på Aiña betragter dem som mytiske og symbolet på alt, der er godt og rent. Der er dødsstraf over hele Fenlandia for at dræbe en enhjørning. Hornene er derfor mange penge værd og en eftertragtet vare på markederne i udkantsbyerne. Enkelte tilfælde beretter desuden om, hvordan andre dyr har kommet en tilfangetagen enhjørning til undsætning. Hvad dette skyldes, melder overleveringerne intet om.

**Flyvefisk** – Hemmelighederne lurer under bølgerne i Aiñas oceaner, og en af de mindre behagelige er stimerne af flyvefisk. Disse glubske rovdyr svømmer omkring i jagten på føde, og selv om du befinder dig i sikkerhed på en båd, så har disse små bæster et ekstra trick i ærmet. Deres brystfinner er nemlig så lange, at de ganske simpelt kan svæve flere meter igennem luften på dem. Dette giver flyvefiskene den rækkevidde, de skal bruge for at bide lunser af hovne eventyrere, som følte sig i sikkerhed i deres joller ...

**Flyveøgler** – På dinosaurernes tid var luften endnu ikke fuld af fugle, men i stedet af enorme flyvende øgler. På Aiña behersker disse bevingede reptiler stadig lufrummet, og folk kigger sig derfor en ekstra gang imod himlen, når deres gigantiske silhuetter kaster skygge på jorden.

*Ligesom med dinosaurerne er disse beskrivelser baseret på Jordens videnskabelige data.*

*Dimorphodon:* Vingefang: 1.45 m. Tidlig Juratid. Dimorphodon var en lille væver flyveøgle, der er navngivet ud fra, at den havde to forskellige slags tænder i munden. Det er blevet voldsomt diskuteret, hvad Dimorphodon har levet af. Nogle mener at den har spist fisk, men andre igen har ment at den har levet af insekter. Det er også foreslået, at den har været et meget specifikt tilpasset rovdyr, der gik efter meget mere specifikt bytte.

*Pteranodon:* Vingefang: 9 m. Sen Kridttid: Pteranodon var en enorm flyvende øgle, der anslås at have levet af fisk, som den fangede enten med sine fødder eller sit næb. Pteranodon havde desuden en bagudvendt kam

på hovedet, hvis formål stadig diskuteres. Den kan muligvis have været brugt til en form for signalering dyrene imellem.

*Quetzalcoatlus*: Vingefang: 16 m. Sen Kridttid. Til dags dato det største flyvende dyr, man har fundet.

Quetzalcoatlus havde et langt og spidst næb og havde samtidig en lang hals, der muligvis har været brugt til en tilværelse som ådselæder. Den har også haft en kam på hovedet, men hvordan den har set ud præcis, diskuteres stadig.

**Formskifter** – Formskifteren er en af de farligste og mest udspekulerede modstandere du kan støde på i Aïñas skiftende landskaber. Som navnet antyder, så er den i stand til at tage form efter ethvert væsen. Der er derfor ingen, der ved, hvordan den tager sig ud oprindeligt, da den ynder at nære en forkærlighed for en enkelt forklædning, som den holder sig til som basis. Formskifteren kan falde ind hvor som helst, og den færdes derfor glimrende i alle miljøer. Den er yderst intelligent og er kendt for at manipulere med sine ofre for at opnå sine mål. Højtstående embedsfolk og regenter har oftest en håndfuld formskiftere i deres tjeneste, hvor de tjener som spioner.

**Goblin** – Grønligt halvmenneske med grøn/gul læderagtig hud og deforme griselignende ansigter.

Goblinerne bliver ikke helt så høje som mennesker, men kompenserer ved så til gengæld at have lange og muskuløse arme. De har en forkærlighed for menneskekød og i særdeleshed menneskernes tænder, som de bruger til at pynte sig med. Gobliner finder man oftest i isolerede områder, i gang med at overfalde uskyldige forbipasserende, men en sjælden gang kan man også se dem på de usleste knejper i Udørk og Den Nordligste By.

**Golem** – Hvis man behersker magi i særlig grad, kan man skabe en golem, og få den i sin tjeneste.

Golemmer kan skabes af mange forskellige materialer, der også er med til at afgøre deres styrke. Stærke magikere bygger golemmer af ler, metal eller sten, og de vækkes til live med en særlig formular, placeret i deres munde. De er totalt i deres herres magt, og adlyder hans mindste vink, indtil de får ordre om andet eller bliver besejret. Golemmer kan stå klar i årtusinder, inden deres ordrer aktiveres, hvis en uforsigtig eventyrer, vover sig ind i den grotte eller det slut de bevogter. Så man skal altid være på vagt!

**Haniver** – Var der noget der puslede i skyggerne? Løb det dig koldt ned ad ryggen? Så kan det være en ide at trække sværdet! En haniver er liget af et dyr, bragt tilbage til livet af mørk magi. Oprindeligt brugt på havne og skibe, af regimer i mørkets tjeneste, har fænomenet spredt sig til store dele af Aïña. Haniveren viser sig i form af en forvredet krop, med lysende øjne og skarpe tænder – oftest består de af resterne fra rotter, slanger eller flagermus. Du tænker måske at kunne tale den til fornuft? Giv op. Haniveren bliver holdt

kunstigt i live, og kan ikke selv agere. Den stopper først når dens herre giver den lov, eller du ligger i en pøl af dit eget blod ...

**Havfolk** – Havene omkring Fenlandia er et forunderligt og farligt sted. Enorme havkrybdyr sætter dagsordnen, men søfarende skal også tage sig i agt for havfolket. Dette sagnomspundne folk bor dybt under bølgerne, hvor de skjuler sig for menneskerne, de hader som pesten. Grunden er ukendt, men sagnet fortæller, at havfolket misunder menneskerne det, de kalder ”deres letsindige livsbane.” Havfolkets overkroppe minder om muskuløse menneskers, men kan dog skelnes herfra på grund af deres karakteristiske gæller bag ørerne og grønlig glød. Fra livet og ned minder de mere om kæmpemæssige fisk, og de er i stand til at skyde enorm fart igennem vandet ved hjælp fra deres kraftfulde haler.

**Havøgler** – Da dinosaurerne herskede på Jorden, så var havene samtidig fulde af monstrøse havøgler, der på Aifia stadig helt og holdent hersker i oceanerne. Disse enorme rovdyr er altid på jagt efter føde, og selv de hårdføre havfolk ved, at de skal holde sig på afstand.

*Ligesom med dinosaurerne er disse beskrivelser baseret på Jordens videnskabelige data.*

*Elasmosaurus*: Længde: 14 m. Vægt: 2 tons. Sen Kridttid: Elasmosaurus var et stort havlevende rovdyr. Den havde en lang hals, en kort hale og luffer til at padle sig frem igennem vandet med. Hovedet var forholdsvis lille, men halsen kan have været meget fleksibel og adræt, så Elasmosaurus kunne jage sit bytte mere effektivt.

*Mosasaurus*: Længde: 15 m. Vægt: – tons. Sen Kridttid: Mosasaurus var Kridttidshavets skræk og mindede om en gigantisk krokodille med luffer, som den padlede sig frem igennem vandet med. Munden var enorm og fyldt med skarpe tænder, der blev brugt, når det enorme havreptil jagede sit bytte.

**Helvedeshund** – ”Cythan varsler dommedag, hans kære trukket af hunde fem” – sådan lyder et gammelt mundheld om helvedeshundene, og deres tilknytning til dødsguden bliver tydeliggjort, når man står over for et koppel af disse frygtelige skabninger. Øjnene består af ild, og på ryggen af de meterhøje bæster stritter pelsen i totter. Hjørnetænderne rager ud af gabet på dem, og deres hyl får det til at skælve igennem marv og ben.

**Hulemand** – Mange primitive menneskeracer strejfer omkring på Aifia i jagten på føde, og til dem hører hulemændene. De er store behårede mennesker med meget dybe pander og som regel klædt i dårligt

forarbejdede skindklæder. De er meget påholdende over for det fremmede og kan derfor pludselig angribe uden varsel.

**Hydra** – Hydraer er efterhånden yderst sjældne, men der var engang, hvor ethvert slimet vandhul havde sin egen mangehovedede hersker. Hydraen er et afskyeligt væsen, der gemmer sig under overfladen i søer og moser, hvor den venter på, at et intetanende bytte skal komme forbi. De kan blive store som huse og er derfor overvældende syn, når de vælter frem fra dybet i kaskader af glinsende slim. Hydraen er først død, når alle dens hoveder er skilt fra dens halse. Ellers gror blot et nyt frem, klar til at kaste sig frådende over enhver modstander.

**Højelver** – Den mest mystiske af Aiñas elverracer. De er smukke og beregnende skabninger, der deler fremtoning med deres skovlevende artsfæller. De adskiller sig dog ved at være højere, have en anelse mindre øjne og gullig hud. Der findes ingen optegnelser over dem og deres vaner. Alle data er derfor baseret på enkeltstående øjenvidneberetninger og gamle forestillinger. Det siges desuden, at det bringer uheld at tale for meget og for højt om højelverne ...

**Kaprosuchus** – På Jorden er Kaprosuchus et ældgammelt rovdyr, men på Aiña kan du stadig støde på dem. De er store krokodillelignende væsner, op til seks meter lange, men hvor krokodiller holder til i vandet, også på Aiña, så kan du fortrinsvis møde Kaprosuchus på land. De er gode jægere, og kaster sig uden betænkning ind i enhver kamp. Mange landsbyer i Ødemarken nord for Bagørkenen har haft deres dyr med sultne Kaprosuchuser, der havde fået smag for menneskekød.

**Kandebærer** – En af Aiñas mere udspekulerede organismer. Kandebæreren kan klare sig i alle klimaer, hvor der ikke er frost, og minder ved første øjekast bare om et hul i jorden. Skulle man være så uheldig at falde derned, så er sagen en ganske anden. Så lukker planten sig om en, mens opløsende væske fylder ”kanden”. Når offeret er opløst, kan kandebæreren langsomt optage sit bytte.

**Kentaur** – Halvt hest og halvt menneske. Med hestens bagkrop og en menneskelig overkrop strejfer kentaurene langt omkring på Aiña. De har langt hår og skæg og oftest let pels på deres menneskedel. De er mystiske, holder sig for sig selv og bør kun nærmes med yderste varsomhed. De er dog kendt for altid at være på det godes side i konflikter, og de vil slå voldsomt ned på alt, hvad de opfatter som uret. Kentauren har desuden en vis magisk indsigt, der gør dem i stand til at læse deres modstanderes hensigter.

**Kimære** – Det første, du ser til kimæren, er dens dræbende flammer, der åbner sig som en brandbombe fra en sanddyne. Strejfes du blot af en enkelt af disse, går du en pinefuld død i møde. De spreder sig som gift i

kroppen og kan kun helbredes af magikere. Kimæren er et mystisk væsen, der holder til i de store ørkner midt i Fenlandia og på tilpas varme bjergstrækninger. Den har form som et kattedyr, men har benene fra en ged. Den er mester i at skjule sig og har altid sine øjne sat på et nyt offer. Kimærer er højst intelligente og kan forfølge en fjende over store afstande for at hive ham med tilbage til det brændende sand, hvor dens unger venter sultent.

**Knoglesamler** – Knoglesamleren er en skikkelse, du kan støde på i udkantsbyerne. Den lejer sig som regel ind i gamle huse, som den indretter til sin makabre hobby. Det første, du ser, når du kommer ind, er de mange små kar der simrer med knogler i på borde og gulve. Knogler fra alle slags væsner pryder væggene og hænger ned fra lofterne. Knoglesamleren spiller din ven, tilbyder dig noget at drikke, men ve dig, hvis du tager imod. Så snart du er faldet i søvn af giften i dens drik, går den igang med at gøre dig til sit nyeste trofæ! Hvordan knoglesamleren ser ud, ved kun få, da den altid er skjult bag en kutte. Men gamle sagn hvisker om en gammel kones krop med et nøgent kranie som hoved...

**Kulræv** – Dyrene i Sorthav på Gegrinas nordlige horn, har tilpasset sig livet her. I et sort landskab, er det en fordel at være sort, og det er også tilfældet med kulrævene. De er store, kloge dyr, med smukke pelse og en sky natur, der, sammen med den sorte pels, gør at man ofte overser dem i det øde terræn. Det siges desuden at de kan modstå ild, og deres pelse er derfor eftertragtede objekter på markederne i udkantsbyerne.

**Kæmpe** – Er iblandt de farligste skabninger i verden. De kan vokse til enorme størrelser og holder sig derfor tit langt fra civilisation. De er groet ud af undergrunden selv, så derfor er de som oftest lavet af sten, jord, ild, vand eller lignende. Uanset hvilken type du støder på, så vær klar til at løbe. De viser ingen nåde og er kendt for at forfølge deres ofre over lange afstande for sportens skyld. Særligt mægtige krigsherrer og troldmænd har ofte en eller to kømper i deres tjeneste for at holde uindbudte gæster væk fra deres borge og huler.

**Kæmpeskorpion** – Kæmpeskorpionerne lurker under sandet i Aiñas tørre områder, hvor de søger skygge for den bagende sol og samtidig venter på bytte, der uforvarende kommer forbi. Kæmpeskorpionen minder om en almindelig skorpion, men manifesterer sig ved sin størrelse. De største eksemplarer kan blive over to meter høje, og de bruges derfor flittigt som ridedyr af ørkenens øvrige beboere.

**Ligkrage** – Ikke meget er lige så frastødende, som kragerne der slår ned i hele skyer, på en efterladt slagmark. Men skulle du en dag trave igennem resterne fra et slag på Aiña, så tag dig voldsomt i agt. Ligkrager ligner ved første øjekast almindelige krager, men deres røde øjne afslører dem. De er ikke blot i stand til at mæske sig i resterne af de faldne, men også til at gribe fat i den dødes sjæl. Det gør det muligt for

kragen at vække liget til live kortvarigt, og gøre brug af den dødes kræfter som forsvar. Denne forsvarsmekanisme er uhyre effektiv, og har taget mangt en uforsigtig eventyrer med bukserne nede ...

**Ligæder** – Mangt en eventyrer er gået til blot ved et enkelt møde med ligæderen. De holder til under jorden, i labyrinter eller hulesystemer, da sollys er dødeligt for dem. Ved første øjekast kan ligæderen minde om et menneske, men når først du ser, hvor rådden og slimet kroppen er, så melder gåsehuden sig. Deres munde er fulde af hugtænder og øjnene blot to enorme betændte huller. Med deres lugtesans kravler de frem til resterne af mennesker, som de fortærer med velbehag. Og tag ikke fejl! En ligæder er altid klar på at gøre et måltid ud af en forbipasserende.

**Lindorm** – Lindorme er enorme underjordiske væsner, der ligner slanger til forveksling, men i stedet for almindelige slangehoveder har de hovedet fra en drage. De kravler omkring under jorden i Aíñas tropiske klima og angriber alt, der kommer dem i vejen. De kan vokse til at blive over 20 meter lange og har været til, længere end nogen kan huske. Deres intelligens er ikke på højde med dragernes, men de kan alligevel være udspekulerede og lokke eventyrere i sadistiske fælder.

**Livjatan** – Når folk i det sydlige Gegrina står ud i Sydstrædet i deres både, så ser du ingen smil. Ikke engang antydningen af munterhed. For de frygter Livjatan, der måske lurker under bølgerne. Livjatan er et enormt havvæsen, der siges at kunne måle sig med de største havøgler i både styrke og størrelse, men dets blodtørst er langt større. Lange tentakler trækker hele skibe ned, så uhyret i ro og mag kan fortære de skibbrudne. Det siges at Livjatan lokkes til af larm, så krydser du strædet i tussmørkets skær, så husk at være stille ... For din egen skyld ...

**Lygtemand** – Et lys i vinduet på et gammelt hus, der pludselig syntes at være væk igen? Så er der en lygtemand på spil. De siges at være genfærd, der ikke kan finde hvile. I stedet bærer de rundt på deres gamle rustne lamper på forladte steder og kirkegårde. I de store byer går der mange historier om lygtemændenes ofre, der findes alene – skræmt til døde. Hvordan lygtemanden ser ud i sin oprindelige form, er der ingen, der ved. Ingen er nogensinde vendt tilbage til at kunne fortælle om det ...

**Manticore** – Manticoren er et frygteligt bæst og heldigvis meget sjælden. Enkelte eksemplarer gemmer sig i de dybe skove i det sydlige Fenlandia, og på Salt-øerne. De lever alene og angriber enhver indtrænger nådesløst. Skulle du nå at fange et glimt af Manticoren, vil du se, at den har kroppen fra en løve, ansigtet fra et menneske, vingerne fra en flagermus og halen fra en skorpion. Kombinationen af løvens kraftige kløer og evnen til at flyve gør den til en frygtelig modstander. Og husk at passe på halen! Et enkelt prik fra brodden, og det er ude med dig.

**Mastodonter** – Aiñabyder på et væld af enorme pattedyr, men ingen er så udbredte, som mastodonterne. På Jorden har vi kun en enkelt gren af disse kæmper tilbage, i elefanterne, men på Aiña findes de i et utal af former og størrelser. Aiñas mennesker har lært at tæmme dem, og er de først trygge ved en fører, så adlyder de hans mindste vink. De kan løfte enorme genstande, og gå i dagevis uden at blive trætte. Deres stødtænder siges at bringe held i pulverform, og derfor har flere af de udviklede byer i Fenlandia, dødsstraf for at handle med dem.

**Mare** – Hvor de kommer fra, ved ingen. Nogen påstår, at de er gamle som tiden selv. Marerne er flyvende væsner, der ved første øjekast kan virke mere spøjse end farlige. De kravler af sted på deres lange lemmer, mens deres små hoveder holder øje med eventuelle ofre. Deres halse er lange, og deres øjne er enorme. Deres munde er fyldt med skarpe tænder, og de færdes som regel i flok. Så pas på! Får maren først færdigen af et bytte, så afslører den sit største trick. Gemt i deres rygge ligger lange vinger. Og hvad de mangler i fart til bens, opvejes tifoldigt af deres evner i luften. Antallet af hovne mennesker, der lo i stedet for at løbe, og siden blev båret væk og fortæret, er stort.

**Megalodon** – På Jorden uddøde Megalodon for omkring 2,5 millioner år siden. På Aiña svømmer den stadig omkring i havene. Med en længde på 16-20 meter er den et monster, man ikke ønsker at møde i sin jolle. Megalodon ligner Jordens store hvide haj, men overgår langt denne i størrelse. Den er på størrelse med en mindre hval og har sendt mangt en fiskerbåd under bølgerne. I kystbyerne langs Fenlandias østkyst har man specielle flåder, der kun jager Megalodon og forhindrer dem i at terrorisere havnene. Så kig ned i dybet, hvis du beslutter dig for en dukkert ...

**Minotaur** – Halvt menneske og halvt tyr. Minotauren er en afskyelig og sagnomspunden skabning, der hjem søger Aiñas overlevering. Legenden fortæller om et enormt væsen med en kæmpemæssig mands krop og en tyrs rasende hoved. Det er yderst tvivlsomt, at der stadig eksisterer nogle eksemplarer, men onde tunger påstår, at sultanen af Keshki har en i sin tjeneste.

**Mudderbille** – Bredderne af Fenlandias og Gegrinas søer og floder, er ikke et sted, man bør opholde sig for længe. Under mudderet holder vagtsomme øjne nemlig øje med eventyrere, der letsindigt falder i søvn i græsset. Mudderbiller er aggressive insekter, der lever af fersk kød. Når et passende bytte er i nærheden, myldrer de frem i tusindvis – store som middagstallerkner – og bider løs med deres stærke kindbakker. De bevæger sig med stor fart og kan koordinere forbavsende godt med hinanden. Så vær beredt, hvis du pludselig mærker det kilde under lænden.



**Ork** – Deforme halvmennesker, der kendes bedst på deres helt igennem brutale fremtoning. Deres hud er tyk og grøn, og deres ansigter er oftest ophovnede med vorter og deforme næser. Kroppen er menneskelignende med mængder af forskellige smykker, armringer, armbånd og kæder, (som regel tyvstjålet fra en tilfældig stakkel.) Orkerne bærer altid våben og har en medfødt skepsis til alt levende, som de glødende ondt bebrejder for deres frastødende fremtoning.

**Rottemand** – Rottemandene siges at være resultatet af grusomme magiske eksperimenter, udført af de mørkeste magikere i deres glemte krogede tårne. Disse skabninger, halvt rotte/halvt menneske, trives i kloaker og hulesystemer, hvor de kan undgå ordinære mennesker, som de foragter. De fanger deres bytte med spidse kløer på hænderne, og de finder det ved at snuse sig frem til det, da mørket som oftest hersker på deres triste levesteder. Deres bid kan desuden være særdeles giftigt og medføre en smertefuld død.

**Sandorm** – Så du også en krusning i sandet? Så gælder det om at være på vagt! Sandormene kryber omkring under det brændende sand i Aiñas ørkner, og de er altid klar på endnu et måltid. Pludselig skyder den enorme krop frem, imens svælget krænges frem ad bæstets mund, så den kan lukke en krans af tænder sammen om ofrets krop. Det eneste der er tilbage af ham, er en lille fordybning i sandet, hvor sandormen trak ham med sig under ...

**Saverorm** – Insekterne på Aiña har udviklet mange sofistikerede måder at fange deres bytte på, men en af de mere lumske, er Saverormen! De er store orme, der kryber omkring i de varme skove på planeten, for at finde steder at sætte deres fælder op. Ormen opfanger duftspor, og finder derfor et befærdet sted, hvor mange væsner bevæger sig igennem trætoppene, inden den gør brug af sit hemmelige våben. Et særligt organ i panden, med form som en sav. Dernæst finder den en passende gren, som den saver næsten igennem, inden den giver sig til at vente i nærheden, på at et intetanende bytte skal træde igennem grenen og styrte i døden. Først her ormer insektet sig frem, klar til at nyde resterne af ofret.

**Seglbjørn** – Seglbjørnen strejfer omkring i Aiñas vådområder på jagt efter bytte. Den minder i størrelse om Jordens Kodiak-bjørne, men kan dog i enkelte tilfælde blive endnu større. Seglbjørnens vigtigste våben er de lange kløer på forbenene, som har givet bæstet sit navn. En fuldvoksen Seglbjørn er en frygtelig modstander for enhver, der er uheldig nok til at falde i kløerne på den.

**Skovelver** – Af mange af Aiñas indbyggere betragtet som en saga blot. Skovelverne er menneskelignende væsner, der dog adskiller sig fra disse på en række centrale punkter. De er mere muskuløse, har større øjne

og spidse ører. Desuden er de nemme at kende på deres overnaturlige skønhed, (som har lokket mangt en ensom vandrer i ulykke,) og på deres magiske kræfter. Oftest ses skovelverne slet ikke, men i stedet høres blot hunnernes sang, og så gælder det om at være på vagt.

**Skyggedæmon** – Skyggedæmonerne optræder kun i den fysiske verden som tjenere, da der skal kraftfuld magi til at mane dem frem. Oftest er de i tjeneste hos troldmestre eller hekse, der ikke bryder sig om at bruge dødninge eller anden genopstanden hjælp. Skyggedæmonen har ikke nogen fast form, men forbliver blot en utydelig dis.

**Slangemenneske** – Slangemenneskerne befolker store dele af Fenlandia og Gegrina, men er i særdeleshed stærkt repræsenteret på Fenlandias østkyst. De er uhyggelige og brutale og består af en menneskelig overkrop med en slanges benløse bagkrop. De er drabelige krigere og vil forfølge enhver fjende nådesløst. Derfor er de også eftertragtede soldater, men slangemenneskerne tjener ikke andre end dem selv. Deres ære kommer før alt andet, så husk det, inden du indleder et skænderi med dem.

**Sortelver** – Minder i kropsbygning om deres skovlevende artsfæller, men skiller sig alligevel ud ved deres karakteristiske mørke hud og sorte hår. Ydermere kan de kendes på deres røde øjne, der giver dem et umiskendeligt deligt smukt, dystert og mystisk udseende. De siges at være sjæletyve og holder sig derfor langt ude i Aiñas ødemarker, hvor de blot holder sig skjult og spejder efter ensomme sjæle, de kan tyvte på deres vej.

**Stilletunge** – Navnet lyder mere harmløst, end dette bæst i virkeligheden er. De er særlige pelsede rovdyr, med masser af skarpe tænder, der på afstand kan minde lidt om store hunde i trætoppene. De kommer frem om natten for at jage, i de store skove i Fenlandia, og er i stand til at absorbere lyde i de folder der befinder sig overalt på deres kroppe. Dette gør at de kan snige sig lydløst ind på ethvert bytte, uden at skulle bekymre sig om at blive opdaget. Når du først hører Stilletungerne ved bålet, så er det for længe for sent ...

**Strangubusk** – Denne plante kan ved første øjekast minde om en almindelig tue græs. Men skulle en eventyrer vove sig for tæt på, bliver stråene til piskende tentakler. Planten vil forsøge at kvæle enhver, der kommer for tæt på og derefter optage næring igennem tentaklerne. Note: Kan kendes på små blærer med en klistret væske, der sidder på stråene. Disse bruges til at holde bedre fast om et offer.

**Terrorfugl** – Er store kødædende fugle, der ikke kan flyve, som uddøde på Jorden for 2,5 millioner år siden. På Aiña befolker de de store græssletter midt på Gegrina og i Urkonja. Deres kraftige bagben gør dem i stand til at løbe de fleste byttedyr op. De kan blive op til tre meter høje, men går ikke af vejen for at angribe alt, der

kommer ind på deres område. Stærke næb og nakkemuskel kombineret med en smidig og behændig motorik efterlader dig derfor ingen chancer i et eventuelt kapløb. Forsøg hellere at søge tilflugt i et træ, hvis du kan finde et, og bed til, at terrorfuglen ikke kan nå dig ...

**Titanoboa** – Hører du det pusle i natten? Noget skraber over jorden? Noget tungt ... Så gælder det om at holde sværdet parat. Titanoboaen er altid sulten og parat til at fortære et sovende menneske på afveje. Den er nemmest beskrevet som en kæmpemæssig slange – op til 13 meter fra snude til halespids – og den kan veje over et ton. Det gør den til en drabelig modstander for enhver, der måtte færdes i Aiñas tropiske klimaer. På Jorden har den været uddød i 58 millioner år. På Aiña kan lyden af dens skæl stadig få voksne mænd til at ryste. Hører du den, så løb!

**Trold** – Findes i et væld af forskellige varianter, der kan spænde fra menneskelige størrelser til abnormt store huletrold. Fælles for troldene er deres umådeligt træge intelligens, der dog gør dem perfekte undersåtter for sadistiske magthavere, der kan drage nytte af deres enorme kræfter. De findes dog også vildt, men færdes oftest alene, altid bevæbnet med stumpe våben og iklædt lasede stofrester.

**Vampyr** – Vampyrer er børn af kaos. Mørkest sendebude. De blev i tidernes morgen sat i verden af dæmoner for at sprede meningsløs død og ødelæggelse, og det er deres eneste formål. De er lynende intelligente, hvilket gør dem til særdeles farlige modstandere. De lever af ofrets blod og optager alt, der er godt i hans hjerte bare ved at røre ham. De optræder oftest i form af en bleg mand uden mimik med hang til overdådig påklædning. Enkelte tilfælde har dog også set en vampyr med en kvindelig skikkelse. Vampyren har mange magiske tricks oppe i ærmet, der skal forvirre dig, så stol ikke på noget i dens nærhed!

**Varbæst** – Ikke alle mennesker forbliver mennesker i fuldmånens skær ... På Aiña findes et væld af forskellige varvæsner – mennesker der frivilligt eller ufrivilligt bliver forvandlet til monstrøse vanskabte dyr i skæret fra fuldmånen. Den mest kendte er varulven, der er en ufrivillig lidelse. Ved dette forstås, at den smittede forvandler sig ved fuldmåne, hvad enten han vil eller ej. Ved tilfælde med varbjørne, vartigre og deslige kan den smittede selv vælge, om han vil forvandles. Dette gør disse varskikkelser til eftertragtede gaver, der kun kan arves eller gives af vældige troldmænd. Varulven derimod smittes ved bid fra andre inficerede. Den har heller ikke kontrol over sin deforme ulvekrop, når forbandelsen står på, men er alene drevet af sin blodtørst.

**Wendigo** – Kannibalisme er ikke et udbredt fænomen, men det hænder at primitive stammer stadig slår sig på denne makabre form for overlevelse. Og det kan have frygtelige konsekvenser. Kannibalisme og mørk magi, var hvad der i sin tid skabte Wendigoerne, og siden har efterladt dem vandrende omkring på Aiñas

glemte forladte steder, på jagt efter ofre. Om deres skabelse oprindeligt var en straf, eller et resultat af en gal troldmands eksperimenter, ved ingen. Wendigoen bærer ofte en form for hovedprydelse, men har ellers kroppen fra et menneske. Den har dog horn, tomme øjenhuler og en uudslukkelig lyst til menneskekød ... Så løb, hvis du ser den komme vaklende!

**Øglemand** – Øglefolket var for længe siden et isoleret folk i Aíñas sumpområder, men er siden da blevet lyssky eksistenser i udkantsbyerne. De er skællede, grønne og minder til forveksling om store opretgående firben. Oftest er de dog svøbt ind i lange kutter eller frakker, der skal skjule dem for nysgerrige blikke.