

Osídlení zdejšího světa

Inteligentní obyvatelé se sedmým smyslem

Aberilové

- patří mezi měňavce, pohybují se pomocí rosolovitých chapadel, komunikují mentálně
- žijí v podzemí Prokletých hor a využívají své mimořádně silné magické schopnosti ovlivňovat ostatní živé tvory.

Běsové

- mají vlastní sykavou řeč a málokdy se učí jiné jazyky
- tvar jejich těla připomíná rejnoky, ale sídlí na souši poblíž míst, kudy odcházejí duše do zapomnění. Živí se magií a strachem umírajících. Jsou neuvěřitelně rychlí, takže vidět jsou jen rozmazaně.

Děsivý strážce lesa

- magická bytost zdržující se obvykle v lesích na území jednorozců.

Draci

- oficiálně mluví drakonštinou, ale většina z nich ovládá i lidskou řeč, se svými spolubojovníky, příbuznými či známými se domlouvají pomocí dračí komunikace
- **černí** se vyznačují silou, bojovností a nadřazeností nad ostatními
- **zelení** bývají trénovaní, praktičtí, ochotní spolupracovat s lidmi,
- **růžoví** jsou umírnění, společenští, umělecky založení,
- **malí běžoví** jsou obzvláště rychlí a vyskytují se pouze na Souostroví delfína.

Dryády

- malé víly žijící v symbióze se stromem.

Duch

- mlhavá existence mezi životem a smrtí, kdy vědomí odmítá odejít do zapomnění a drží se neviditelné podoby bývalého těla.

Harpyje

- domlouvají se harpyjštinou, ale všechny ovládají i lidskou řeč
- vzdáleně se podobají se lidem, v dospívání jim narostou křídla, místo vlasů se vytvoří peříčka, ostrý nos vzdáleně připomíná zobák a na končetinách jim vyrůstají místo nehtů drápy. Rády na sebe berou podobu divoké husy. Doprovázejí umírající duše přes hranici zapomnění. Tvorové s magickým zrakem je vidí jako nádherné andělské bytosti.

Goblini

- v primitivním společenství se občas vyskytnou i nadanější jedinci, kteří se naučí mluvit a čarovat
- žijí v divočině Prokletých hor a potencionální vůdce tlupy posílají do magické školy v Airbowanu.

Jednorozci

- domlouvají se mentálním kontaktem
- dávají přednost životu v ústraní, jsou magicky zdatní a nezáladní.

Kouzelný džin

- magická bytost potrestaná za těžký zločin
- musí neustále někomu sloužit s nepatrnou nadějí na vysvobození.

Lidé

- na celém území hovoří stejným jazykem
- jejich schopnost ovládat sedmý smysl má rozdílnou úroveň podle stupně nadání.

Moudrý had

- se řadí mezi ryze magické bytosti. Mluví, čaruje, mění podobu. Vyskytuje se mimořádně vzácně.

Sirény

- žijí pod vodou, hovoří sirénštinou
- podobají se lidským ženám, ale dýchají žábami, na nohy si navlékají plovací ploutev, nemají mezi sebou muže.

Skřeti

- se vyskytují ve Tvém hradu. Tito vychrtlí hrbatí služebníci, kteří dovedou nakrátko měnit vzhled, se většinou živí krysami.

Skřítci

- drobní hbití mužičci se pohybují v blízkosti Záludného lesa a při polapení splní jedno přání. Ti nejtlustší bývají sežráni vlky.

Spiripyr

- inteligentní bojovný pták, menší než archeopteryx, obvykle doprovází mocné draky. Klid mu nedělá dobře, svědčí mu žár a válečné podmínky, umí plivat oheň.

Trpaslíci

- hovoří stejným jazykem jako lidé
- jsou menší, ale silní a vždy bojovně naladěni.

Tulíci

- drobní tvorové podobní maličkým veverkám s dlouhým ocáskem jsou schopni komunikovat mentálně, ale dokážou se naučit i lidskou řeč
- žijí jako chráněný druh v rezervaci Magický les, a pokud se některý z nich připojí ke kouzelníkovi, doprovází ho celý život. Dovedou mírnit stres.

Zvířecí obyvatelé se sedmým smyslem

Bersereta

- nenápadná mořská ryba požírající jedovaté řasy. Za pomoci magie zkonsumovaný jed přetvoří a využívá ho při obraně rybího hejna. Tvora, který ji pozře, se zmocní agresivní šílenství.

Dizlobraz

- druh dikobraza, který se snaží vetřelce oslepit vystřelujícími ostny.

Fuň

- kůň s omezenými magickými schopnostmi. S oblibou se chová potouchle.

Hřejiváček

- drobný zpěvný pták, jehož zpěv zmírňuje napětí a vylepšuje náladu.

Ještěroraf

- bývá s oblibou využíván jako hlídací ještěr. Většinu času prospí, ale je mimořádně magicky vnímavý. Útočí na vetřelce, ale nehybných postav si nevšímá.

Kvanter

- štíhlá šelma, která s pomocí magie dotáhla mimikry k dokonalosti.

Mžitka

- je podobná světlušce, ale víc září a vyhledává tmu.

Norous

- vypadá jako větší křeček a při hloubení cestiček pod zemí využívá magii.

Pálivec

- připomíná malého ježka, který kolem sebe při nárůstu emocí vytváří pole se silným žářem.

Pupusata

- vzácná sladkovodní želva, jejíž magické schopnosti se objevují pouze v době rozmnožování. Je pojmenovaná po zvucích, které vydává.

Rochňák

- připomíná bobra bez ocasu a jeho doupě neuvěřitelně smrdí. Tento druh obrany před nepřáteli navíc posiluje i magicky.

Savule

- vypadají jako průsvitní zelení motýlci. Jejich bílé housenky vysávají magii stromů.

Svrbilky

- připomínají hbité malé ještěrky. Sají temnou magii a místo, kde se dotkly kůže napadeného, týden výrazně svědí.

Temnochod

- druh lenochoda. Pohybuje se hlavně v noci a jeho srst produkuje temnotu.

Tleskavec

- patří mezi dravé ptáky a používá při lovu zvláštní techniku. Zmizí ve vzduchu a pak se objeví těsně nad kořistí, což doprovází hlasitý tleskavý zvuk.

Upírek

- drobný druh netopýra, který s pomocí magie vyhledává po setmění teplokrevné živočichy a saje jejich krev. Šíří nebezpečnou nemoc debilózu.

Visák

- mimořádně jedovatý pavouk s magicky zesíleným účinkem jedu.

Vososák

- patří mezi nepříjemně útočné vosy, jimž magie umožňuje přežít i v nepříznivých podmínkách.

Obyvatelé jiných světů

Berdové

- společenství s nadprůměrnými chemickými znalostmi. Jsou drobní a mírumilovní.

Bohrové

- mimořádně vyspělá společnost
- dávají přednost rozumu před emocemi a příležitostně kontrolují světy ve svém dosahu. Obvykle na nich zasahují až v případě nějakého mimořádného ohrožení. Experimentují při vytváření inteligentního života.

Fagliniové a knutové

- **fagliniové** vznikli při experimentu Bohrů, kteří se pokoušeli vytvořit vědomí nezávislé na hmotě. Dostali svoji planetu, jenže časem se z nich vyčlenili **knutové**, kteří zatoužili mít svoje tělo, a odešli zkoumat možnosti na jiný svět.

Guruvan

- vylepšený knut. Jeho posláním je proniknout na vhodnější a zajímavější světy a umožnit přistěhování dalších knutů.

Genog

- mohutná, málo inteligentní, o to však agresivnější příšera s ohromnými chlupatými končetinami.

Spíd

- připomíná vzhledem vlka, ale z hrudi se mu vysunuje oko a zub na dlouhé stopce. Jeho útok je smrtící. Někdy bývá hostitelem knuta.

(Pokud jsem na někoho zapomněla, dejte mi vědět. Díky. *Ilka*)