

1) SKŘET

Skřet žijící v tmavých zatuchlých Skřetích jeskyních je relativně slabým protivníkem. Je vyzbrojen těžkou jednobřitou sekerou a zesíleným dřevěným štítem, je ale malý, zbabělý, slabý a nepohyblivý.

2) STRIGA

Striga je stvoření, které bylo vinou kletby proměněno z mladé humanoidní bytosti na velmi nebezpečnou zrudu. Skřeti ji z nerozumu chovají kvůli ochraně svých jeskyní. Je velmi silná.

3) SKŘÍTEK

Původní obyvatel ostrova Rovenland, mírumilovné stvoření nízkého vzrůstu, které žije ve městě a nebojuje.

4) ČLOVĚK

Druh, který se při své ekonomické a kulturní expanzi usadil i na Rovenlandu, ve městě Caredbaru. Nebojuje.

5) ZEIGR - KOSTLIVEC

Původce všeho zla. Je to stvoření, které bylo dříve člověkem, ale po své smrti bylo černou magií přivoláno k neživotu nebo si samo, když bylo ještě člověkem, zvolilo službu temným silám. V druhém případě je stvoření zvané Zeiger mnohem silnější. S postupující temnotou je možné nalézt Zeigra na nejrůznějších místech Rovenlandu, jako jsou Skřetí jeskyně, Začarovaný les a podobně. V každém dalším levelu je silnější.

6) DUCH

Zatracené duše nehodných se shromažďují v Soutěsce bloudících duší. Fyzické zbraně na ně nepůsobí, je proto nutné je zdolat kouzly nebo zbraněmi s magickým útokem, proti kterým nemají obranu.

7) GOLEM

Golem je stvoření, které bylo pomocí magie složeno z kostí nejrůznějších zvířat. Díky tomu má určitou obranu proti magii v živlu země. Je také velmi silný.

8) TWORG - PABIZON

Mírumilovné neagresivní stvoření pasoucí se na pláních u moře je loveno převážně pro svou teplou kůži, kterou zuřivě, leč pro zkušeného bojovníka neúčinně, brání.

9) DRYÁDA

Dryády jsou ženy, které žijí ve svém lese bez přítomnosti mužů v absolutním spříznění s přírodou. Každá dryáda je spjata se svým stromem a žije tak dlouho jako její strom. Dryády si střeží hranice svého lesa a zabíjejí všechny narušitele této hranice. Pokud však tuto hranici překročí malé děvčátko, dryády je nezabijí, ale pomocí lektvarů přetvoří v jednu z nich, tedy v dryádu. Dryády jsou velmi rychlé, ve svém lese se vyznají a umějí bravurně zacházet s lukem. Při souboji se brání kontaktnímu boji a utíkají před vámi, protože jako první má dryáda dvě akce za kolo. Je tedy potřeba je buď zahnat do kouta, nebo usmažit firebally, magickými střelami, blesky anebo šípy.

10) STROM

Protože je Rovenland prosycen manou, ožily některé stromy a nyní spolu s dryádami brání čistou přírodu v jejich lese proti narušitelům. Stromy jsou sice pomalé, ale zato velmi silné a houževnaté, může být velmi náročné je zdolat. Mají navíc slabou obranu proti magii v živlu země.

#### 11) TROLL

Líné, málo pohyblivé stvoření přibližně humanoidních tvarů, ale stvořené převážně z kamene, se usadilo v soutěsce spojující Les kolem Caredbaru a Temný les. Troll sice nechodí, ale pokud udeří, způsobí kromě zranění všem členům družiny i snížení pohyblivosti a obratnosti. Má jistou odolnost vůči magii, zvláště pak ohni. Zuby tohoto tvora jsou tvořeny diamanty, pokud jej zabijete, nezapomeňte si je sebrat.

#### 12) ZENOX

Zenox, muž s ptačí hlavou, stráží stezku spojující Les dryád s Temným lesem. Je velmi inteligentní a je možné s ním komunikovat. Zadarmo však nikoho projít nenechá. Je silný a odolný. Jako magické stvoření má i jeho úder na cíl magické účinky. Nehýbe se však z místa.

#### 13) APAGH

Velmi hbitá želma žijící v Temném lese. Je rychlá a útočná a je těžké se ji bránit, zvláště pak nemá-li bojovník dost prostoru k boji. Jako první má tři akce za kolo.

#### 14) BRUXA - VAMPÍR

Nemrtvý, který zabíjí tak, že z jiných bytostí vysává tělní tekutiny. Zabalí je do svého pláště, který je součástí jeho těla, a pak z nich vysaje život. Žije v Temném lese.

#### 15) TEMNÝ RYTÍŘ

Přívrženci řádu, kteří se dali do služeb jednoho z pěti odpadlých mágů, učedníkovi bílého mága Nimetha. Je velmi silný a odolný, ale těžkopádný a pomalý. Obývá Neviditelné město.

#### 16) MNICH

Cech odpadlých mnichů, kteří se v době, kdy Teraniel obsazoval Governigod, přidali na jeho stranu. Nyní spolu s Temnými rytíři stráží Neviditelné město, jeho sídlo.

#### 17) STÍN MÁGA NA VĚTRNÉ HOŘE

Protože Takra, další z pěti mágů, nenašel své následovníky, vytvořil své stíny, aby mu pomáhaly spolu s přirozenými obyvateli Větrné hory strážít jeho sídlo. Umožnil jim používat v omezené míře magii.

#### 18) GRIFON

Okřídlená šelma obývající výšiny Větrné hory. Je velmi rychlá, nebezpečná a může létat nad propastmi. Stejně jako u většiny magických stvoření, má i její klovnutí magický účinek.

#### 19) VĚTRNÝ DRAK

Drak žijící na vrcholcích Větrné hory je díky své odolnosti a velmi nebezpečné zelené plazmě, kterou chrlí, téměř neporazitelný. Nepůsobí na něj magie v živlu větru a má částečnou odolnost proti ostatním druhům magie.

#### 20) STÍN MÁGA VODY

Stejně jako Takra, ani Natral nenalezl své následovníky a vytvořil proto své stíny, aby chránily jeho sídlo, Ledové jeskyně a umožnil jim používat v omezené míře magii.

#### 21) PIRAŇA

Přirozený obyvatel zaplavených částí Ledových jeskyní. Piraňa je malá a mrštná, ale zato velmi slabá. Její síla spočívá v hejnu.

#### 22) VODNÍ ELEMENTÁL

Další z přísluhovačů Natralova. Magií stvořený agresivní shluk vody. Nepůsobí na něj žádné kouzlo v živlu vody.

#### 23) LEDOVÝ DRAK

Svým ledovým dechem dokáže zabít zdravého, silného muže v plné zbroji. Navíc má velmi tuhý kořínek a částečnou odolnost proti všem druhům magie a úplnou odolnost proti magii v živlu vody.

#### 24) STÍN MÁGA ZEMĚ

Sa-Aquen je posledním ze tří mágů, kteří na obranu svého sídla povolali své stíny. Tak jako ostatní i Sa-Aquen jim umožnil používat magii.

#### 25) PWOK

Magií zmutovaný přerostlý pavouk žijící v Podzemí. Je rychlý, silný a odolný.

#### 26) OHNIVÝ MUŽ

Obyvatel nitra aktivní sopky. Je to humanoid, který je tvořen jen ohněm. Nepůsobí proti němu tedy žádné kouzlo v živlu ohně a nepůsobí na něj žádné zbraně nemající magický účinek.

#### 27) JESSIA

Levitující lávová koule, která se rodí z lávových jezírek. Pokud je Jessia dostatečně stará, utvoří se tlakem v jejím nitru diamant. Nepůsobí proti ní kouzla v živlu oheň.

#### 28) OHNIVÝ DRAK

Žije v nitru sopky a jen málo z fyzických zbraní i kouzel mu ublíží, kouzla v živlu ohně mu neublíží vůbec. Chrlí oheň a zabíjí jedním dechem. Je však velmi pomalý.

#### 29) TIROKA

Nejvyšší stráž v magické věži Skeldalu. Je to kouzelná bytost, která je proti všem druhům útoků zčásti chráněna magií svých stvořitelů. Má poloviční ochranu proti všem druhům magie, vysokou obranu proti fyzickým útokům a jeho pohled, kterým zabíjí, působí přímo na podstatu bytí protivníka. Je nezbytné mít proti němu magické štíty. Navíc má čtyři akce za kolo.