

Det monstrøse på “spil” i digitale spil

Malte Fenger Maron, Syddansk Universitet

Abstract

Denne artikel undersøger den rolle, som monstre spiller i digitale spil, med eksempler fra computerspillet *World of Warcraft*. Artiklen tager udgangspunkt i den oprindelige version af spillet fra 2004. Det betyder, at senere indhold fra diverse udvidelsespakker ikke indgår i analysen. Med eksempler fra opgaver i zonen Duskwood illustrerer artiklen, hvordan spilproducenten Blizzard Entertainment koder spillet med religiøst indhold. Det religiøse indhold spiller en fremtrædende rolle i spillets narrativer, udfordringsstruktur og fremstillingen af heltens færd. Inspirationskilderne til disse tiltag er mange og dækker bl.a. over Tolkiens *Ringenes Herre*, spillet *Dungeons & Dragons* og forestillinger om levende døde fra senmiddelalderens England. Disse kodninger er udtryk for det, som Christopher Partridge betegner som *occulture*. Artiklen vil ligeledes undersøge, om fremstillingen af det religiøse indhold i digitale spil er præget af en mekanisk bias.

Nøglebegreber: digitale spil, heltens færd, mekanisk bias, monstre, occulture

Badrick befinder sig lidt syd for byen Darkshire i zonen Duskwood. Det er mørkt og dystert. Han er alene herude med modstanderne, omgivet af monstrøse skabninger. Edderkopper, worgen, levende døde og andre monstrøse skabninger. De findes overalt. Han må imidlertid hjælpe beboerne i Darkshire, som er under konstant trussel fra disse skabninger. Heldigvis kan Badrick hidkalde dæmoner fra andre verdener til at hjælpe sig i kampen.

Badrick er ikke en person i den fysiske verden, men en avatar af typen Warlock i det digitale spil *World of Warcraft*, som Blizzard Entertainment udgav i 2004 (Blizzard Entertainment 2004b). Siden udgivelsen i 2004 er der kommet en række udvidelsespakker, der har tilføjet nyt indhold til spillet. Den ellefte af slagsen, *Midnight*, udkom i marts 2026. Artiklen tager imidlertid udgangspunkt i den oprindelige version af spillet, der er kendt som *World of Warcraft Vanilla* (herefter *World of Warcraft*).

Ambitionen med artiklen er at undersøge, hvordan monstrøse skikkelser bruges i *World of Warcraft*, ofte i kombination med andre religiøse fænomener såsom magi. Eksemplerne vil både falde inden for det, som kan kaldes det negativt og det positivt monstrøse.

Eksemplerne illustrerer, hvordan videospilsproducenter som Blizzard Entertainment koder deres produkter med religiøse tematikker og fænomener ved at trække på det store reservoir af religiøse idéer, symboler og praksisser, som Partridge betegner *occulture* (Partridge 2004, 84–85).

Affortryllelse, genfortryllelse, og occulture

Men hvad er *occulture*? Hvad udspringer idéen af? For at besvare dette vil jeg se nærmere på tre forskellige, men dog sammenhængende fænomener: affortryllelse, genfortryllelse og *occulture*.

Da Partridge i 2004 skrev værket *The Re-enchantment of the West: Volume 1*, havde sekulariseringsteorier længe spillet en central rolle inden for religionsvidenskaben. Sekulariseringsteorierne antog forskellige former og byggede på diverse argumenter. Alligevel byggede de fleste af teorierne på en fælles grundantagelse: Religiøse idéer og handlinger ville spille en mindre rolle i vestlige samfund. Med Vesten menes her Europa, navnlig Nordvesteuropa, Nordamerika og dele af Oceanien, herunder Australien (Partridge 2004, 8).

Tanken om sekularisering kan spores langt tilbage i religionsforskningen. Allerede den tyske sociolog Max Weber (1864–1920) talte om en affortryllelse af verden. Med dette mente Weber, at religion ikke længere ville spille samme centrale rolle i forklaringen og ordningen af natur og samfund gennem eksempelvis myter, ritualer og symboler. Samfundsmæssige forhold ville i stedet blive organiseret ud fra rationalitet, videnskab og bureaukratiske principper. Overnaturlige forklaringer ville derfor miste indflydelse i vestlige samfund ifølge Weber (*ibid.*, 9ff.).

Partridge tilslutter sig denne del af sekulariseringsteorierne og Webers idé om affortryllelse. En række andre forskere i interaktionen mellem religion og populærkultur gør det samme (Endsjø & Lied 2011, 12). Flere undersøgelser fra europæiske lande viser eksempelvis, at religiøse institutioner mister medlemmer, og at færre deltager i institutionernes aktiviteter (Bruce 2000; Voas & Crockett 2005).

Imidlertid er det vigtigt at pointere, at sådanne undersøgelser hovedsageligt tager udgangspunkt i institutionaliserede og officielle religiøse grupperinger såsom folkekirken (Partridge 2004, 20). Partridge argumenterer for, at mennesker ikke er holdt op med at søge svar på spørgsmål, der rækker ud over dem selv. Partridges argument er derfor, at religion har ændret form. Religion handler ikke længere kun om den kollektive tilknytning til en religiøs gruppering, ortodokse tanker, ortopraktiske handlinger og autoritative fortolkninger af religiøse budskaber. Religion har ændret form, så den nu i højere grad forbindes med selvudvikling, individualisering, synkretisme og globalisering (Lambert 1999, 311; Partridge 2004, 57; McGuire 2008, 15).

Kort kan man sige, at religiøse udtryk ændrer sig over tid (McGuire 2008, 5), og dermed kan religiøse tematikker komme til udtryk i et bredt spektrum af arenaer, hvor

de ikke var til stede tidligere, såsom digitale spil. Til at beskrive denne tendens introducerer Partridge begrebet *occulture*:

occulture itself is not a worldview, but rather a resource on which people draw, a reservoir of ideas, beliefs, practices, and symbols. Consumers of occulture might be witting or unwitting; They may engage with it at a relatively superficial level or they may have strong religious commitments; they may themselves contribute to the pool of occultural knowledge or they may simply drink from it. Occulture is the spiritual bricoleur's Internet from which to download whatever appeals or inspires; it is the sacralizing air that many of our contemporaries breathe; it is the well from which the serious occultist draws; it is the varied landscape the New Age nomad explores; it is the cluttered warehouse frequently plundered by producers of popular culture searching for ideas, images and symbols (Partridge 2004, 84–85).

Pointen er, at enkeltindivider og virksomheder i kulturindustrien, såsom Blizzard Entertainment, kan trække på dette kæmpe reservoir af religiøse tematikker i deres produkter. Ligeledes er religiøse idéer og handlinger, der tidligere befandt sig i samfundets periferi, blevet væsentligt mere almene (Endsjø & Lied 2011, 15). Eksempler er healing, yoga og meditation. Brugen af religiøse udtryk i kulturelle produkter bidrager ifølge dette perspektiv til en genfortryllelse af tilværelsen, fordi religiøse fortællinger, handlinger og symboler optræder i sammenhænge som film, serier og videospil (ibid., 14).

Spil og religion

Med denne korte gennemgang af affortryllelse, genfortryllelse og *occulture* af vejen kan vi nu rette fokus mod interaktionen mellem spil og religion. Konstellationen kan virke pudsig, da spil ofte forbindes med at være et behageligt afbræk fra hverdagens tumult. Spil er afgrænsede arenaer, hvor udfordringer og konflikter kan udspille sig på måder, der ikke har efterfølgende konsekvenser. Religiøs aktivitet virker umiddelbart mere alvorlig. Men som vi så det ovenfor, har Partridge og andre forskere påpeget, at digitale spil er en effektiv formidler af religiøse udtryk. De er et centralt punkt i genfortryllesen af Vesten (Endsjø & Lied 2011, 11–12; Klassen 2014, 1–2; Lyden 2019, 2–3).

Forholdet mellem spil og religion er ikke nyt. De to fænomener har en lang og sammenvævet historie (Anthony 2014, 25). Et eksempel på sammenhængen mellem de to findes i de antikke olympiske lege, der kan spores tilbage til det 7. århundrede f.v.t. For antikkens grækere havde legene en tydelig religiøs karakter. De olympiske lege var dedikeret til guden Zeus, og atleterne foretog rituelle aktiviteter under legene, navnlig hvis de havde succes (Anthony 2014, 28–29; MacAloon 2005, 3265–3266). Andre religiøse traditioner har anvendt spil til religiøse formål. Et eksempel er den type spil, som Jason Anthony betegner *Didactic Games*. *Didactic Games* har til formål at undervise i religiøse doktriner. Et eksempel herpå kunne være en quiz i forbindelse med en bibellejr i USA, hvor deltagerne dyster i deres viden om de religiøse doktriner og praksisser inden for deres kristne tradition (Anthony 2014, 29).

Didactic Games er ikke den eneste type af spil, som Anthony påpeger, at religiøse grupperinger har brugt (Anthony 2014, 29ff.). Han nævner dertil *Hestiatric Games*, dvs. spil i forbindelse med religiøse festligheder; *Poimenic Games*, hvor det transcendentale selv tager aktivt part i spillet og tilkendegiver sin vilje; og endelig *Praxic Games*, hvor formålet er at komme i kontakt med det sakrale.

Anthony peger således på en lang og sammenvævet historie mellem henholdsvis spil og religion. Derudover påpeger han en nyere tendens. Ifølge Anthony har digitale spil skabt nye måder, hvorpå individer kan interagere med religiøse tematikker. Digitale spil er ikke kun nye medier, der formidler religiøse udtryk. Mediet er med til at forme, hvordan de religiøse udtryk kommer til syne (Mahan 2014, 11). Religiøse narrativer, handlinger og symboler tilpasses medieformen (Endsjø & Lied 2011, 15). Med digitale spil udvider Anthony sin taksonomi. I *Theoptic Games* kan spilleren direkte spille som en guddom. I *Allomythic Games* kan spilleren engagere sig i religiøse ideer og tematikker gennem en spilbar avatar (Ibid., 39ff.)

Religion og medier har en lang sammenvævet historie på samme måde som spil og religion. Religiøse udtryk er kommet til syne via bøger, malerier, statuer, bygninger og andet. Digitale spil er et nyt medie, hvor de religiøse udtryk kommer frem. Digitale spil giver dog spilleren nye måder at interagere med det religiøse på.

Spil – hvad er det?

Men hvad er i grunden et spil? Begrebet bruges om diverse aktiviteter, fra quizzes på en bibellejr, diverse brætspil som Ludo, Uno, fodbold, til digitale spil som *World of Warcraft*. Artiklen tager udgangspunkt i Salen og Zimmermans forståelse af spil, som de definerer som: “A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (Salen & Zimmerman 2004: 80). Definitionen består af flere centrale elementer. For det første består et system af objekter, dvs. de elementer eller variabler, der indgår i systemet. I skak er elementerne eksempelvis selve skakbrættet og brikkerne. Alle objekterne har desuden attributter, dvs. særlige egenskaber inden for systemet. I skak kunne dette være skakbrikkernes bevægelsesmuligheder og startpositioner. Dertil er der interne relationer mellem systemets objekter. I skak kan det eksempelvis være relationen mellem spillerens egne brikker og modstanderens brikker. Endelig indgår systemet i et miljø, dvs. konteksten og omgivelserne, som spillet foregår i. (ibid., 51 ff.).

Ethvert spil består af spillere, dvs. individer der deltager i spillet. Salen og Zimmerman anskuer desuden spil som kunstige i den forstand, at der er en vis afstand mellem spilsystemet og den øvrige verden. Derudover består spil af en konflikt. Denne konflikt kan tage mange former. Der kan være tale om en dyst mellem spillere, men spillere kan også samarbejde om at klare en særlig udfordring. Et spil består desuden af regler, der sætter rammerne for, hvad en spiller kan og ikke kan gøre.

Endelig har spil et målbart resultat, der muliggør en afgørelse på spillet. De samme grundelementer gør sig gældende i digitale spil. I *World of Warcraft* deltager en række spillere. Spillets regler sætter rammerne for, hvad en spiller kan og ikke kan. Spillerens handlinger fører til målbare resultater, eksempelvis i forbindelse med færdiggjorte udfordringer. Digitale spil rummer imidlertid visse muligheder, som analoge spil ikke gør. I digitale spil er der eksempelvis øjeblikkelig tilbagemelding på spillerens handlinger, da digitale spil kan automatisere en lang række procedurer. Det tillader mere komplekse spilsystemer, hvor flere handlinger kan foregå samtidig (ibid., 87ff.).

World of Warcraft – et kort overblik

World of Warcraft tilhører genren *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG). MMORPG-genren er en videreudvikling af såkaldte *role-playing games* (RPG). RPG opstod i 1974 med *Dungeons and Dragons* (Klassen 2014, 185). *Dungeons and Dragons* spilles med blyant, papir og figurer og er derfor ikke i sig selv et digitalt spil. Spillet var imidlertid en essentiel inspirationskilde for dem.

De første reelle RPG udkom i løbet af 1970'erne. MMORPG-genren kom ikke til før 1990'erne. MMORPG-genren beholdt mange af de kerneelementer, der var vigtige inden for RPG. Alligevel adskilte genren sig på flere punkter fra de traditionelle RPG-spil. Spillerne havde en væsentlig mere stabil brugerflade og bedre grafik. Dertil foregik de på en global server, hvilket tillod tusinder af spillere at spille samtidig. Spilverdenen fortsatte desuden, når den enkelte spiller loggede ud, fordi andre spillere fortsat kunne være aktive i den (Achterbosch et al. 2008, 9:1–9:2).

Som i andre MMORPG-spil påbegyndes spillet med, at spilleren laver en avatar ved at vælge mellem en af spillets otte væsenstyper, eksempelvis ork, elver eller menneske. Ligeledes vælger spilleren en særlig rolle til sin avatar, f.eks. magiker eller kriger, der har deres fordele og kendetegn (Ducheneaut et al. 2006, 283; Klassen 2014, 184; Krzywinska 2006, 387). Når karakteren er skabt, kan spilleren begynde at udforske verdenen, hvis navn er Azeroth. Azeroth er en fantasiverden, der trækker på adskillige inspirationskilder. Blandt disse er litterære værker som J.R.R. Tolkiens, historiske perioder som europæisk middelalder samt religiøse narrativer og praksisser, eksempelvis fra keltisk religion (Ducheneaut et al. 2006, 283–284). Spillet gengiver imidlertid ikke nødvendigvis disse elementer nøjagtigt. De sammenblandes med andre idéer, symboler og værdier, hvilket kommer til syne flere steder, for eksempel i væsenstypernes baggrundshistorier, bygninger, ikoner, statuer og billeder (Krzywinska 2006, 384–385).

Et centralt element i *World of Warcraft* er heltens færd. Gennem spillets udfordrings-systemer støder spilleren på kræfter, som forsøger at hjælpe eller hæmme spilleren. Spillets udfordringer tager forskellige former. Nogle omhandler at beskytte en by eller egn mod en trussel, der typisk antager form som diverse monstrøse skikkelser. Andre omhandler at indsamle genstande til *Non-player characters* (NPC'er), dvs. karakterer styret af spilsystemet (Krzywinska 2006, 386). Gennemførte udfordringer tildeler spilleren

EXP (*experience* points), som spilleren bruger til at stige i niveau. Ligeledes tildeles spilleren penge og udstyr for færdiggjorte udfordringer. Som spilleren stiger i niveau, kan denne påtage sig sværere udfordringer. De diverse udfordringer er desuden måden, hvorpå spilleren tager del i spillets narrative struktur (ibid., 386).

Monstre i mange former

En hyppig udfordring går, som nævnt, ud på at hjælpe en eller flere NPC'er med at afværge en trussel. Disse trusler optræder hyppigt som monstrøse skikkelser af forskellig karakter, såsom varulve, zombier eller drager. Med andre ord er der tale om det, der kan betegnes som monstrøse (Weinstock 2020, 18).

Men hvad er et monster, og hvilke kendetegn har de? Jeffrey Jerome Cohen har opstillet en typologi over monstrøse kendetegn. Typologien består af syv karakteristika ved monstre, som er relevante for undersøgelsen af monstre i *World of Warcraft*. Navnlig fire af de kendetegn, som Cohen nævner, vil jeg fremhæve her.

For det første er forestillinger om monstre ikke statiske. Hvad der anskues som monstrøst, afhænger af den historiske og geografiske kontekst. Hvad der er monstrøst, afhænger ligeledes af betragterens perspektiv og verdenssyn (Cohen 2020, 38).

Dertil kommer, at monsteret altid synes at undslippe. Selv hvis monsteret besejres, vil det eller noget tilsvarende dukke op i en senere kontekst. Monstre smager derfor ikke på dødens kys i længere tid ad gangen (ibid., 38–39).

Et tredje kendetegn er, at monstres fysiske kendetegn overskrider gængse kategorier. Monstre er kropslige ekstremer, der ikke entydigt falder inden for gængse kropslige kategorier, fordi de kombinerer kendetræk fra flere kategorier (Cohen 2020, 40–41; Feldt 2003, 44; Gaster 2005, 6163). Monstre fungerer som kategoriske hybrider, og derfor er de forstyrrende elementer. Da de ikke let kategoriseres, opfattes de som farlige. Eksempler på farlige monstre, der netop er kendetegnet ved ikke at tilhøre en specifik kategori, kan findes i en lang række bestiariet fra middelalderen. Bestiariet er værker med beskrivelser af blandt andet planter, dyr og diverse stenarter, men de indeholder tillige hyppigt beskrivelser af monstrøse skabninger. Rochester-bestiariet, der blev udarbejdet i England omkring år 1230, beskriver et væld af monstrøse skikkelser. Et eksempel herpå er manticoeren, der beskrives som et væsen med et menneskes hoved, en løves krop og en skorpions hale. Det siges om manticoeren, at den kan skyde pigge fra sin hale, og at den spiser mennesker (The Medieval Bestiary 2025).

Et fjerde kendetegn er at monstre ikke nødvendigvis altid opfattes som farlige. I nogle sammenhænge tildeles de ligefrem positive egenskaber. Fordi monstre ligger uden for gængse kategoriseringer, kan de forbindes med sociale konflikter, forbudte praksisser og moralsk fordærv. Forestillingen om det ukontrollerbare, kaotiske og frie kan for nogle virke tillokkende. I en sådan kontekst bliver monstre derfor et symbol på længsel eller begær (Cohen 2020, 49; Feldt 2003, 47; Weinstock 2020, 19–20).

Duskwood, den forbandede skov – et overblik

Fantasiverdenen Azeroth består af to kontinenter, Kalimdor og Eastern Kingdoms. Kontinenterne består af diverse zoner eller lande, der hver især har deres særegne narrativer og udfordringer (Ducheneaut et al. 2006, 284).

Zonen Duskwood, hvori vores ven Badrick fra introen befinder sig, findes i den sydlige del af kontinentet Eastern Kingdoms. Zonen består næsten udelukkende af skovareal med et par byer hist og her. Den største af byerne, Darkshire, er den primære bosættelse for beboerne i zonen. Det er også i byen, at de fleste af udfordringerne i zonen igangsættes. Duskwood er indhyllet i en grå og sort tåge, som strækker sig på tværs af hele zonen. Ligeledes er skoven beboet af alverdens væsner, navnlig zombier, ligrøvere, skeletter og worgen, en form for varulve.



Billede 1. Vejen mellem The Yorgen Farmstead og The Rotting Orchard i Duskwood (Wowhead n.d.a.).

Grundet faren fra de monstrøse skabninger søger beboerne i zonen at forsvare sig. Det primære forsvar er militsen *The Night Watch*. Militsens narrativ går på, at beboerne i Darkshire etablerede den for at forsvare sig mod de monstrøse skabninger. Imidlertid er *The Night Watch* ikke nok til at forsvare byens beboere. Den søger derfor hjælp fra duelige forbigående, der er villige til at assistere med forsvaret af byen (Wowpedia 2026a).



Billede 2. Byen Darkshire (Wowhead n.d.a.).

The Night Watch

Det er med denne baggrund in mente, at spilleren gør sin entré i zonen. Førnævnte Badrick vandrer ind i Darkshire (Billede 2). Grundet udfordringssystemet i *World of Warcraft* tvinges spillerne til at leve som omvandrende folk uden fast hjem. Spilleren vandrer fra zone til zone for at gennemføre udfordringer. Når udfordringerne i et område er færdiggjort, rejser spilleren videre til næste zone. Duskwood er en af de zoner, som Badrick skal igennem på sin heltefærd. Som han klarer udfordringerne i zonen, stiger han i styrke og evne. Samtidig drives spillets narrative udvikling frem, som udfordringerne klares.

I Darkshire støder Badrick på lederen af *The Night Watch*, Althea Ebonlocke, der beder ham om assistance (Billede 3). Vælger spilleren at imødekomme efterspørgslen, igangsættes en serie af tre udfordringer kaldet *The Night Watch*.

Alle udfordringerne i serien følger den samme struktur. Darkshire er under trussel fra levende døde, der kan angribe byen hvert øjeblik. Ideen om levende døde, der udgør en trussel mod borgere, er ikke et nyt narrativt fænomen. Tekster fra den tidlige middelalder nævner levende døde som væsener, der er farlige (Ignatova 2020, 419–421). I England blev sådanne skabninger beskrevet som religiøse syndere, der muligvis blev kontrolleret af djæveln selv. Grundet denne portrættering blev de levende døde anskuet som skabninger, der skulle skaffes af vejen, f.eks. ved at destruere deres fysiske form.



Billede 3. Althea Ebonlocke – lederen af The Night Watch (Wowhead n.d.b.).

Levende døde, både i middelalderens England og *World of Warcraft*, er et eksempel på den kategoriske uorden, som Cohen nævnte som en karakteristik ved monstrøse skabninger. De er hverken helt levende eller helt døde. De er ikke helt menneskelige, men har dog menneskelige træk. Ligeledes ser vi, hvordan Blizzard Entertainment trækker på allerede eksisterende idéer om levende døde fra middelalderens kristne England.

Badrick accepterer Althea Ebonlockes forespørgsel, og den tredelte udfordring, The Night Watch, igangsættes. Den første udfordring lyder:

As Commander of The Night Watch it is my sworn duty to protect the citizens of Darkshire. Stormwind has retracted their commissioned guards from their posts here, leaving us to our own devices. If you feel worthy of the task, we need your help! Assist The Night Watch by venturing forth into Tranquil Gardens, just south of Darkshire, and slay 8 Skeletal Warriors and 6 Skeletal Mages. The undead threat must be thwarted (Wowhead 2026d)

Hver udfordring i *World of Warcraft* starter på samme måde. Spilleren tildeles informationer om, hvad udfordringen præcist indebærer. I dette tilfælde bedes Badrick om at destruere otte Skeletal Warriors og seks Skeletal Mages (Billede 4). Ligeledes opstiller udfordringen narrativet om nødvendigheden af at gennemføre den. Ebonlocke beskriver en situation, hvor Stormwind, der bl.a. fungerer som hovedsædet for menneskenes militære styrker, har trukket sine styrker tilbage fra Duskwood. Ebonlocke søger i samarbejde med de øvrige medlemmer af The Night Watch at beskytte zonens beboere. De er dog ikke nok til at standse truslen fra de levende døde. Derfor er Badricks hjælp nødvendig.



Billede 4. Skeletal Warrior i Tranquil Gardens (Wowhead n.d.c.).

Hvornår Stormwind præcist valgte at tilbagetrække sine tropper, beskrives ikke nærmere, men narrativet for udfordringen hænger sammen med et større narrativ i spillet. På dette tidspunkt i spillets historie er kongen af menneskene, Varian Wrynn, forsvundet. I en tid med politisk tumult åbnes der op for politisk manipulation og magtspil. Lady Katrana Prestor, der egentlig er den sorte drage Onyxia i forklædning, tager bestik af situationen for at gøre skade på menneskene, som Onyxia ser som en trussel mod drager. Onyxia i forklædning formår at smygge sig ind i det menneskelige hof, hvor hun formår at gøre markant skade mod menneskene, bl.a. ved at få tilbagetrukket tropper fra steder som Duskwood. Senere i spillets historie bliver det opdaget af spilleren, at Katrana Prestor er dragen Onyxia. Onyxia trækker sig tilbage til sin hule væk fra Stormwind. Derpå starter en udfordring, hvor spilleren, i samarbejde med andre spillere, må rejse til hendes lejr og besejre hende (Wowpedia 2026c). Narrativerne fra de forskellige zoner i *World of*

Warcraft hænger altså sammen. Hvad spilleren foretager sig i Duskwood, hænger sammen med senere udfordringer i Stormwind. Spillet er dertil designet således, at visse udfordringer først låses op, når spilleren opnår et niveau, hvor spilleren meningsfuldt kan udføre udfordringen. På nuværende tidspunkt er Badrick ikke klar til at stå ansigt til ansigt med Onyxia. Men med tiden bliver han stærk nok til at kunne påtage sig denne udfordring. For nuværende må han ty til at hjælpe de stakkels beboere i Darkshire.

The situation in Raven Hill is still grim. The safety of Darkshire is in your hands, <name>. I don't have enough Watchers to keep the town safe. We need you to dispatch for Raven Hill yet again and rid the eastern mausoleum of 20 Plague Spreaders! (Wowhead 2026d)

Ligesom i første deludfordring skal Badrick også i tredje deludfordring tilintetgøre en serie af levende døde, der udgør en trussel mod byen. Igen tydeliggøres spillerens vigtige funktion i forhold til at beskytte byen Darkshire mod truslen fra de levende døde.

Foreløbig er det blevet tilkendegivet, at de levende døde udgør en alvorlig trussel mod borgerne i Duskwood. De er farlige og skal skaffes af vejen. Men hvordan portrætteres disse skabninger visuelt? Hvor hører de hjemme? På billedet ovenfor kan den visuelle repræsentation af en Skeletal Warrior ses. Skelettet er iført en krigerrustning på overkroppen og er armeret med en økse i den ene hånd. På underkroppen ses resterne af det, der engang var et par bukser. De er nu iturevet omkring knæleddet. Ligeledes er skeletkrigeren iført en hjelm og et par store støvler. Alle Skeletal Warriors ser ud på samme måde. Skeletterne er meget aggressive. Når Badrick nærmer sig, udstøder de en høj sukkelyd og går derpå til angreb. De levende døde er derfor ikke blot beskrevet som farlige gennem narrative i spillets udfordringssystem. Visuelt portrætteres de på en måde, hvor de forekommer som en trussel, bl.a. på baggrund af deres våbenbesiddelse og aggressive adfærd.

De levende døde befinder sig i henholdsvis Raven Hill og Tranquil Gardens. Begge steder er kirkegårde, hvor forladte huse kan spottes her og der. At monstrøse skabninger, såsom onde ånder, er at finde på kirkegårde, er yderligere et træk, vi genkender fra litterære værker fra senmiddelalderen og tidlig moderne tid. Eksempelvis beskriver katoliken Nicholas Rémy i værket *Daemonolatreiae Libri Tres* fra 1595, hvordan onde ånder findes på kirkegårde, da de forrådnede lig tiltrækker dem (Ignatova 2020, 430–431).

Den kategoriske uorden, som Cohen nævnte, er fremtrædende i skeletternes visuelle design. De har menneskelige træk, såsom den nævnte beklædning, våbenbesiddelse og bevægelsesmønstre, der næsten er menneskeligt. Alligevel er det tydeligt, at der ikke er tale om et menneske. Kun skelettet er tilbage under rustningen, de er ikke i stand til at kommunikere via sprog, og de er yderst aggressive. Kort sagt portrætteres de som en trussel, der hører hjemme på et sted, kirkegårde, der netop er en limbolokation mellem vores verden og det hinsides.

Når spilleren har fået ram på de levende døde, kan spilleren vende tilbage til Althea Ebonlocke i Darkshire. Hun udtrykker en stor glæde over for spillerens hjælp:

Splendid, <name>. For your service to the people of Darkshire you shall be rewarded (Wowhead 2026d).

On behalf of the people of Darkshire and as the leader of The Night Watch, I thank you, <name>, for your bravery and dedication. May the Light shine upon your ways. (Wowhead 2026d).

Badrick takkes for at have hjulpet folket i Darkshire med deres problem. Han belønnes med udstyr, penge og EXP, som han bruger til at stige i niveau. Han er nu klar til at rejse videre til næste zone for at afhjælpe udfordringerne, som hersker der.

I flæng med at Badrick rejser videre til næste zone, gør en anden avatar, Ashe, sin entrée i byen Darkshire. Det er nu blevet hendes tur til at tackle de levende døde. Endnu en af Cohens karakteristika ved monstrøse skabninger træder frem. Fra Badricks perspektiv er befolkningen i Darkshire hjulpet, men fra andre spilleres perspektiv er problemet stadig eksisterende. Monstrene smager derfor ikke på dødens kys længe; de vender tilbage gang på gang og udfordrer et utal af spillere.

Med begrebet *occulture* benævnte Partridge, hvordan producenter kunne trække på diverse religiøse idéer i deres produkter. Ovenfor har vi set, hvordan spilproducenten Blizzard Entertainment i både den narrative og visuelle fremstilling af de levende døde trækker på idéer, der er velkendte fra middelalderens og den tidlige moderne tids Europa blandt kristne forfattere, som eksempelvis Nicholas Rémy. Udfordringerne i Duskwood er derfor et eksempel på, hvordan en spilproducent kan lade sig inspirere af religiøse tanker og narrativer, genfortolke dem og sætte dem ind i nye kontekster, hvor de får et tydeligt funktionelt formål.

Det positive monstrøse

Det, der er beskrevet ovenfor, er et eksempel på brugen af det negativt monstrøse i *World of Warcraft*. Monstrøse skabninger, eksemplificeret ved levende døde, indgår som en del af spiludfordringen. Udfordringssystemet er i sig selv et vigtigt element i spillets narrative fremdrift, og det er ligeledes et vigtigt element i spillerens vej til at styrke sin avatar. Med Salen og Zimmermans termer er monstrene vigtige for spillets konflikt eller spiludfordring, da de indgår som en udfordring, som spilleren må besejre for at skabe progressivitet i sin heltefærd gennem Azeroth (Ferdig 2014, 74–75).

Cohen nævnte imidlertid, at det monstrøse ikke altid var negativt. Til tider var det monstrøse et udtryk for en tilstand af kraft og frihed. I det kaotiske er der dynamik og magt, som virker tiltrækkende for nogle. I den forbindelse kan man tale om det positivt monstrøse.

Badrick er et eksempel på en karaktertype i *World of Warcraft*, hvor det positivt monstrøse bruges i karaktertypens kampstil. I spillets manual står der følgende om Warlock-karaktertypen:

Although many that consort with demons fall to darkness, the warlock class manages to bend demonic forces to its will without succumbing to pure evil. These spellcasters can summon demons to serve them, and they also cast many painful spells that slowly eat at the life of enemies. (Blizzard Entertainment 2004a, 86).

Warlocks can acquire a pet at the start of play, and then acquire a different pet roughly as they gain experience and by completing a pet quest. Once acquired, a pet remains in the warlock's casting repertoire and can be summoned at will... (Blizzard Entertainment 2004a, 86).

Badrick har mulighed for at hidkalde diverse monstrøse skikkelser, herunder dæmoner, til at assistere i kampe mod modstandere. De forskellige monstrøse skikkelser har forskellige funktioner, der er mere eller mindre anvendelige afhængigt af kampscenariet. Et eksempel på dette er den såkaldte voidwalker.



Billede 5. Voidwalker fra *World of Warcraft* (Wowpedia n.d.d.).

I spillet har voidwalkereren en høj grad af stamina, hvilket i praksis betyder, at den er sværere at dræbe for Badricks modstandere. Ligeledes besidder voidwalkereren en række evner, der er anvendelige i en række scenarier. For eksempel besidder voidwalkereren evner, der tiltrækker modstanderens opmærksomhed i retning mod den frem for Badrick. Da

warlocks er en karaktertype, der ikke besidder meget stamina selv, er dette særligt anvendeligt i scenarier, hvor warlocken rejser omkring på egen hånd. "Pets are secondary characters that you can control... they provide extra power and support for your main character" (Blizzard Entertainment 2004a, 87). Voidwalkeren er som sagt ikke det eneste monster, en warlock kan hidkalde. Et andet eksempel finder vi i den såkaldte imp (Wowpedia 2026b). En imp beskrives som en dæmonisk håndlanger, der, i modsætning til voidwalkeren, ikke har meget stamina. Til gengæld laver den mere skade på modstanderen per angreb, og den kan også angribe på afstand. Den er derfor ideel at bruge i situationer, hvor warlocken spiller sammen med andre spillere, der kan distrahere modstanderen.

Impen er som sagt beskrevet som en dæmon. I nogle religioner, for eksempel den kristne, beskrives dæmoner typisk som onde entiteter. Det siges f.eks., at Satan regerer over horder af dæmoner (Stephens 2005, 2275–2276). Satan beskrives som en direkte modstander af Jesus flere steder i Det Nye Testamente. Ligeledes beskrives dæmoner som fjender af Jesus, der eksempelvis tager bolig i mennesker, men som frygter Jesus (ibid., 2278).

Dæmoner behøver imidlertid ikke være beskrevet som onde. I nogle religiøse sammenhænge som den buddhistiske, er dæmoner ikke direkte skyld i ondskab i verden. Det er snarere sådan, at fødsel i sidste ende fører til lidelse. Siden fødslen er uundgåelig, medmindre man indgår i nirvana, er det denne, der anskues som det sande onde (ibid., 2276).

Dette illustrerer endnu et af Cohens karakteristikk ved monstrøse skikkelser. Monstre er transformative, og hvordan de anskues, ændrer sig med tid og sted. I kristendommen anskues dæmoner hyppigt som noget farligt og ondt, men i *World of Warcraft* kan dæmoner anskues som noget positivt, f.eks. en warlocks imp.

Warlocken hidkalder monstre til sig gennem en slags portal (Feldt 2003, 48). Gennem portalen kan det væld af monstrøse skabninger, som warlocken har adgang til, træde ind i verden og assistere spilleren. Portalen fremkalder warlocken via besværgelser. På den måde hænger warlockens brug af det positivt monstrøse sammen med et andet religiøst fænomen, magi.

I religionsforskningen er der ikke enighed om, hvordan magifænomenet præcist skal defineres. Til trods for disse forskningsmæssige diskussioner er der imidlertid en vis enighed om, hvordan magi opfattes i vores dagligdagssprog. Denne forståelse af magi er baggrundstæppet for spillets brug af fænomenet. Ikke alle kan udføre magi. Kun særlige individer, f.eks. warlocks som Badrick, kan udføre magi. Ligeledes er magi transformativ. Magi træder frem i forbindelse med handlinger, hvor magikeren søger at manipulere forhold i verden for at fremme en særlig tilstand, f.eks. hidkaldelsen af en voidwalker. Typisk vil der indgå særlige genstande i den magiske udfoldelse, og særlige mundtlige formularer eller besværgelser er også hyppigt brugt (Chán 2005, 8675; Middleton 2005, 5562). I tillæg til dette har Laura Feldt bemærket, at magi kommer i mange former, som kan læres af forskellige individer på forskellige måder. Dette gør sig gældende i *World of*

Warcraft, hvor warlocken kan udføre typer af magi, som andre magikere, såsom en mage, ikke kan udføre og omvendt. Ligeledes er magi ikke et andetstedsværende fænomen. Det indgår i verden og interagerer med verden (Feldt 2016, 16; Feldt 2016, 105).

Det er kun warlocken, der har mulighed for at hidkalde dæmoniske skikkelser til sin side. Pointen med hidkaldelsen er at bruge monstrenes evner i kampscenarier. I Cohens termer kan man sige, at warlocken har et begær efter monstrenes magt. De har en særlig kraft, der er anvendelig for warlocken. Med andre ord har monstrene, warlocken hidkalder, et funktionelt formål. De assisterer i kampen mod det negativt monstrøse og har derfor en konkret effekt på spilverdenen og spillerens heltefærd.

En mekanisk bias?

De ovenstående eksempler er med til at illustrere, hvordan Blizzard Entertainment bruger religiøse fænomener i spillets narrativer og udfordringssystem. Monstre, her illustreret ved levende døde og voidwalkeren, er et element i spillets konflikt og mål. De enten assisterer eller bekæmper spilleren på helterejsen. Ligeledes kombineres diverse religiøse fænomener, her eksemplificeret ved interaktionen mellem magi og monstre, i flæng. Warlocken bruger magiske besværgelser til at hidkalde voidwalkeren til at kæmpe med sig side om side.

Eksemplerne viser også, hvordan Blizzard Entertainment trækker på det store reservoir af religiøse tematikker, *occulture*, som Partridge møntede det. Fra middelalderlige kristne forestillinger om levende døde, mere generelle forestillinger om monstre til magisk udfoldelse. I dette lys kan spilproducenter anskues som en art religiøse entreprenører. De trækker på allerede eksisterende religiøse strømninger og fænomener, men sammensætter dem på nye måder i spillet. Idéer om levende døde sammensættes med magisk udfoldelse i spillets udfordringssystem, der igen sammensættes med idéen om heltens færd, som kendes fra et væld af litterære værker og film. Vupti! Så har vi en ny konstellation af religiøst indhold udtrykt gennem *World of Warcrafts* narrativer og spiludfordringer.

En ting er imidlertid værd at bemærke. Flere gange gennem denne artikel er det nævnt, at de religiøse elementer har et tydeligt funktionelt formål i spillet, eksempelvis ift. spillets konflikt og mål. Ligeledes agerer elementerne altid på samme måde. De levende døde i Duskwood angriber altid spilleren. De er altid at finde på samme lokation i Tranquil Gardens og Raven Hill.

Dette aspekt har Kevin Schut kaldt *the mechanical bias*. Det henviser til, at religiøse tematikker og fænomener netop har et klart formål i spillet. Der efterlades ikke rum for uforklarligheder, som typisk er et element i specifikke religiøse traditioner (Schut 2014, 263). Kort og godt kan man sige, at de uforudsigelige, uforståelige og ukontrollerbare sider af religion er tilsidesat i spilkonteksten. De religiøse fænomener er sat i system, hvor de får et velafgrænset formål ift. spillets andre elementer. I Salen og Zimmermans termer kunne man sige, at spillets regler sætter rammerne for, hvordan det religiøse kan komme

til udtryk. Det sætter rammerne for, hvordan spilleren og dennes modstandere kan agere i kampscenarier. Ligeledes fører brugen af religiøse fænomener, eksempelvis magi, til konkrete mål såsom erhvervelsen af EXP.

Ud fra eksemplerne i artiklen må man konstatere, at Schut synes at have en pointe. De religiøse elementer i *World of Warcraft* bruges med et klart formål. Imidlertid kan man spørge, om dette er noget særegent for religiøse fænomener i digitale spil. I værket *Komparativ religionshistorie* argumenterer Jørgen Podemann Sørensen for, at ritualer generelt udføres med en antagelse om, at hvis de udføres korrekt, har de en reel virkning i verden. Verden er ikke længere den samme som før ritualets udførelse (Sørensen 2006, 74–76). De fleste kristne retninger hævder for eksempel, at hvis nadverritualet udføres korrekt, forvandles en oblat eller et stykke brød faktisk til Kristi legeme. Et ritual kan bestå af mange forskellige virkemidler, såsom genstande, tale og særlige individer til udførelsen, men disse virkemidler er med til at underbygge virkningen af ritualet.

Jørgen Podemann Sørensen argumenterer således for, at ritualer generelt har et formål. Dette formål er enten at opretholde eller ændre et objekt i verden. Med objekt menes også menneskelige relationer. Tager vi Sørensen på ordet, synes det således ikke at være noget særegent for religiøse udtryk i digitale spil, at de har et formål. Ligeledes peger Sørensen på, at ritualer, især i deres liminale fase, dvs. fasen hvor objektets overgang fra én sammenhæng til en anden sker, er underlagt streng rituel kontrol (Sørensen 2006, 78–79). Derfor vil der også typisk være en religiøs autoritet, eksempelvis en præst, til at foranstalte et ritual. Ligeledes er der klare forskrifter for, hvad der skal ske i netop denne fase. Det hele er så at sige timet og tilrettelagt. Man kunne fristes til at sige, hvis vi igen skal bruge Salen og Zimmermans terminologi, at ritualer navnlig i deres liminale fase har klare regler for, hvad der kan og ikke kan ske. Eller snarere hvad der skal ske, og hvad der ikke må ske.

Dette vil ikke sige, at religiøse udtryk i alle sammenhænge er systemlagt til mindste detalje med klare funktionelle formål. Men Sørensens pointe er med til at illustrere, at det ikke er specielt for religiøse udtryk i digitale spil, at de har et systemlagt og klart veldefineret formål. Dette forekommer også at gælde for ritualer i al almindelighed.

Konklusion

World of Warcraft er et eksempel på, hvordan spilproducenter koder religiøse idéer og handlinger ind i digitale spil. Med eksempler fra zonen Duskwood er det blevet illustreret, hvordan monstre og magi kan portrætteres i en digital spilkontekst, hvordan disse fænomener spiller en essentiel rolle i spillets udfordringssystem, og hvordan de er essentielle for spillets narrative struktur, konflikt og mål.

Det er illustreret, hvordan Blizzard Entertainment trækker på religiøse tematikker fra diverse inspirationskilder. Fra middelalderlige kristne idéer om levende døde til mere generelle ideer om magi. Disse idéer er blevet sammensat på nye måder, så de passer ind

i spillets vision. På den måde kan Blizzard Entertainment anskues som en art religiøs entreprenør, der selv er med til at udvikle religiøse udtryk.

Partridge og andre forskere synes derfor at have en pointe, når de fremhæver at populærkulturen, herunder digitale spil, er en vigtig arena for formidlingen af religiøse udtryk. I spillkonteksten transformeres de religiøse udtryk, og de får dermed ny vitalitet. Individer får mulighed for at udforske de religiøse tematikker på nye måder i spillet, f.eks. gennem skabelsen af deres avatar, der tillader en interaktion med det religiøse gennem en anden krop.

Det har tillige været påpeget, at religiøse udtryk kun kan komme til syne på en særlig måde i digitale spil. Schut peger på, at religiøse udtryk altid har et tydeligt formål i digitale spil, f.eks. som en del af spillets udfordring eller fortælling, og derfor agerer de religiøse udtryk ud fra genkendelige mønstre. De uforklarlige sider af religion er tilside-sat. Imidlertid peger Sørensen på, at dette ikke er særegent for religiøse udtryk i digitale spil. Ritualer har ligeledes tydelige formål ift. at ændre eller opretholde deres objekter.

Om spillets brug af religiøse udtryk har en dybere indflydelse på spillernes egne religiøse eller spirituelle rejser, svarer artiklen ikke på. Dette må være et mål for senere undersøgelser. Hvad der står klart er, at spilproducenter ikke blot kan, men aktivt bruger religiøse udtryk i digitale spillkontekster, her eksemplificeret gennem *World of Warcraft*. Man må derfor konstatere som minimum, at digitale spil er med til at formidle og distribuere religiøse udtryk.

Malte Fenger Maron er undervisningsassistent i religionsstudier ved Institut for Kultur- og Sprogvidenskaber ved Syddansk Universitet. mmaro@sdu.dk.

Referencer

- Achterbosch, Leigh et al. 2008. "Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The Past, Present, and Future". *ACM Computers in Entertainment*, vol. 5, nr. 4. 91–9:33.
- Anthony, Jason. 2014. "Dreidels to Dante's Inferno. Toward a Typology of Religious Games". *Playing with Religion in Digital Games*. Heidi A. Campbell & Gregory Price Grieve (red.) Indiana University Press. 25–46.
- Blizzard Entertainment. 2004b. *World of Warcraft*.
- Bruce, Steve. 2000. "The Supply-Side Model of Religion: The Nordic and Baltic States". *Journal for the Scientific Study of Religion*, Vol. 39, nr. 1. 32–46.
- Chán, Beatriz Barba De Piña. 2005. "Spells". *Encyclopedia of Religion*. Lindsay Jones (red.) Macmillan Reference. 8675–8678.
- Cohen, Jeffrey Jerome. 2020. "Monster Culture (Seven Theses)". *The Monster Theory Reader*. Jeffrey Andrew Weinstock (red.). University of Minnesota Press. 37–58.
- Ducheneauet, Nicolas et al. 2006. "Building an MMO With Mass Appeal. A Look at Gameplay in World of Warcraft". *Games and Culture*, vol. 1, nr. 4. 281–317.

- Endsjø, Dag Øistein & Lied, Liv Ingeborg. 2011. *Det folk vil ha. Religion og populærkultur*. Universitetsforlaget. 11–19.
- Feldt, Laura. 2003. “Monstrøsiteten som kulturel diskurs – illustreret af monstertraditioner fra det gamle Mesopotamien”. *RvT*, vol. 42. 43–64.
- Feldt, Laura. 2016. “Contemporary fantasy fiction and representations of religion: playing with reality, myth and magic in His Dark Materials and Harry Potter”. *Religion*. 1–25.
- Feldt, Laura. 2016. “Harry Potter and Contemporary Magic: Fantasy Literature, Popular Culture, and the Representation of Religion”. *Journal of Contemporary Religion*. Vol. 31, nr. 1. 101–114.
- Ferdig Richard E. 2014. “Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames”. *Religion in Digital Games. Multiperspective & Interdisciplinary Approaches*. Simone Heidbrink & Tobias Knoll (red.) Online – *Heidelberg Journal for Religions on the Internet*. Vol. 5. 68–85.
- Gaster, Theodor H. 2005. “Monsters”. *Encyclopedia of Religion*. Lindsay Jones (red.) Macmillan Reference. 6163–6166.
- Gregory, Rabia. 2014. “Citing the Medieval. Using Religion as World-Building Infrastructure in Fantasy MMORPGs”. *Playing with Religion in Digital Games*. Heidi A. Campbell & Gregory Price Grieve (red.) Indiana University Press. 134–153.
- Ignatova, Polina. 2020. “The Undead: Ghosts and Revenants”. *A Companion to Death, Burial, and Remembrance in Late Medieval and Early Modern Europe, C. 1300–1700*. Philip Booth & Elizabeth Tingle (red.) Brill. 418–438.
- Klassen, Chris. 2014. *Religion & Popular Culture. A Cultural Studies Approach*. Oxford University Press. 1–6, 173–189.
- Krzywinska, Tanya. 2006. “Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories. World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft”. *Games and Culture*, vol. 1, nr. 4. 383–396.
- Lamber, Yves. 1999. “Religion in Modernity as a New Axial Age: Secularization or New Religious Forms?” *Sociology of Religion*, Vol 60, nr. 3. 303–333.
- Lyden, John C. 2019. “Introduction”. *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture*. John C. Lyden & Eric Michael Mazur (red.) Routledge. 1–4.
- MacAloon, John J. 2005. “Games”. *Encyclopedia of Religion*. Lindsay Jones (red.) Macmillan Reference. 3264–3269.
- Mahan, Jeffrey H. 2014. “Relating Media, Religion, and Culture”. *Media, Religion and Culture. An Introduction*. Jeffrey H. Mahan (red.) Routledge. 3–16.
- McGuire, Meredith B. 2008. *Lived Religion. Faith and Practice in Everyday Life*. Oxford University Press. 3–17.
- Middleton, John. 2005. “Magic: Theories of Magic”. *Encyclopedia of Religion*. Lindsay Jones (red.) Macmillan Reference. Farmington Hills. 5562–5569.
- Partridge, Christopher. 2004. *The Re-Enchantment of the West: Volume 1*. T&T Clark International. 8–16, 17–37, 38–57, 62–86.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric. 2004. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. The MIT Press. 49–55, 70–83.
- Schut, Kevin. 2014. “They Kill Mystery. The Mechanistic Bias of Video Game Representations of Religion and Spirituality”. *Playing with Religion in Digital Games*. Heidi A. Campbell & Gregory Price Grieve (red.) Indiana University Press. 255–275.

- Stephens, Walter. 2005. "Demons: An overview". *Encyclopedia of Religion*. Lindsay Jones (red.) Macmillan Reference. 2275–2282.
- Sørensen, Jørgen Podemann. 2006. *Komparativ religionshistorie*. Janua Religionum. 66–103.
- The Medieval Bestiary. 2025. "Royal MS 12 F XIII Rochester Bestiary. Manticore". *Medieval Bestiary : Beasts : Manticore*. Senest opdateret den 23. februar 2025.
- Voas, David & Crockett, Alasdair. 2005. "Religion in Britain: Neither Believing nor Belonging". *Sociology*, Vol. 39, nr. 1. 11–28.
- Weinstock, Jeffrey Andrew. 2020. "Introduction. A Genealogy of Monster Theory". *The Monster Theory Reader*. Jeffrey Andrew Weinstock (red.) University of Minnesota Press. 1– 36.
- Wowhead. n.d.a. "Duskwood". Screenshot fra *World of Warcraft* af Blizzard Entertainment. Hentet 9. oktober 2026. Duskwood - Zone - Classic World of Warcraft.
- Wowhead. n.d.b. "Commander Elthea Ebonlocke <Leader of The Night Watch>". Screenshots fra *World of Warcraft* af Blizzard Entertainment. Hentet 9. oktober 2026. Commander Althea Ebonlocke - NPC - Classic World of Warcraft.
- Wowhead. n.d. c. "Skeletal Warrior". Screenshot fra *World of Warcraft* af Blizzard Entertainment. Hentet 9. oktober 2026. Skeletal Warrior - NPC - Classic World of Warcraft.
- Wowhead. n.d.d. "The Night Watch". The Night Watch - Quest - Classic World of Warcraft.
- Wowpedia. n.d.a. "Night Watch". Night Watch - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft.
- Wowpedia. n.d.b. "Summon Imp". Summon Imp - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft.
- Wowpedia. n.d.c. "Onyxia". Onyxia - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft.
- Wowpedia. n.d.d. "Voidwalker. Screenshot fra *World of Warcraft* af Blizzard Entertainment. Hentet 9. oktober 2026 Voidwalker - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft.