

Bestiář Aranský



Liofold Zkoumauý



Tento spis jsem vytvořil pro pozdější generace, aby věděli co zde u těchto dobách žilo a bylo podrobně popsáno. Všichni tvorové zde popsaní opravdu existují a většinu z nich jsem měl to potěšení vidět u jejich přirozeném prostředí. Všechny údaje jsou naprosto přesně několikrát překontrolované.

Nestvůry



Obr



Obr se podobá člověku, s tím rozdílem, že je mnohonásobně větší. Nedá se říci přesně jak velký, jelikož je i několik druhů obrů. Každý bývá jinak vysoký. Ale zatím asi největší spatřený obr měřil přes 10 sáhů. Obři jsou jinak relativně inteligentní, mají i jakousi kulturu, zvyklosti, oblékají si oblečení a používají různé zbraně a nástroje, ale jinak jsou v podstatě tupý.

Žijí v menších tlupách či jednotlivě, většinou v horách, kde si budují příbytky nebo se ubydí v nějaké jeskyni. Jedí co je napadne, od zvířat až po lidi a jiné rasy a to ať pečené, vařené či syrové. Co mají ale nejraději to je alkohol, obři jsou schopni se po něm doslova utlouct. Co je ale kámen úrazu je to, že opilost není vše, ale navíc zvláště působí na jejich kůži, která se stane tvrdá jako diamant, možná ještě více, takže se v tom stavu stávají skoro nesmrtelní. Jedinou možností je nějak obra uspat nebo počkat až usne sám. Probudí se s kocovinou a ještě zranitelný.

Orkové



Kdysi byli samostatným národem, který měl své kmeny a jejich vůdce. Jsou velmi divocí, jejich život se podobá barbarům, je to velmi bojovný národ, vedli i dobovačné výpravy, ale často bojovali i mezi sebou, proto jejich žádná větší říše nevydržela dlouho pohromadě. Jsou 1,8 až 2,4 sáhu vysokí, mají zelenou pleť, z tlamy jim rostou nažloutlé kly, jejich vlasy a srst má temně černou

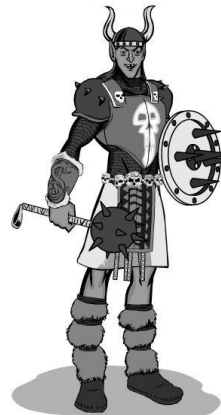
barvu s modrým nádechem.

Dnes se ještě najde nějaký malý kmen orků, jenž žije v lesích, přepadá cestovatele či útočí na skřetí osady. Dokonce jsou i záznamy o tom, že někteří se naučí i používat magii a to dokonce zakázanou temnou nekromancii. Potom tento černokněžník spojí pod svou nadvládou několik kmenů a začne býti problémem, ale naštěstí všichni takový byli zatím vždy odstraněni.

Jejich maximální věk je nízký, něco mezi barbarem a pulčíkem.

Uctívají Rendefa, jeho zuřivost a chaos, ale již zmínění černokněžníci vzývají Nekruse.

Skřeti



Dle jedné teorie jsou to předci goblinů a orků, proto jsou něco jako slabší verze obou dohromady, skřeti se přizpůsobovali svému prostředí a vyvíjeli se. V prostředí drsném a nehostinném, obzvláště v horách bylo zapotřebí větší sílu, odolnost a zuřivost když šlo o přežití se vyvinuli orci. Naopak v úrodných pláních a údolích se skřetům dařilo více a dosti se množili a nebylo třeba o potravu bojovat, ale spíše začali vymýšlet jak si vše usnadnit a zdokonalit se z nich stali goblini. Tuto teorii podporuje mnoho vědců, ale plno zlých jazyků jí zpochybňuje. Skřeti, ať už je teorie pravdivá či nikoliv, mají velmi průměrnou inteligenci a v síle či odolnosti se s orky také nemohou rovnat. Mají své kmeny, se kterými pořádají nájezdy, ale i válčí jednotlivé kmeny mezi sebou. Občas se spojují s orky při nějakých větších akcích. Vzhledem připomínají malé orky bez klů (velikostí od trpaslíka až po člověka), jejich kůže má různou barvu, dle toho kde žijí, nejznámější mají černou, žlutou a zelenou kůži, ale některé zprávy mluví i o hnědých a jiných druzích.

Trollové



Jsou to vyzáblí, vysocí a skřetu podobní tvorové s modrou či zelenou kůží, mají dlouhé špičaté uši, úzkou bradu. Z tlamy některým druhům čouhají dlouhé úzké kly. Jsou velice rychlí, mrštní a také krutí. Jejich zbraněmi jsou převážně oštěpy, vrhací sekery a různé palice, kladívka či sekery pro boj v tváří tvář.

Žijí v kmenových uskupeních a z mých pozorování usuzuji, že žijí velmi podobný život jako Lesní elfové, samozřejmě s jistými výjimkami. Ale i další podobností je to, že jako elfové mají svého druida, trollové mají šamana, který je obdařen nadpřirozenou mocí, těžko říci je-li to klasická magie či duchovní moc. Každopádně pokud vás nevyděsí tlupa po zuby ozbrojených trollů, jejich šaman by měl, jelikož jeho moc bývá opravdu veliká a v případě střetu, doporučuji nejdříve zabít jeho nejlépe střelnou zbraní ještě než zjistí co se děje.

Zlobr



Je velký humanoidní tvor velmi podobný Obru, dokonce se mu i mnohdy říká Skalní obr, nebo Jeskynní obr a tak podobně. Hlavní rozdíl mezi ním a obrem je v tom, že zlobr připomíná spíše oživlou skálu než člověka, je doslova jako by ho někdo uplácal z hlíny a kamenů.

Při boji s ním zahod'te všechny nemagické meče, dýky a jiné bodné či lehké sečné zbraně, jeho tvrdou „kůži“ prorazí jen drtivé zbraně jako jsou kladiva a palice, ale i velkou sekerou se vám to podaří. Jeho další slabinou je sluneční světlo, protože jakmile na něj dopadne v tu chvíli zkamení. Proto žije převážně v jeskyních a kobkách a málokdy vylézá ven, leda v noci.

Lykantropové



Prozatím neexistuje žádná vědecky podložená teorie o tom co lykantropie je. Někteří tvrdí, že je to nemoc, dokonce že i magického původu, jiní že je to přírodní vývoj. Ani sami Přírodní v tom nemají jednotný názor. Jedna část tvrdí, že za to může magie a přirovnávají to k nekromancii, že dotyčný se stane něčím jiným a nemá již svou vůli. Ti druzí zase tvrdí že je to dílo bohyně Terrany, že jde o jakési požehnání, přiblížení se přírodě a dotyčný je jejím vyvoleným. Techničtí nemají mnoho názorů na toto téma,

spíše je to nezajímá, ani se jim to nelíbí, ale ani jim to nevadí. Magičtí jsou v tomto přesně naopak, názorů je zde opravdu spoustu a o lykantropii se zajímají téměř všichni, je to pro ně velmi zajímavý úkaz, jež je třeba pořádně prostudovat, ale na ničem se zatím také neshodli.

Podívejme se na to, co je již zřejmé a to, že k tomuto jevu dochází vždy o půlnoci o úplňku, kdy je osoba pokousána nějakým zvířetem. Takto postižený se proměňuje na dané zvíře abnormálních rozměrů (většinou lidských či větších), tuto přeměnu dokážou povětšinou ovládat. Neovládají ji na začátku své proměny a poté vždy při úplňku, to se změní na svou zvířecí podobu a jsou naprosto neovladatelní, zuřiví, krvežízniví a po celou dobu úplňku stále hladoví.

Lykantropové jsou velmi odolní, jediná věc, která jim způsobí opravdové a téměř nezhojitelné zranění je stříbro. Ostatní obyčejné kovy jim způsobí zranění, jež se okamžitě zatáhnou a po ráně není ani památka, a ty nejvzácnější kovy (mitril, adamantit a meteorik) způsobí jen dočasná zranění, která se do několika minut zase zhojí. Magie je sice zraní, ale v porovnání s tím co by způsobila například člověku, jsou zranění třetinová.

Je známo několik druhů lykantropie a tyto známé druhy zde popíši, není ale vyloučeno že jich může být i více, ale zatím o nich není jediná zpráva.

Krysodlak



Ve své lidské podobě má protáhlé rysy, povětšinou předkus a vůbec jeho vzhled se blíží podobě krysy. Jeho zvířecí podoba je jako člověk velká krysa, umí chodit po zadních i po všech čtyřech. Jsou velice lstiví a mazaní, nejsou nijak zlí, ale myslí na sebe a své zájmy, mnohdy i rádi pomůžou, když z toho budou mít nějaký prospěch, ale v případě problémů kdykoliv vycouvají. Často se shlukují do skupin a zakládají různé organizace zabývající se krádežemi a přepadáváním.

Díky jejich křehčí stavbě těla nedokáží odolávat silným ranám, ani se ohánět velkými obouručními zbraněmi, dále jim to moc nejde se sekerou a dřevem. Navíc díky jejich zvířecí části jež mají v sobě, je ostatní zvířata nemají zrovna v lásce, proto málokdy jezdí na koni nebo chovají jiná zvířata.

Mají ale i své pozitivní stránky, a to je jejich obratnost, s níž dokáží snadno překonávat různé zámky či pasti, velmi lehko se propíší okolo, aniž by si toho někdo všiml. Dále dokáží velmi snadno rozpoznat jaká rostlina je léčivá a jaká naopak jedovatá (což je ta častější varianta, proč nějakou hledají).

Vlkodlak



Tento lykantrop je jeden z nejčastějších a nejnámějších. Je to zuřivý válečník, který když se změní, na velkého vlka je nemilosrdný proti nepřátelům. Často jsou zlí, ale najdou se i dobří vlkodlaci. Jsou dosti nelítostní, rychlí, poměrně silní a vytrvalí. Většinou žijí samotářským životem. V lidské podobě také nesou známky vlka, jsou zarostlejší, mají pohled šelmy a vůbec i z chování je poznat, že osoba trpí touto lykantropií.

Nejčastěji končí sputání za mřížemi nebo se stříbrem utáou hlavou.

Kočkodlak



Kočkodlak je obecný název pro více druhů lykantropů měnících se z humanoidní podoby do podoby velkých koček (tygrů, panterů, jaguárů a lvů). Jsou velice bystří, chytrí, mrštní a hbití a dosti silní. Pověštinou jsou spíše dobrého přesvědčení, ale najdou se i zlí kočkodlaci. Často se díky svým schopnostem dostanou do vedoucích pozic, jako generálové či vládci nějaké menší říše, kde spravedlivě vládou a schovávají svou identitu. Ale i u nich je může prozradit vzhled, kočičí rysy v obličeji, velmi zvláštní oči a jejich až moc ladné pohyby.

Medvědodlak



Již v lidské podobě je opravdu chlupatý a zavalitý, ale po proměně na medvěda je opravdu strašlivý. Podobně jako krysodlaci i medvědodlakům nezáleží na ostatních, ale trochu jiným způsobem, většinou žijí sami někde v divočině a jedinými přáteli, jež mají je zvěř, se kterou si velmi rozumí. Ostatní myslící národy a vůbec civilizaci nemají moc v oblibě, většinou se jim vyhýbají a někdy je i nesnáší kvůli tomu, jak se chovají k přírodě.

Osobně jsem měl tu čest jednoho potkat, žil v lesích Jižního Úvalu, kde měl zbudovaný srub. Žila s ním medvědice, kterou zachránil z lovecké pasti a jak mi sám prozradil, občas si s ní zalaškuje. Dokonce i pár vlků se k němu přijde ohřát a on je tu a tam přikrmuje, ale říkal mi, že nesmí spoléhat na jeho jídlo, aby nepřestali lovit a neztratili své instinkty.

Ještěrodlak



Jeho zvířecí podoba je velký ještěr se silnými čelistmi a ostrými drápy. Stejně jako plaz i on je studenokrevný, ale chladná je i jeho duše. Je velmi zlý a proradný, jde mu jen o jeho zájmy a to i kdyby to znamenalo jeho smrt. Často se spolčuje se skřety, orky nebo jinými podobnými národy, a když se tomu tak stane, téměř vždy se dostane do jejich čela jako jejich samozvaný král. Potom je z něj krutovládce a dobyvatel, ale podle všech záznamů v kronikách a spisech, většiny království, byl vždy takovýto tyran zabit a jeho armáda rozpuštěna.

Nemrtví



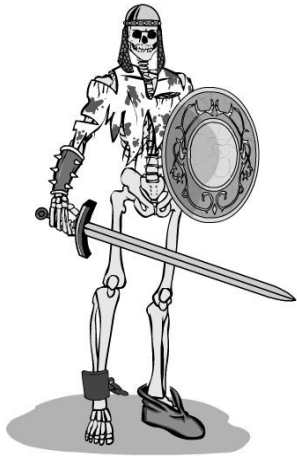
Jsou to zplozenci temných nekromancerů a černokněžníků, nebo jen těla padlých oživené přítomností zla a magie na určitém mystickém místě. Jde v podstatě o mrtvolu oživenou, jež se opět pohybuje, ale většinou jde o bezduché tvory bez vlastní vůle.

Zombie



Zombie je oživená mrtvola ještě v raném stádiu rozkladu, kdy zůstává maso stále na kostech. Tento tvor je velmi pomalý, ale za to odolný, stále nenasytný a zákeřný. Na svou oběť útočí svými rukama, jimiž ji trhá na kusy a občas i zuby. Nedokáže zpravidla použít žádnou zbraň či jiný nástroj. Jakož to nižší nemrtví, je-li stvořen nějakou osobou, je mu plně oddán a v případě smrti stvořitele může i kouzlo, jež ho stvořilo, přestat působit. Pohled na zombii je strašlivý obzvláště v doprovodu odporného zápachu, leckdy se stalo, že se dotyčný nemohl bránit, jelikož omdlel nebo se strachy nemohl ani hnout.

Kostlivec



Zde se již jedná o oživení těla ve velmi pokročilém stádiu rozkladu či magie, která ho probudila k životu, z jeho kostí servala všechno maso. Je složen pouze z kostí, které pomocí magie drží pohromadě, ale tyto magické pouta nejsou příliš pevná, proto je lze pořádnou ránou přerušit. Tento nemrtví je velmi rychlý a hbitý, umí efektivně využívat zbraně, štíty či jiné jednoduché nástroje. Díky nevelké pevnosti magických pout držících kosti pohromadě, téměř nikdy nenosí žádnou zbroj. Stejně jako zombie i kostlivec je nižší nemrtví a proto nemá svou vůli a v případě smrti toho, který ho stvořil, se může rozpadnout.

Ghúl



Je vytvořen podobně jako zombie či možná ještě dřív po smrti, ale magie zde použitá je již mocnější. Ghúl je již natolik soběstačný, že dokáže plnit i jednodušší úkoly, umí používat mnoho nástrojů, zbraní, štíty ale i obléci zbroj. Dokonce dokáže i stroze mluvit. Je to již i samostatně myslící nemrtví jakož to vyšší nemrtví, ale je stále plně oddán svému pánu.

Duch



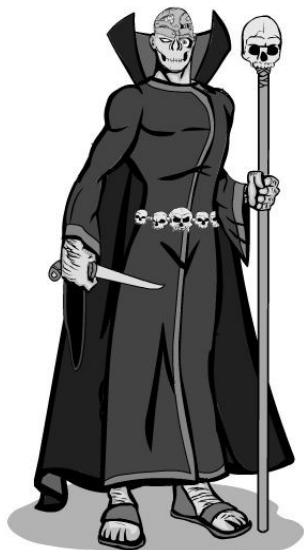
Při přeměňování mrtvého na ducha, nezáleží na stavu těla, ale pouze na tom, aby se tak stalo na místě, kde dotyčný zemřel a většina ostatků se tam také nacházela. Vypadá jak průzračná bytost, podobá se oběti, z níž byl oživen, rysy tváře a jiné znaky o koho šlo, jsou pokroucené a vypadá jako oběť krutého a dlouhého mučení. Duch je považován také za vyššího nemrtvého a jako takový má svou vůli, ale musí poslouchat svého stvořitele. Záleží na přání moci, jenž ho stvoří, jestli bude pouze oddaný služebník, či duch s pamětí a vědomím zemřelého. Ve druhém případě může duch konat dle své původní vůle, ale když mu jeho pán řekne, musí udělat, říct či cokoliv jiného co je po vůli jeho pánu. Jakýkoliv obyčejný předmět projde skrze ducha a on může procházet skrze ně. Jediné co ho dokáže, zastavit jsou nejvzácnější kovy (mitril, adamantit a meteorik), očarované předměty (magické zbraně, zbroje, štíty atd.) a nakonec kouzla.

Přízrak



Patří mezi tzv. nejvyšší nemrtvé, je jakousi vyšší verzí ghúla či spíš kombinace ghúla a ducha. Stejně jako ghúl umí používat zbraně, případně zbroje a štíty, ale také různé nástroje a jiné složité věci. Je ale zranitelný stejně jako duch pouze nejvzácnějšími kovy, magickými zbraněmi a kouzli, zranění způsobená něčím jiným mu okamžitě srostou, navíc podobně jako duch má vědomí a paměť oběti, ale již ne spoutanou kouzlem, nýbrž zvrácenou a pokřivenou, všechny jeho vzpomínky jsou změněny tak, aby hráli jeho pánu do karet. Přízrak, již bere svého stvořitele za svého velitele nebo mocného přítele, ke kterému vzhlíží, který mu pomůže zničit ty živé, ti, jež mu nejvíce ublížili. Ale toto pouto není velmi pevné, jsou známy případy, kdy přízrak zabil černokněžníka, svého stvořitele a postavil se do čela jeho nemrtvé armády a byl ještě krutější než on. Proto si myslím, že nekromancer, jež oživuje přízrak, si hraje s ohněm a velmi riskuje.

Lich



Je to ve své podstatě přízrak, ale jako oběť musí být použit mrtvý mág, navíc je kouzlo nějak umocněno. Nikdy jsem nepřišel na to jak, ale poté nejen, že zná všechny schopnosti a kouzla, jež dotyčný uměl, ale navíc ovládá nekromancii a plno jiných dalších a nám zatím neznámých schopností. Největší záhadou je to pomocné kouzlo či rituál nebo to co způsobí, že se z něj stane lich a ne přízrak mága. V jedné dávné kronice jsem našel i záznam, ve kterém se tvrdí, že jeden lich vládl několik staletí v ruinách starého hradu a nikdo nebyl schopen ho zabít, ale nakonec se to zdařilo, byl totiž nalezen předmět, do něhož ukryl svůj život. Věci kolem lichů jsou dnes pro nás stále záhadou.

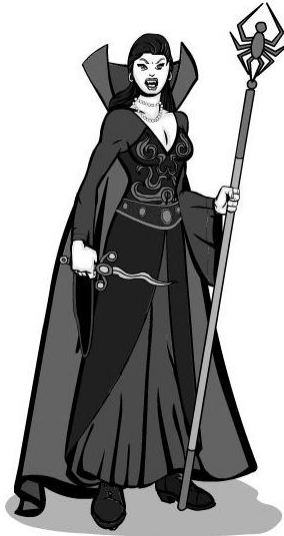
Kostěný drak

-něco-

Přízračný drak

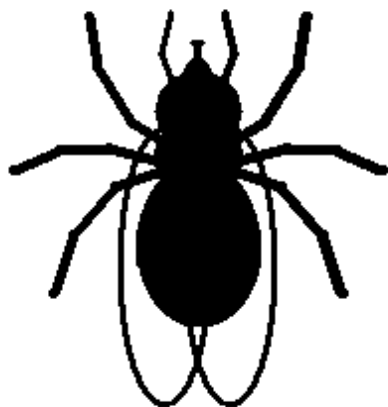
-něco-

Upíři a Vampírismus



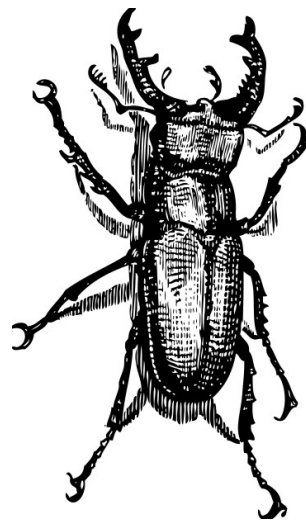
Bohužel se neví jak vznikají, kde a jak se objevují. Jedno se ale ví, jsou to nemrtví, respektive jejich srdce netlučou. Další o nich známá věc je ta, že kdykoli někoho zabijí, vysají z něho krev a tento jedinec ožije jako taková zombie, která je ale o dost chytřejší a rychlejší a má stále žízeň a chce sát krev ze

Hmyz



Nebudu zde popisovat klasické druhy, o nichž pojednává můj Atlas hmyzu, ale zde popíši ty velké a nebezpečné druhy, jež se mnohokrát stali zkárou dobrodruhů.

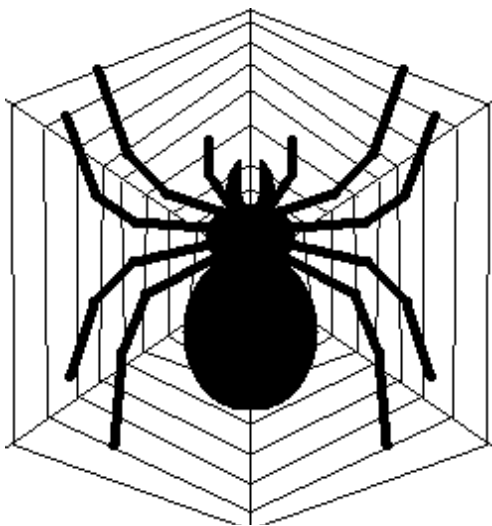
Brouk Ohnivec



Tento brouk velikosti kance s hnědým až rudým krunýřem je velmi nebezpečný. A to nejen pro jeho velká kusadla, ale jak už název napovídá, dokáže se rozžhavit a vyšlehnout kolem sebe spalující plamen. Stane se tak vždy, když dostane zraňující ránu. Proto se s ním lze nejlépe vypořádat nějakou střelnou, vrhací či palnou zbraní nebo jakkoliv na dálku třeba pomocí magie.

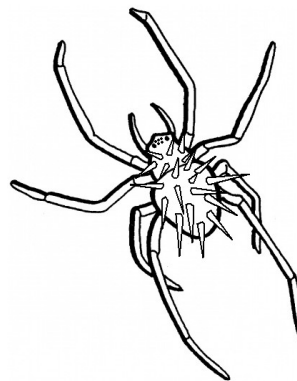
Naprosto bych ale doporučil, všem ohnivým mágům at' se jim vyhne velkým obloukem, jelikož proti ohni a žáru v jakékoliv podobě, včetně magie, jsou imunní. Je to v jejich krunýřích, které jsou žáruvzdorné. Zato v chladu velmi křehnou. A právě díky svým krunýřům jsou vyhledáváni a loveni, z nich se dají vyrobit štíty, zbroje či jiné ohni odolné předměty.

Pavouci



Je jich spousta druhů, někteří jsou velcí a nebezpeční, jiní zas tak nevypadají, ale mají prudký jed či velmi odolné, zákeřně lepkavé pavučiny.

Ostnatý pavouk



Tento druh je velmi nebezpečný a mnoho lidí doplatilo na to, že ho podcenili. Ostnatý pavouk dostal svůj název podle toho že jeho tělo je pokryto ostny, tyto ostny dokáže vystřelovat na velkou vzdálenost a ani zbroj nemusí proti nim ochránit. Když se vám povede dostat k němu na blízko samozřejmě umí i pořádně kousnout, ale jedovatý není, ani pavučiny nesnová.

Je vyhledáván převážně pro své hroty, někteří je dokonce vyhledávají se štíty vycpanými slámou a nechají na sebe střílet hroty pavouků, které potom vyndají, upraví a velmi draze prodají jako velmi kvalitní vrhací dýky. Hroty jsou totiž velmi ostré, se zpětnými háčky, naprosto lehké a tvrdé jako ocel, někdy i tvrdší a navíc dokud se opravdu nezničí, nepotřebují brousit.

Pro ty jenž by se s ostnatým pavoukem setkali, doporučuji se něčím krýt a utíkat.

Elementálové



Toto jsou tvorové stvořeni přímo živlem, podobná je i jejich nátura jako živela sám. Většinou jsou vyvoláni nějakým kouzelníkem či někým jiným jenž ovládá magii nebo se i v ně mohou proměnit.

Ohnivý elementál



Je ztělesněním ohně, vzteku a zuřivosti. Je-li vyvolán či se mág v něj změní okamžitě začne útočit na své nepřátele a spalovat je na popel.

Proti němu je nejlepší vodní a zemní magie nebo i obyčejná voda či hlína, písek, vzdušná magie na něj nijak zvlášť nepůsobí a ohnivá ho posiluje a léčí. Zbraně mu působí malá zranění, ale i tak lepší nežli nic.

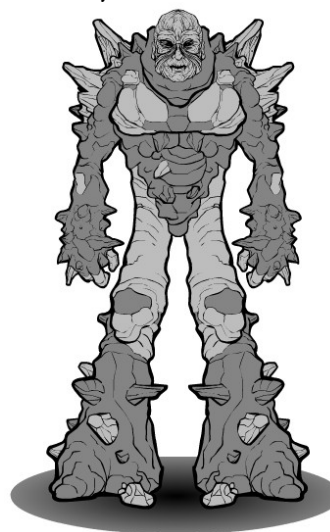
Vodní elementál



Nejčastěji vypadá jak nějaký ledový golem, který si razí cestu mezi nepřáteli a vytváří z nich ledové sochy jednoho po druhém, všichni zmrznou na kost, někdy také rozstříkuje kyselinu. Jeho typická charakteristika je klid'as, nikam nespěchá, ale ani nezdržuje, prostě udělá co má a zmizí.

Proti vodnímu živlu všeobecně nejlépe působí oheň a vzduch, ale také kouzla školy ohně a vzduchu, naproti tomu magie země se ho ani netknou. Samozřejmě i u něj platí, že kouzla vody ho podporují a zbraně způsobují lehká zranění.

Zemský elementál



Zemský elementál je opravdu gigant, vypadá trochu jako zlobr, ale vyšší a štíhlejší, opravdu jako kus oživé skály. Není nijak extra pohyblivý, ale nijak mu to nebrání v práci, jde si dál v před a vše co se mu postaví do cesty zkamení nebo je rozdrčen jeho pěstmi. Jeho rysem je vytrvalost, neustane ve svém snažení dokud není hotovo.

Je jako skála a skálu dokáže poškodit jen vzduch či voda/mráz neboli i vzdušná a vodní magie. Ohnivá mu nevádí a zemní ho vyživuje. Obyčejné zbraně způsobují praskliny na jeho těle tak dlouho než se rozpadne.

Vzdušný elementál

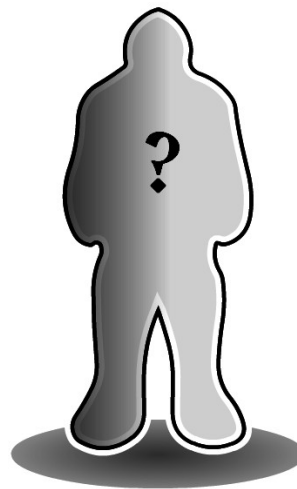


Vypadá jako řítící se tornádo plné kouře. Je velmi náladový chvíli tak chvíli onak. Každý kdo mu vstoupí do cesty je prudce roztočen a odhozen občas z něho vyšlehnou i blesky.

Ublíží mu jen magie ohně a země, vodní magie je k němu netečná a vzdušná ho zásobí energií. Z těch obyčejných věcí mu působí i klasické zbraně chabé zranění, ale nejlépe je před ním zapálit oheň, jenž z něj

vysaje sílu či se skrýt za nějakou velkou překážku (nejlépe skálu, dům by mohl strhnout) a on ve snaze jí vytrhnout ze země vyčerpá svou sílu.

Elementál světlé a černé magie



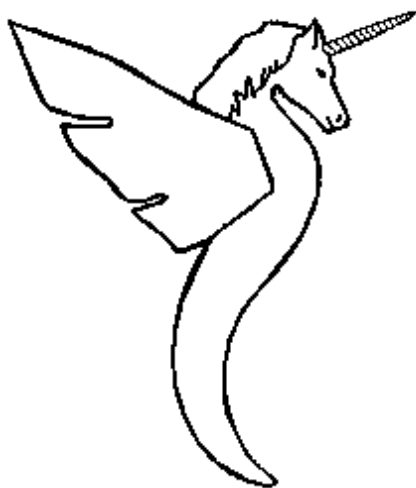
Proslýchá se, že i světlá magie jako taková a temná, nazývaná též jako zakázaná či černá, magie mají také své „elementály“ - zplazence plné magie.

Ten světlé magie by měl být vlídný a dobrý, chrání ty jež ho vyvolali.

„Elementál“ černé magie je krutý zlý a neovladatelný, ale jelikož veškeré knihy s tímto učením byli spáleny těžko říci jak to doopravdy je.

Nalezl jsem jen zmínku o tom že před nějakými tisíci dvěma sty lety se jednomu arcimágovi povedlo vyvolat světlého „elementála“ na ochranu své věže, ale nic víc. Od té doby, pokud je nám známo, se nepodařilo žádnému tvorovi něco takového.

Mystičtí tvorové



Mnohdy jsou špatně nazýváni „Magičtí tvorové“, ale často ve skutečnosti nemají s magií nic společného.

Fénix



Tento mystický pták je přímo legendou. Nalezl jsem několik spisů o jeho spatření, ve kterých se píše, kde byl viděn, ale jak se tam objevil nebo odkud přilétl to již ne, ale jisté je, že se nejčastěji zjevuje při nějakých konfliktech. Další o něm známou věcí je jeho možné vyvolání mocným mágem, ale ještě se ho nikdy nepodařilo ovládnout jako jiné

vyvolané tvory.

Je to tvor čistého ohně, zároveň zvíře ale inteligentní. Jakmile může začne vše spalovat, všechno hořlavé (včetně lidí) pohltí. Je-li zabit zůstane po něm vejce, které se nakrmí okolním žářem a Fénix opět povstane, proto je třeba zničit i vejce. Po vejci zbude jen prach, který velmi ceněnou komoditou pro alchymisty. Na Fénixe platí zásadně chlad, voda a vůbec vodní magie, klasické zbraně mu způsobují malá zranění.

Beztvářný



Tato podivná vznášející se postava se objevuje na místech, kde se něco děje, většinou když se děje něco opravdu velkého. Nikdo neví pořádně kdo nebo spíš co to je. Jeho podoba je vždy stejná postava v tmavém plášti s něčím co asi má být tvář či obličej, ale nejde v ní rozeznat žádný rys, nemá oči, nemá ústa nos prostě nic, jen takové protáhlé cosi.

Tato bytost dělá různé kousky, umí pozastavit čas, mizí a zase se objevuje, svým obětem prohazuje předměty jež mají zrovna v rukách. Neví se je-li zlý, dobrý či vůbec jaký je a proč dělá to co dělá.

Boj proti němu? Mnozí to zkoušeli, a buď zemřeli nebo se jim to nebylo nic platné. Žádná zbraň ani dosud známé kouzlo mu nedokázalo ublížit, nic ho neovlivní v tom co dělá.

Mantikóra



Tato bestie vypadá jako podivný lev, s dračími křídly, hřívou plnou ostnů a na konci ocasu má jedovou žlázu zakončenou několika hroty. Je velmi nebezpečná, umí létat, svou obět může rozdrásat svými pařáty, rozdrtit v tlamě plné zubů či bodnout a otrávit svým ocasem. Její jed je velmi silný a rychlý, po zranění začíná paralyzovat svou obět, končetinu po končetině, než ji úplně zahubí.

Mantikóra žije většinou osaměle v nějaké jeskyni či na nějakém vršku kde si udělá „hnízdo“. Častokrát si do něho odnese nějaké ty lesklé věcičky podobně jako straka, akorát že ty její jsou opravdu ze zlata, stříbra, mitrilu a tak podobně.

Při boji s ní si počínejte obezřetně a stále sledujte, kde se nachází její ocas. Další věc, kterou budete potřebovat je výdrž, jelikož mantikóra je velmi odolná a její zabití trvá dlouho.

Magadoni



Tyto chlupaté stvůry podobající se bájně horské potvoře ze severu, podle legendy kdysi bývali mágové, jenž se specializovali na kouzla proměny a z jejich stálého používání se změnili v něco mezi člověkem, zvířetem a bestii. Prý se potom ještě zkřížili se zvířaty do podoby jenž známe dnes.

Jsou to tvorové vzhledem připomínající něco mezi opicí a medvědem, se světlou srstí, v obličejí mají jakoby lidské rysy. Mají krátké, ale ostré zuby, jejich spáry stojí také za zmínku, dvě rukám podobné končetiny se třemi prsty zakončené dlouhými ostrými drápy. Toto však nejsou ty nejhorší zbraně jenž Magadoni mají, umí totiž spontánně sesílat některá kouzla. Běžně metají blesky z očí a v dlaních se jim vytváří ohnivé koule, jež metají na nepřátele. Ale i plno jiných kousků umí, jako třeba teleportaci, neviditelnost atd.

Jsou velmi odolní na vodní a vzdušnou magii, ohnivá jim škodí ale zemská jim vadí nejvíce. Obyčejnými zbraněmi je lze také zabít, ale trvá to déle.

Draci



Kostěný drak

a

Přízračný drak

*Byli již popsáni v kapitole **Nemrtví**.*

Draků je mnoho druhů a nelze se tedy na ně dívat jako na celek. Jednotlivé odrůdy se liší povahou, způsobem života či inteligencí. Někdy jde totiž o velmi inteligentní bytosti jindy zase o „tupá“ zvířata.

Bílý drak

Mraziví výdech, který Bílý drak vypouští na svou oběť, zmrazí vše v dosahu na kost.

Černý drak

Vydechne-li Černý drak, vypustí na nepřátele jakýsi „stín“, vše co se v něm octne velmi rychle umírá.

Hnědý drak

Dech hnědého draka je něco mezi jílem a pískem, který dokáže servat i maso z kostí.

Modrý drak

Prudký proud vody, jenž udělá i do skály otvor, natož teprve do svých nepřátel.

Rudý drak

Z jeho tlamy vyšlehne velmi žhavý plamen.

Zelený drak

Vydechuje spršku velmi silné kyseliny, ta lehko rozpustí zbroj i její obsah.