**Adamas**:

* Águia gigante que cria os ventos. (Vindheimr: Lar dos Ventos)
* Veado gigante que sai agua dos seus chifres, onde nasce todos os rios.
* Moedas Nani = Moeda de prata, Darg = moeda de ouro, 1 Darg = 100 Nani.

**Midgardr / Manheimr (lar dos homens):**

* Humanos
  + Altura média 175cm, Peso 75kg
  + Podem ter filhos misturados com outras raças, diferente dos demais.
  + São habilidosos em aprender qualquer coisa.
* Anão
  + Altura média 160cm, Peso 70kg
  + Clã “Coração de Ferro” é o mais famoso clã de manheimr são; orgulhosos, honrados, sem ganancia, tentando mudar a fama que herdaram dos seus ancestrais, por conta de todo preconceito que sofreram, e odeiam os dvergr.
  + Clã ”Mão de Ferro” são ferreiros hábeis.
  + Clã “Gambiarra” são Inventores de bugigangas e maquinas.
  + E etc.
* Elfo (Meio elfo da luz)
  + Altura média 180cm, Peso 75kg
  + Aptidão física, ágil, destreza, força.
* Drow (meio elfo negro)
  + Altura média 170cm, Peso 65kg
  + Enxergam no escuro até 10 metros.
  + Aptidão com magia e encantamentos.
* Jotan (meio gigante)
  + Altura média 200cm, Peso 100kg

**Múspellheimr:**

* Terra do fogo, onde as rochas são cheias de piche, que queimam eternamente.
* Surtr; Gigante de Fogo e Senhor de Todo Múspell, tem uma poderosa espada flamejante que nunca se apaga.
* Gigantes do Fogo.
* //Dalf = Elfos do Fogo, Raulf = Elfo Vermelho meio elfo do fogo.

**Niflheimr:**

* Terra de Gelo, onde pouca vida reside.
* Draugr; morto vivos que lá residem, o frio conserva seus corpos, ficando fraco quando vão para terra mais ensolaradas e quentes porque degradam.
* Hela; senhora dos Draugr.

**Álfheimr / Ljósálfheimr / Ljósheimr:**

* Terra da luz, englobado por uma magia que protege do imenso calor do sol.
* Lugar que nunca chove, agua doce sai do chão (nascente), céu sem nuvens, bem azul.
* 20 de dia e 4 horas de noite, durante a noite muito seres e plantas ainda tem luz própria e dizem que o mais belo lugar do mundo a noite.
* Terra muito rica e muito verde
* Álfar (Elfos da Luz)
  + Propriedade Luz
  + Imortais ao tempo vivendo em álfheimr.
* Treant (Arvores anciões)
* Ent = Elfo da floresta (verdes), Elven= Meio Elfo da floresta

**Svartálfheimr / Svartheimr / Myrkheimr:**

* Terra das sombras, envolto por uma nevoa.
* 20 horas de noite e 4 horas de dia, durante a noite o céu vira uma aurora boreal com centenas de cores.
* Svartálfar / Dokkálfar / Dokk (elfos negros)
  + Imortais ao tempo vivendo em Svartálfarheimr
  + Contato com sol fazem eles morrerem queimados,
  + Propriedade Sombra
  + Enxergam no escuro completo.
  + Criaram fogo negro que dá para ver a noite e se aquecerem.
  + Magros, pela escassez de recursos.
  + Muito habilidoso com magia.
* Dvergr (anão de Terra com gema negra preciosa no lugar coração = que viram carne, quando morrem voltam a ser terra e gema)
  + Seu reino em Svaltálfaheimr chama-se Nidvellir (Montanhas das Sombras)
  + Tem vida bem longa média de 10,000 anos
  + Viram pedra em contato com o sol (morrem).
  + Grandes construtores e inventores; ferreiros, joalheiros e criação de itens mágicos, barcos.
  + Todos são do sexo masculino.
  + Enjoados, gananciosos, ladrões, mentirosos, procuram negociar para satisfazerem seus desejos carnais.

**Jotunheimr:**

* Jotunn / Jotnar
  + Mínimo de 2,5 metros de altura
  + Muito forte fisicamente
  + Sem intimidade com magica
  + Corpo muito denso e rígido, muita dificuldade em nadar, tem medo as vezes
  + Sociedade arcaica, pouco desenvolvida, alguns nômades ou selvagens, vivem da terra e dos animais.

**Skrímheimr:**

* Raças Tribais
* Guerras Constantes
* Raças
* Orc (Guerreiros, povo bélico, várias cores tribos diferentes)
* Globin (Caçadores)
* Ogro ou/e Golem
* Drekialf (elfos que queria o poder dos dragões (quantidade absurda de mana), raça egoísta e narcisista).
* Dragão (ser com intimidade com elementos (1 ou +), animais selvagens ou muito sabias, mais muito cobiçados por várias raças, pelo o fato dos seus aspectos mágicos).

**Villdyrheimr:**

* Terra de feras selvagens humanoides de todo tido de animal