



**Monstre
og væsner**
Anno 2021



Indhold

Introduktion.....	2
Drager.....	3
Lindorme.....	3
Halvdrager.....	3
Dæmoner.....	4
Dødsriddere.....	4
Dødsvogtere.....	4
Faune.....	6
Hyrden.....	6
Jernbidere.....	7
Minotaurer.....	7
Milgmolger.....	7
Sjælesugere.....	7
Tjørnen.....	8
Trolde.....	8
Bjergtrolde.....	9
Skovtrolde.....	9
Sumptrolde.....	9
Udøde.....	9
Vampyrer.....	10
Varbæster.....	10
Ånder.....	11
Spøgelser.....	11

Introduktion

I Ros-verdenen er der mange mystiske skabninger og farer, alt fra trolde i deres huler til de sagnomspundne dødsvogtere, som holder til langt fra de dødeliges verden. Nogle af dem har du måske hørt om før, mens andre kun findes i Ros-verdenen.

Dette dokument er ment til at give et overblik over nogle af de ting, som du kan støde på i Ros-verdenen. Informationen i indslagene er ikke altid den fulde sandhed, eller sandt overhovedet, men ment til at være noget som din karakter måske kender til, eller har hørt om.

Derfor er der også stadig masser af hemmeligheder at finde ud af i spil, til dem som tør snige sig tæt nok på til at studere faunene og varbæsterne på tæt hold.

Drager

Dragerne var blandt de mægtigste skabninger i Ros-verdenen. De indtog hver enorme territorier og efterlod spor i verden, som stadig opleves den dag i dag.

Det meste kendte af dragernes mærker på verden er Taukbjerget, hvor den sidste drage, Tauk lavede sit hjem, og hvor dværgekongen Garm og dronning Toris ledte angrebet, der gjorde en ende på dragen. Derudover er der visse ældgamle myter, som påstår at hele Gallmare er navngivet efter en drage ved navn Gall, som blev besejret, hvor byen Drotheim ligger i dag.

Dragerne havde mange fantastiske evner, ikke mindst evnen til at flyve. Nogle myter påstår endda, at de kunne flyve over bjergkæden, der omkranser Ros.

Drager var også modstandsdygtige over for alle former for dødelig magi, en kvalitet som siges at hænge fast i deres skæl.

Dragerne var også intelligente væsener, som kunne tale, om end de sjældent var indstillet på at tale med de "kortlevede" racer. Så vidt vides voksede drager sig kun større og mægtigere gennem årtusinderne, og man har aldrig hørt om en drage, der er død af alderdom.

Nogle myter påstår endda at den første drage, Dacian, stadig ligger gemt i en hule et sted under bjergkæden, og har sovet i utallige tusind år, men en dag vil vågne.

Billedet af dragerne fanger stadig manges fantasi, på trods af at de ikke er blevet set i mange tusind år. Enorme flyvende skikkelser, som kunne besejre hele hære. Dragen er mange steder et symbol på overlegen styrke, men også på hovmod og grådighed. Der går stadig mange rygter og historier om skjulte drageskatte verden over, og mange eventyrere har mistet livet i jagten på glemte huler og skjulte reder i sumpe og klippelandskaber.

De få levn fra dragerne som stadig findes i dag, er lige så værdifulde, som de er sjældne. Rygter går blandt eventyrere og vovehalse om drageskæl gemt væk i konger og samleres skatkamre, og de få overlevende førstehåndsbeskrivelser af dragerne holdt i de sikreste arkiver.

Lindorme

Disse skabninger siges at være beslægtet med dragerne. Enorme slangelignende væsener, som siges at bo i dybe sumpe og andre områder med dybt vand.

Hvorvidt de stadig findes i Ros, og hvad deres egentlige forhold til dragerne er eller var, vides ikke.

Dog påstår nogle historier at Leviathan, det sagnomspundne uhyre på bunden af Tolltugnanau Hafnia i virkeligheden er en enorm, ældgammel lindorm.

Halvdrager

Dette vildledende navn blev givet til dem, der opnåede dele af dragernes magt gennem en proces, der efter sigende involverede at indtage drageblod.

Præcis hvad denne proces gjorde ved dem, eller hvilke kræfter de fik ud af det, er et spørgsmål overladt til myterne.

Dæmoner

Indtil for få år siden var dæmoner ikke andet end en skrøne i Ros-verdenen. De var monstre under sengen, og dem der kom og stjal børn, der ikke hørte efter deres forældre.

Alt det ændrede sig, da dæmonen Makul brød ud gennem et helligt Lyranos-alter på Tauks Hede. Siden da har verden måtte indse at dæmoner er virkelige.

De lærde er kommet frem til, at dæmonerne har været låst væk fra Ros-verdenen, på et plan der kaldes Niflhel, bag Den Seksfoldige Mur. Hvordan og hvorfor guderne låste dæmonerne væk vides ikke, men under alle omstændigheder, er det stadig næsten umuligt for dæmoner at kæmpe sig vej til Ros-verdenen uden hjælp.

De få dæmoner det lykkedes Makul at bringe ind i Ros-verdenen, udviste en enorm fysisk styrke og en nær uovervindelig magisk magt, hver især stærke nok til at overvinde hele delinger af soldater. På trods af dette påstod de kun at have fået en brøkdel af deres magt gennem Makuls rift til Niflhel inden den blev forsejlet.

Selv om dæmoner kun er blevet almindeligt kendte i de seneste år, går der stædige rygter om, at der rundt omkring i de mørkeste afkroge af verden altid har fandtes dæmonologer. Disse mørke magikere kender hemmelige ritualer, der kan påkalde dæmoner og forhandle med dem for hemmeligheder og tjenester.

Dødsriddere

Hvor dødsvogterne er kendt af praktisk talt alle i Ros-verdenen, er dødsridderne kun sjældent kendt blandt den almindelige befolkning. Dette er både på grund af, at det næsten er uhørt, at de sætter fod på Ros, men også fordi de fleste kirker undlader at lære folk om dødsriddernes eksistens.

Dødsridderne har så vidt det vides kun ét enkelt formål med deres eksistens: at stoppe dødsvogterne fra at misbruge deres magt. Deri ligger årsagen til, at de lærde præster, som kender til dødsriddernes eksistens, som regel forholder sig stille på emnet. Fordi Dødsriddernes eksistens betyder, at dødsvogtere kan have egne mål og planer, og derfor kan vende sig fra deres tjeneste.

Meget lidt vides om dødsridderne. De siges at komme fra Helheim, men hvad de gør, eller hvor de er, når der ikke er behov for dem, vides ikke. Til gengæld er de så vidt vides fuldstændigt ustoppelige, når først de kaldes til handling. Dødsriddere ser oftest ud som ligblege skikkelser klædt i tung rustning, og er, når de sjældent viser sig på Ros, kortfattede og direkte. De er komplet immune over for alle former for magi, kan vandre frit mellem de forskellige planer, og er så vidt vides komplet udødelige. Når en dødsridder indleder en jagt, er det kun et spørgsmål om tid før de indhenter deres mål.

Dødsvogtere

Muligvis nogle af de mest sagnomspundne skabninger i Ros-verdenen. Dødsvogterne er dem, der venter i slutningen af alle dødeliges liv. Der er sjældent tvivl, når man ser en dødsvogter. De går alle klædt i sorte kutter med dødsens bleg hud, og mest genkendeligt af alt bærer de alle en glaskugle i et net i bæltet, hvori det siges at de holder en af Helheims frygtindgydende sjælesugere bundet.

Kun få ting vides med sikkerhed om dødsvogterne:

- Det er deres arbejde at fordele de dødes sjæle til det korrekte efterliv, om det så måtte være en af gudernes riger eller Helheim.
- Det er forbudt for dem at blande sig direkte i de levendes verden, medmindre en dødelig blander sig i deres arbejde eller i livet og dødens naturlige gang. Selv i disse tilfælde forsøger de næsten altid at arbejde igennem dødelige tjenere i stedet for personligt at træde ind. I sjældne tilfælde er dødsvogtere blevet påkaldt som neutrale parter til at overse vigtige møder og forhandlinger.
- De sætter kun sjældent fod i Ros, men holder sig i stedet til Helheim, hvor de efter sigende har hjemme, og Limbo - åndeverdenen.
- De er sjældent fysisk stærke, men har til gengæld en enorm magisk kunnen. Det siges, at de endda kender hemmelige metoder til at kaste formularer uden at behøve en rite.
- Det er en tradition delt af alle racer i Ros, at man knæler og sænker blikket, hvis man skulle se en dødsvogter komme gående. Dette gøres officielt af respekt for deres position og hårde arbejde, omend det også er den bedste måde at undgå deres ofte kulsorte humør. Kun dem, der har et dødsønske, møder en dødsvogters blik uden at være blevet tiltalt direkte.
- Dødsvogterne er kendt verden over for at tage grusom og overdreven hævn på dem, som måtte sætte sig på tværs af dem. Myter om grusom tortur og modbydelige forbandelser hviskes i krogene blandt alle racer i Ros.

Ud over disse almindeligt kendte egenskaber går der et utal af myter og legender om dødsvogterne blandt de dødelige. Nogle påstår at dødsvogterne er ældre end guderne selv, og ventede i Helheim på de første dødelige sjæle; mens andre hvisker, om at de i virkeligheden selv er dødelige, der har opnået så stor en magisk magt, at de er blevet udødelige. Myter siger også, at den som lærer en dødsvogters navn kan bruge det til at påkalde dem, ligesom med mægtige åndevæsener.

En af de mest kendte myter om dødsvogterne er myten om De Tretten. Myten fortæller, at der et sted dybt i Helheim, er et mødested med et stort, gammelt bord skåret i mørk grå sten. Omkring bordet står tretten troner skåret i samme sten, men kun én står for bordenden. Ifølge myten om De Tretten er der på et hvilket som helst tidspunkt kun tretten dødsvogtere eller også er der kun tretten individer, der har opnået status som dødsvogter gennem årtusinderne. Ligegyldig versionen af myten fortælles det dog altid, at selv blandt de mægtige dødsvogtere er der et hierarki. Det siges, at det eneste, der holder dødsvogterne fra at bekæmpe hinanden, eller at forsømme deres arbejde er, den mørke skikkelse som altid sidder, stille som intetheden, i tronen for bordenden, og som dødsvogterne kun kalder Den Første.

Faune

At se en faun er en sjældenhed på Ros. Denne race kan genkendes på, at de ligner en elver eller et menneske i overkroppen, men har noget nærmere en geds ben og krumme horn i panden.

Faune ses ikke længere i verdens civiliserede egne, i stedet har de få tilbageværende fortrukket sig til verdens dybe skove og andre ubeboede egne. Den mest almindelige overbevisning er, at dette er sket, fordi faunene altid har nægtet at bøje sig for guderne, og siden tidernes morgen har tilbedt naturen over alt andet. Derfor har faunene trukket sig tilbage med kirkernes fremgang, til det punkt hvor de i dag af byboere og mange andre anses mere som en skrøne end noget andet. En almindelig overtro om faunene er, at de frit kan passere mellem Ros og Limbo - åndeverdenen, da de siges at forsvinde fuldstændigt i det øjeblik de opdager at de er blevet fundet.

Hyrden

Hyrden er den mest berømte faun i hele Ros-verdenen. Den har mange titler: Naturens Budbringer, Forårets Bud, Valhims Avatar, og flere dertil.

Ingen ved hvor gammel Hyrden virkeligt er, eller hvor den kommer fra. Den ankommer som ud af det blå, tilsyneladende hvorend den har lyst. Ofte ankommer den præcist, hvor der er behov for dens tilstedeværelse, der hvor naturen står under trussel, høres der nogle gange rygter om en vis faun, som giver råd og vejledning til dem, der vil beskytte naturen.

Derudover ses Hyrden verden over i maj måned, hvor den besøger alskens Majfester, for at velsigne de festende og sprede glæde over, at verden igen er grøn og sund. Sådan har Hyrden vandret så længe tilbage som historieskrivningen går. Dog er det ikke altid let at bestemme om man virkeligt har mødt Hyrden, dette har to årsager:

- For det første er Hyrden et foranderligt væsen. Legenden siger, at Hyrden dør hvert efterår og genfødes i en ny krop. Sådan lever den i trit med naturens evige cyklus, gennem alderdom og endda det sjældne mordforsøg. Dette betyder, at Hyrden hen over årtusinderne har været af alle tænkelige udseender og køn, så hvem ved om den faun man så i skovens skygger i virkeligheden var Naturens Glade Bud på ærinde?
- For det andet fortæller legenderne om endnu en udødelig faun, som også går under Hyrdens titel. Denne faun, i modsætning til Hyrdens varme disposition og hjælpende hånd, nyder at sprede kaos og forvirring. De som kender denne del af myten, omtaler denne faun som den Falske Hyrde, om end de vise aldrig ville gøre det til dens ansigt. Hvor den Falske Hyrde kommer fra og hvorfor den eksisterer, er et gammelt spørgsmål i naturtroen. Historierne påstår alt fra at den er Hyrdens naturlige modbalance til, at der i virkeligheden kun er én Hyrde, som er venlig eller ondsindet efter sit eget lune.

Jernbidere

Blandt de mange farlige dyr i Orksla er jernbiderne de mest kendte i resten af verden.

Jernbidere er store firbenede øgler i brune og grå farver. Deres kæber er stærke nok til at knuse sten, og de spiser malm, som styrker deres skæl og knogler.

Jernbidere er normalt ådselsædere, men de er villige til at slås med næsten hvad som helst for at beskytte deres territorier. Derfor kommer de tit i konfrontation med orkerne, som bygger omkring de samme huler, hvor jernbiderne bor.

Jernbidernes skællede skind er hårdt og svært at arbejde med, men orkerne har metoder. Telte lavet af jernbiderskind kan holde i årtier, hvis ikke århundreder og derfor bruges det også til bannere og religiøse ikoner. Meget sjældent bruges skindet endda til rustninger og andet personligt udstyr, som gives orker, der i sandhed har fremvist deres klan eller stammes idealer.

Minotaurer

Rundt omkring i Ros, i verdens glemte sprækker og de steder, hvor de mere udbredte racer ikke bosætter sig, finder man minotaurerne. De findes overalt i verden, men specielt i de tyndtbefolkede områder som Galvs Skove. De er store væsener med behårede ben, overkroppe meget lig mennesker, og hoveder som tyre eller køer.

Man ved næsten intet om minotaurernes historie eller deres kultur. De har aldrig vist interesse i at handle med andre racer, og er ekstremt territorielle. De sjældne gange, hvor en eller flere minotaurer er set rejse ude i verden, er det oftest fordi, de er på jagt efter hvem end der har været dum nok til at stjæle fra dem.

De få undtagelser er hos sortelverne og orkerne. Nogle ekstremt få minotaurer holdes som slaver i Elnaril, og sortelverne lægger stor prestige i ejerskab af en sådan slave. Det er også lykkedes nogle få orkklaner at tvinge eller overbevise en eller flere minotaurer til at slås ved deres side, hvilket har skabt meget spekulation, om hvad minotaurerne tager i bytte.

Milgmolger

Milgmolger er yderst sjældne og fåtallige væsener. De ligner som oftest trolde, men er grå i huden og har naturligt blå tegn og mønstre løbende over huden.

Hvor milgmolgerne kommer fra er et mysterie for dem, som overhovedet kender til disse mærkelige væseners eksistens. Nogle påstår at milgmolgerne bare er endnu et magisk væsen, som naturligt er at finde på Ros; mens andre holder teorier om at de er resultatet af et fejlslået forsøg på at indgyde trolde med magi, for at skabe frygtindgydende monstre til krig.

Hvad end svaret er, er milgmolgerne fri i verden. Hver især har de mægtige magiske kræfter og en enorm evne til at lære. Til dette ligger der en glubsk nysgerrighed for magiens mysterier og en sky natur, som leder milgmolger til at holde sig i udkanten af beboede områder, hvor de kan ses, men ikke bliver set.

Selv uden adgang til en læremester eller tekster at lære fra, er det kun et spørgsmål om tid, før en milgmolg regner ud hvordan man kaster magi, og derfra vokser deres magiske viden kun. Det siges, at der et sted dybt i Magiakademiet i Kokle er en gruppe dedikeret rent til at finde og studere milgmolgerne og deres forhold til magien, dog det ikke vides om goblinerne gør dette ud af en interesse i disse væsener, eller af dyb jalousi.

Sjælesugere

De dødelige har mange grunde til at frygte Helheim, men en af de mest håndgribelige er, at det er hjem til de frygtindgydende skabninger kendt som sjælesugere.

Det vides ikke præcist hvordan sjælesugere ser ud, eller om de overhovedet har et fælles udseende, da de ikke er i stand til at forlade Helheim. Kun de allerfærreste, som er rejst til Helheim og er kommet tæt nok på en sjælesuger til at se den, har overlevet. Det siges, at de er enorme væsener, store nok til at sluge selv den største voksne i en enkelt bid.

Selv folk som frygter at deres sjæl skulle ende i Helheim efter deres død, har stadig den trøst at de i det mindste eksisterer et eller andet sted. Sjælesugere er truslen mod selv denne lille trøst. Sjælesugere, som navnet hentyder til, river de sjæle, som de fanger i stumper og fortærer dem fuldstændigt. Hvor der findes myter og legender om sjæle, der har fundet veje ud af Helheim, eller er blevet genoplivet med store ritualer, er der ingen vej tilbage fra at blive dræbt af en sjælesuger. Det siges, at være et smertefuldt og absolut endeligt. Selv en dødelig som finder en vej til at rejse til Helheim med sin krop er ikke sikker, da de siges at sjælesugere kan rive sjælen ud af en levende krop ved bare en berøring.

Nogle myter påstår, at et af skridtene til at opnå status som Dødsvogter indebærer at binde en sjælesuger til sin vilje og fange den i en kugle af specielt, magisk glas.

Tjørnen

Tjørnen er et af de mest sagnomspundne væsener blandt de naturtro, og et ømt punkt blandt mange af gudernes garkere. Den er Kædens Smedjes evigt vagtsomme beskytter og en trøst for naturtro over hele Ros. Den er det evige minde om, at der er mindst et sted i verden, som de gudetro ikke kan røre.

Historien om Tjørnens opståen er også historien om en af de mørkeste tider galdernes historie. Selveste Kædens Smedje lå under belejring. De gudetro havde endelig fundet naturens skjulte højborg, og efter lang belejring havde de brudt igennem selv Iramus' beskyttende tjørnehæk. De naturtro var specielt pressede, fordi Højgalderne havde trukket sig tilbage fra kampen for at forsøge et sidste, desperat træk. Præcist hvad de gjorde vides ikke, men i sidste øjeblik kom Tjørnen til forsvarernes hjælp. Den dag fremviste Tjørnen en så absolut magt, at kirkerne i både Gallmare og Elnaril har betænkt sig ved at forsøge, at finde Kædens Smedje igen lige siden.

Præcist hvad Tjørnen er, ved meget muligt kun Højgalderne, men teorierne er mange. Nogle mener at Tjørnen er en ekstremt magtfuld skovånd, som indgik i en aftale med Højgalderne; andre mener at den er Iramus' egen ånd, kaldt til at beskytte sin by, på trods af at Tjørnens ansigt oftest beskrives som værende feminint; nogle går så langt som til at påstå at Tjørnen er et avatar for Valhim, naturen selv. Ligeegyldigt hvad ses Tjørnen kun, når Smedjen står i direkte fare.

Tjørnen tilbedes af mange naturtro verden over, selv om kun de allerfærreste har været i Kædens Smedje og set tjørnehækken. Specielt tilbedes den i august, hvor Fortællingens Festival afholdes for at ære det offer Tjørnen gjorde, da den bandt sig selv til at stå evig vagt omkring Smedjen.

Trolde

Trolde er store og mægtige væsner, og hvad de ikke har af intelligens, gør de op for i ren styrke. Der er kun i yderst sjældne tilfælde set trolde, som er intelligente nok til at snakke.

Et andet træk, som går igen mellem alle de forskellige typer af trolde, er en stor modstand mod alle former for magi. Af disse årsager har man heller aldrig hørt om en trolde med evnen til at kaste magi.

De fleste trolde besidder kraftige regenerative egenskaber, og er kendt for endda, at gro lemmer ud igen, hvis de mister dem.

Almindelig overtro siger, at trolde er svage overfor ild, men man har aldrig kunne fastslå om ild egentligt har en større effekt på dem end alle andre.

Der er i få tilfælde rapporteret omkring trolde, som er blevet "tæmmet", men deres tamhed varer som regel kun så længe som deres tålmodighed, eller til deres "tæmmere" løber tør for mad.

Om trolde begår sig alene eller i flokke kommer an på typen. Nedenunder kan du læse om de forskellige typer trolde:

Bjergtrolde

Det er almen viden at det ingen, som har forsøgt at krydse bjergene omkring Ros, er kommet tilbage. Der går mange myter om, hvad der skulle ske ved dem, som måtte nå toppen, men en af de mest direkte trusler mod dem, som ville forsøge rejsen, er bjergtrolde.

Bjergtrolde er store væsner, omkring lige så brede som de er høje. Det siges også, at bjergtrolde kun bliver ved med at vokse, så der langt oppe i bjergene findes overvældende enorme trolde. Deres hud er som sten og klipper, med kun enkelte pletter af pels hist og her på kroppen, og hård nok til at de næsten ikke ænses normaler klinger og pile.

En enkelt bjergtrolde er stærk nok til at knuse en pansret kriger i armene og besejre en mindre hær, og derfor er det kun mere skræmmende at bjergtrolde normalt lever sammen i små grupper.

Bjergtrolde bevæger sig normalt ikke ned fra deres hjem uden grund, men pas på... så snart de har en grund til at vandre ned fra bjergkæden, udgør de en stor fare for alle omkring sig.

Skovtrolde

Dybt inde i de største og ældste skove i Ros finder man skovtrolde. Dog er det som regel skovtrolde der finder én, for de er dækket af mos, grene, og andet godt fra skoven. Mange gange er det sket at en indtrængende på deres territorier er vandret lige forbi en sovende trolde uden at opdage noget før det var for sent.

Skovtrolde holder sig oftest til deres territorier, hvor de som regel bor i små grupper, om end det ikke er uhørt at se en skovtrolde vandre ud for at finde sit eget territorie tættere på beboede områder.

Det siges, at skovtrolde er de mindst aggressive af de kendte trolde, men måske er det bare, fordi de bor dybt inde i skovene, langt væk fra byerne, og i virkeligheden er lige så aggressive som resten.

Sumptrolde

Det er almindelig viden, at man ikke bør bevæge sig ind i Ros' dybere sumpe uden en gruppe bevæbnede vagter, for der huserer sumptrolde.

Sumptrolde ligner mest af alt en omvandrende bunke mudder og rådne grene, med filtret pels gemt et sted dybt i den ildelugtende blanding. Grundet deres tykke dække, er der mange, som er overbevist om at sumptrolde i virkeligheden er stykker af sumpens ragelse, som er bragt til live af områdernes naturlige magi, mens andre mener at de er skovtrolde, som har bosat sig langt fra deres artsfæller. Den sidste teori

støttes af at man næsten aldrig finder sumptrolde bosat i grupper, de virker til at være indædte enspændere.

Udøde

Få skabninger i Ros-verdenen er så universelt forhadte som de udøde. Levende væsener på dødens rand og rådnende lig, som bindes til en andens vilje med mørk magi, de udøde er i langt de fleste tilfælde uvildige ofre, men alligevel må de nedkæmpes, hvor de kommer frem.

Størstedelen af de udøde har næsten intet af deres sind eller personlighed tilbage, og er intet andet end vaklende tjenere for deres mesters vilje. Dog er disse almindelige udøde stadig farlige, da deres antal og mangel på frygt lader dem løbe mange krigere over ende. På trods af at denne type generelt kaldes "almindelige udøde", er de kun én af mange typer udøde, og en af de simpleste. Blandt de andre typer udøde, er det mest værd at nævne dem, som oftest bare kaldes "større udøde".

De større udøde beholder det meste af deres sind, mange vil sige deres sjæl. De er resultatet af mere udviklede og fokuserede ritualer, og derfor beholder de også de fleste af deres færdigheder og fysiske evner. Disse udøde bliver ofte brugt som livvagter eller generaler af dem, som har rejst dem, og de allermægtigste dødedsansere sender nogle gange små grupper af dem ud for at løse problemer, der kræver mere finesse end de almindelige udøde kan præstere.

Det er sandt for alle udøde, at de er nødt til at indtage energi udefra, for at vedligeholde magien, som binder sjælen til deres krop. Uden denne energi falder de udøde til sidst om, da deres sjæl frigøres fra deres krop og går videre til Limbo. Alle levende væsener har mindst en smule magi i sig. Derfor spiser de fleste typer udøde levende væseners kød, for at optage deres magi og holde sig selv gående længere.

Vampyrer

De fleste, som hører ordet "vampyr" vil tænke på falske smil, skarpe hugtænder, og skygger i natten. Det er heller ikke langt fra sandheden. Vampyrer er en sjælden type større udød, som beholder mange flere af deres evner end normalt, og er sværere at opdage.

Til fælles har alle vampyrer, at de drikker de levendes blod for at vedligeholde den magi, som holder deres sjæle bundet til deres kroppe.

Derudover ser de fleste vampyrer noget mere levende ud end den gennemsnitlige udøde. Dette sammen med deres fulde evne til at tænke og tale almindeligt, er vampyrer oftest ekstremt svære at opdage før de slår til.

Vampyrer er dog lyssky væsener, som helst kun kommer ud under himlen på mørke og overskyede dage. Sollys er ukomfortabelt for dem, men ikke direkte skadeligt.

Det vides ikke hvordan vampyrer skabes, eller om alle vampyrer skabes på samme måde. Nogle historier påstår at kun en vampyr kan skabe nye vampyrer, mens andre påstår at mægtige dødedsansere rejser dem som tjenere.

Varbæster

Ordet "varbæster" dækker som sådan over en bred vifte af skabninger, men for den gængse beboer af Ros-verdenen er forskellen fuldstændigt ligeegyldig. De ses sjældent, men alligevel går der vidt og bredt historier om varbæsternes natur og farer.

Det fællestræk som binder alle varbæster sammen, er at de er levende væsener, som enten er forvandlet til dyr, eller har påtaget dyrelignende træk. For nogle sker dette gennem målrettede forbandelser, for andre gennem magiske uheld. Det siges endda, at visse typer varbæster kan sprede deres tilstand ved bid, om end dette kunne være en af de mange skrøner omkring varbæsterne.

Generelt går der mange myter og skrøner omkring varbæsterne, som har blandet sig og krydset veje gennem årene, til det nu er svært, at vide hvilke historier der er almene, og hvilke der kun passer på en meget snæver type varbæster.

Mange historier siger, at varbæster kun tager deres dyriske form i nætterne omkring fuldmåne, men andre beskriver angreb ved højlys dag.

Almindelig overtro i de fleste lande siger at varbæster kan drives væk med sølv, om end det sjældent er dokumenteret.

Nogle gamle myter fortæller, at varbæsterne er resultatet af en gruppe galdere, som forsøgte at blive et med naturen, om forskellige versioner er uenige, om hvorvidt ritualet var en succes.

Historierne om varbæster fortælles specielt i nærheden af områder med tyk og ubeboet skov, så som ved Gallmares grænse med Galvs Skove.

Ånder

Limbo; også kaldet åndeverdenen, er hjem til mange mærkværdige skabninger, men langt de fleste deler nogle fælles træk og lægges derfor som regel alle i kategorien "ånder".

Det første er, at de skabninger som hører hjemme i Limbo sjældent har en fysisk krop, som man tænker på den i Ros. Ånder har ikke kød og blod, men de er noget nærmere en form holdt sammen af viljestyrke. De sjældne ånder, som har måder at manifestere i Ros, skaber kroppe ud af det rene ingenting, som falder fra hinanden og fordamper lige så snart ånden ikke længere holder dem sammen.

Langt størstedelen af ånder er heller ikke personer på samme måde som de dødelige i Ros er. En af de mest kendte undtagelser til denne regel er spøgelse. De fleste ånder er bundet til et koncept eller fænomen, som er det hovedsagelige fokus i deres eksistens. Dette kan være alt fra ild, til en specifik flod, eller endda konceptet om viden.

Ligesom mange andre skabninger der aldrig har været dødelige, har ånder også et fuldstændigt andet forhold magi end racerne i Ros. En ildånd kan meget vel kalde ild frem i sine hænder, eller give sine fjender følelsen af at de brænder indefra, uden at have den første anelse om, hvad en magisk rite er. Kun et fåtal af ånder bruger tid på at lære de dødeliges magi.

Givet deres mangeartede natur, er det ikke til at sige noget generelt, om hvad ånder vil, eller hvor deres magt kommer fra. Hvor en vidensånd som regel er interesseret i at handle om alskens information den ikke allerede har; kan det meget vel være, at en flods ånd ser det at få ryddet en blokade i sit leje, som en lige handel for information om hemmelige bagveje ind i kejserindens palads i Zar'Kyriel.

Spøgelse

Spøgelse er de afdøde sjæle, som endnu ikke er kommet for en dødsvogter. Oftest sker dette af naturlige årsager; der er altid flere folk, som dør, og kun så mange dødsvogtere til at tage sig af dem, men det kan også forårsages af forbandelser og andre former for sort magi.