Daftar Monster Dunia Mana Hearth

Valmoria (Dataran Sedang/Subtropis)

Slime Entropik (Tier 1): Gumpalan lendir berwarna gelap hasil residu entropi mana; asam tubuhnya mampu melarutkan bahan organik dan logam rendah. Habitat: Reruntuhan dungeon magis atau area bekas pertempuran berenergi sihir stagnan di pedalaman Valmoria.

Golem Pualam Arkhani (Tier 4): Patung ksatria pualam yang terimbuh sihir dan bangkit tanpa kendali. Kulitnya sekeras batu dengan mata berkilau biru dari inti mana. Habitat: Ruang bawah tanah istana atau makam kuno Valmoria yang dipenuhi kristal sihir.

Ksatria Spektral (Tier 5): Arwah prajurit zaman lampau yang termanifestasi ulang oleh energi chaos. Sosok transparan berzirah kusam ini berpatroli dengan pedang ethereal dan dingin kematian menyelimuti areanya. Habitat: Benteng tua, medan perang purba, atau kuburan massal Valmoria di malam hari berkabut.

Aberasi Padang (Tier 7): Abominasi hasil fusi liar beberapa hewan ternak dan predator akibat flare mana. Tubuhnya besar tak beraturan dengan bagian tubuh campur aduk (cakar, tanduk, sayap kecil) dan perilaku ganas tak terkendali. Habitat: Sangat jarang muncul di padang rumput Valmoria ketika node ley-line terganggu parah oleh sihir perang.

Penunggang Void (Tier 8 Event): Entitas penunggang kuda bayangan dengan tombak bercahaya ungu – diduga prajurit chaos dari dimensi lain. Muncul hanya saat gerhana total atau ritual terlarang, memimpin segerombolan makhluk chaos lebih lemah menyerbu permukiman. Habitat: Event langka di wilayah Valmoria terbuka (padang atau tepi kota) saat celah planar sesaat terbuka.

Avatar Entropi Terkurung (Tier 10 Event): Monster legendaris berupa titan bayangan humanoid setinggi menara, terbentuk dari akumulasi \Delta S yang masif. Hanya tercatat sekali muncul dalam mitos Valmoria, kemudian disegel oleh para Archmage. Kehadirannya memutarbalikkan hukum alam di sekitarnya. Habitat: Event katastrofik (telah disegel di situs terlarang bawah ibu kota).

Sylveth (Hutan Hujan Purba)

Api Sesat (Will-o’-Wisp) (Tier 1): Bola cahaya hijau kebiruan sebesar kepalan tangan yang melayang di atas rawa atau kubangan, merupakan manifestasi roh alam gelisah. Meskipun tampak indah, ia dapat memikat makhluk hidup ke arah bahaya dengan cahayanya. Habitat: Rawa dan tepian sungai rimba Sylveth pada malam hari.

Belalang Ley Raksasa (Tier 2): Serangga hutan berukuran besar dengan pola runik pada sayapnya. Muncul dari paparan langsung lonjakan ley-line kehidupan, belalang ini agresif dan gigitannya menyuntikkan racun sihir mematikan. Habitat: Kanopi hutan hujan Sylveth dekat titik ley-line aktif.

Mandragora Liar (Tier 3): Tumbuhan berakar mirip tubuh bayi dengan wajah menyeringai. Tercipta dari sihir kehidupan yang tercemar, ia bersembunyi di tanah dan menjerit melumpuhkan ketika diganggu. Daunnya berbulu halus yang bisa mengeluarkan racun halusinogen. Habitat: Dasar hutan Sylveth yang lembap, terutama di sekitar pohon magis purba.

Dryad Terkorupsi (Tier 5): Roh pohon penjaga hutan yang ternoda energi gelap. Wujudnya menyerupai wanita berkulit kayu retak dengan mata kehijauan liar. Ia menyerang makhluk apapun tanpa pandang bulu menggunakan akar dan duri telekinetik, tak lagi bijak seperti dryad normal. Habitat: Pohon suci atau altar alam di hutan Sylveth yang terpapar sihir hitam.

Treant Ganas (Tier 6): Pohon raksasa yang hidup dan berjalan akibat flare chaos pada flora. Berbeda dari kolosi hutan yang bijaksana, treant ini bertindak liar: cabang-cabangnya menjadi lengan pemukul dan akarnya merobek tanah mencari mangsa. Habitat: Kedalaman hutan purba Sylveth, muncul setelah badai mana atau kerusakan planar di daerah tersebut.

Perburuan Liar (Tier 8 Event): Sekelompok penunggang fae spectral yang muncul saat fenomena planar tertentu. Terdiri dari makhluk peri pemburu bertanduk dan anjing-anjing roh, mereka menunggangi rusa hantu dan memburu makhluk hidup sepanjang malam sebelum lenyap saat fajar. Habitat: Event mistis di padang terbuka atau tepi hutan Sylveth pada malam equinox tertentu.

Avatar Hutan Murka (Tier 10 Event): Manifestasi kolosal roh hutan Sylveth yang dirasuki kemarahan tak terkendali (biasanya akibat perusakan besar-besaran atau sihir darah). Berupa siluet raksasa dari kumpulan akar, daun, dan hewan hutan yang membentuk sosok humanoid. Ia mampu mengendalikan tumbuhan di seluruh hutan serempak. Habitat: Event sangat langka ketika seluruh hutan Sylveth terancam; muncul di pusat hutan sebagai “dewa murka” sementara.

Torrak (Pegunungan & Vulkanik)

Elemental Bara Kecil (Tier 1): Makhluk elemen api berukuran mungil menyerupai kobaran api dengan mata dan mulut. Lahir spontan dari bara yang terpapar kristal sihir, ia melompat-lompat membakar vegetasi kecil namun rentan angin. Habitat: Sekitar perapian alami atau lahar dingin di lereng gunung Torrak.

Imp Magma (Tier 2): Iblis api kecil bertubuh kemerahan dan bersayap robek, muncul dari retakan planar dekat lava. Cakar dan ekornya pijar membara, senyumnya jahil kerap memicu ledakan kecil. Habitat: Gua vulkanik dan danau lava di pegunungan Torrak bagian dalam.

Golem Obsidian (Tier 4): Raksasa berahang tumpul yang tubuhnya tersusun dari pecahan obsidian hitam berkilau. Terbentuk saat monolit sihir di tambang runtuh dan pecah, golem ini bergerak lamban namun hampir kebal senjata tajam biasa. Habitat: Terowongan tambang, reruntuhan kota bawah gunung, atau sekitar kawah gunung berapi Torrak.

Salamander Magma (Tier 6): Kadal api sebesar buaya dengan sisik merah izinfra dan surai api di punggungnya. Ia “terlahir” dari kolam lava saat letupan mana; liurnya berupa lava cair dan dapat menyembur seperti napas naga. Habitat: Kolam lava aktif di perut gunung Torrak atau aliran magma terbuka.

Phoenix Abu (Tier 7): Burung api legendaris berwarna abu dan oranye yang kadang termanifestasi dari asap vulkanik sakral. Ia beregenerasi dari abu ketika mati. Sayapnya mengepakkan percikan api dan bulunya mengeluarkan asap pekat yang menutupi langit. Habitat: Puncak gunung berapi Torrak saat erupsi besar disertai anomali mana.

Ifrit Lord (Tier 8 Event): Entitas api cerdas berwujud kesatria raksasa berlapis api, memakai mahkota tanduk. Ia muncul melalui portal planar api besar dengan tujuan menghancurkan segala yang dingin. Kekuatannya mengendalikan lava dan menghembuskan angin beracun panas. Habitat: Event planar di kawah gunung Torrak saat ritual terlarang atau letusan mana ekstrem.

Titan Vulkanik (Tier 10 Event): Raksasa setinggi 30 meter yang seolah-olah bagian dari gunung itu sendiri – kulitnya berupa batu pijar retak dengan lava mengalir di sela-sela. Hanya tercatat dalam mitos suku pegunungan, bangkit ketika “roh gunung murka”. Kehadirannya bisa menyebabkan erupsi berantai. Habitat: Event katastrofik di gunung tertinggi Torrak; setelah mengamuk, biasanya membatu kembali menjadi bagian gunung.

Orontes (Dataran Sungai & Rawa)

Pacet Mana (Tier 1): Lintah transparan bercahaya biru sepanjang telapak tangan yang muncul akibat aliran sungai bermana tinggi. Menggigit makhluk hidup untuk mengisap darah yang kaya mana, menyebabkan korbannya lemas seketika. Habitat: Lumpur sungai, rawa Orontes, terutama dekat delta berair tenang.

Kodok Spektral (Tier 3): Amfibi menyerupai kodok besar dengan kulit pucat tembus pandang. Terbentuk dari roh air gelisah, kodok ini melompat di malam hari dan memancarkan suara koak yang membuat pendengarnya kebas. Habitat: Rawa berkabut dan danau kecil tersembunyi di lembah Orontes.

Ooze Rawa Beracun (Tier 4): Gumpalan cairan hijau gelap sebesar manusia yang tercipta dari genangan air bercampur entropi dan bahan organik busuk. Ia tidak memiliki bentuk tetap, merayap di dasar rawa sambil melepaskan gas beracun, dan melarutkan apapun yang diselimuti tubuhnya. Habitat: Rawa-rawa dalam Orontes dengan banyak bahan organik membusuk dan residu sihir.

Hydra Sungai (Tier 6): Monster reptil berkepala banyak yang lahir dari anomali mana di perairan. Tiap kali satu kepala dipenggal, tumbuh dua kepala baru; darahnya mengandung racun mematikan yang mencemari sungai. Ukurannya sebesar gajah dengan sisik licin kehijauan. Habitat: Rawa sungai Orontes terpencil dan delta berlumpur; menjaga bagian terdalam rawa dari gangguan luar.

Raksasa Lumpur (Tier 7): Sosok golem alami berbentuk manusia besar terbuat dari lumpur hidup. Muncul ketika endapan sungai yang kaya mineral dan mana liar bergabung, menciptakan makhluk yang dapat menelan hewan atau manusia dalam sekali genggam. Habitat: Delta Orontes dan rawa subtropis, terutama saat banjir besar bercampur energi magic.

Avatar Banjir (Tier 9 Event): Manifestasi roh air raksasa berupa sosok humanoid air setinggi puluhan meter. Terbentuk ketika sungai Orontes meluap disertai flare ley-line kehidupan, menyebabkan banjir magis. Ia menyapu bersih desa di tepi sungai sebelum akhirnya menghilang seiring surutnya air. Habitat: Event alam magis di sepanjang aliran utama Orontes pada puncak musim hujan atau konjungsi dua bulan.

Leviathan Kegelapan (Tier 10 Event): Monster ular laut abyssal yang sesekali tersesat masuk muara Orontes saat konstelasi tertentu. Panjangnya ratusan meter, mampu menelan perahu utuh. Kehadirannya membawa aura kegelapan yang membuat air membusuk dan makhluk air lain berubah ganas. Habitat: Event sangat langka di muara sungai Orontes, biasanya dipicu gerhana atau anomali planar laut dalam.

Aerion (Dataran Tinggi Kering & Gurun)

Devil Debu (Tier 1): Pusaran debu kecil berwujud siluet manusia cebol menari di atas pasir. Ia adalah elemental udara minor yang lahir dari panas ekstrem dan sisa sihir badai gurun. Biasanya tidak berbahaya, namun dapat mengaburkan penglihatan dan menyesatkan pelancong. Habitat: Padang pasir dan ngarai terbuka di Aerion siang hari.

Kaktus Pengembara (Tier 2): Tanaman kaktus hidup setinggi lutut dengan akar seperti kaki. Muncul akibat sentuhan mana dalam oasis kering; ia berjalan lambat pada malam hari mencari air dan akan menusuk makhluk mendekat dengan duri berbisa. Habitat: Oasis dan gurun berbatu Aerion, khususnya saat malam bulan perak (musim pasang Perak).

Fatamorgana Hidup (Tier 3): Ilusi oasis atau kota yang menjadi nyata secara sementara karena fluktuasi mana gurun. Para musafir yang mendekat akan “diserang” oleh elemen ilusi ini – misal, air berubah makhluk lendir panas atau bangunan runtuh menimpa. Habitat: Hamparan pasir luas Aerion di siang terik; fenomena muncul di cakrawala dan berpindah-pindah.

Elemental Badai Pasir (Tier 5): Kehadiran badai pasir yang dirasuki roh chaos, membentuk sosok angin bergulung dengan inti kilat. Ia dapat bergerak melawan arah angin normal dan menyambar makhluk dengan petir serta hantaman pasir berkecepatan tinggi. Habitat: Gurun terbuka Aerion saat badai pasir besar terjadi berbarengan gangguan ley-line udara.

Manticore Gurun (Tier 6): Makhluk bertubuh singa bersayap kelelawar dan berekor kalajengking raksasa. Meskipun manticore biasanya dianggap fauna langka, varian ini muncul spontan di gurun ketika area terpapar entropi (ciri khasnya mata bercahaya hijau dan perilaku jauh lebih buas). Sengat ekornya mematikan dan dapat menembakkan duri. Habitat: Oasis terpencil atau reruntuhan kota padang pasir Aerion yang dilanda sihir chaos.

Cacing Pasir Kolosal (Tier 7): Cacing gurun raksasa sepanjang puluhan meter dengan rahang melingkar bergigi runcing. Sering dianggap legenda, namun sebenarnya bisa termaterialisasi dari getaran mana di padang pasir sunyi. Gerakannya cepat di bawah pasir, menelan apa saja di permukaan. Habitat: Gurun terdalam Aerion, terutama di area “laut pasir” tanpa vegetasi ketika terjadi sunyi magis (ketika hembusan angin tiba-tiba terhenti).

Djinn Badai (Tier 8 Event): Roh udara kuat yang menyerupai raksasa setengah badan muncul dari pusaran awan gelap. Djinn ini cerdas dan terkadang berbicara dengan bahasa kuno, menuntut upeti atau menyebabkan kekeringan panjang. Mampu mengendalikan angin dan halilintar sesuka hati. Habitat: Event planar di langit padang tandus Aerion saat badai petir monumental atau gerhana matahari kembar.

Titan Ceroboh (Tier 10 Event): Entitas badai hitam legendaris yang disebut-sebut pernah mengaburkan seluruh dataran tinggi selama sebulan penuh. Berwujud awan hitam pekat sebesar kota dengan banyak lengan petir menjulur. Ia “ceroboh” karena bergerak tanpa arah pasti, menghujani gurun dengan petir dan angin ribut. Habitat: Event dahsyat di langit Aerion, konon muncul pada puncak Musim Hitam setiap beberapa abad sekali.

Myrion (Superkontinen Timur Verdance)

Spirit Hutan Gelisah (Tier 2): Roh kecil berwujud bola cahaya hijau atau siluet hewan mungil yang biasanya jinak, namun dapat menjadi agresif bila aliran ley-life terganggu. Dalam keadaan marah, ia menyebabkan tanaman di sekitarnya bergerak liar dan mengusir penyusup dengan hembusan energi. Habitat: Hutan Verdance Myrion yang sangat terpencil atau dekat situs druid sakral yang tercemar.

Tanaman Pemangsa Arkana (Tier 3): Tumbuhan karnivora raksasa hasil mutasi mana, menyerupai bunga dengan taring tulang. Ia tak berkembang biak secara normal, melainkan muncul tiba-tiba di titik yang tercemar sihir—lalu lenyap setelah kehabisan energi. Sulurnya panjang menyergap mangsa dan menginjeksikan enzim pelarut. Habitat: Rimba Myrion yang terkena tumpahan ramuan sihir atau dekat monolit kehidupan retak.

Golem Kayu Verdance (Tier 4): Konstruksi alamiah berupa kumpulan batang, lumut, dan batu hijau yang membentuk tubuh golem. Terlahir ketika pohon planar purba terganggu dan melepas energi liar. Golem ini berfungsi seperti “antibodi” alam yang sayangnya tanpa pandang bulu menghancurkan segala di sekitarnya. Habitat: Hutan terdalam Myrion, terutama di sekitar Pohon Verdance planar yang retak energinya.

Penjaga Hutan Tersesat (Tier 6): Awalnya adalah entitas penjaga (guardian) alam Myrion, seperti ent kuno atau roh pelindung, yang terinfeksi percikan chaos. Ukurannya besar dan dulunya bijak, kini mengamuk liar. Misalnya, ent akar raksasa dengan mata merah membara yang menebang pohon-pohon suci alih-alih menjaganya. Habitat: Area perbatasan Myrion-Umbral di mana energi chaos merembes, atau situs suci yang dinodai.

Elemental Kehidupan Primordial (Tier 8 Event): Raksasa transparan bercahaya hijau berbentuk humanoid sederhana, tercipta dari lonjakan dahsyat ley-line kehidupan. Ia memicu pertumbuhan flora-fauna tak terkendali di mana pun ia melangkah – hutan bisa muncul dalam semalam – namun juga menyerap habis energi makhluk hidup di sekitarnya. Habitat: Event unik di pusat benua Myrion saat terjadinya overflow mana kehidupan (misal, setelah ritus Druida gagal menstabilkan ley-line).

Kolossus Verdance (Tier 10 Event): Penggabungan abnormal ribuan makhluk hutan (pepohonan, hewan, roh) menjadi satu entitas kolosal setinggi bukit, dipicu oleh keretakan planar besar di Verdance. Ia nyaris seperti “dewa alam sakit” yang merangkak dengan ratusan kaki akar dan lengan cabang, menjerit dengan suara dari ratusan hewan serentak. Habitat: Event katastrofis di Myrion timur, biasanya diakibatkan ulah ekstrem (seperti pembakaran hutan luas dengan sihir darah) yang merusak keseimbangan alam secara brutal.

Umbral (Superkontinen Barat Chaos)

Kerangka Bersinar (Tier 1): Sekumpulan tulang belulang yang tersusun ulang menjadi beberapa kerangka hidup dengan mata hijau menyala. Mereka bangkit sendiri dari tanah kuburan Umbral akibat residu \Delta S tinggi, dan berkeliaran menyerang makhluk hidup tanpa henti sampai dihancurkan. Habitat: Zona perang lama dan kuburan tak suci di padang rusak Umbral.

Anjing Bayangan (Tier 3): Monster berbentuk seperti anjing besar namun terdiri dari asap gelap pekat. Matanya merah membara dan taringnya nyata menggigit di dunia fisik, sementara tubuhnya dapat memudar menembus serangan. Biasanya berburu dalam kelompok, memburu makhluk hidup yang tersesat di kegelapan. Habitat: Seluruh wilayah Umbral, khususnya sekitar celah-celah planar bayangan atau puing kota mati saat malam tanpa bulan.

Abominasi Daging (Tier 5): Gumpalan berdaging besar dengan anggota tubuh acak (lengan, kepala, sayap) mencuat tidak pada tempatnya. Terbentuk dari sisa-sisa makhluk hidup yang terseret ke pusaran chaos dan “dijahit” kembali secara keliru oleh energi abyss. Ia mengeluarkan bau busuk dan raungan banyak suara yang tumpang tindih. Habitat: Zona chaos aktif Umbral – sering muncul di dekat laboratorium terlarang atau lokasi ritual gagal yang melibatkan korban makhluk hidup.

Chimera Umbral (Tier 6): Monster fusian dari berbagai bagian hewan liar (singa, kambing, ular) dengan sayap robek, lahir dari celah planar chaos. Makhluk buas ini memiliki beberapa kepala berbeda yang semuanya haus darah, dan darahnya sendiri mengandung kristal void berbahaya. Habitat: Padang tandus Umbral berbukit, terutama setelah terjadinya flare ley-line chaos besar yang memicu kemunculannya.

Iblis Abyssal (Tier 8): Entitas iblis dari dunia bawah yang berhasil melintasi sumur abyssal ke Umbral. Berpenampilan tinggi bersisik hitam, bersayap tulang dan bertanduk, ia juga cerdas dan sering memimpin segerombolan undead lokal. Nafasnya beracun dan mampu mengutuk tanah yang diinjaknya hingga tandus. Habitat: Gerbang abyssal alami di gurun Umbral; setelah muncul, ia berkeliaran di dataran chaos menyebar korupsi hingga berhasil dibasmi.

Naga Kekosongan (Tier 10 Event): Naga raksasa dari Void dengan sisik hitam legam berkilau bintang. Ia tidak berasal dari dunia ini dan muncul saat tirai realitas paling tipis – konon pernah terjadi ketika gerhana total di atas Waste Umbral. Nafasnya menghapus materi menjadi kehampaan, dan kehadirannya membuat area sekitarnya runtuh dalam kekacauan dimensi. Habitat: Event planar maha langka di Umbral Wastes; kemunculannya segera dikarantina oleh Ordo Mana karena bencana multiversal yang dapat terjadi.

Wajah Terkoyak (Tier 10 Event): Tidak sepenuhnya terkonfirmasi, makhluk ini diyakini sebagai avatar dari entitas chaos tertinggi yang dibangkitkan oleh kultus gila Umbral. Ia digambarkan berupa wajah raksasa melayang dengan banyak mata dan mulut, menangis darah dan tertawa menghancurkan jiwa. Munculnya disertai hujan darah dan kegilaan massal. Habitat: Event kiamat di jantung Umbral (situs ritual kultus); kemungkinan besar hanya bertahan sekejap sebelum menghilang kembali ke dimensi asal.

Obscura (Kepulauan & Samudra)

Pelaut Arwah (Tier 2): Sekelompok hantu pelaut beserta bayangan kapalnya yang kadang muncul di atas laut saat malam berkabut. Sosok mereka transparan kebiruan, terdengar menyanyikan lagu muram. Jika kapal hidup mendekat, para pelaut arwah ini dapat mencoba menaiki kapal tersebut dan menyerang kru hidup dalam upaya “mengajak” mereka bergabung dalam kematian. Habitat: Laut lepas Obscura, sering di dekat lokasi bangkai kapal legendaris atau pusaran mana laut.

Karang Hidup (Tier 3): Koloni karang berwarna-warni yang tersentuh sihir hingga menjadi organisme tunggal bergerak. Ia dapat mengubah bentuk menjadi semacam makhluk merayap besar, cangkangnya keras tetapi dapat menjulurkan polip seperti tentakel untuk menangkap ikan atau penyelam. Habitat: Terumbu karang dangkal Obscura yang dekat dengan sumber mana bawah laut atau aliran ley-line laut.

Ubur-ubur Ether (Tier 4): Ubur-ubur transparan raksasa dengan kilau ungu yang muncul ketika badai mana di laut. Sengatnya bukan racun biasa, melainkan impuls sihir yang membuat korban mengalami halusinasi atau kehilangan ingatan sementara. Makhluk ini terkadang melayang di permukaan dan bercahaya indah, namun mematikan bila tersentuh. Habitat: Permukaan laut terbuka Obscura pada malam hari setelah badai petir magis atau hujan meteor.

Kraken (Tier 6): Cumi-cumi raksasa legenda yang sebenarnya adalah manifestasi chaos laut (bukan spesies alami). Muncul tiba-tiba dari palung laut ketika energi abyssal merembes ke permukaan. Memiliki puluhan tentakel sebesar pohon kelapa yang dapat menghancurkan kapal. Matanya memancarkan aura takut yang melumpuhkan kru kapal sebelum ia menyerang. Habitat: Laut dalam sekitar Obscura, khususnya di zona palung abyssal atau pusaran air permanen.

Kapal Hantu Blackmoon (Tier 7 Event): Sebuah kapal bajak laut legendaris yang karam berabad lalu, sesekali berlayar kembali sebagai kapal hantu saat fase bulan darah. Diawaki kru undead (tulang-belulang dan zombie laut) dengan kapten hantu berzirah penuh. Mereka merompak kapal hidup, terutama yang membawa artefak suci. Habitat: Event mitos di perairan kepulauan Obscura selama malam-malam Musim Darah; sering dilaporkan muncul di sekitar selat angker.

Leviathan Abyssal (Tier 9 Event): Versi chaos dari Leviathan laut. Tubuhnya menyerupai ular laut bersirip dengan panjang ratusan meter, kulit hitam bergaris rune merah menyala. Muncul dari celah abyssal terdalam di samudra saat konstelasi bintang tertentu. Ia mengamuk di permukaan, menenggelamkan pulau kecil hanya dengan menggulungkan tubuhnya. Habitat: Event luar biasa langka di samudra selatan Obscura; biasanya makhluk ini segera kembali masuk palung begitu bintang beralih.

Horror Laut Purba (Tier 10 Event): Makhluk abominasi laut terdalam, diperkirakan sisa eksperimen dewa laut kuno. Tubuhnya campuran ikan, kepiting, dan naga laut dengan banyak mata dan mulut di tempat yang salah. Ia tidur di dasar laut ribuan tahun dan bangkit jika terganggu ledakan mana besar. Habitat: Event apokaliptik di lautan Obscura – hanya tercatat dalam naskah kuno bahwa “lautan pernah mendidih dan menelan daratan” ketika horror ini muncul ke permukaan.

Zona Planar (Dimensi Luar & Celah Antardunia)

Voidling (Tier 4): Makhluk kecil dari dimensi Void berbentuk siluet hitam dengan mata putih menyala. Biasanya muncul bergerombol lewat celah planar kecil. Tubuhnya intangible sebagian, sulit dilukai kecuali dengan sihir terang, dan mereka dapat menghisap panas atau cahaya di sekitar. Habitat: Retakan planar Void skala kecil di berbagai benua (sering terdeteksi di Umbral maupun lokasi eksperimen sihir gagal).

Fey Liar (Tier 6): Peri dari dimensi Fae yang seharusnya jinak, namun berubah liar saat tersedot paksa ke dunia fana. Berwujud pria/wanita kecil bercahaya dengan sayap serangga robek, mereka menyebarkan mantra chaos yang mengubah musim secara acak di sekitarnya. Habitat: Titik planar Pohon Dunia atau portal alam yang terganggu (contoh: gerbang alam di Myrion) – peri jenis ini tidak bertahan lama di dunia nyata tanpa stabilitas Fae, sehingga mengamuk sampai energi mereka habis.

Wraith Dimensi (Tier 7): Roh penasaran tanpa wajah yang mengembara di antara dimensi. Terbentuk dari jiwa yang tersesat di Limbo, wraith ini kadang menyelinap ke dunia melalui portal terbuka. Ia dapat merasuk makhluk hidup sementara waktu atau menyebabkan distorsi waktu lokal. Habitat: Area sekitar portal planar tak stabil; dapat muncul di mana saja dari menara magi Valmoria hingga kuil kuno Sylveth ketika ritual teleportasi gagal.

Elemental Agung (Tier 9 Event): Entitas puncak dari elemen murni (Api, Air, Udara, atau Tanah) yang menyeberang ke dunia fana saat konvergensi planar. Contohnya, Raja Efreet berapi atau Dewi Marid berair yang masing-masing dapat mengubah cuaca global di sekitarnya (kemarau abadi atau badai tiada henti). Mereka memiliki intelejensia tinggi dan kadang bernegosiasi, namun umumnya memandang dunia fana sebagai milik mereka untuk dibentuk ulang. Habitat: Event besar di node ley-line utama; begitu muncul mereka memanifestasi sesuai elemen (gunung berapi dadakan, badai global, gempa konstan, dll) hingga kembali disegel ke planarnya.

Archdemon Abyssal (Tier 10 Event): Iblis kelas penguasa dari dimensi bawah, jauh lebih kuat daripada iblis abyssal biasa. Muncul hanya jika portal abyssal besar dibuka lama (misal melalui ritual korban massal). Wujudnya bisa humanoid raksasa bersayap dengan mahkota tanduk dan senjata bernyala, atau monster mengerikan berlapis zhul dengan banyak tangan. Kehadirannya di dunia fana bisa membentuk faksi monster cerdas – ia mampu mengumpulkan semua monster chaos lokal menjadi pasukan terorganisir di bawah komandonya. Habitat: Event neraka di lokasi portal abyss (umumnya Umbral atau Obscura) yang terbuka permanen; Archdemon akan berkuasa hingga portal ditutup atau ia kembali dipaksa ke dimensi asal.

Abominasi Eldritch (Tier 10 Event): Monster luar angkasa/dimensi asing yang melampaui pengetahuan mortal, kerap dikaitkan dengan dewa terlupakan. Tidak memiliki bentuk tetap – biasanya divisualisasikan sebagai massa tentakel, mata, dan mulut dalam susunan non-euklidean. Muncul bila tabir realitas robek terlalu luas atau akibat eksperimen kosmik gagal. Efek keberadaannya termasuk kegilaan massal, mutasi spontan makhluk di sekitarnya, dan perubahan hukum fisika lokal. Habitat: Event kosmik, dapat terjadi di mana saja jika “bintang benar” dan ritual terlarang dilakukan; untungnya, sebagian besar abominasi ini segera tersingkir kembali oleh realitas itu sendiri karena tidak dapat bertahan lama di dunia fana.

Catatan: Tier 1–7 merupakan monster yang lebih umum dan sering dilaporkan kemunculannya, sedangkan tier 8–10 bersifat sangat langka atau legendaris (sering kali muncul sebagai event khusus yang dipicu kondisi unik). Monster tidak pernah sama di dua benua berbeda kecuali sebagai varian mutasi lokal; setiap benua memiliki ekosistem anomalinya sendiri sesuai karakter wilayah dan pengaruh mana setempat.