Daftar Monster Dunia Mana Hearth

Tier 1

Slime Entropik (Tier 1) – Gumpalan lendir chaos berwarna keruh yang muncul dari konsentrasi mana tidak stabil, mampu melarutkan materi organik di sekitarnya.

Wisp Mana (Tier 1) – Bola cahaya mengambang berwarna biru atau hijau, manifestasi kecil energi mana liar yang sering menyesatkan pengelana di malam hari.

Kumbang Runik (Tier 1) – Serangga bertubuh keras dengan pola glyph bercahaya pada karapasnya; lahir dari residu sihir dan bergerombol di sekitar kristal mana.

Kerangka Hidup (Tier 1) – Rangka tulang humanoid yang bergerak tanpa daging, dihidupkan oleh energi necrotic; matanya berkilau hijau redup.

Mayat Terkutuk (Tier 1) – Sosok zombie lamban yang tercipta dari tubuh mati tersentuh entropi, berbau busuk dan terus mengerang tanpa kesadaran.

Mandragora (Tier 1) – Tumbuhan akar humanoid seukuran bayi dengan wajah keriput; menjerit melengking saat dicabut, cukup untuk membuat makhluk lemah pingsan.

Tikus Bara (Tier 1) – Tikus kecil hitam dengan ekor menyala seperti sumbu; lahir di area berapi magis, berlari cepat sambil membakar jejak yang dilaluinya.

Gremlin Chaos (Tier 1) – Makhluk goblin kerdil berkulit kelabu dengan cakar panjang, muncul di bengkel sihir yang meledak; usil merusak peralatan dan memakan sisa sihir.

Kubus Gelatin (Tier 1) – Kubus transparan sebesar peti yang terbuat dari lendir asam; bergerak pelan di dungeon dan melarutkan apapun yang terperangkap di dalam tubuh jeli-nya.

Peri Jahat (Tier 1) – Makhluk kecil bersayap seperti peri namun korup oleh mana liar; tubuhnya bercahaya ungu pucat dan giginya tajam, suka menabur kekacauan di hutan.

Tier 2

Imp Abyssal (Tier 2) – Iblis kecil bertanduk dan berruas, muncul dari celah abyss; bersayap sobek dan tertawa melengking sambil menyebarkan api neraka mini dari telapak tangannya.

Hantu Gentayangan (Tier 2) – Entitas arwah transparan berwujud siluet manusia yang melayang tanpa kaki; keberadaannya terasa dari hawa dingin dan erangan lemah yang mengikutinya.

Lintah Mana (Tier 2) – Cacing berlendir sebesar lengan dengan mulut pengisap; menempel pada makhluk hidup atau sumber sihir untuk menyedot mana mereka hingga kering.

Bunyip (Tier 2) – Monster rawa amfibi berleher panjang dan taring runcing, tubuhnya campuran singa laut dan reptil; mengintai di rawa dangkal dan menarik mangsa ke dalam air.

Mimic Peti (Tier 2) – Makhluk penyamar yang tampak seperti peti harta karun biasa, tapi di dalamnya terdapat lidah berlendir dan gigi tajam; akan menjebak dan melahap orang serakah yang membukanya.

Bunga Iblis (Tier 2) – Tanaman karnivora berkelopak lebar nan indah berwarna ungu gelap; mengeluarkan aroma memikat, lalu menjulurkan sulur berduri untuk menjerat dan mencekik mangsanya.

Elemental Angin Kecil (Tier 2) – Pusaran angin seukuran anak kecil yang berwujud siluet debu; berhembus dengan nakal dan dapat melempar kerikil tajam ke arah musuh.

Tikbalang (Tier 2) – Iblis hutan berwujud humanoid kurus dengan kepala kuda dan kaki terbalik; mendiami hutan tropis, menyesatkan pelancong dengan tawa serak dan ilusi jalan yang berulang.

Boneka Terkutuk (Tier 2) – Boneka lusuh dengan mata retak yang bergerak sendiri; dirasuki fragmen jiwa marah, ia menyelinap dengan sunyi dan menyerang makhluk hidup dengan benda tajam saat lengah.

Gargoyle (Tier 2) – Patung batu berwujud iblis bersayap yang mendadak hidup ketika malam tiba; terbang pendek antar gargoyle lain di katedral tua dan menerkam korban dengan cakarnya yang keras.

Tier 3

Anjing Bayangan (Tier 3) – Anomali berbentuk anjing hitam legam sebesar anak sapi dengan mata merah membara; tubuhnya kabur bagai asap, sulit disentuh senjata biasa.

Ghoul Kanibal (Tier 3) – Mayat hidup gesit berkulit abu-abu pucat dan cakar kotor, terobsesi memakan daging makhluk hidup; sering berkeliaran di kuburan tua pada malam hari mencari mangsa.

Zirah Hidup (Tier 3) – Baju zirah ksatria kuno yang bergerak tanpa pemakai; di dalam pelatnya kosong, digerakkan oleh sihir rusak penjaga dungeon, menyerang apapun yang mendekat dengan pedang berkarat.

Laba-laba Abyssal (Tier 3) – Laba-laba raksasa sebesar anjing dengan tubuh hitam mengilap dan corak merah darah; lahir dari retakan planar gelap di gua, mampu menembakkan jaring beracun untuk membungkus korban.

Elemental Bumi (Tier 3) – Golem alami bertubuh batu dan tanah liat setinggi manusia; berjalan lamban namun memiliki kekuatan besar, tercipta di area dengan konsentrasi sihir bumi tinggi.

Minotaur Labirin (Tier 3) – Monster humanoid berotot dengan kepala banteng, membawa kapak batu besar; muncul sebagai penjaga di tengah labirin kuno, mengaum dan menyerang siapa pun yang tersesat di teritorinya.

Banshee (Tier 3) – Roh wanita berambut putih panjang melayang dengan wajah pucat nan menyeringai; tangisannya yang melengking dapat membuat darah membeku, menandakan kematian bagi yang mendengarnya.

Siren (Tier 3) – Makhluk perairan berwujud perempuan cantik separuh ikan dengan sirip berkilau, suaranya memesona pelaut; saat didekati, ia menampakkan wajah menyeramkan dan mencabik korban ke dalam laut.

Chupacabra (Tier 3) – Makhluk mirip reptil kecil seukuran anjing dengan duri di punggung; mengincar ternak pada malam hari, mengisap darah kambing atau sapi sampai kering dengan taring runcingnya.

Belalang Neraka (Tier 3) – Segerombolan belalang hitam legam sebesar telapak tangan yang muncul dari asap demonic; mereka terbang berawan dan melahap ladang serta daging makhluk hidup dengan rakus dalam hitungan menit.

Tier 4

Basilisk Planar (Tier 4) – Reptil mirip kadal raksasa dengan mata kekuningan bersinar yang lahir di celah planar; tatapan matanya dapat membuat makhluk hidup menjadi batu seketika.

Kelpie (Tier 4) – Kuda air berbulu ganggang yang muncul dari danau berkabut; dapat berubah menjadi kuda tampan untuk memikat penunggang, lalu menyeret mereka tenggelam ke dasar air.

Mumi Terjaga (Tier 4) – Mayat pendeta kuno yang diawetkan, dibalut perban kusam dan diselimuti kutukan; bangkit dari sarkofagus saat makamnya dinodai, menyerang dengan racun kutukan dan cakaran kering.

Harpy (Tier 4) – Wanita berwajah galak berbadan burung dengan sayap gelap dan cakar tajam; melayang di pegunungan sambil menjerit nyaring, lalu menyambar mangsa dengan kecepatan tinggi.

Camazotz (Tier 4) – Kelelawar raksasa mitologis berwarna hitam legam dengan rentang sayap selebar dua orang; menjelma dari kegelapan gua Maya, ia memangsa darah dan dapat menenggelamkan area dalam kegelapan saat terbang rendah.

Ogre Liar (Tier 4) – Raksasa berkulit kehijauan setinggi dua kali manusia dengan otot menggembung dan taring besar; makhluk soliter ini muncul di zona mana liar dan dianggap monster buas tanpa peradaban.

Troll (Tier 4) – Raksasa gempal berkulit abu kehijauan dan hidung besar, sering ditemukan di bawah jembatan atau gua; memiliki kemampuan regenerasi yang cepat, sehingga potongan tubuhnya bisa tumbuh kembali kecuali dibakar.

Treant Jahat (Tier 4) – Pohon hidup bengkok dengan wajah menyeringai pada batangnya; tercipta saat energi alam dikorupsi entropi, cabang-cabangnya bergerak seperti lengan untuk meremukkan penyusup hutan.

Ammit (Tier 4) – Chimera dalam mitos Mesir berwujud kepala buaya, badan singa, ekor kuda nil; muncul dari ranah kematian sebagai “pemakan jiwa”, menanti di dekat artefak neraga dan menerkam siapa pun yang penuh dosa menurut takaran kosmik.

Gorgon (Tier 4) – Lembu raksasa berkulit besi dengan nafas gas hijau mematikan; gerakannya menghentak tanah, dan uap yang diembuskannya dapat mengubah sekelompok prajurit menjadi patung dingin secara bersamaan.

Tier 5

Manticore (Tier 5) – Monster singa bersayap kelelawar dengan wajah menyerupai manusia dan ekor berduri seperti kalajengking; dapat menembakkan duri ekornya sebagai proyektil beracun dan suaranya dapat meniru tangisan manusia untuk memancing korban.

Oni (Tier 5) – Raksasa iblis dari timur dengan kulit merah atau biru dan sepasang tanduk di kepala; membawa gada besar berduri dan tertawa bengis, memakan manusia yang berani memasuki pegunungan terlarang tempat ia muncul.

Wyvern Petir (Tier 5) – Naga kecil berwarna biru gelap dengan dua kaki dan sayap berselaput; tubuhnya dialiri listrik. Ia lahir dari badai sihir di puncak gunung, menyambar mangsa dengan sengatan petir dari ekornya.

Wendigo (Tier 5) – Sosok humanoid kurus tinggi dengan kulit pucat membeku dan tanduk rusa, matanya berkilau lapar; tercipta dari kutukan kanibalisme di hutan bersalju, selalu diliputi rasa lapar abadi dan melolong di malam hari.

Elemental Petir (Tier 5) – Manifestasi badai petir berwujud siluet humanoid berkilauan yang terdiri dari awan gelap, angin, dan kilat; melayang di udara dan menghantam tanah dengan sambaran petir di sekelilingnya.

Wraith (Tier 5) – Roh hitam pekat berkerudung tanpa wujud jasad, hanya sepasang mata merah membara terlihat; melayang tenang di tempat angker dan dapat menyerap energi kehidupan makhluk yang dilaluinya hingga korban layu seketika.

Salamander Magma (Tier 5) – Salamander api besar berkulit merah izun dan sisik seperti lava mengeras; muncul dari kolam magma aktif akibat flare unsur api, tubuhnya mengeluarkan panas luar biasa dan setiap jejak kakinya membakar tanah.

Kabut Pemangsa (Tier 5) – Awan kabut keabu-abuan dengan bau anyir yang di dalamnya tampak siluet organ dan tulang belulang; entitas ini terbentuk dari energi kematian di medan perang, melayang rendah dan melahap makhluk hidup dengan melarutkan dagingnya dalam kabut asam.

Ksatria Tengkorak (Tier 5) – Prajurit kerangka berzirah lengkap yang masih mengingat seni berpedang; dikutuk oleh sihir gelap untuk terus bertarung setelah mati, ia memimpin pasukan undead kecil dengan disiplin menakutkan.

Succubus (Tier 5) – Iblis perempuan penggoda bersayap kelelawar dan berekor runcing; berparas rupawan dan pandai merayu, mendekati korban biasanya laki-laki untuk menghisap energi kehidupan mereka ketika lengah melalui ciuman mematikan.

Tier 6

Cerberus (Tier 6) – Anjing neraka raksasa berkulit hitam legam dengan tiga kepala mengerikan dan ekor ular; penjaga alam bawah yang kadang muncul di titik abyss, menggonggong dengan suara menggelegar dan napas beracun dari tiap mulutnya.

Raksasa Jurang (Tier 6) – Aberasi raksasa mirip krustasea dengan banyak kaki dan cangkang sekeras batu karang; menghuni celah jurang terpencil, menyergap mangsa dengan menjatuhkan batu dari atas lalu menusuknya dengan capit runcing.

Nuckelavee (Tier 6) – Monster tanpa kulit dari legenda kepulauan utara, berwujud kuda berwarna daging merah dengan penunggang menyatu di punggungnya; menghembuskan napas beracun yang menyebarkan wabah dan membenci air tawar.

Hiu Tanah (Tier 6) – Makhluk predator berbentuk hiu namun hidup di daratan; sirip punggungnya menjalar di bawah tanah seperti gundukan, merasakan getaran langkah, lalu menyembul dari bumi untuk memangsa dengan gigi bertingkat.

Monster Selokan (Tier 6) – Abominasi penghuni selokan berbentuk gumpalan daging berlendir dengan tiga tentakel bermata di punggungnya; memakan sampah organik maupun makhluk hidup, baunya busuk dan dapat membuat lumpur asam dari tubuhnya.

Golem Batu Purba (Tier 6) – Golem peninggalan peradaban kuno setinggi lebih dari 3 meter, terbuat dari batu besar berukir rune; biasanya tersembunyi di reruntuhan, aktif sendiri saat energinya terpicu kembali dan menghancurkan penyusup dengan tinju sekeras granit.

Ular Laut (Tier 6) – Ular naga laut raksasa sepanjang puluhan meter yang mendiami samudra dalam; sesekali muncul ke permukaan saat badai, melilit kapal dan menenggelamkannya ke dasar laut sebagai manifestasi marahnya laut.

Titan Serangga (Tier 6) – Serangga raksasa hasil mutasi chaos berukuran setinggi ogre dengan cangkang hitam tebal dan empat mata berkilau hipnotis; mampu menggali terowongan bawah tanah dan pandangan matanya dapat membingungkan mangsanya seketika.

Owlbear (Tier 6) – Mahluk buas hasil eksperimen magis, menggabungkan tubuh beruang coklat kekar dengan kepala burung hantu raksasa; mencabik musuh dengan cakar kuatnya sambil mengeluarkan suara pekikan dan geraman bercampur menjadi satu.

Gorgon Besi (Tier 6) – Lembu berkulit logam gelap (sering disamakan dengan lembu jantan mitologis) yang mengamuk di padang; dari lubang hidungnya menyembur gas korosif yang mampu melumpuhkan dan mengubah daging makhluk hidup menjadi batu dingin dalam sekejap.

Tier 7

Hydra Chaos (Tier 7) – Reptil anomali berkepala banyak (biasanya 5-7 kepala) yang muncul di rawa terpencil penuh entropi; setiap kepala menyemburkan bisa atau api, dan jika satu kepala ditebas, kepala baru dapat tumbuh kembali.

Phoenix (Tier 7) – Burung api legendaris berukuran elang besar dengan bulu keemasan merah membara; lahir dari kobaran api murni di nexus sihir, ia beregenerasi dari abu ketika mati dan membawa aura panas yang membakar musuh di sekitarnya.

Thunderbird (Tier 7) – Burung raksasa bermotif petir dari mitos, sayapnya membentang selebar dua kapal layar; terbang di puncak badai mana dan setiap kepakan sayapnya menciptakan guntur serta kilat yang dapat menyambar banyak target di tanah.

Rakshasa (Tier 7) – Iblis pengubah wujud dari legenda Hindu, sering muncul dengan wujud manusia berwajah harimau dan telapak tangan terbalik; cerdas dan menguasai sihir ilusi, memakan manusia setelah memperdaya mereka dengan tipu muslihat.

Aberasi Mata (Tier 7) – Monster bulat mengerikan seukuran kereta, terdiri dari daging dengan satu mata raksasa di tengah dan banyak mata kecil di ujung tentakel di sekeliling tubuhnya; tiap mata kecil menembakkan sinar sihir berbeda (ledakan api, sinar beku, telepati, dll) sesuai manifestasi kekacauan.

Hundun (Tier 7) – Manifestasi kekacauan dari mitos Timur, berupa gumpalan daging besar tanpa wajah dengan empat sayap dan enam kaki; bergerak acak sambil tertawa kacau, kehadirannya membuat kompas dan mantra jadi tidak menentu karena aura chaos murni di sekitarnya.

Raksasa Tulang (Tier 7) – Raksasa undead setinggi pohon yang tersusun dari ratusan tulang belulang korban perang; setiap langkahnya mengguncang tanah, dan ia terus mencari makhluk hidup untuk menambah tulang baru ke tubuhnya yang selalu lapar esensi kehidupan.

Sphinx (Tier 7) – Singa bersayap berwajah manusia bermahkota, sering muncul sebagai penjaga makam atau kuil kuno; menantang intruder dengan teka-teki. Jika jawaban salah, ia akan menyerang dengan cakar dan sihir kuno, menghukum ketidakwajaran dengan kematian.

Taniwha (Tier 7) – Naga/ular air shapeshifter dari legenda Polinesia yang menghuni sungai dan gua pesisir; kadang membantu suku lokal sebagai pelindung, namun bila murka (terutama oleh entropi planar) ia berubah menjadi monster buas berkulit bersisik hijau-biru dan menenggelamkan seluruh desa.

Umi-Bozu (Tier 7) – Roh laut raksasa berwujud bayangan legam tanpa wajah yang bangkit di tengah lautan malam saat gelombang chaos; hanya lengan bulat sebesar pohon dan mata putih besar tampak dari badannya yang mirip asap air, ia menenggelamkan kapal dengan memukul ombak atau sekadar menggenggam kapal dan mematahkannya.

Tier 8

Chimera Umbral (Tier 8) – Monster chaos hasil fusi liar beberapa hewan sekaligus; kombinasi umum berupa tubuh singa bersayap kelelawar dengan banyak kepala (misal kepala serigala dan ular). Setiap chimera bisa berbeda-beda bentuk, selalu agresif dan tidak bisa diprediksi.

Shoggoth (Tier 8) – Gumpalan amorf raksasa menyerupai gelatine hitam dengan puluhan mata dan mulut yang muncul-tenggelam di permukaannya; ia adalah horor kuno bawah tanah yang diciptakan oleh kekuatan purba, mampu membentuk tentakel atau organ apapun sesuka hati untuk menyeret dan melarutkan mangsanya.

Asura (Tier 8) – Dewa iblis perang berbadan raksasa dengan tiga wajah murka dan enam lengan membawa senjata astral; muncul dari portal chaos di dataran tinggi, tertawa sombong sambil mengamuk di medan perang dengan kecepatan dan kekuatan luar biasa.

Charybdis (Tier 8) – Perwujudan pusaran air hidup yang menganga laksana mulut raksasa di lautan; di tengah pusaran nampak bayangan monster mirip kerang dan taring. Ia menelan kapal beserta awaknya dengan membentuk whirlpool mendadak, lalu menghilang ke dimensi air.

Naga Chaos (Tier 8) – Naga besar hasil warp entropi (berbeda dari naga alami), bersisik hitam ungu dengan pola retakan energi di sekujur tubuhnya. Napasnya bukan api biasa melainkan semburan flame chaos yang merusak realitas lokal. Sisik naga chaos mengandung sihir liar yang sering diburu penyihir gelap untuk jimat.

Orochi (Tier 8) – Ular naga delapan kepala dari legenda timur, panjangnya tak tertandingi dan setiap kepala melambangkan elemen berbeda (api, air, petir, racun, logam, kayu, cahaya, kegelapan). Tidur di bawah gunung suci, muncul saat keseimbangan alam kacau, melahap apa saja di delapan arah sekaligus dengan rakus.

Firaun Terkutuk (Tier 8) – Mumi raja kuno yang bangkit diselimuti aura emas kelam; memakai mahkota dan tongkat kerajaan. Ia dapat memanggil badai pasir dan pasukan tengkorak untuk melindungi piramidnya. Kutukannya begitu kuat hingga tanaman layu dan air mengering di sekitarnya.

Marilith (Tier 8) – Jenderal iblis wanita berbadan setengah ular dengan enam lengan, masing-masing memegang senjata mematikan. Ia muncul dari portal abyssal untuk memimpin pasukan iblis lemah; refleksnya mengagumkan, enam pedangnya dapat menyerang dalam pola rumit yang sulit ditangkis.

Grootslang (Tier 8) – Legenda Afrika tentang monster gua berwujud campuran gajah dan ular raksasa. Tubuhnya sebesar gajah dengan belalai yang ujungnya berupa mulut ular bergigi tajam. Menghuni gua berlian, ia rakus dan licik – menurut kisah, ia adalah makhluk purba yang lolos saat para dewa membagi sifat semua hewan, sehingga memiliki kekuatan gajah dan kepintaran ular dalam satu tubuh.

Tier 9

Fenrir (Tier 9) – Serigala raksasa anak entitas primordial dari mitos Nordik, tubuhnya sebesar bukit dan rantai magis sering melilit sebagian badannya. Muncul saat dunia dalam kekacauan besar, gigitannya mampu menghancurkan perisai terbaik dan tiap lolongannya dapat mengguncang nyali para dewa.

Kraken (Tier 9) – Cumi-cumi kolosal penghancur kapal yang mendiami lautan terdalam. Ia memiliki tentakel berpuluh-puluh meter yang bisa meremukkan kapal seketika; satu matanya saja sebesar perisai. Biasanya tidur di dasar laut, kemunculannya ditandai badai mendadak dan pusaran air ganas.

Behemoth (Tier 9) – Raksasa buas daratan seukuran bukit dengan empat kaki laksana gajah raksasa dan kulit sekeras baja. Behemoth merambah padang luas, melahap pohon dan hewan besar tanpa henti. Tubuhnya hampir tak bisa dilukai senjata biasa, menjadikannya penguasa alami daratan hingga memerlukan senjata atau sihir paling kuat untuk menaklukkannya.

Ifrit Agung (Tier 9) – Raja elemental api berwujud raksasa berotot dari api biru, bertanduk dan bermata bara; muncul dari letusan gunung berapi yang dikatalis sihir. Setiap hentakan kakinya membuat tanah retak dan lava menyembur keluar, sementara lemparan tombak apinya bisa melelehkan benteng batu.

Balor (Tier 9) – Iblis lord berukuran menjulang dengan sayap robek, tubuh diselubungi api dan bayangan. Ia membawa cambuk berapi dan pedang petir; satu tatapan mata tunggalnya dapat membuat pasukan ketakutan hebat. Balor adalah penguasa legiun iblis yang hanya muncul ketika portal abyssal besar terbuka.

Dracolich (Tier 9) – Naga undead hasil ritual terlarang; dulunya naga purba, kini hanya kerangka bersinar kehijauan dengan sisa-sisa daging membusuk menempel. Meskipun tak lagi bernyawa, ia tetap dapat menyemburkan napas maut berupa awan racun necrotic dan mengendalikan makhluk mati di sekitarnya.

Leviathan Abyssal (Tier 9) – Versi abyssal dari leviathan laut legendaris. Makhluk ini bukan sekadar hewan besar, melainkan monster planar berwujud campuran ular laut dan naga air dengan sirip berduri. Muncul saat badai mana besar di laut, ia menyeret kapal ke pusaran kegelapan bawah laut tanpa jejak.

Badai Penghancur (Tier 9) – Entitas badai hidup berskala dahsyat; terlihat sebagai awan badai hitam bergemuruh dengan mata tornado di tengahnya. Pikiran jahat di dalamnya mampu mengarahkan angin topan, petir, dan hujan es besar kemana pun ia mau. Badai ini bergerak melintasi daratan, melumat kota dan hutan secara acak hingga energi chaotic-nya habis.

Ziz (Tier 9) – Burung kolosal dari legenda Ibrani yang konon bentang sayapnya dapat menutupi matahari terbenam. Ia sangat jarang terlihat, terbang di lapisan langit tertinggi. Bila turun ke bumi, kepakan sayapnya mampu menciptakan badai dan gempa, dan suara pekiknya bisa memekakkan telinga seluruh negeri.

Scylla (Tier 9) – Monster laut mengerikan yang mendiami tebing sempit berseberangan dengan Charybdis. Tubuh utamanya tersembunyi di ceruk batu, namun enam leher panjang menjulur keluar, masing-masing berujung kepala bergigi tajam dengan wajah menyerupai wanita liar. Scylla akan menyambar pelaut dari geladak kapal yang terlalu dekat tebing, menjadikannya legenda menakutkan bagi para pelaut kuno.

Tier 10

Naga Void (Tier 10) – Naga bayangan legendaris yang berasal dari kehampaan dimensi lain. Ukurannya kolosal dan separuh keberadaannya tidak sepenuhnya di dunia fana. Kemunculannya – kabarnya saat gerhana total – membawa efek katastrofis: tanah menjadi tandus, air lenyap, dan ingatan makhluk hidup menguap di sekitarnya. Hanya pahlawan terhebat dunia yang berani menantang entitas ini, itupun nyaris mustahil melukai sosok yang setengah di luar realitas.

Jormungandr (Tier 10) – Ular Dunia dari mitologi Nordik, begitu besar hingga melingkari planet dan menggigit ekornya sendiri. Dalam Mana Hearth, ia dimitoskan muncul dari lautan kosmik jika Mana Hearth inti terguncang parah. Racunnya cukup untuk mencemari samudra, dan gerakannya bisa menciptakan tsunami di empat penjuru dunia.

Tarasque (Tier 10) – Monster naga-kura legendaris dari barat, sebesar bukit dengan cangkang mirip benteng dan kepala naga bertanduk. Dikatakan hampir kebal terhadap segala serangan: api, racun, atau senjata biasa tak mempan menembus kulitnya. Tarasque berjalan perlahan di daratan, tetapi kehancuran yang dibawanya total – hutan rata dilalui, sungai berubah aliran, kota hancur oleh ekornya yang menyapu luas.

Typhon (Tier 10) – Bapak segala monster dalam mitos Yunani, digambarkan sebagai raksasa setinggi gunung dengan seratus kepala naga di kedua lengannya. Dalam Mana Hearth, Typhon adalah manifestasi badai chaos terbesar: setiap kepala dapat menyemburkan elemen berbeda (api, angin, racun, petir, dll) dan teriakannya menggetarkan langit dan bumi. Ia nyaris makhluk terkuat yang hanya muncul di akhir zaman untuk menantang para dewa dan makhluk legendaris lain.

Tiamat (Tier 10) – Dewi naga primordial dari mitos Mesopotamia, diwujudkan sebagai naga laut raksasa berkelopak banyak. Tiamat melambangkan samudra chaos yang melahirkan ratusan spawn monster mengerikan. Jika bangkit di dunia Mana Hearth, ia akan mengeluarkan seluruh legiun monster pelindungnya – naga kecil, leviathan, dan makhluk abyssal – sembari menghantam daratan dengan gelombang pasang raksasa dan badai sihir.

Hekatonkheir (Tier 10) – Raksasa mitologis berjuluk “seratus tangan”. Ia memiliki puluhan lengan besar menjulur dari tubuhnya dan puluhan kepala dengan ekspresi murka. Setiap tangannya membawa batu atau senjata raksasa, melemparkannya serentak hingga hujan reruntuhan menghancurkan pasukan dalam sekejap. Hampir mustahil mendekatinya tanpa tertimpa serangan bertubi-tubi dari berbagai arah.

Pelangi Serpent (Tier 10) – Ular pelangi raksasa dari legenda penciptaan Aborigin, dianggap roh dunia. Meskipun umumnya bukan antagonis, kemunculannya sebagai monster terjadi bila aliran mana alam terganggu parah: ia bangkit sebesar naga paling kolosal, sisiknya berkilau tujuh warna menyilaukan. Bergerak melata mengukir ulang sungai dan lembah, kehadirannya bisa membawa banjir bandang di satu wilayah dan kekeringan di wilayah lain sebagai upaya “menyeimbangkan” alam secara ekstrem.

Cthulhu (Tier 10) – Entitas kosmik tidur dari lore Lovecraft yang terkadang diklasifikasikan sebagai monster paling berbahaya. Berwujud raksasa humanoid berkulit menyerupai gurita hijau dengan sayap di punggungnya, Cthulhu berdiam di kota bawah laut kuno dan memengaruhi mimpi makhluk hidup. Bila terbangun, ia dapat menyebabkan kegilaan massal pada populasi dunia hanya dengan kehadirannya, menjadikannya ancaman di luar pemahaman umum manusia. (Catatan: keberadaan makhluk ini setengah dianggap mitos oleh cendekia Mana Hearth, karena implikasinya mengancam seluruh realitas.)