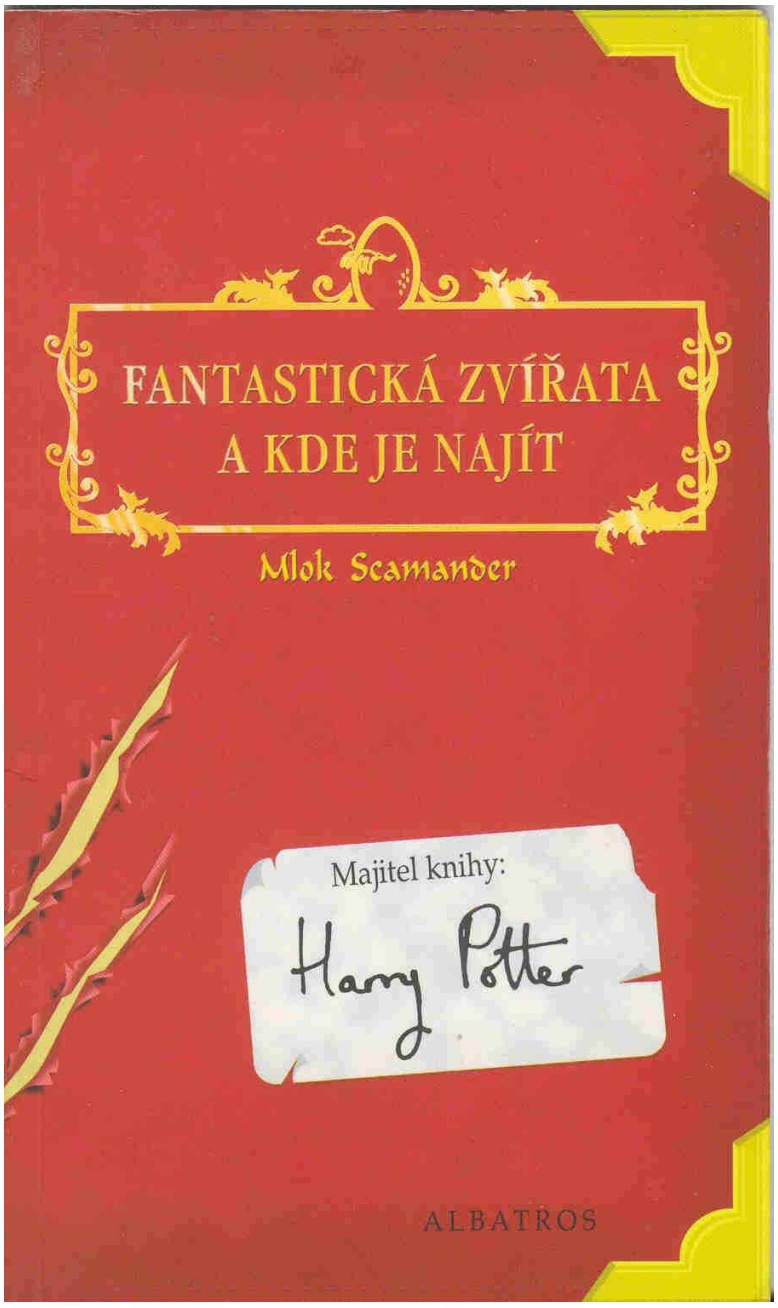

FANTASTICKÁ ZVÍŘATA
A KDE JE NAJÍT
Mlok Scamander
Majitel knihy:
Harry Potter
ALBATROS



MAJITEL KNIHY

Harry Potter

společně s Ronem Weasleyem,
protože ta jeho se rozpadá.

Tak proč si nekoupíš novou?
Piš si do své vlastní knihy.
Hermiona

V sobotu sis nakoupil
spoustu bomb hnojůvek.
Mohl sis místo nich koupit
novou učebnici.

Hnojůvky jsou důležitější-

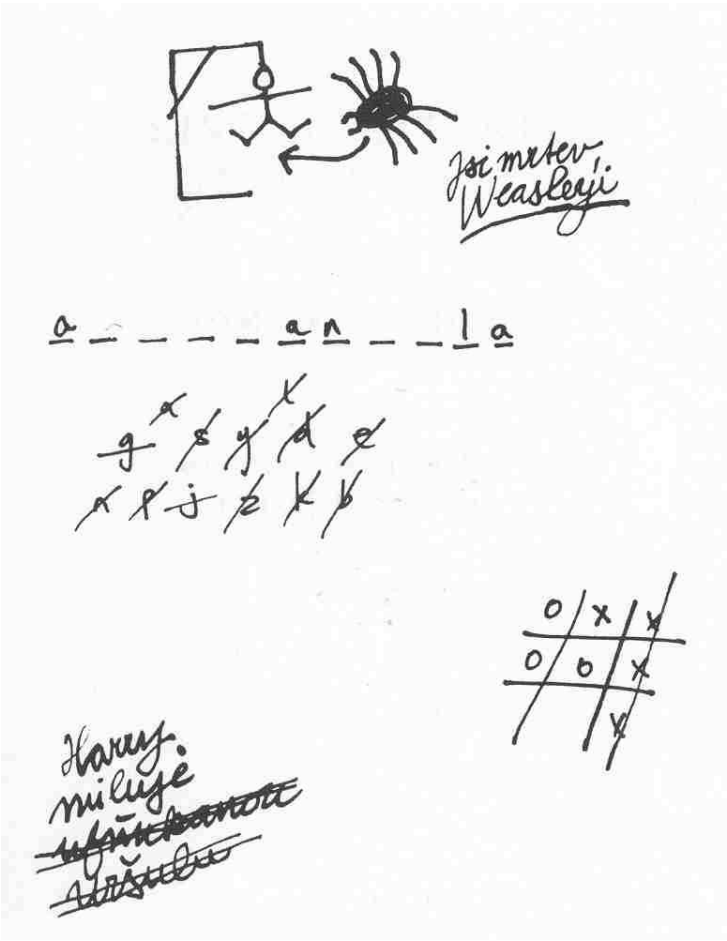
FANTASTICKÁ ZVÍŘATA
A KDE JE NAJÍT

MLOK SCAMANDER

Zvláštní vydání s předmluvou
ALBUSE BRUMBÁLA

Albatros Praha
Ve spolupráci s nakladatelstvím

Obscurus Books
Příčná ulice 18a, Londýn



Text copyright © J. K. Rowling, 2001
Illustration © J. K. Rowling, 2001
Translation © Pavel Medek, 2001

www.albatros.cz

ISBN 80-00-01020-8

Poděkování

Nakladatelství Albatros, Bloomsbury a nadace Comic Relief
upřímně děkují všem zúčastněným na přípravě této knihy
za jejich čas, obětavost a fantastické přispění.

Produkce: Helena Coryndová a Penny Edwardsová

Obálka: Richard Horne

Překlad českého vydání: Pavel Medek

Grafická úprava českého vydání a sazba: Václav Rytina

Vřelý dík patří též Christopheru Littleovi a knihkupcům a
knihovnám za jejich podporu

A samozřejmě J. K. Rowlingové za napsání této knihy a za to, že
veškeré honoráře za ni velkomyslně věnovala nadaci Comic Relief.

Nadace Comic Relief (Výpomoc smíchem) byla založena roku 1985 skupinou britských komiků. Jejím cílem je získávat finanční prostředky pro projekty podporující sociální spravedlnost a napomáhající boji proti chudobě. Každá pence, kterou Comic Relief od veřejnosti dostane, se posílá tam, kde jí je nejvíce třeba, prostřednictvím mezinárodně uznávaných organizací jako je Save the Children (Zachraňte děti) a Oxfam. Peníze z celosvětového prodeje této knihy budou věnovány na pomoc nejchudším komunitám v nejchudších zemích světa; peníze z prodeje ve Velké Británii budou rovněž věnovány na britské dobročinné projekty. Comic Relief je oficiálně registrovanou charitativní nadací, číslo 326568.

Obsah

O autorovi 7

Předmluva 8

Úvod do magiozoologie

O této knize 10

Co je to zvíře? 12

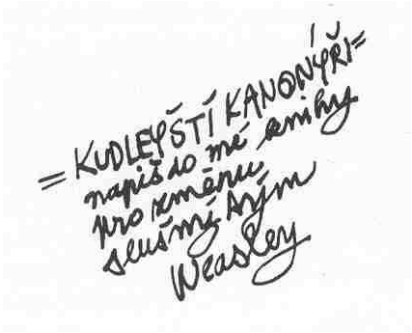
Stručná historie mudlovských znalostí fantastických zvířat 16

Kouzelná zvířata v úkrytu 18

Proč je magiozoologie důležitá 23

Klasifikace ministerstva kouzel 24

Fantastická zvířata od A do Z 25



O AUTOROVI



NEWTON („MLOK“) Artemis Fido Scamander se narodil roku 1897. K zájmu o bájeslovná zvířata ho vedla jeho matka, která byla nadšenou chovatelkou ušlechtilých hipogryfů. Po absolvování Školy čar a kouzel v Bradavicích nastoupil pan Scamander na ministerstvo kouzel do odboru pro dohled nad kouzelnými tvory. Po dvou letech strávených v oddělení pro relokaci domácích elfů, letech, které sám popisuje jako „neuvěřitelně nudná“, byl přeložen do divize zvířat, kde mu fenomenální znalosti bizardních kouzelných tvorů zajistily rychlý služební postup.

Jako prakticky jediný a výhradní autor Rejstříku vlkodlaků, vydaného roku 1947, tvrdí, že nejpyšnější je na to, že se mu podařilo prosadit zákaz experimentálního křížení, který byl uzákoněn roku 1965 a který na území Británie dokonale znemožňuje vyšlechtění nových nezkrotitelných oblud. Práce, kterou pan Scamander vykonával při Ústavu pro výzkum a kontrolu draků, ho vedla k mnoha výzkumným cestám do zahraničí, při nichž nashromáždil informace pro svůj celosvětově proslulý bestseller *Fantastická zvířata a kde je najít*, který dnes vychází ve dvaapadesátém vydání.

Mlok Scamander je nositelem Merlinova řádu druhého stupně, který dostal jako uznání za své služby při studiu kouzelných zvířat, tedy magiozoologie. Dnes již žije na odpočinku v Dorsetu s manželkou Porpentinou a ochočenými maguáry Hopsalem, Neposedou a Vzteklounem.

PŘEDMLUVA

BYL JSEM HLUBOCE POCTĚN, když mě Mlok Scamander požádal, abych napsal předmluvu pro toto nesmírně výjimečné vydání knihy Fantastická zvířata a kde je najít. Mlokovo mistrovské dílo se ihned po svém prvním vydání stalo oficiálně schválenou učebnicí v bradavické Škole čar a kouzel a je mu třeba přiznat, že významným podílem přispělo k trvale vysoké úspěšnosti naších žáků při zkouškách z péče o kouzelné tvory – přesto to ovšem není kniha, která by měla nacházet uplatnění pouze v učebnách. Žádná kouzelnická domácnost není kompletní bez vlastního výtisku Fantastických zvířat, silně ohmataného generacemi, které listovaly v jeho stránkách a hledali nejlepší způsob, jak zbavit trávník černovřesů, co spatřovat v truchlivém kvílení auguronů nebo jak svou ochočenou kluběnku odnaučit pít vodu z toalety.

Toto vydání má však ušlechtilejší cíl než jen osvětu kouzelnického společenství. Poprvé v historii existence slavného nakladatelství Obscurus má být jeden z jeho titulů dán k dispozici mudlům.

Právě nadace Comic Relief, jež bojuje proti některým z nejhorších forem lidského utrpení, je v mudlovském světě dobře známá, takže následující řádky jsou určeny mým kouzelnickým kolegům. Vězte tedy, že nejsme sami, kdo si uvědomuje léčivou schopnost smíchu. Mudlové jsou s ní rovněž dobře obeznámeni a tohoto daru velice vynalézavým způsobem využívají k získávání finančních prostředků, jimiž pomáhají zachraňovat a zlepšovat životy mnoha lidí – což je čarování toho typu, o které všichni usilujeme. Nadace Comic Relief získala od roku 1985 celých 174 milionů liber (třicet čtyři miliony osm set sedmdesát galeonů, čtrnáct srpců a sedm svrčků).

Je dnes výsadou kouzelnického světa, že může nadaci Comic Relief pomoci v jejím snažení. Držíte v rukou dokonalou kopii výtisku Fantastických zvířat, který patří samotnému Harrymu Potterovi, a to i s poznámkami, kterými ji na okrajích opatřil on a jeho kamarádi. Přestože se zdálo, že Harry trochu váhá, zda má dovolit přetisk své knihy v této její podobě, naši přátelé z nadace Comic Relief jsou toho názoru, že Harryho drobné vpisky přispějí k zábavnému vyznění knihy. Pan Mlok Scamander, který se už dávno smířil s neustálými veřejnými citacemi ze svého mistrovského díla, s tím souhlasil.

Současné vydání Fantastických zvířat se bude prodávat nejen v Krucáncích a kaňourech, ale také v mudlovských knihkupectvích. Kouzelníci, kteří chtějí přispět dalšími dary, by tak měli učinit prostřednictvím Gringottovy kouzelnické banky (ptejte se po Griphookovi).

Zbývá mi už jen varovat každého, kdo dočetl až sem, aniž si tuto knihu koupil, že očarována zlodějskou kletbou. Rád bych využil této příležitosti a ujistil mudly, kteří si ji koupí, že všichni ti zábavní tvorové, kteří jsou v dalším textu popsáni, jsou fiktivní a nemohou nikomu ublížit. Kouzelníkům pouze připomínám: Draco dormiens nunquam titillandus.*)



*) Nikdy nelechtej spícího draka. *Pozn. překl.*

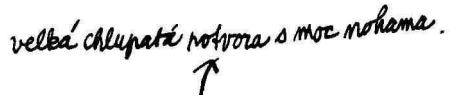
ÚVOD DO MAGIOZOOLOGIE

O TÉTO KNIZE

Kniha FANTASTICKÁ ZVÍŘATA A KDE JE NAJÍT je výsledkem mnoha let cestování a výzkumů. Dívám se těmito léty nazpět a vidím sedmiletého kouzelníka, který trávil celé hodiny ve své ložnici pitváním černovřesů, a závidím mu ty cesty, které ho tehdy teprve čekaly: z nejtemnějších džunglí do nejzářivějších pouští, z vrcholků hor do bažinatých mokřin, tam všude ten umouněný a černovřesy obalený kluk hledal v dospělosti zvířata, která jsou popsána na následujících stránkách. Navštívil jsem skrýše, doupata a hnízda na pěti kontinentech, pozoroval jsem zvláštní zvyky kouzelných zvířat ve stovce zemí, byl jsem svědkem jejich schopností, získal jsem si jejich důvěru a příležitostně jsem byl nucen odhánět je svým cestovním kotlíkem.

První vydání *Fantastických zvířat* si objednal již roku 1918 pan Augustus Worme z nakladatelství Obscurus Books, který byl tak laskav a zeptal se mě, zda bych nebyl ochoten uvažovat o sepsání autoritativního kompendia kouzelných tvorů pro jeho firmu. Byl jsem tehdy pouhým řadovým zaměstnancem ministerstva kouzel a nadšeně jsem se chopil možnosti přilepšit si ke svému žebráckému platu dvou srpců týdně a navíc strávit dovolenou cestováním po celém světě a pátráním po nových druzích kouzelných zvířat. Ostatní už zjistíte z nakladatelské historie: *Fantastická zvířata* dnes vycházejí ve dvaapadesátém vydání.

Smyslem tohoto úvodu je zodpovědět několik nejčastěji kladených otázek, které mi přicházejí týden co týden kurýrní poštou už od roku 1927, kdy vyšlo první vydání této knihy. První z těchto otázek je ze všech nejzásadnější – co je to vlastně „zvíře“?



CO JE TO ZVÍŘE?

Definice „zvířete“ vyvolává rozporuplné polemiky už celá staletí. Byť se to může být pro některé začínající studenty magiozoologie do jisté míry překvapením, snad si tento problém lépe objasníme, zamyslíme-li se na okamžik nad třemi typy kouzelných tvorů.

Vlkodlaci většinu svého času tráví v lidské podobě (buď čarodějné nebo mudlovské). Jednou měsíčně se však přeměňují v dravá čtyřnohá zvířata, plná vražedných výmyslů a naprosto postrádající lidské svědomí.

Zvyky kentaurů se nepodobají lidským; kentauři žijí v divočině, odmítají se oblékat, dávají přednost existenci izolované od kouzelníků i mudlů, a přece se jim inteligencí vyrovnají.

Trollové se svým vzhledem podobají lidem, chodí vzpřímeně, jsou schopni naučit se několika jednoduchým slovům, přitom se však inteligencí nemohou rovnat ani těm nejhloupějším jednorožcům a kromě své strašlivé a nepřirozené síly nemají žádné skutečné kouzelnické schopnosti.

Nyní si položme otázku: který z těchto tvorů je „osobou“ (tedy jinými slovy tvorem, jenž si zasluhuje zákonná práva a podíl na řízení kouzelnického světa) a který je jen „zvířetem“?

První pokusy o vymezení, kteří kouzelní tvorové by měli být označeni za „zvířata“, byly neobyčejně primitivní.

Buldock Muldoon, náčelník Kouzelnické rady[1)] ve 14. století, vydal dekret, podle něhož měl být každému členovi kouzelnického společenství, který chodil po dvou nohách, od té doby přiznán status „osoby“, zatímco všichni ostatní měli zůstat „zvířaty“. V duchu přátelství svolal všechny „osoby“ k setkání s kouzelníky na poradě na nejvyšší úrovni, kde se mělo diskutovat o nových kouzelnických zákonech, a ke své obrovské hrůze zjistil, že se přepočítal. Konferenční síň byla přecpaná skřety, kteří s sebou přivedl tolik dalších dvounohých tvorů, kolik jich jen našli. Batylda Bagshotová to v *Dějinách čar a kouzel* líčí následovně:

> **Prakticky nic nebylo slyšet přes skřehotání tlustobřichů, kvílení auguronů a pronikavý zpěv pastelníčků. Zatímco se kouzelníci a čarodějky pokoušely nahlédnout do papírů, které měli před sebou, poletovali jim nad hlavou nejrůznější raraši a víly, pochichtávali se a nesrozumitelně brebentili. Asi tucet trollů začal komnatu demolovat svými kyji a všude kolem poletovaly ježibaby hledající děti, na kterých by si smlsly. Náčelník rady povstal, aby zahájil konferenci, uklouzl na hromadě huňáčského trusu a s hlasitým klením vyběhl ze sálu.**

Jak vidno, samotná existence dvou nohou nebyla ještě zárukou toho, že kouzelný tvor, který byl jejich majitelem, bude schopen nebo ochoten zajímat se o problémy správy kouzelnických záležitostí. Zahořklý Buldock Muldoon se zapřísáhl, že se už nikdy nepokusí do činnosti Kouzelnické rady zapojit nekouzelnické členy čarodějného společenství.

[1)] Kouzelnická rada byla předchůdcem ministerstva kouzel

Muldoonova následnice, madame Elfrída Claggová, se pokusila o formulaci nové definice „osob“ v naději, že se jí podaří navázat užší vztahy s ostatními kouzelnými tvory. Za „osoby“ prohlásila všechny ty, kteří umějí mluvit lidskou řečí. Na příští zasedání rady byli proto přizváni všichni, kdo se byli schopni dorozumět s jejími členy. I tentokrát se ovšem vyskytly problémy. Trollové, kteří se od skřetů naučili několika jednoduchým větám, začali zasedací místnost demolovat stejně jako za Muldoona. Dlaždičkouni zuřivě pobíhali pod židlemi členů rady a zakusovali se do všech kotníků, na které narazili. Početná delegace duchů (kteří byli za Muldoonova předsednictví z účasti vyloučeni se zdůvodněním, že nechodí po dvou, ale vznášejí se nad zemí), jež na zasedání dorazila, mezitím znechuceně odešla; jako důvod svého bojkotu duchové později uvedli skutečnost, že „rada nestydatě upřednostňovala potřeby živých před požadavky mrtvých“. Kentauři, kteří byli za Muldoonových časů klasifikováni jako „zvířata“ a které nyní madame Claggová definovala jako „osoby“, se odmítli zasedání zúčastnit na protest proto vyloučení vodních (jezerních) lidí, jejichž problém byl v tom, že nad hladinou nedokázali komunikovat jinak než v jezerštině.

Teprve roku 1811 byly nalezeny definice, jež byla většina členů kouzelnického společenství ochotna akceptovat. Grogan Pařez, který bal právě jmenován do funkce ministra kouzel, vydal vyhlášku, podle níž se za „osobu“ měl považovat „každý tvor, který má sdostatek inteligence, aby porozuměl zákonům kouzelnického společenství a byl schopen spolupodílet se na utváření těchto zákonů“.[2)] Zástupci trollů byli pozváni

[2)] K jediné výjimce se přistoupilo v případě duchů, kteří tvrdili, že je necitelné klasifikovat je jako osoby, když jsou tak zjevně „neosobami“ či „bývalými osobami“. Pařez proto v odboru pro

k pohovoru v nepřítomnosti skřetů a komise dospěla k závěru, že nechápou naprosto nic z toho, co se jim říká; navzdory své dvounohé chůzi, byli tudíž klasifikováni jako „zvířata“. Vodní lidé byli poprvé v historii prostřednictvím překladatelů vyzváni, aby se stali „osobami“. Víly, raraši a trpaslíci byli navzdory svému téměř lidskému vzhledu jednoznačně zařazeni do kategorie „zvířat“.

Tím celá záležitost ovšem zdaleka neskončila. Všichni dobře víme o existenci extrémistů, kteří vedou kampaň za klasifikaci mudlů jakožto „zvířat“, všichni také víme, že kentauři odmítli status „osob“ a požádali, aby mohli zůstat mezi „zvířaty“[3)], a vlkodlaci jsou zatím už dlouhá léta neustále přesunováni mezi divizemi zvířat a osob. V době, kdy píšu tyto řádky, je kancelář podpůrných služeb pro vlkodlaky v divizi osob, zatímco vlkodlačí rejstřík a jednotka pro odchyt vlkodlaků spadají pod divizi zvířat. Někteří vysoce inteligentní tvorové jsou klasifikováni jako „zvířata“, protože nedokážou překonat vlastní brutální povahu. Akromantuly a mantichory jsou schopny rozumné komunikace, jakmile se k nim však přiblíží člověk, pokoušejí se ho pozřít. Sfinga mluví pouze v hádankách a hlavolamech a v případě nesprávné odpovědi má sklon k násilnostem.

---

dohled nad kouzelnými tvory vytvořil tři divize, které existují dodnes: divizi zvířat, divizi osob a divizi duchů.

[3)] Kentauři protestovali proti některým tvorům, s nimiž měli sdílet status „osob“, například ježibabám a upírům, a prohlásili, že si své záležitosti budou spravovat odděleně od kouzelníků. O rok později přišli se stejnou žádostí vodní lidé. Ministerstvo kouzel jejich žádosti neochotně akceptovalo. Přestože v divizi zvířat odboru pro dohled nad kouzelnými tvory existuje styčná kancelář pro kentaury, žádný kentaur ji nikdy nevyužil. Naopak, výrok „být přeložen ke kentaurům“ se na ministerstvu stal symbolem vyjadřujícím, že příslušný pracovník bude brzy propuštěn.

Všude, kde v případě klasifikace některého ze zvířat na následujících stranách přetrvává nejistota, poznamenávám to v příslušném heslu.

Přejděme nyní k otázce, kterou kouzelníci a čarodějky kladou nejčastěji, stočí-li se rozhovor na magiozoologii: Jak to, že si těchto tvorů nevšimnou mudlové?



STRUČNÁ HISTORIE MUDLOVSKÝCH ZNALOSTÍ FANTASTICKÝCH ZVÍŘAT

Přestože to mnohým kouzelníkům může připadat neuvěřitelné, mudlové vždy nežili v nevědomosti o kouzelných a obludných tvorech, jejichž existenci se už tak dlouho a usilovně snažíme uchovat v tajnosti. Pohled na středověké mudlovské výtvarné umění a literaturu ukazuje, že tehdejší lidé si byli vědomi skutečného výskytu četných tvorů, kteří se dnes považují za pouhý výplod fantazie. Drak, gryf, jednorožec, fénix, kentaur – ti i další tvorové jsou znázorňováni v mudlovských dílech onoho období, byť obvykle s téměř komickou nepřesností.

Při bližším přezkoumání mudlovských bestiářů zjišťujeme, že většina kouzelných zvířat buď pozornosti mudlů zcela unikla, nebo byla omylem považována za něco jiného. Podívejme se na dochovaný fragment rukopisu, jehož autorem byl jistý bratr Benedikt, františkánský mnich z Worcestershiru:

Když jsem dnes pracoval v bylinkové zahrádce, rozhrnul jsem keř bazalky a objevil jsem pod ním fretku obludné velikosti. Neutekla a

nesnažila se schovat, jak mají fretky obvykle ve zvyku, ale skočila po mně, povalila mě zády na zem a hlasem plným naprosto nepřirozeného vzteku zaječela: „Koukej táhnout, plešoune!“ Poté mě kousla do nosu tak zuřivě, že jsem několik hodin krvácel. Otec opat nebyl ochoten uvěřit, že jsem se skutečně setkal s mluvící fretkou, a vyptával se mě, jestli potají nechodím upíjet tuřínového vína bratra Bonifáce. Protože nos jsem měl dosud nateklý a zkrvavený, byl jsem omluven z večerních nešporů.

Je zcela zřejmé, že náš mudlovský přítel nenarazil na fretku, jak sám předpokládal, ale na dlaždičkouna, který pravděpodobně pronásledoval svou oblíbenou kořist, trpaslíky.

Nedokonalé informace bývají často nebezpečnější než naprostá nevědomost, a obavy mudlů z čar a kouzel nepochybně ještě zvyšovala jejich hrůza z toho, co by na ně mohlo v jejich zahrádkách číhat. Mudlovské pronásledování čarodějů a čarodějnic dosahovalo v té době dosud nevídané intenzity a k hysterii mudlů přispívaly i zprávy o spatření takových tvorů, jako byli draci a hipogryfové.

Není účelem této práce podrobně se zabývat tragickou dobou, která předcházela rozhodnutí kouzelníků stáhnout se světu z očí.[4)] Na tomto místě nás zajímají pouze osudy oněch skvostných zvířat, která se stejně jako my sami musela někam ukrýt, měli-li být mudlové někdy přesvědčeni, že nic takového jako čáry a kouzla neexistuje.

[4)] Případný zájemce o detailní vylíčení tohoto obzvlášť krvavého období kouzelnické historie měl by si opatřit *Dějiny čar a kouzel* od Batyldy Bagshotové (Červená knihovnička, 1947).

Mezinárodní sdružení kouzelníků o této záležitosti diskutovalo na své slavné vrcholné schůzce roku 1692. Ožehavé problematice kouzelných tvorů bylo věnováno ne méně než sedm týdnů občas převelice vypjatých a rozhořčených debat mezi kouzelníky všech národností. Kolik živočišných druhů se nám podaří skrýt před pozorností mudlů a které z nich by to měly být? Kam a jak bychom je měli ukrýt? Vzrušená diskuse pokračovala, přičemž někteří tvorové si vůbec nebyli vědomi skutečnosti, že se rozhoduje o jejich osudu, zatímco jiní se do jednání zapojili.[5)]

Konečně bylo dosaženo dohody.[6)] Dvacet sedm živočišných druhů, velikostí se různících od draků až po plísňáčky, mělo být před mudly ukryto tak dokonale, aby se vytvořila iluze, že nikdy neexistovali jinde než v jejich fantazii. Tento počet se v průběhu následujícího století postupně zvyšoval spolu s tím, jak kouzelníci získávali větší důvěru ve své metody ukrývání. Roku 1750 byl Mezinárodní zákoník o utajení kouzel rozšířen o paragraf 73, jímž se dnes řídí ministerstva kouzel na celém světě:

> **Každý kouzelnický správní orgán je zodpovědný za ukrytí, zaopatření a kontrolu všech kouzelných zvířat, osob a duchů sídlících v rozmezí hranic jeho teritoria. Dojde-li k tomu, že kterýkoli z těchto tvorů způsobí škodu mudlovskému společenství nebo na sebe upoutá jeho pozornost, bude příslušný národní kouzelnický správní orgán postižen sankčními opatřeními Mezinárodního sdružení kouzelníků.**

[5)] Delegace kentaurů, vodních lidí a skřetů se podařilo přesvědčit, aby se summitu zúčastnily.
[6)] S výjimkou skřetů.

Nemělo by smysl popírat, že od té doby, co byl uzákoněn paragraf 73, dochází čas od času k porušování jeho ustanovení. Starší britští čtenáři si jistě vzpomínají na takzvaný ilfracombský incident z roku 1932, kdy se neovladatelný samotářský exemplář velšského zeleného draka snesl na zalidněnou pláž plnou opalujících se mudlů. Ke ztrátám na životech naštěstí nedošlo díky odvážnému zákroku jisté kouzelnické rodiny, která tam trávila dovolenou (následně jí byl udělen Merlinův řád první kategorie) a která bezprostředně poté podrobila obyvatele Ilfracombu největší sérii paměťových kouzel provedené v tomto století, čímž jen taktak odvrátila katastrofu.[7)]

Mezinárodní sdružení kouzelníků je nuceno některým zemím za nerespektování paragrafu 73 udílet opakované pokuty. K nejvytrvalejším delikventům patří Tibet a Skotsko. Případy, kdy byl yetti spatřen některým z mudlů, dosáhly již takového počtu, že Mezinárodní sdružení kouzelníků považovalo za nezbytné zřídit v tamějších horách stálou základnu pro speciální mezinárodní kontingent svých sil. Největší hastrmanec zatím v jezeře Loch Ness neustále uniká polapení, a jak se zdá, vypěstoval si doslova zálibu v publicitě.

I když vezmeme v úvahu tyto nepříjemné incidenty, můžeme si my kouzelníci blahopřát ke skvěle odvedené práci.Nemůže být nejmenších pochyb o tom, že drtivá většina dnešních mudlů odmítá věřit v kouzelná zvířata, jichž se jejich předkové tolik báli. Dokonce i ty mudly,

---

[7)] Blenheim Stalk ve své knize *Všímaví mudlové* z roku 1972 tvrdí, že někteří obyvatelé Ilfracombu účinkům hromadného paměťového kouzla unikli. „Mudla přezdívaný Zašívák Zane vypráví ve všech barech při jižním pobřeží o ohavné velké létající ještěrce, která mu propíchla nafukovací matraci.“

kteří si přece jen všimnou huňáčova trusu nebo slizké stopy duhovce – bylo by pošetilé domnívat se, že lze utajit všechny stopy po těchto tvorech -, lze očividně uspokojit i tím nejchatrnějším nekouzelným vysvětlením.[8)] Má-li někdo z mudlů tak málo rozumu, že se někomu svěří, že spatřil hipogryfa letícího směrem na sever, vysvětluje se to obvykle tím, že byl opilý nebo že je „cvok“. Vůči příslušnému mudlovi se to může zdát nefér, pořád je to však lepší než být upálen na hranici nebo utopen ve vesnické louži na návsi.

Jak tedy kouzelnické společenství ukrývá fantastická zvířata?

Některé druhy kouzelných zvířat naštěstí k tomu, aby se vyhnuly pozornosti mudlů, nepotřebují žádnou zvláštní pomoc kouzelnického společenství. Tvorové jako mizenka, polovid a kůrolez disponují vlastními nesmírně efektivními schopnostmi kamufláže a dosud nikdy nebylo potřeba, aby na jejich ochranu zasahovalo ministerstvo kouzel. Pak jsou tu zvířata, která se díky své chytrosti nebo vrozené plachosti za každou cenu vyhýbají kontaktům s mudly – patří k nim například jednorožec, měsíčník a kentaur. Jiní kouzelní tvorové přebývají na místech, která jsou pro mudly nepřístupná – okamžitě nás napadne akromantule, schovaná hluboko v nezmapovaných džunglích Bornea, a fénix, jenž hnízdí na vysokých horských štítech, kam se bez použití čar a kouzel nikdo nedostane. Konečně – a to je nejběžnější případ – máme zvířata, která jsou příliš malá, příliš hbitá a příliš zběhlá v imitování obyčejných tvorů, takže nepřitahují pozornost mudlů. Do této kategorie patří například všudylezky, rotulice a hafoni.

Přesto ovšem existuje velká spousta dalších zvířat, která buď cílevědomě, nebo neúmyslně zůstávají

[8)] Fascinující analýzu této příhodné tendence mudlů najde čtenář v knize profesora Mordicuse Egga *Filosofie přízemnosti: proč mudlové raději nic nevědí* (Prášek & Plesník, 1963).

nápadným terčem i pro mudlovské oči, a právě s těmi má odbor pro dohled nad kouzelnými tvory obrovské množství práce. Tento odbor, který je na ministerstvu kouzel druhým největším útvarem[9], řeší rozmanité potřeby mnoha živočišných druhů, o něž pečuje, celou škálou metod.

Bezpečné lokality

Pravděpodobně nejvýznamnějším opatřením při skrývání kouzelných zvířat je zřizování bezpečných lokalit. Kouzla na odpuzování mudlů zabraňují nepovoleným osobám proniknout do lesů, v nichž žijí kentauři a jednorožci, a k jezerům či řekám, vyhrazeným pro sídla vodních lidí. V extrémních případech, jako například v případě pětinoha, jsou celé rozlehlé oblasti změněny v nezakreslitelné.[10]

Některé ze zmíněných bezpečných oblastí je nutno udržovat pod nepřetržitým kouzelnickým dohledem; platí to například pro dračí rezervace. Zatímco jednorožci a vodní lidé nechtějí nic jiného než zůstat a území, které bylo vyhrazeno právě jim, draci využijí každé příležitosti, jež se jim naskytne, aby se vydali hledat kořist za hranicemi rezervace. V jiných případech se zase neosvědčují kouzla na odpuzování mudlů, protože je zruší schopnosti samotného zvířete. To platí například pro hastrmance, jehož jediným životním cílem je lákat k sobě lidi, čí pogrebina, který lidi vyhledává jako zdroj potravy.

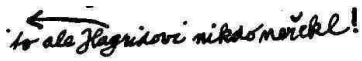
Regulace prodeje a chovu

---

[9] Největším útvarem na ministerstvu kouzel je odbor uplatňování kouzelných zákonů, jemuž je všech šest zbývajících odborů v jistém smyslu podřízeno – snad jen s výjimkou odboru záhad.

[10] Je-li nějaké území změněno v nezakreslitelné, znamená to, že je nelze zanést na mapu.

Pravděpodobnost, že nějaký mudla bude vyplašen některým z větších či nebezpečnějších kouzelných zvířat, výrazně omezily přísné pokuty, které se dnes udělují za jejich chov a za prodej jejich mláďat a vajec. Odbor pro dohled nad kouzelnými tvory přísně sleduje obchod s fantastickými zvířaty. Zákaz experimentálního křížení z roku 1965 prohlásil šlechtění nových druhů za nezákonné.



Zastírací kouzla

V ukrývání lesních zvířat hrají svou roli i řadoví kouzelníci. Tak například majitelé hipogryfů jsou ze zákona povinni začarovat svá zvířata zastíracím kouzlem, které zkreslí vidění každého mudly pro případ, že by je náhodou zahlédl. Zastírací kouzla by se měla denně obnovovat, protože jejich účinky obvykle rychle slábnou.

Paměťová kouzla

Dojde-li k nejhoršímu a stane se, že někdo z mudlů spatří něco, co by neměl vidět, pravděpodobně nejúčinnějším nástrojem nápravy je paměťové kouzlo. Paměťová kouzla mohou provádět majitelé příslušných zvířat, v extrémních případech upoutání mudlovské pozornosti je však někdy třeba, aby ministerstvo kouzel vyslalo na místo tým školených vymazávačů paměti.

Úřad pro dezinformace

Úřad pro dezinformace zasahuje pouze v případech těch nejhorších kolizí mezi kouzelnickým a mudlovským světem. Některé kouzelné katastrofy či

nehody jsou prostě příliš okaté a zjevné, takže je nelze mudlům přirozeně vysvětlit bez zásahu nějaké externí organizace. Úřad pro dezinformace v takovém případě navazuje kontakt přímo s mudlovským ministerským předsedou a společně s ním se snaží najít možnost, jak příslušnou událost věrohodně vysvětlit bez zmínky o kouzlech. Neúnavná snaha tohoto úřadu přesvědčit mudly, že všechny fotografické důkazy o existenci lochnesského hastrmance jsou falešné, do jisté míry přispěla k nápravě situace, která jednu dobu vypadala obzvlášť nebezpečně.

PROČ JE MAGIOZOOLOGIE DŮLEŽITÁ

Výše popsaná opatření jsou jen drobnou ukázkou rozsáhlé a náročné práce, jíž se zabývá odbor pro dohled nad kouzelnými tvory. Zbývá pouze otázka, na kterou ovšem v hloubi duše známe odpověď všichni: Proč se jako společenství i jako jednotlivci neustále snažíme chránit a skrývat kouzelné tvory, a to i divoké a nezkrotné druhy? Odpověď je zřejmá: Aby se budoucí generace čarodějek a kouzelníků mohly stejně jako my těšit pozorováním jejich zvláštní krásy a neobvyklých schopností.

Předkládám toto dílo jako pouhý úvod k nepřebernému množství fantastických zvířat, která obývají náš svět. Na následujících stranách je popsáno pětasedmdesát druhů, nepochybuji však o tom, že ještě někdy během letošního roku bude objeven další, což vyvolá potřebu třiapadesátého přepracování knihy *Fantastická zvířata a kde je najít*. Zatím pouze dodám, že pro mne je zdrojem obrovského uspokojení skutečnost, že už celé generace mladých čarodějek a kouzelníků díky této knize lépe poznaly a pochopily ona fantastická zvířata, která tak miluji.

KLASIFIKACE MINISTERSTVA KOUZEL

Odbor pro dohled nad kouzelnými tvory vypracoval klasifikaci všech známých zvířat, osob a duchů. Tato klasifikace slouží k získání rychlé informace o předpokládané nebezpečnosti daného tvora a obsahuje následujících pět kategorií:

Klasifikace ministerstva kouzel (MK)

XXXXX prokazatelný zabiják kouzelníků / tvor neschopný ochočení a výcviku



XXXX nebezpečný / vyžaduje odborné znalosti / zkušený kouzelník si s ním poradí

XXX kompetentní kouzelník by ho měl zvládnout

XX neškodný / lze ochočit

X nudný

V některých případech jsem dospěl k závěru, že je třeba klasifikaci určitého zvířete blíže vysvětlit, což jsem učinil v poznámkách pod čarou. V závorkách uvádím anglický název daného zvířete.

FANTASTICKÁ ZVÍŘATA OD A DO Z

AKROMANTULE *(Acromantula)*

Klasifikace MK: XXXXXXXXXXXXX

Akromantule je nestvůrný osmioký pavouk, který je schopen lidské řeči. Pochází z Bornea, kde obývá oblasti neprostupné džungle. K jeho charakteristickým znakům patří husté černé chlupy, jež pokrývají celé jeho tělo, velké rozpětí nohou, které v některých případech dosahuje až patnácti stop, klepeta, která zřetelně a hlasitě cvakají, je-li akromantule vzrušená nebo rozzuřená, a jedovatý sekret. Akromantule je masožravá a dává přednost větší kořisti. Na zemi splétá pavučiny kopulovitého tvaru. Samečky jsou větší než samečci a jsou schopny naklást najednou až sto vajec; ta jsou měkká a bílá a dosahují velikosti plážových nafukovacích míčů. Mláďata se z vajec vyklubou po šesti až osmi týdnech. Vejce akromantule jsou pro dohled nad kouzelnými tvory zařazena do kategorie A neobchodovatelného zboží, což znamená, že jejich dovoz či prodej se trestá přísnými pokutami.

Podle oficiálního názoru vyšlechtili tohoto tvora kouzelníci, pravděpodobně za účelem ochrany svých obydlí či skrytých pokladů, jak tomu s kouzelně vytvořenými obludami často bývá.[1)] Navzdory své téměř lidské inteligenci je akromantule nevycvičitelná a pro kouzelníky i mudly představuje velké nebezpečí.

Pověsti o tom, že byla založena kolonie akromantulí ve Skotsku, ~~zůstávají neověřené~~.

potvrdili Harry Potter a Ron Weasley

[1)] Zvířata schopná mluvit lidskou řečí se ji zřídkakdy naučí sama; výjimkou dlaždičkoun. Zákaz experimentálního křížení vstoupil v platnost až v tomto století, dlouho po prvním zaznamenaném spatření akromantule roku 1794.

AUGURON *(Augurey)*

rovněž známý jako irský fénix
Klasifikace MK: XX

Domovem augurona je Británie a Irsko, přestože ho někdy lze najít i jinde v severní Evropě. Zelenočerný auguron je vyzáblý a truchlivě vyhlížející pták, která poněkud připomíná malého podvyživeného supa. Je nesmírně plachý, hnízdí v pichlavých a trnitých keřích, živí se velkými druhy hmyzu a vílami, létá pouze za hustého deště a jinak zůstává ukryt ve svém hnízdě ve tvaru slzy.

Auguron vydává charakteristické hluboké rozechvělé houkání, které se kdysi považovalo za předzvěst smrti. Kouzelníci se hnízdům auguronů vyhýbali ze strachu, aby nezaslechli to srdceryvné volání, a předpokládá se, že nejeden kouzelník podlehl srdeční mrtvici, když míjel trnitý keř a zaslechl nářek neviděného augurona.[2)] Později se však díky trpělivému průzkumu zjistilo, že auguron svým zpěvem pouze oznamuje příchod deště.[3)] Od té doby jsou auguroni v módě jako domácí prostředek předpovídání počasí, mnozí kouzelníci ovšem těžko snášejí jeho prakticky nepřetržité kvílení během zimních měsíců. Jako brky na psaní jsou pera auguronů nepoužitelná, protože odpuzují inkoust.

[2)] Je známo, že Uric Ujetý spal v místnosti, v níž bylo ne méně než padesát ochočených auguronů. Jedné obzvlášť mokré zimy podlehl Uric pod vlivem kvílení svých auguronů přesvědčení, že zemřel a je nyní duchem. Jeho následné pokusy projít zdmi vlastního domu skončily nepříjemnou nehodou, kterou jeho životopisec Radolphus Pittiman označuje za „desetidenní otřes mozku“.

[3)] Viz *Proč jsem nezemřel, když zakvílel auguron* od Gullivera Pokebyho, 1824 (Červená knihovnička)

BAZILIŠEK *(Basilisk)*

rovněž známý jako hadí král
Klasifikace MK: XXXXX

Prvního baziliška, o němž se zmiňují oficiální záznamy, vypěstoval Herpo Prohnilý, řecký černokněžník a hadí jazyk, který po dlouhém experimentování zjistil, že vysedí-li ropucha slepičí vejce, vylíhne se z něj obrovský plaz obdařený neobyčejně nebezpečnými schopnostmi.

Bazilišek je zářivě zelený plaz, který dorůstá délky až padesáti stop. Samec má na hlavě šarlatový chochol. Má mimořádně jedovaté zuby, jeho nejnebezpečnější útočnou zbraní je však pohled jeho velkých žlutých očí. Každého, kdo do nich přímo pohlédne, čeká okamžitá smrt.

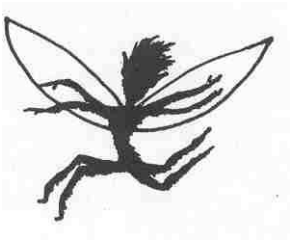
Má-li dostatek potravy (bazilišek je schopen pozřít jakéhokoli savce, ptáka i většinu hadů), může se tento plaz dožít skutečně úctyhodného věku. Bazilišek Herpa Prohnilého žil údajně téměř devět set let.

Pěstování basilišků bylo prohlášeno za nezákonné už ve středověku, přestože v praxi se snadno tají – přijde-li kontrola z odboru pro dohled nad kouzelnými tvory, stačí prostě slepičí vejce vytáhnout zpod ropuchy. Protože však bazilišky nedokáže ovládat nikdo kromě hadích jazyků, jsou černokněžníkům stejně nebezpeční jako komukoli jinému a podle oficiálních záznamů nebyl v Británii bazilišek spatřen přinejmenším čtyři sta let.

to si jen myslíš

BĚHNICE *(Doxy)*

Někdy též známá jako kousavá víla
Klasifikace MK: XXX



Běhnice se často omylem považuje za vílu (viz níže), přestože je zcela jiným živočišným druhem. Stejně jako víla má miniaturní lidskou podobu, tělo běhnice je však pokryto hustým černým ochlupením a má po jednom páru rukou i nohou navíc. Křídla běhnice jsou silná, zakřivená a lesklá, takže se velice podobají křídlům brouka. Běhnice dávají přednost chladnému klimatu a nalézají se na celém území severní Evropy a Severní Ameriky. Kladou až pět set vajíček najednou a zahrabávají je do země. Mláďata se líhnou za dva až tři týdny.

Běhnice mají dvě řady ostrých jedovatých zubů. Při jejich kousnutí by měl postižený aplikovat příslušné sérum.

BLÁTOPLAZ *(Dugbog)*

Klasifikace MK: XXX

Blátoplaz je obyvatel bažin, kterého najdeme v Evropě, v Severní i Jižní Americe. V nehybném stavu se podobá kusu ztrouchnivělého dřeva, při bližším ohledání však objevíme tlapky s plovacími blánami a velice ostré zuby. Neslyšně se plíží a proplouvá bažinatými mokřinami, živí se především malými savci a dokáže ošklivě poranit kotníky kolemjdoucích lidí. Nejoblíbenější pochoutkou blátoplaze je však mandragora. Pěstitelé mandragory

dobře znají případy, kdy uchopí za listy jeden ze svých výstavních kousků a najdou pod nimi jen ohavně ohlodaný pahýl, který po sobě zanechal blátoplaz.

BLIKAČ *(Clabbert)*

Klasifikace MK: XX

Blikač je tvor žijící v korunách stromů, který vypadá jako jakýsi kříženec opice a žáby. Původně pochází z jižních amerických států, později však byl odtamtud vyvezen do celého světa. Jeho hladká a holá kůže má mramorovaně zelenou barvu, mezi prsty na rukou i nohou má plovací blány a paže i nohy má dlouhé a silné, což mu umožňuje přeskakovat z větve na větev s obratností orangutana. Na hlavě má krátké rohy a široká ústa, která jako by byla zkřivena v úšklebku a jsou plná jako břitva ostrých zubů. Hlavní potravou blikače jsou drobné ještěrky a ptáci.

Nejvýraznějším charakteristickým znakem je velká bradavice uprostřed čela, která zrudne a bliká, cítí-li tvor nějaké nebezpečí. Američtí kouzelníci kdysi blikače chovali ve svých zahradách, aby je včas varovali před příchodem mudlů, Mezinárodní sdružení kouzelníků však stanovilo pokuty, které tomuto zvyku do značné míry učinily přítrž. Stromy, které byly v noci plné zářících blikačů, působily sice dekorativně, přitahovaly však příliš mnoho mudlů, kteří se chtěli zeptat, proč mají jejich sousedé ještě v červnu instalované vánoční osvětlení.

BODLOŠ *(Knarl)*

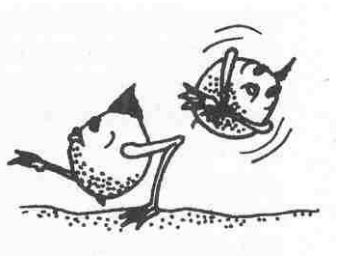
Klasifikace MK: XXX

Bodloše (vyskytuje se v severní Evropě a v Severní Americe) si mudlové obvykle pletou s ježkem. Tyto dva

živočišné druhy jsou od sebe skutečně nerozeznatelné, až na jeden důležitý rozdíl v chování: necháte-li na zahradě něco k snědku pro ježka, přejme váš dar a pochutná si na něm, zatímco nabídne-li někdo potravu bodlošovi, vede ho to k domnění, že se ho hospodář snaží vlákat do pasti, takže z pomsty zpustoší všechny užitkové i okrasné rostliny, které hospodář na zahrádce pěstuje. Mnoho mudlovských dětí bylo obviněno z vandalismu, třebaže skutečným viníkem byl dotčený bodloš.

BUBLINATKA *(Plimpy)*

Klasifikace MK: XXX



Bublinatka je kulovitá kropenatá ryba, pro kterou jsou charakteristické dvě dlouhé nohy zakončené prsty s plovacími blánami. Obývá hluboká jezera, v nichž plave těsně při dně a hledá potravu; nejraději má vodní šneky. Bublinatka není nijak zvlášť nebezpečná, i když s oblibou okusuje nohy a oblečení plavců. Vodní lidé ji považují za obtížného parazita a zbavují se jí tím, že jí gumové nohy zavážou na uzel. Bublinatku, která nemůže kormidlovat, pak odnese voda; nevrátí se, dokud se nerozváže, což může trvat celé hodiny.

Černovřes *(Horklump)*
Klasifikace MK: X

Černovřes pochází ze Skandinávie, dnes je však rozšířen po celém území severní Evropy. Podobá se masité narůžovělé houbě, pokryté řídkými a pevnými černými štětinami. Černovřes se velice rychle rozmnožuje a během několika dnů je schopen kompletně zamořit průměrně velkou zahradu. Místo kořínků zapouští do země šlachovitá chapadélka, která hledají dešťovky, jež jsou jeho nejčastějším pokrmem. Černovřes je oblíbenou pochoutkou trpaslíků, žádné jeho další využití není známo.

Čmelotrysk *(Glumbumble)*
Klasifikace MK: XXX

Čmelotrysk (severní Evropa) je létající hmyz s hebkými šedými chlupy, který produkuje sladkou šťávu s melancholickými účinky, jíž se užívá jako léku proti hysterii vyvolané požitím listů hořečníku. Jsou známy případy, kdy zamořil včelí úly s katastrofálními následky pro med. Čmelotryskové hnízdí v tmavých a opuštěných koutech, jako jsou duté stromy a jeskyně. Živí se kopřivami.

Dlaždičoun *(Jarvey)*
Klasifikace MK: XXX

Dlaždičoun se vyskytuje v Británii, Irsku a Severní Americe. Prakticky ve všem se podobá přerostlé fretce, od níž se liší jen tím, že umí mluvit. Skutečný rozhovor však přesahuje duševní schopnosti dlaždičouna, který se proto obvykle omezuje na krátké (a často vulgární) fráze, jež ze sebe chrlí téměř v nepřetržitém proudu.

Dlaždičouni žijí většinou pod zemí, kde pronásledují trpaslíky, přestože nepohrdnou ani krtky, krysami a hraboši.

DRAK *(Dragon)*

Klasifikace MK: XXXXX

Jako pravděpodobně nejproslulejší ze všech fantastických zvířat patří draci zároveň k těm, která se nejobtížněji skrývají. Samice jsou obvykle větší a agresivnější než samci, k žádnému drakovi ani dračici by se však neměl přibližovat nikdo kromě maximálně obratných a vyškolených kouzelníků. Dračí kůže, krev, srdce, játra a rohy jsou vesměs obdařeny silnými kouzelnými vlastnostmi, dračí vejce jsou však klasifikována jako neobchodovatelné zboží kategorie A.

Existuje deset plemen draků, jejichž příslušníci se ovšem příležitostně kříží a výsledkem jsou vzácné hybridní exempláře. K čistokrevným dračím plemenům patří následující:

ČÍNSKÝ OHNIVÁČ

(Chinese Fireball), někdy též známý jako lví drak.

Jediný orientální drak má výjimečně pozoruhodné vzezření. Je pokryt hladkými purpurovými šupinami a kolem hlavy s tupým čenichem a neobvykle vystouplýma očima ho zdobí věnec zlatých špičatých hrotů. Své jméno ohniváč získal díky hřibovitým plamenům, které mu vyrážejí z nozder, je-li rozzuřen. Jeho váha se pohybuje mezi dvěma a čtyřmi tunami a samice jsou větší než samci. Vejce jsou zářivě karmínová se zlatými skvrnami a jejich skořápky jsou velice ceněny jako pomůcky pro čínské čáry a kouzla. Ohniváč je agresivní, vůči vlastnímu plemeni je však tolerantnější než většina ostatních draků a dokáže se

někdy smířit s tím, že své území sdílí až s dvěma dalšími draky. Pochutná si na většině savců, přednostně loví prasata a lidi.

HEBRIDSKÝ ČERNÝ
(Hebridean Black)

Tento domorodý britský drak je agresivnější než jeho velšský příbuzný. Jediný exemplář vyžaduje teritorium až jednoho sta čtverečních mil. Hebridský černý drak dosahuje maximální délky třiceti stop, má drsné šupiny s jasně purpurovými oky a podél hřbetu se mu táhne hřeben tvořený řadou nízkých, ale jako břitva ostrých destiček. Na konci ocasu má šípovitý bodec a křídla připomínají tvarem netopýra. Hebridský černý drak se většinou živí vysokou zvěří, jsou však známy i případy, kdy odnesl velké psy či dokonce kusy dobytka. Kouzelnický klan McFustyových, který na Hebridských ostrovech sídlí již celá staletí, se tradičně hlásí k zodpovědnosti za péči o tyto domorodé draky.

MAĎARSKÝ TRNOOCASÝ
(*Hungarian Horntail*)



Maďarský trnoocasý drak, který je považován za nejnebezpečnější ze všech dračích plemen, má černé šupiny a vzhledem připomíná ještěra. Má žluté oči, bronzově zlaté rohy a podobně zbarvené ostré trny, které vyčnívají z dlouhého ocasu. Patří k drakům, kteří dokážou chrlit oheň na největší vzdálenost (až na padesát stop). Jeho vejce mají barvu cementu a obzvlášť pevnou skořápku; mláďata se z nich dostávají za pomoci svého ocasu, jehož trny jsou při vylíhnutí plně vyvinuté. Maďarský trnoocasý drak se živí kozami, ovcemi, a kdykoli je to možné, i lidmi.

~~NORSKÝ OSTROHŘBETÝ~~ Norbertek
(*Norwegian Ridgeback*)

Norský ostrohřbetý drak se vzhledem velice podobá svému trnoocasému příbuznému, pouze místo trnů na ocase se vyznačuje obzvláště výrazným hřebenem uhlově černých destiček na hřbetě. Je výjimečně agresivní i vůči svému vlastnímu druhu a patří dnes k vzácněji se vyskytujícím dračím plemenům. Je známo, že je schopen napadat většinu velkých suchozemských savců; navíc, což je na draka neobvyklé, se ostrohřbetý drak s oblibou krmí i vodními živočichy. Jistá nepotvrzená zpráva uvádí, že roku 1802 nedaleko norského pobřeží ostrohřbetý drak uchvátil a odnesl velrybí mládě. Vejce ostrohřbetých draků jsou černá a schopnost chrlení ohně se u mláďat vyvíjí dříve než u jiných plemen (mezi prvním a třetím měsícem věku).

NOVOZÉLANDSKÝ OPÁLOOKÝ
(*Antipodean Opaleye*)

Opálooký drak pochází z Nového Zélandu, jsou však známy i případy jeho migrace do Austrálie v situacích, kdy je v jeho rodné zemi nedostatek volného teritoria. Nesídlí v horách, ale v údolích, což je pro draky neobvyklé. Jako drak střední velikosti (od dvou do tří tun) je snad nejkrásnějším dračím plemenem: má perleťové duhové šupiny a lesklé mnohobarevné oči bez zorniček, kterým vděčí za své jméno. Toto dračí plemeno chrlí nesmírně intenzivně rudé plameny, i když na dračí poměry není nijak zvlášť agresivní a jen zřídkakdy zabíjí nemá-li hlad. Jeho oblíbenou potravou jsou ovce, známe ovšem

případy, kdy napadl i větší kořist. Řádění draka, který koncem 70. let tohoto století zabil obrovské množství klokanů, se připisovalo opálookému samci, kterého z jeho domovského území vyhnala dominantní samice. Vejce opálookých draků jsou světlešedá a neopatrní mudlové si je snadno mohou splést se zkamenělinami.

OBYČEJNÝ VELŠSKÝ ZELENÝ
(*Common Welsh Green*)

Velšský zelený drak dobře splývá se svěží bujnou trávou své domoviny, přestože sídlí ve vyšších horských oblastech, kde byla v zájmu jeho zachování zřízena rezervace. Odhlédneme-li od takzvaného ilfracombského incidentu (viz Úvod), patří toto plemeno k nejméně nebezpečným drakům; stejně jako jeho opálooký příbuzný se nejraději živí ovcemi, a není-li vyprovokován, lidem se cílevědomě vyhýbá. Charakteristický je pro něj snadno rozeznatelný a překvapivě melodický řev. Oheň chrlí v tenkých pramíncích. Vejce velšského zeleného draka jsou zemitě hnědá, se zelenými skvrnami.

PERUÁNSKÝ ZMIJOZUBÝ
(*Peruvian Vipertooth*)

Je nejmenším ze všech známých draků, ale nejrychlejším letcem. Peruánský zmijozubý drak dosahuje délky jen asi patnácti stop a má měděně lesklé hladké šupiny s černým hřbetním

pruhem. Rohy jsou krátké a zuby neobyčejně jedovaté. Zmijozubý drak se obvykle živí kozami a kravami, má však natolik v oblibě lidskou potravu, že bylo Mezinárodní sdružení kouzelníků koncem 19. století nuceno vyslat vyhlazovací četu, aby populaci zmijozubých draků redukovala, neboť se začali nebezpečně rychle přemnožovat.

RUMUNSKÝ DLOUHOROHÝ
(*Romanian Longhorn*)

Dlouhorohý drak má tmavozelené šupiny a dlouhé třpytivě zlaté rohy, jimiž svou oběť probodne a rozpárá, než si ji upeče k snědku. Rozemleté na prášek jsou tyto rohy nesmírně ceněnou ingrediencí pro přípravu lektvarů. Domovské území dlouhorohých draků se dnes stalo nejvýznamnější světovou dračí rezervací, kam se sjíždějí kouzelníci všech národností studovat nejrůznější dračí plemena zblízka. Dlouhorozí draci jsou předmětem intenzivního chovatelského programu, protože jejich počet se v posledních letech drasticky snížil — především díky obchodu s jejich rohy, které jsou dnes klasifikovány jako obchodovatelný materiál kategorie B.

ŠVÉDSKÝ KRÁTKONOSÝ
(*Swedish Short-Snout*)

Švédský krátkonosý drak je atraktivně vyhlížející stříbromodré zvíře, jehož kůže je

žádaným materiálem pro výrobu ochranných rukavic a štítů. Plamen, který vyráží z jeho nozder, má jasně modrou barvu a za několik vteřin dokáže změnit dřevo i kosti v popel. Krátkonosý drak má na svědomí méně lidských obětí než většina ostatních draků; vzhledem k tomu, že dává přednost životu v divokých a neobydlených horských oblastech, to však nelze považovat za jeho zvláštní zásluhu.

UKRAJINSKÝ ŽELEZNOBŘICHÝ
(*Ukrainian Ironbelly*)

Největší dračí plémě, železnobřichatý drak, dosahuje podle potvrzených pramenů váhy až šesti tun. Je obtloustlý a létá pomaleji než zmijozubí či dlouhorozí draci, přesto je nesmírně nebezpečný; dokáže svou vahou rozdrtit budovy, na nichž přistane. Šupiny má kovově šedé, oči tmavorudé a spáry obzvlášť dlouhé a ostré. Železnobřiší draci jsou pod nepřetržitým dohledem ukrajinských kouzelnických institucí od roku 1799, kdy jeden z nich unesl z Černého moře celou plachetnici (naštěstí bez posádky).

DRSNOCHVOST (*Nogtail*)
Klasifikace MK:XXX

Drsnochvosti jsou démoni žijící ve venkovských oblastech na celém území Evropy, Ruska a Ameriky. Podobají se zakrslým selatům s dlouhýma nohama, ježatým pahýlovitým ocasem a úzkýma černýma očima. Drsnochvost má ve zvyku vkrást se do prasečího chlívku a sát mléko obyčené svině spolu s jejími vlastními mláďaty. Čím déle zůstane neodhalen a čím

větší velikosti doroste, tím déle stíhají statek, na který se vetřel, různé pohromy.

Drsnochvost je neobyčejně rychlý a obtížně se chytá; je-li však zahnán za hranice statku čistě bílým psem, nikdy už se nevrátí. Odbor pro dohled nad kouzelnými tvory (poddivize domácích škůdců) za tímto účelem chovátucet albínských stavěčů.

DUHOVEC (*Streeler*)

Klasifikace MK:XXX

Duhovec je gigantický plž, který každou hodinu mění barvu a zanechává za sebou stopu tak jedovatou, že všechna vegetace, přes kterou přeleze, seschne a shoří. Původně se duhovec vyskytoval v několika afrických zemích, úspěšně ho však pěstují i kouzelníci v Evropě, Asii a na obou amerických kontinentech. Jako domácí zvíře ho chovají lidé, kterým se líbí jeho kaleidoskopické změny barev, a jeho jed je jednou z několika málo známých látek, které dokáží usmrtit černovřesy.

DVOUBŘITNÍK (*Mackled Malaclaw*)

Klasifikace MK:XXX

Dvoubřitník je suchozemský tvor, vyskytující se většinou v kamenitých pobřežních oblastech Evropy. Značně se sice podobá humrovi, v žádném případě by se však neměl jíst, protože jeho maso je pro lidi nestravitelné a vyvolává vysoké horečky, doprovázené ošklivou zelenavou vyrážkou.

Dvoubřitník dorůstá délky až dvanácti palců a má světlešedou barvu s tmavozelenými skvrnami. Živí se drobnými korýši a někdy se pokouší napadat i větší kořist. Kousnutí dvoubřitníka má neobvyklý vedlejší účinek, spočívající v tom, že oběť je po dobu až jednoho

týdne po svém zranění pronásledována obrovskou smůlou. Kousne-li vás, měli byste se vyvarovat všech sázek, rizik a spekulativních podniků, protože oběť dvoubřitníka v nich nemá sebemenší šanci na úspěch.

ĎASOVEC (*Grindylow*)
Klasifikace MK: XX

Ďasovec je světlezelený rohatý vodní démon, kterého najdeme v jezerech na celém území Británie a Irska. Živí se drobnými rybkami a chová se agresivně ke kouzelníkům i k mudlům, přestože jsou známy případy, kdy se ho vodním lidem podařilo ochočit. Ďasovec má velice dlouhé prsty, které sice dokážou vyvinout mocný stisk, snadno se však zlomí.

FÉNIX (*Phoenix*)
Klasifikace MK: XXXX[4)]

Fénix je majestátní, jasně rudý pták velikosti labutě s dlouhým zlatým ocasem, zobákem a spáry. Hnízdí na horských vrcholcích a vyskytuje se v Egyptě, v Indii a v Číně. Fénix se dožívá obrovského věku, protože má schopnost regenerace; když jeho tělo začne jevit známky opotřebovanosti, vzplane a shoří z popele znovu povstane jako malé kuře. Fénix je mírumilovný tvor; není známo, že by kdy zabil jiného živého tvora — živí se výhradně bylinami. Podobně jako tlustobřich (viz níže) umí kdykoliv zmizet a znovu se objevit. Zpěv Fénixe působí kouzelně; zvyšuje odvahu lidí čistého srdce a nečistých srdcích vyvolává strach. Slzy fénixe mají mocné léčivé účinky.

[4)] Fénix nezískal hodnocení XXXX pro svoji agresivitu, ale proto, že jen velice málo kouzelníkům se podařilo ho ochočit.

GHÚL (*Ghoul*)
Klasifikace MK: X

Ghúl je sice ošklivý, není to však tvor nijak zvlášť nebezpečný. Podobá se poněkud slizkému kolozubému obrovi a sídlí obvykle na půdách či ve stodolách patřících kouzelníkům, kde se živí pavouky a můrami. Hlasitě skučí a občas kolem sebe hází různými předměty, v zásadě je však velice prostomyslný a v případě, že na něj někdo narazí, přinejhorším výhružně vrčí. Při odboru pro dohled nad kouzelnými tvory sice existuje speciální skupina pro odstraňování ghúlů, která tyto tvory vypudí z příbytků, jež přešly do mudlovských rukou, v kouzelnických rodinách se však ghúl často stává vděčným námětem diskusí či dokonce rodinným mazlíčkem.

GRYF (*Griffin*)
Klasifikace MK: XXXX

Gryf pochází původně z Řecka a je to tvor s předníma nohama a hlavou gigantického orla, avšak s tělem a zadníma nohama lva. Stejně jako sfingy (viz níže) jsou i gryfové kouzelníky často využíváni ke střežení pokladů. Gryfové jsou sice divocí a vzteklí, jsou však známy případy několika málo obratných kouzelníků, kteří se s některým gryfem spřátelili. Gryfové se živí syrovým masem.

HAFOŇ (*Crup*)
Klasifikace MK: XXX

Hafoňové pocházejí z jihovýchodní Anglie. Až na rozeklaný ocas se velice podobají foxteriérovi. Hafoň je téměř určitě kouzelnicky vyšlechtěný pes, protože je

vášnivě loajální vůči kouzelníkům, zatímco na mudly reaguje divoce a vztekle. Je vynikajícím likvidátorem všeho nepotřebného a sežere cokoli od trpaslíků, až po staré pneumatiky. Povolení k chovu hafoně lze získat od odboru pro dohled nad kouzelnými tvory po absolvování jednoduchého testu, jímž kouzelnický žadatel prokáže, že je schopen ha hafoně ovládat i v oblastech obydlených mudly. Majitelé hafoňů jsou ze zákona povinni jim ve věku šesti až osmi týdnů kupírovat ocas bezbolestným utínacím kouzlem, aby si ho mudlové nevšimli.

HASTRMANEC (*Kelpie*)

Klasifikace MK: XXXX



Britský a irský vodní démon, který na sebe dokáže brát různou podobu, i když nejčastěji se objevuje jako kůň s orobincem místo hřívy. Když nic netušící oběť zláká k tomu, aby na něj nasedla, potopí se přímo ke dnu své řeky či svého jezera, jezdce pozře a jeho vnitřnosti nechá vyplout na hladinu. Správnou metodou, jak hastrmance přemoci, je pomocí umisťovacího kouzla mu přes hlavu přehodit uzdu, která ho změní v poslušné a neškodné zvíře.

Největší hastrmanec světa se nachází ve skotském jezeře Loch Ness a s oblibou na sebe bere podobu mořského hada (viz níže). Pozorovatelé Mezinárodního sdružení kouzelníků zjistili, že nemají co do činění se skutečným hadem, když viděli, jak se při příchodu mudlovských vyšetřovatelů proměnil ve vydru, a když byl vzduch znovu čistý, opět se změnil v hada.

HIPOGRYF (*Hippogriff*)
Klasifikace MK: XXX

Hipogryf pochází z Evropy, přestože dnes ho lze najít po celém světě. Má hlavu obrovského orla a koňské tělo. Hipogryfa je možno ochočit, měli by se však o to pokoušet pouze školení odborníci. Každý, kdo se k hipogryfovi přibližuje, by mu měl upřeně hledět do očí. Úklona znamená projev dobrého úmyslu. Jestliže hipogryf pozdrav opětuje, je bezpečné přistoupit k němu blíž.

Hipogryf vyhrabává ze země hmyz, je však také schopen jíst ptáky a drobné savce. Březí hipogryfové si na zemi budují hnízda, do nichž snášejí po jednom velkém a křehkém vejci, z něhož se během čtyřiadvaceti hodin vylíhne mládě. Mládě hipogryfa by nejpozději do jednoho týdne mělo být schopno létat, několik měsíců však trvá, než dokáže rodiče doprovázet na delších cestách.

HIPOKAMPUS (*Hippocampus*)
Klasifikace MK: XXX

Hipokampus, jehož pravlastí je Řecko, má hlavu i přední část těla koňskou a naopak zadní část a ocas připomínají gigantickou rybu. Přestože se tento živočišný druh obvykle nalézá pouze ve Středozemním moři, roku 1949 vodní lid nedaleko pobřeží Skotska chytil a následně si ochočil překrásný exemplář modrého grošáka. Hipokampus klade velká poloprůhledná vejce, jejichž skořápkou je vidět pulce.

HRABÁK (*Niffler*)
Klasifikace MK: X

Hrabák je britské zvířátko. Toto chundelaté černé stvoření s protáhlým čumákem si vyhrabává chodbičky v zemi a má zálibu ve všem co se třpytí. Skřeti často hrabáky chovají a nechávají je hrabat hluboko do země a hledat poklady. Hrabák je mírumilovný a dokonce přítulný tvor, může však působit škody na majetku a za žádných okolností by se neměl chovat v domě. Hrabáci žijí v doupatech až dvacet stop hluboko pod povrchem země a v jednom vrhu mívají šest až osm mláďat.

HUŇÁČ (*Porlock*)
Klasifikace MK: XX

Huňáč je strážcem koní, vyskytující se v anglickém Dorsetu a v jižním Irsku. Má dlouhou chlupatou srst, obrovské množství hrubých vlasů na hlavě a neobyčejně velký nos. Chodí po dvou nohou zakončených kopyty. Ruce má malé a zakončené čtyřmi sukovitými prsty. Plně vzrostlí huňáči jsou asi dvě stopy vysocí a živí se trávou.

Huňáč je plachý a jediným smyslem jeho života je hlídání koní. Lze ho najít schouleného na slámě ve stájích nebo ukrytého uprostřed stáda, které chrání. Huňáči nedůvěřují lidem a při jejich příchodu se vždy schovávají.

CHIMÉRA (*Chimaera*)
Klasifikace MK: XXXXX

Chiméra je vzácně se vyskytující řecká obluda se lví hlavou, tělem horské kozy a dračím ocasem. Jako divoký a krvelačný tvor je chiméra neobyčejně

nebezpečná. Je znám pouze jediný případ úspěšného zabití chiméry a onen nešťastný kouzelník, jemuž se to podařilo, byl vynaloženým úsilím natolik vyčerpán, že krátce poté spadl ze svého okřídleného koně (viz níže) a zabil se. Vejce chiméry jsou klasifikovány jako neobchodovatelné zboží kategorie A.



JEDNOROŽEC (*Unicorn*)
Klasifikace MK: XXXX[5)]

Jednorožec je nádherné zvíře, vyskytující se ve všech lesnatých oblastech severní Evropy. V dospělosti má podobu sněhově bílého koně s rohem, přestože hříbata jsou po narození zlatá a před dospělostí se jejich barva mění ve stříbrnou. Roh, krev a žíně jednorožce mají velmi účinné kouzelné vlastnosti.[6)] Styku s lidmi se jednorožec obvykle vyhýbá – přiblížit se k sobě dovolí spíš čarodějce než kouzelníkovi — a má tak hbité nohy, že se jen těžko chytá.

JEDOMET (*Lobalug*)
Klasifikace MK: XXX

Jedomet se yskytuje na dně Severního moře. Je to deset palců dlouhý primitivní tvor, který sestává z gumovité chrlící rourky a jedového váčku. Ocitne-li se

---

[5)] Jednorožci nebyla přiznána klasifikace XXXX proto, že by byl nepřiměřeně agresivní, ale proto, že by se s ním mělo jednat s velkým respektem. Totéž platí pro kentaury a vodní lid.
[6)] Jednorožec se v mudlovském tisku stejně jako víla těší vynikající pověsti — v tomto případě oprávněně.

v ohrožení, smršťí svůj jedový váček a postříká útočníka jedem. Vodní lidé jedometa užívají jako zbraně a jsou známy i případy kdy kouzelníci jed odebírají jako ingredienci k přípravě lektvarů; takovýto odběr jeho jedu však podléhá přísné kontrole.

JEHLANKA (*Shrake*)
Klasifikace MK: XXX

Ryba, jejíž celé tělo je pokryto ostny a jejímž domovem je Atlantský oceán. První hejno jehlanek bylo údajně vytvořeno počátkem 19. století jako nástroj pomsty proti mudlovským rybářům, kteří urazili tým plachtících kouzelníků. Každý mudla, který od toho dne rabařil na onom úseku moře, zjistil, že díky jehlankám plovoucím hluboko pod ním jsou jeho sítě po vytažení z vody rozervané a prázdné.

KARKULINKA (*Red Cap*)
Klasifikace MK: XXX

Tito trpasličí tvorečkové žijí v děrách na starých bojištích nebo kdekoliv jinde, kde byla prolita lidská krev. Přestože se dají snadno zapudit kouzly a zaklínadly, jsou velice nebezpečné pro osamělé mudly, neboť za temných nocí se pokoušejí je ubít k smrti. Karkulinky jsou nejrozšířenější v severní Evropě.

KENTAUR (*Centaur*)
Klasifikace MK: XXXX[7)]

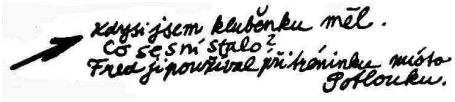
Kentaur má lidskou hlavu, hruď a paže, to vše spojené s koňským tělem, které může být pokryto srstí

[7)] Viz poznámka ke klasifikaci jednorožce

několika různých barev. Jako tvor inteligentní a schopný lidské řeči by vlastně neměl být označován za zvíře v přesném smyslu tohoto slovas, byl však takto ministerstvem kouzel klasifikován na vlastní žádost (viz úvod k této knize).

Kentaur je tvor žijící v lesích. Jeho původní pravlastí je údajně Řecko, dnes se však společenství kentaurů vyskytují v mnoha částech Evropy. Kouzelnické instituce ve všech zemích, kde se kentauři nacházejí, vyčlenily oblasti, v nichž je mudlové nemohou obtěžovat; kentauři však ochranu kouzelníků nijak zvláš˘nepotřebují, protože mají vlastní prostředky, jimiž se před lidmi skrývají.

Životní styl a zvyky kentaurů jsou zahaleny pláštěm tajemství. Obecně vzato kouzelníkům nevěří o nic víc než mudlům a zdá se dokonce, že mezi nimi nevidí prakticky žádný rozdíl. Žijí ve stádech, jejichž velikost kolísá mezi deseti až padesáti členy. Údajně se velice dobře vyznají v kouzelném léčení, jasnovidectví, lukostřelbě a astronomii.



KLUBĚNKA (*Puffskein*)

Klasifikace MK: XX

Kluběnku lze najít na celém světě. Je to krotký tvor kulovitého tvaru, pokrytý hebkou, hořčičně zbarvenou kožešinou, který nemá nic proti tomu, když se s ním někdo mazlí nebo si s ním hází jako s míčem. Péče o kuběnku je velice prostá; je-li spokojená, vydává tichý bzučivý zvuk. Čas od času se z hloubi jejího těla vynoří velice dlouhý růžový jazyk, který se plíží domem a hledá potravu. Kuběnka je všežravec, který spořádá všechno od zbytků potravy až po pavouky, se zvláštní oblibou však strká jazyk do nosních dírek spících

kouzelníků a pojídá jejich holuby. Této zálibě vděčí za to, že ji milují už celé generace kouzelnických dětí a že zůstává nesmírně oblíbeným kouzelnickým domácím miláčkem.

KŮROLEZ (*Bowtruckle*)

Klasifikace MK: XX

Kůrolez je tvor plnící funkci strážce stromů, kterého najdeme především v západní Anglii, v jižním Německu a v některých skandinávských lesích. Je neobyčejně těžké ho spatřit, protože je drobný (dosahuje výšky maximálné osmi palců) a jako by byl tvořen kůrou a větvičkami, mezi nimiž svítí dvě malá hnědá očka.

Kůrolez, který se živí hmyzem, je mírumilovný a nesmírně plachý tvor. Jestliže je však strom, v němž žije, něčím ohrožen, je známo, že je schopen skočit na dřevorubce nebo prořezávače stromů, který má v úmyslu uškodit jeho domovu, a vrazit mu do očí dlouhé ostré prsty. Nabídne-li čarodějka nebo kouzelník kůrolezovi na usmířenou porci stínek, udobří si ho natolik, že si z jeho stromu stačí odříznout kus dřeva k výrobě hůlky.

LESNÍ MUŽÍČEK (*Erkling*)

Klasifikace MK: XXXX

Lesní mužíček je tvor podobný elfům, jehož prapůvodní vlastí je německý Schwarzwald. Je větší než trpaslík (v průměru dosahuje výšky tří stop), má špičatý obličej a pochechtává se vysokým pronikavým smíchem, jímž dokáže okouzlit zejména děti, které se snaží odlákat od jejich opatrovníků a sníst. Díky přísným kontrolním opatřením německého ministerstva kouzel se však v posledních několika staletích počet obětí lesních mužíčků radikálně snížil a poslední známý

případ napadení šestiletého kouzelníka Bruna Schmidta skončil smrtí útočícího mužíčka, když ho mladý pan Schmidt velice tvrdě udeřil do hlavy skládacím kotlíkem svého otce.

MAGUÁR (*Kneazle*)

Klasifikace MK: XXX

Maguár byl původně vyšlechtěn v Británii, dnes se však vyváží do celého světa. Je to malé kočkovité zvířátko se skvrnitou, puntíkovanou nebo žíhanou kožešinou, přerostlýma ušima a ocasem podobným lvímu, které je inteligentní, nezávislé a občas i agresivní, i když v případě, že si nějakou čarodějku či nějakého kouzelníka oblíbí, je skvělým domácím mazlíčkem. Maguár má téměř zázračnou schopnost odhalit nežádoucí či podezřelá individua, a jestliže jeho majitel zabloudí, může se na něj spolehnout, že ho bezpečně dovede domů. Maguáři mají v jednom vrhu až osm koťat a mohou se křížit s obyčejnými kočkami. K jejich chovu je třeba zvláštní povolení, protože maguáři (stejně jako pro hafoňové a pastelníčci) jsou svým vzhledem natolik neobvyklí, že přitahují pozornost mudlů.

MANTICHORA (*Manticore*)

Klasifikace MK: XXXXX

Mantichora je nanejvýš nebezpečná řecká nestvůra s lidskou hlavou, lvím tělem a štířím ocasem. Je stejně vzácná a nebezpečná jako chiméra a tvrdí se, že když požírá ulovenou kořist, polohlasně si přitom prozpěvuje. Kůže mantichory odpuzuje prakticky všechna známá kouzla a bodnutí jejím ocasem má za následek okamžitou smrt.

MEČOROH (*Graphorn*)
Klasifikace MK: XXXX

Mečoroh se vyskytuje v horských oblastech Evropy. Je to mohutné zvíře s šedočervenou srstí a hrbem na hřbetě, jehož hlavu zdobí dva velice dlouhé a ostré rohy. Má velké nohy se čtyřmi prsty a vyznačuje se neobyčejně útočnou povahou. Občas lze spatřit horské trolly, jak se vozí na hřbetech mečorohů, ti však pokusy o svoje ochočení očividně nepřijímají s nadšením, takže častěji se naskytne pohled na trolla zjizveného ranami mečoroha. Rozemleté rohy mečorohů se užívají k přípravě mnoha lektvarů, vzhledm k obtížnosti jejich získávání jsou však neuvěřitelně drahé. Kůže mečoroha je ještě pevnější než dračí kůže a odpuzuje většinu kouzel.

MĚSÍČNÍK (*Mooncalf*)
Klasifikace MK: XX

Měsíčník je nesmírně plachý tvor, který ze svého doupěte vylézá pouze za úplňku. Má hladké světlešedé tělo, kulaté vypouklé oči na temeni hlavy a čtyři pavoukovité nohy s obrovskými ploskými chodidly. Ve světle měsíce provozují měsíčníci v opuštěných oblastech na zadních nohou složité tance, které jsou údajně předehrou k páření (a často po sobě v obilných polích zanechávají komplikované geometrické vzory, které jsou pro mudly obrovskou záhadou).

Pozorování měsíčníků při tanci za svitu měsíce je fascinující a často i výnosnou zkušeností, protože sebere-li se jejich stříbřitý trus před východem slunce a pohnojí-li se jím záhony s kouzelnými bylinami a květinami, začnou tyto rostliny velice rychle růst a získají neobyčejnou sílu. Měsíčníci jsou rozšířeni po celém světě.

MIZENKA (*Tebo*)
Klasifikace MK: XXXX

Mizenka je popelavě zbarvené prase bradavičnaté, které se vyskytuje v Kongu a v Zairu. Ovládá umění neviditelnosti, takže je obtížné se jí vyhnout nebo ji chytit, a je velice nebezpečná. Kůže mizenky je mezi kouzelníky velice ceněná pro výrobu ochranných štítů a oděvů.

MOŘSKÝ HAD (*Sea Serpent*)
Klasifikace MK: XXX

Mořští hadi se nacházejí v Atlantském a Tichém oceánu i ve Středozemním moři. Jejich vzhled je sice hrozivý, navzdory výpovědím hysterických mudlů líčících jejich zuřivé chování však není známo, že by některý z nich někdy zabil člověka. Mořský had dorůstá délky až sta stop; má koňskou hlavu a dlouhé hadovité tělo, které se ve smyčkách vynořuje z moře.

NUNDU (*Nundu*)
Klasifikace MK: XXXXX

Toto východoafrické zvíře je možná nejnebezpečnější šelmou světa. Je to gigantický leopard, který se navzdory své velikosti pohybuje tiše a jeho dech vyvolává chorobu natolik virulentní, že dokáže vyhubit celé vesnice. Dosud nikdy ho nedokázalo zneškodnit méně než sto plně spolupracujících zkušených kouzelníků.

OBROUN (*Re'em*)
Klasifikace MK: XXXX

Obroun je neobyčejně vzácný gigantický tur se zlatou srstí, který se vyskytuje v neobydlené divočině Severní Ameriky i Dálného východu. Krev obrouna propůjčí tomu, kdo ji vypije, obrovskou sílu. Potíže s jejím získáváním znamenají, že její zásoby jsou zanedbatelné a jen zřídkakdy se nabízejí na volném trhu.

OHŇOVÝ KRAB (*Fire Crab*)

Klasifikace MK: XXX

Navzdory svému jménu se ohňový krab silně podobá velké želvě s bohatě dekorativním krunýřem. Na jeho rodných ostrovech Fidži byl dlouhý úsek pobřežní pláže přeměněn v rezervaci na jeho ochranu, a to nejen před mudly, které by mohl zlákat jeho vzácný krunýř, ale i před bezohlednými kouzelníky, kteří těchto krunýřů užívají jako nesmírně ceněných kotlíků. Ohňový krab má však i vlastní obranný mechanismus: je-li ohrožen, vystřeluje ze zadečku ohnivé plameny. Ohňoví krabi se vyvážejí jako domácí zvířata, k jejich chovu je však nezbytné zvláštní povolení.

OKAMIE (*Occamy*)

Klasifikace MK: XXXX

Okamie se vyskytuje na Dálném východě a v Indii. Je to dvounohý opeřený a okřídlený tvor s hadím tělem, dorůstající délky až patnácti stop. Živí se především krysami a ptáky,jsou však známy i případy, kdy unesla opici. Okamie je agresivní vůči každému, kdo se k ní přiblíží, zejména brání-li svá vejce, jejichž skořápky jsou z nejčistějšího a nejjemnějšího stříbra.

OKŘÍDLENÝ KŮŇ (*Winged Horse*)

Klasifikace MK: XX-XXXX

Okřídlení koně existují po celém světě. Vyskytují se v mnoha různých plemenech, nimž patří abraxaské (velice silný obří plavák), aethonské (kaštanový hnědák oblíbený v Británii a Irsku), granijské (šedý a obzvlášť rychlý) a vzácné thestralské (vraník nadaný schopností neviditelnosti, o němž jsou mnozí kouzelníci přesvědčeni, že nosí smůlu). Stejně jako v případě hipogryfa je majitel okřídleného koně povinen ho v pravidelných intervalech začarovávat zastíracím kouzlem (viz Úvod).

LEPRIKÓN (*Leprechaun*)

Někdy též známý jako šprýmařík

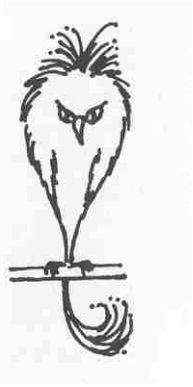
Klasifikace MK: XXX

Inteligentnější než víla a méně zlomyslný než šotek, rarach nebo běhnice, je leprikón přesto velký nezbedník. Vyskytuje se pouze v Irsku, dorůstá velikosti až šesti palců a má zelenou barvu. Jsou známy případy, kdy si z listí vyrábí primitivní oblečení. Jako jediní zástupci „malého lidu“ umějí ostrovní skřítkové mluvit, přesto však nikdy nepožádali o změnu své klasifikace na „osoby“. Leprikón rodí živá mláďata a žije většinou v lesnatých a křovinatých oblastech, přitom však na svou existenci s oblibou upozorňuje mudly, díky čemuž v mudlovské literatuře pro děti figuruje skoro stejně stejně často jako víly. Leprikóni umějí stvořit substanci, která je věrnou napodobeninou zlata, po několika hodinách však k jejich nesmírnému obveselení zmizí. Živí se listím a navzdory své pověsti šprýmařů není znám jediný případ, že by nějakému člověku způsobili trvalou újmu.

ale nek. měnu. R.W.

PASTELNÍČEK (*Fwooper*)

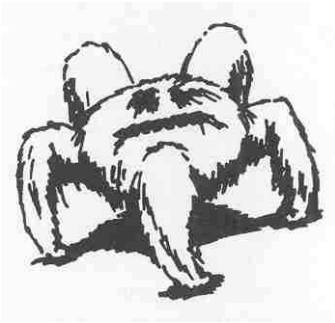
Klasifikace MK: XXX



Pastelníček je africký pták s neobvykle křiklavě barevným opeřením; pastelníčci mohou být oranžoví, růžoví, citrónově zelení nebo žlutí. Odedávna slouží jako zdroj ozdobných písařských brků a kladou i zářivě vzorovaná vajíčka. Zpěv pastelníčků je sice zpočátku příjemný, po nějaké době však posluchače dohání k šílenství;[8] pastelníčci se proto prodávají začarovaní umlčovacím kouzlem, které je třeba každý měsíc obnovovat. Majitelé pastelníčků potřebují k jejich chovu povolení, protože tito ptáci vyžadují zodpovědné zacházení.

PĚTINOH

(*Quintaped*)
Známý rovněž jako chlupatý MacBoon
Klasifikace MK: XXXXX



Pětinoh je nesmírně nebezpečná masožravá obluda, která si obzvlášť libuje v lidském mase. Její

---

[8] Uric Ujetý se kdysi pokoušel dokázat, že zpěv pastelníčků je ve skutečnosti zdraví prospěšný, a naslouchal mu bez přerušení tři měsíce. Kouzelnická rada, které podával hlášení o svých zjištěních, však bohužel zůstala nepřesvědčena, protože když dorazil na její zasedání, neměl na sobě nic kromě příčesku, z něhož se při bližším ohledání vyklubal mrtvý jezevec.

nízko visící tělo je pokryté hustými rudohnědými chlupy a stejně chlupatých je i jeho pět nohou zakončených koňskými kopyty. Pětinoh žije pouze na ostrově Drear nedaleko nejsevernějšího výběžku Skotska. Drear byl z tohoto důvodu změněn v nezakreslitelné teritorium.

Legendy praví, že na ostrově Drear kdysi žily dvě kouzelnické rodiny, McClivertovi a MacBoonovi. Kouzelnický souboj, v němž se v opilosti utkali Dugald, náčelník klanu McClivertů a Quintius, náčelník klanu MacBoonů, skončil údajně Dugaldovou smrtí. Vypráví se, že tlupa pomstychtivých McClivertů pak jedné noci obklíčila sídlo MacBoonových a všechny příslušníky jejich klanu proměnila v pětinohé tvory. McClivertové si až příliš pozdě uvědomili, že přeměnění MacBoonové jsou v této podobě nesrovnatelně nebezpečnější (MacBoonovi byli pověstní jako velcí kouzelničtí nešikové). Navíc se MacBoonovi postavili na odpor všem pokusům vrátit jim zpět lidskou podobu. Obludy do posledního vyvraždily všechny McCliverty, takže na ostrově nezůstal jediný člověk. Teprve tehdy nestvůrným MacBoonům došlo, že nezbyl-li naživu nikdo, kdo by uměl zacházet s kouzelnou hůlkou, jsou nuceni zůstat ve své současné podobě na věčné časy.

Nikdy už se nedozvíme, zda tento příběh je nebo není pravdivý. Jisté je jen to, že nepřežili žádní McClivertové ani MacBoonové, kteří by nám prozradili, co se s jejich předky stalo. Pětinohové neumějí mluvit a zarputile se vzpírají snahám odboru pro dohled nad kouzelnými tvory některý exemplář chytit a pokusit se o zrušení jeho přeměny, takže musíme předpokládat, že jsou-li to skutečně chlupatí MacBoonové, jak napovídá jejich přezdívka, jsou spokojeni s tím, že zbytek svých dnů prožijí jako zvířata.

PLÍSŇÁČEK (*Bundimun*)
Klasifikace MK: XXX

Plísňáčci se nacházejí na celém světě. Dovedou obratně zalézt pod prkna podlahy a za panely obložení stěn a zamořit celý dům. Na přítomnost plísňáčka nás upozorní odpudivý zápach rozkladu. Plísňáček vylučuje tekutinu, která vyvolává hnilobu samotných základů obydlí, v němž přebývá.

V klidovém stádiu se plísňáček podobá skvrně nazelenalé plísně s očičky, je-li však vyplašen, bleskově odcupitá na četných pavoukovitých nohou. Živí se odpadky. Dům, který je zamořen plísňáčky, jich lze zbavit pomocí čistících kouzel, pokud se jim ovšem dovolí příliš se rozmnožit, měl by majitel kontaktovat odbor pro dohled nad kouzelnými tvory (poddivizi domácích škůdců) dřív než se celý dům zhroutí. Zředěný sekret plísňáčků se používá při přípravě některých kouzelných čistících prostředků.

POGREBIN (*Pogrebin*)
Klasifikace MK: XXX

Pogrebin je sotva stopu vysoký ruský démon s chlupatým tělem, ale holou a přerostlou šedivou hlavou. Když se přikrčí, podobá se lesklému kulatému kameni. Pogrebina přitahují lidé; s oblibou je sleduje, drží se v jejich stínu a rychle s skrčí pokaždé, když se sledovaný otočí. Když se pogrebinovi dovolí, aby člověka sledoval dlouhé hodiny, zmocní se jeho kořisti pocit absolutní beznaděje, takže nakonec upadá do stavu letargie a zoufalství. Když se oběť konečně zastaví, padne na kolena a rozpláče se nad marností veškerého svého snažení, pogrebin se na ni vrhne a pokusí se ji pozřít. Pogrebin se však dá snadno zahnat jednoduchými

zaříkadly či ochromujícími kouzly. Jako účinné se rovněž osvědčilo prosté nakopnutí.

POLOVID (*Demiguise*)
Klasifikace MK: XXXX

Polovida najdeme na Dálném východě, i když jen s velkými obtížemi, protože toto zvíře se v případě vlastního ohrožení umí učinit neviditelným, takže ho vidí pouze kouzelníci, kteří jsou k jeho lovu kvalifikovaní.

Polovid je mírumilovné býložravé zvíře, které vzhledem poněkud připomíná elegantní opici; jeho velké černé, žalostně hledící oči jsou většinou skryty pod srstí. Celé tělo má porostlé dlouhými a hedvábně jemnými stříbřitými chlupy. Kožešiny polovidů jsou nesmírně ceněny, protože z jejich srsti lze tkát neviditelné pláště.

POPELEC (*Ashwinder*)
Klasifikace MK: XXX

Popelec vzniká tehdy, je-li kouzelnému ohni[9)] dovoleno příliš dlouho a nekontrolovaně hořet. Je to tenký světlešedý hádek se zářivě rudýma očima, který se zrodí z řeřavých uhlíků nehlídaného ohně, odplazí se do stínů obydlí, v němž se nachází, a zanechá za sebou popelem posypanou stopu.

Popelec žije pouze hodinu a během této hodiny se snaží vyhledat temné neobydlené místo, na němž by nakladl svá vejce; poté se rozpadne v prach. Vejce popelce jsou jasně červená a sálá z nich intenzivní žár. Nejsou-li včas nalezena a zmrazena vhodným kouzlem,

---

[9)] Jakýkoli oheň, do něhož byla přidána nějaká kouzelná substance, například Letax.

během několika minut obydlí podpálí. Každý kouzelník, který si uvědomí, že se v jeho domě volně pohybuje jeden nebo více popelců, se musí okamžitě vydat po jejich stopě a najít hnízda s nakladenými vejci. Zmrazená vejce jsou nesmírně cenná jako přísada do nápojů lásky a mohou se jíst i celá jako lék proti zimnici.

Popelci se vyskytují na celém světě.

RAMORA (*Ramora*)

Klasifikace MK: XX

Ramora je stříbrná ryba, vyskytující se v Indickém oceánu. Je obdařena silnými kouzelnými schopnostmi, dokáže ukotvit lodě a je strážným andělem námořníků. Mezinárodní sdružení kouzelníků si ramory velice cení a přijalo řadu zákonů, které ji mají chránit před kouzelnickými pytláky.

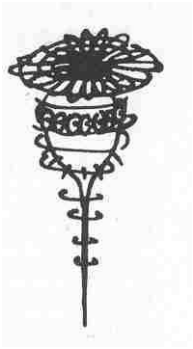
RARACH (*Pinie*)

Klasifikace MK: XXX ale xxxxxxx, jste-li Lockhart

Raraši se nejčastěji nacházejí v anglickém Cornwallu. Jsou kovově modře zbarveni, až osm palců vysocí a velice nezbední; libují si ve šprýmech a kanadských žertících všeho druhu. Přestože nemají křídla, umějí létat a jsou známy případy, kdy popadli neopatrného člověka za uši a posadili ho na vrcholek vysokého stromu nebo výškové budovy. Raraši se dorozumívají pisklavým švitořením, které je srozumitelné jen jiným rarachům. Rodí živá mláďata.

ROTULICE (*Billywig*)

Klasifikace MK: XXX



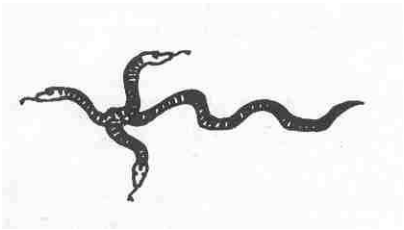
Rotulice je hmyz, jehož domovem je Austrálie. Je přibližně půl palce dlouhá a jasně safírově modrá, létá však tak rychle, že si jí mudlové jen málokdy všimnou a kouzelníci ji často zaregistrují teprve poté, co je štípne. Křídla rotulice vyrůstají z temene hlavy a otáčejí se takovou rychlostí, že za letu celá rotuje. Na spodní části těla je dlouhé tenké žihadlo. Oběť, kterou rotulice štípne, trpí závratěmi, po nichž následuje levitace. Celé generace mladých australských čarodějnic a kouzelníků se snaží rotulice chytit a vyprovokovat je ke štípnutí, protože chtějí zakusit zmíněné vedlejší účinky, přestože příliš mnoho štípnutí může způsobit, že se oběť bezmocně vznáší nad zemí až několik dnů, a prudká alergická reakce může vyvolat i permanentní odpoutání od země. Sušená žihadla rotulic se užívají pro přípravu několika různých lektvarů a jsou údajně i jednou z ingrediencí oblíbeného cukroví známého jako šumivé bzučivky.



RUNOVEC

(*Runespoor*)

Klasifikace MK: XXXX



Prapůvodní vlastí runovce je malá africká zemička jménem

Burkina Faso. Je to tříhlavý had, který běžně dorůstá délky šesti až sedmi stop. Zářivě oranžový runovec ozdobený černými pruhy je velice nápadný a přitahuje pozornost; ministerstvo kouzel Burkiny Faso proto prohlásilo vybrané lesy za nenakreslitelné a určilo je k výhradnímu obývání runovci.

Přestože runovec sám o sobě není tvor nijak zvlášť agresivní, býval kdysi oblíbeným domácí miláčkem černokněžníků, nepochybně díky svému impozantnímu a strach nahánějícímu zjevu. Zápiskům hadích jazyků, kteří tyto hady chovali a rozmlouvali s nimi, vděčíme za to, že rozumíme jejich neobvyklým zvykům. Z těchto záznamů se dozvídáme, že každá z hlav runovce složí jinému účelu. Levá hlava (z pohledu kouzelníka stojícího proti runovci) je plánovačem. Rozhoduje o tom, kam se runovec v příštím okamžiku vydá a co tam bude dělat. Prostřední hlava je snílkem (runovci dokážou zůstat několik dní nepřetržitě v nehybném stavu, ztraceni v nádherných vidinách a představách). Pravá hlava je kritikem a počínání levé a prostřední hlavy hodnotí s nepřetržitým podrážděným sykotem. Zuby v pravé hlavě jsou neobyčejně jedovaté. Runovec se zřídkakdy dožívá vysokého věku, protože hlavy mají sklon navzájem na sebe útočit. Často je možno vidět runovce s chybějící pravou hlavou, protože zbylé dvě hlavy se spolčily a ukously ji.

Runovec je jediným známým kouzelným stvořením, který svá vejce vyvrhuje ústy. Tato vejce jsou nesmírně ceněnou surovinou při přípravě lektvarů stimulujících duševní svěžest. Po staletí čile vzkvétal černý trh s vejci runovců i s hady samotnými.

SALAMANDR (*Salamander*)

Klasifikace MK: XXX

Salamandr je drobná ještěrka, která žije v ohni a živí se plameny. Je jasně bílý, zdá se však být modrý nebo rudý v závislosti na teplotě ohně, v němž se objeví.

Mimo oheň jsou salamandři schopni přežít až šest hodin, jsou-li pravidelně krmeni pepřem, zůstávají však naživu pouze tak dlouho, dokud hoří oheň, z něhož vzešli. Krev salamandra má vynikající léčebné a rekonvalescenční účinky.

SCVRČEK (*Moke*)
Klasifikace MK: XXX

Scvček je stříbrozelená ještěrka, dorůstající délky až deseti palců, která je rozšířená po celém území Británie a Irska. Je nadána schopností podle libosti se scvrknout, v důsledku čehož mudlové její existenci nikdy nezaznamenali.

Kůže scvrčka je mezi kouzelníky vysoce ceněna jako surovina pro výrobu měšců a peněženek, protože šupinatý materiál se v přítomnosti cizího člověka stejně jako tvor, z něhož pochází. Měšce ze scvrččí kůže jsou proto pro zloděje velmi těžko k nalezení.

SFINGA (*Sfinx*)
Klasifikace MK: XXXX

Egyptská sfinga má lidskou hlavu na lvím těle. Jjiž více než tisíc let ji čarodějky a kouzelníci využívají k hlídání cenností a tajných úkrytů. Je velmi inteligentní a vyžívá se v hádankách a hlavolamech. Nebezpečná je obvykle jen v případě, pokud je ohroženo to, co hlídá,

SMRTIPÁŠŤ (*Lefthifold*)

Známý rovněž jako živoucí rubáš
Klasifikace MK: XXXXX

Smrtiplášť je naštěstí jen vzácně se vyskytující tvor, kterého najdeme výhradně v pásmu tropického klimatu. Podobá se přibližně půl palce silnému černému plášti (tlustšímu v případě, že před nedávnem zabil a pozřel nějakou oběť), který v noci klouže těsně při zemi. Nejstarší zprávu, kterou o smrtiplášťovi máme, sepsal kouzelník Flavius Belby, který měl to štěstí, že přežil jeho útok, když roku 1782 trávil dovolenou na Papui-Nové Guineji.

Byla přibližně jedna hodina po půlnoci, když jsem konečně pocítil, že na mne jde spaní, a odněkud zblízka jsem zaslechl jakési tiché zašustění. Přesvědčen, že to není nic jiného než listí na stromě před domem, jsem se v posteli převrátil na druhý bok zády k oknu a spatřil jsem cosi, co vypadalo jako beztvarý černý stín a co prokluzovalo pode dveřmi do mé ložnice. Zůstal jsem nehybně ležet a ospale jsem se pokoušel přijít na to, co může vrhat takový stín v místnosti osvětlené pouze měsíčními paprsky. Moje nehybnost nepochybně vedla smrtipláště k domnění, že jeho potenciální oběť spí. K mé hrůze se stín začal plazit nahoru na postel a já jsem pocítil, jak na mně spočinula jeho nepatrná váha. Ze všeho nejvíc se podobal rozevláté černé kápi, jejíž okraje se lehce třepotaly, když se ke mně plíživě blížil po posteli. Paralyzován strachem jsem cítil jeho vlhký a studený dotek na bradě; pak teprve jsem se prudce posadil.

Ta věc se mě pokusila zadusit — neúprosně mi klouzala přes obličej a zakrývala mi ústa i nosní dírky, já jsem s ní však nepřestával zápasit, i když

jsem cítil, jak mě svým chladným tělem ovíjí stále těsněji. Neschopen zavolat o pomoc jsem nahmatal svou hůlku. Začínala se mi točit hlava, protože ta věc se mi přitiskla k obličeji tak pevně, že jsem se nemohl nadechnout. Veškerou silou vůle jsem se soustředil na ochromující kouzlo a pak — protože ochromující kouzlo netvora nezastavilo, byť prorazilo díru do dveří mé ložnice — na překážecí zaříkadlo, které mi ovšem také nijak nepomohlo. Stále ještě jsem se zuřivě bránil, přetočil jsem se na bok a těžce jsem dopadl na podlahu, teď už plně zavinut do smrtipláště.

Bylo mi jasné, že budu-li se ještě chvíli dusit, ztratím vědomí. Zoufale jsem zmobilizoval své poslední síly. Napřáhl jsem hůlku směrem od těla, zabořil ji do smrtících záhybů netvora, vzpomněl si na den, kdy jsem byl zvolen prezidentem místního tchoříčkového klubu, a vyslovil jsem Patronovo zaklínadlo.

Téměř okamžitě jsem na tváři pocítil závan čerstvého vzduchu. Zdvihl jsem hlavu a viděl jsem, jak byl smrtící stín na rozích mého Patrona vyhozen do vzduchu. Proletěl ložnicí a rychle se odplazil z dohledu.

Jak vyplývá z tohoto nesmírně dramatického Bel-byho vyprávění, Patronovo zaklínadlo je jediným známým prostředkem, který dokáže smrtipláště zahnat na útěk. Protože však smrtiplášť obvykle útočí na spící oběti, mají jen zřídkakdy příležitost použít proti němu jakýchkoli čar a kouzel. Jakmile svou kořist úspěšně zadusí, pozře ji smrtiplášť na místě v její vlastní posteli. Pak opustí dům, o něco větší a tlustší než předtím, a po

sobě samém ani po své oběti nezanechá sebemenší stopu.[10)]

ŠOTEK (Imp)

Klasifikace MK: XX

Šotkové se nacházejí pouze v Británii a v Irsku a občas se zaměňují s rarachy. Dorůstají přibližně stejné výšky (šesti až osmi palců), šotek však na rozdíl od raracha neumí létat a nebývá také tak pestře vybarven (šotkové jsou obvykle tmavohnědí až černí). S rarachy však sdílí podobný smysl pro groteskní humor. Nejraději se pohybují ve vlhkém a bažinatém terénu a často ho najdeme poblíž říčních břehů, kde se baví tím, že neopatrným kolemjdoucím podráží nohy a shazuje je do vody. Šotkové se živí drobným hmyzem a způsobem rozmnožování se velice podobají vílám, až na to, že se neopřádají kuklami; mláďata se líhnou plně zformovaná a jsou přibližně jeden palec dlouhá.

[10)] Počet obětí smrtiplášť je téměř nemožné přesně určit, protože po sobě nezanechává žádné svědectví své přítomnosti. Snáze určíme počet kouzelníků, kteří ze svých vlastních bezohledných důvodů předstírali, že byli smrtiplášťem zabiti. K poslednímu případu takového podvodu došlo roku 1973, když zmizel kouzelník Janus Thickey a zanechal na nočním stolku pouze spěšně načmáraný vzkaz tohoto znění: „Ach ne — dostal mě smrtiplášť — dusím se!" Jsouc přesvědčena nedotčenou a prázdnou postelí, že tento netvor skutečně Januse zabil, zahájila jeho manželka i s dětmi období přísného smutku, které však nenadále přerušila, když byl Janus objeven, jak pět mil od domova žije s hostinskou od Zeleného draka.

TLUSTOBŘICH (*Diricawl*)
Klasifikace MK: XX

Pravlastí tlustobřicha je Mauritius. Tento buclatý nelétavý pták s načechraným peřím je pozoruhodný svou metodou útěku před nebezpečím. Dokáže zmizet tak, že po sobě zanechá jen pár rozevlátých pírek, a objeví se někde jinde (stejnou schopností je nadán i fénix; viz výše).

Zajímavé je, že mudlové si kdysi byli jeho existence tlustobřicha velice dobře vědomi, byť ho znali pod jménem dodo. Vzhledem k tomu, že nevědí, že se tento pták může kdykoli ztratit, jsou přesvědčeni, že ho svou loveckou činností zcela vyhubili. A protože tento omyl zjevně přispěl k tomu, že si mudlové lépe uvědomují nebezpečí plynoucí z bezuzdného zabíjení dalších obyvatel této planety, Mezinárodní sdružení kouzelníků usoudilo, že není vhodné dát jim vůbec kdy na vědomí, že tlustobřichové jsou dosud naživu.

TLUSTOČERV (*Flobberworm*)
Klasifikace MK: X

Tlustočerv žije ve vlhkých příkopech. Je to silný hnědý červ, dosahující délky až deseti palců, který se prakticky vůbec nepohybuje. Jeden jeho konec je nerozeznatelný od druhého a oba konce vylučují tlustou vrstvu slizu, podle níž byl tlustočerv pojmenován; jeho slizu se někdy používá k zahušťování lektvarů. Nejoblíbenější potravou tlustočervů je hlávkový salát, jsou však schopni se živit prakticky jakoukoli rostlinnou stravou.



TROLL

Klasifikace MK: XXXX

Troll je hrůzostrašné stvoření, které je vysoké až dvanáct stop a váží víc než tunu. Je známý svou obrovskou silou a stejně obrovskou hloupostí, často se chová agresivně a nepředvídatelně. Trollové pocházejí ze Skandinávie, v dnešní době je však možno je nalézt v Británii, Irsku i v jiných oblastech severní Evropy.

Trollové se obvykle dorozumívají mručením, které jako by bylo primitivním jazykem, jsou však známy případy, kdy někteří jedinci pochopili a dokonce sami uměli používat několik jednoduchých lidských slov. Inteligentnější jedince lze vycvičit jako strážce.

Existují tři druhy trollů: horští, lesní a říční. Největší a nejnebezpečnější je horský troll. Je holohlavý a má světlešedou kůži. Lesní troll má kůži světlezelenou a některé exempláře mají zelené nebo hnědé vlasy, které jsou řídké a rozcuchané. Říční troll má krátké rohy a někdy bývá chlupatý. Má načervenalou kůži a často ho najdeme, jak se schovává a číhá pod mostem. Trollové se živí syrovým masem a ve volbě své kořisti nejsou vybíraví — spokojí se jak s divou zvěř, tak s lidmi.

TRPASLÍK (*Gnome*)

Klasifikace MK: XX



Trpaslík je běžně se vyskytující zahradní škůdce, který se nachází na celém území severní Evropy i Severní Ameriky. Může dorůstat až jedné stopy výšky, má neúměrně velkou hlavu a tvrdé, kostnaté nohy. Ze

zahrádky lze trpaslíka vypudit tak, že ho roztočíte, až se mu zamotá hlava a pak ho přehodíte přes zahradní zeď. Lze také použít dlaždičouna, mnozí dnešní kouzelníci však tuto metodu likvidace trpaslíků považují za příliš brutální.

TŘASKAVEC (*Erumpent*)

Klasifikace MK: XXXX

Třaskavec je velké šedé africké zvíře, obdařené obrovskou silou. Dosahuje váhy až jedné tuny a z větší vzdálenosti je možno si ho splést s nosorožcem. Má tlustou kůži, která odpuzuje většinu kouzel a kleteb, na nose velký ostrý roh a dlouhý provazovitý ocas. Třaskavce rodí vždy jen jedno mládě.

Na člověka třaskavec neútočí, není-li obzvlášť nevybíravě vyprovokován, jestliže ho však přece jen napadne, jsou výsledky obvykle katastrofální. Roh třaskavce dokáže prorazit všechno od kůže až po kov a obsahuje smrtící kapalinu, která po vstříknutí do jakéhokoli objektu vyvolá jeho explozi.

Populace třaskavce není příliš početná, protože samci se v době páření často navzájem vyhazují do povětří. Afričtí kouzelníci s nimi zacházejí s maximální opatrností. Rohy, ocasy a výbušná kapalina třaskavce se používají pro přípravu různých lektvarů, jsou ovšem klasifikovány jako obchodovatelné materiály kategorie B (nebezpečné a podléhající přísné kontrole).

TŮŇODAV (*Kappa*)

Klasifikace MK: XXXX

Snape to taky nečetl

Tůňodav je japonský vodní démon, který přebývá v mělkých tůňkách a řekách. Často bývá líčen jako opice s rybími šupinami místo srsti; pod temenem hlavy má dutinu, v níž nosí vodu.

Tůňodav se živí lidskou krví, lze ho však přesvědčit, aby člověku neubližoval, hodíte-li mu okurku, do které je vyřezáno vaše jméno. V případě přímé konfrontace by měl kouzelník tůňodava nějakou lstí přimět, aby se sklonil — když to udělá, vylije se mu z dutiny v hlavě všechna voda, což ho připraví o veškerou sílu.

VÍLA (*Fairy*)
Klasifikace MK: XX

Víly jsou drobná a nesmírně pohledná stvořeníčka, vybavená minimální inteligencí.[11)] Žijí obvykle v lesích či na lesních pasekách a kouzelníci je často používají nebo si je vyčarovávají k dekorativním účelům. Dosahují výšky od jednoho do pěti palců, mají miniaturnílidské tělo, hlavu i končetiny, navíc však mají velká motýlí křídla, která mohou být podle typu průsvitná nebo pestrobarevná.

Víla je obdařena jistými slabými kouzelnými schopnostmi, jichž dokáže využít k odhánění dravců, jako jsou například auguroni. Má hašteřivou povahu, protože je však nesmírně marnivá, zkrotne v okamžiku, kdy se po ní chce, aby posloužila jako ornament. Navzdory svému lidskému vzhledu neumí víla mluvit. Se svými společnicemi se dorozumívá vysokým bzučivým pískotem.

[11)] Mudlové mají pro víly obrovskou slabost, o čemž svědčí to, že víly figurují v nejrůznějších příbězích psaných pro jejich děti. Tyto pohádky je prezentují jako éterické bytosti s vyhraněnou osobností a schopností mluvit jako lidé (i když často nechutně sentimentálně). Víly v podání mudlů sídlí v malých obydlích vytvořených z okvětních plátků, vykotlaných muchomůrek a podobně. Často se zobrazují s kouzelnou hůlkou v ruce. Lze říci, že ze všech kouzelných stvoření je víla v mudlovské literatuře prezentována nejpozitivněji.

Víla klade až padesát vajíček najednou na spodní stranu listů. Z vajíček se líhnou jasně barevné larvy, které se ve věku šesti až deseti dnů zavinou do kukly, z níž o měsíc později vylétne plně okřídlený dospělý jedinec.

ci nejsou všichni špatní

VLKODLA~~K~~ (*Werewolf*)

Klasifikace MK: XXXXX[12)]

Vlkodlaci se vyskytují po celém světě, i když údajně pocházejí ze severní Evropy. Lidé se ve vlkodlaky mění pouze v případě, že je některý z nich pokouše. Dosud není znám účinný lék, přestože nedávné pokroky ve výrobě lektvarů do značné míry přitlumily nejhorší příznaky. Jednou měsíčně, za úplňku, se jinak zcela zdravý a normální kouzelník či mudla promění ve vražednou bestii. Vlkodlak, který je mezi fantastickými zvířaty prakticky unikátní, aktivně vyhledává lidi, jimž dává přednost před jakoukoliv jinou kořistí.

VODNÍ LIDÉ (*Merpeople*)

Známí rovněž jako jezerní lidé, sirény či mořské panny

Klasifikace MK: XXXX[13)]

Jsou rozšířeni po celém světě, přestože vzhledem se mezi sebou liší skoro jako lidské rasy. Ve svých mravech a obyčejích zůstávají zahaleni stejným

---

[12)] Tato klasifikace se samozřejmě týká vlkodlaka v proměněné podobě. Když právě není úplněk, je vlkodlak stejně neškodný jako kterýkoli jiný člověk. Srdcervoucí vylíčení zápasu jednoho kouzelníka s chorobnou představou, že se proměnil v divé zvíře, najdete v klasickém díle *Chlupatý čumák, lidské srdce* od anonymního autora (Whizz Hard Books, 1975).

[13)] Viz poznámku ke klasifkaci jednorožce.

tajemstvím jako kentauři, přestože kouzelníci, kteří se naučili jazyku vodního lidu, mluví o vysoce organizovaných společenstvích, jejichž velikost se různí v závislosti na okolním prostředí, přičemž některá z nich sídlí v důmyslně stavěných obydlích. Stejně jako kentauři odmítli i vodní lidé statut „osob“ a na vlastní žádost jsou klasifikováni jako „zvířata!“ (viz Úvod).

Nejstarší v dějinách zaznamenaní vodní lidé byli známí jako sirény (v Řecku) a v teplejších vodách se vyskytují překrásné mořské panny, které jsou tak často líčeny a zobrazovány v mudlovské literatuře a výtvarném umění. Skotské a Irské mořské panny nejsou tak krásné, vyznačují se však stejnou láskou k hudbě, která je společná všem vodním lidem.

VŠUDYLEZKA (*Chizpurfle*)

Klasifikace MK: XX

Všudylezky jsou drobní cizopasníci, dorůstající maximální velikosti jedné dvacetiny palce; vzhledem připomínají kraba s velkými tesáky. Přitahují je kouzla a jsou schopni se usadit v kožešině a peří takových tvorů, jako jsou hafoňové a auguroni. S oblibou také pronikají do kouzelnických obydlí, napadají kouzelné předměty, jako jsou třeba hůlky, a postupně se prokoušou až k jejich magickému jádru; jindy se zase usazují ve špinavých kotlících, v nichž hltavě polykají všechny kapky lektvarů, které ulpěly na jejich stěnách.[14] - zvláště tyto se likvidují obtížně (záleží na lektvaru co

[14] Jsou známy případy, kdy v nepřítomnosti kouzel všudylezky napadly zevnitř elektřinou napájené předměty (pro důkladnější pochopení toho, co je elektřina, konzultujte *Domácí život a sociální zvyky britských mudlů,* Wilhelm Wigworthy, Červená knihovnička, 1987). Zamořením všudylezkami lze vysvětlit záhadná selhání mnoha relativně nových mudlovských elektrických přístrojů.

pozřely), jinak jsou snadno zničitelné jakýmkoliv prodávaným značkovým lektvarem.

YETTI (*Yeti*)

Známý rovněž jako velká noha či sněžný muž
Klasifikace MK: XXXX

Yetti, který pochází z Tibetu a je považován za příbuzného trollů, i když se k němu nikdy nikdo nedostal do takové blízkosti, aby mohl provést nezbytné testy. Dorůstá výše až patnácti stop a je od hlavy k patě pokryt sněhobílou srstí. Yetti sežere všechno, co mu přijde do cesty, bojí se však ohně a zkušení kouzelníci ho dokážou zapudit.

ZLATONOSKA (*Snidget*)

Klasifikace MK: XXXX[15)]

Zlatonoska je neobyčejně vzácný a chráněný ptačí druh. Je dokonale kulatá, má velice dlouhý tenký zobák a lesklé, rubínům podobné červené oči. Je to výjímečně rychlý letec, který díky otočným kloubům svých křídel dokáže s neuvěřitelnou hbitostí a obratností měnit směr letu.

Pírka a oči zlatonosky jsou tak ceněnými artikly, že ji kdysi kouzelníci lovili tak intenzivně, až jí hrozilo úplné vyhubení. Příslušné úřady si toto nebezpečí včas uvědomily a prohlásily ji za chráněný druh, přičemž nejvýznamnějším faktorem její záchrany bylo její

[15)] Zlatonoska má klasifikaci XXXX nikoli proto, že ba byla nebezpečná, ale proto, že její zajetí či zranění se přísně trestá.

nahrazení Zlatonkou ve famfrpálu.[16)] Rezervace zlatonosek jsou rozmístěny po celém světě.

ZMÍRÁČEK (*Jobberknoll*)
Klasifikace MK: XX

Zmíráček (vyskytuje se v severní Evropě a v Severní Americe) je malý modře skvrnitý ptáček, který se živí drobným hmyzem. Nevydá jediný zvuk až do okamžiku své smrti, kdy vyrazí táhlý skřek, který se skládá ze všech zvuků, jež kdy v životě slyšel, zopakovaných pozpátku. Pírka zmíráčka se užívají k přípravě veritasér (lektvarů pravdy) a paměťových lektvarů.

[16)] Zajímá-li někoho úloha, jakou zlatonoska sehrála ve vývoji hry zvané famfrpál, měl by si přečíst *Famfrpál v průběhu věků* od Kenilworthyho Whispa (Whizz Hard Books, 1952).

MLOK SCAMANDER

FANTASTICKÁ ZVÍŘATA A KDE JE NAJÍT

Z anglického originálu
Fantastic Beasts & Where to Find Them,
vydaného nakladatelstvím Bloomsbury,
Londýn, 2001, přeložil Pavel Medek
Ilustrace J. K. Rowlingová
Graficky upravil Václav Rytina
Vydal jako svou 9088. publikaci
Albatros nakladatelství, a. s., Praha, 2002
Odpovědní redaktoři Jiřina Novotná a Ondřej Müller
Výtvarná redaktorka Jana Mikulecká
Technická redaktorka Arnoštka Svobodová
Sazbu zhotovil VR ateliér
Vytiskl Finidr, spol. s r.o.
1. vydání

13-701-002
14/55

Doporučená cena 99 Kč

Pro čtenáře od 9 do 99 let i více



Alespoň jeden výtisk knihy ***Fantastická zvířata a kde je najít*** *vlastní téměř každá kouzelnická domácnost v celé zemi. Nyní, po omezenou dobu, mají i mudlové příležitost zjistit, kde žije pětinoh, čím se živí kluběnka a proč není dobrý nápad nechávat za dveřmi mléko pro bodloše.*

Výtěžek z prodeje této knihy je věnován nadaci ***Comic Relief****, což znamená, že srpce a svrčky, které za ni zaplatíte, dokážou kouzla, jakých není schopen žádný čaroděj. Máte-li pocit, že to není dostatečně dobrý důvod k tomu, abyste se rozloučili se svými penězi, mohu jen doufat, že až kolem vás půjde nějaký kouzelník v okamžiku, kdy na vás zaútočí mantichora, bude ochotnější než vy.*

Adam Brumbál

Nadace Comic Relief věnuje peníze, které obdrží z prodeje této knihy, na projekty určené na pomoc některým z nejnuznějších a nejzranitelnějších lidí v nejchudších zemích světa.

8 Kč z prodeje této knihy obdrží nadace Comic Relief

COMIC RELIEF

www.comicrelief.com/harrysbooks
www.albatros.cz/harry

ISBN 80-00-01020-8

9 788000 010205

99 Kč (14 srpců 3 svrčky)

13-701-002 14/55