

GHÚL (*Ghoul*)

Klasifikace MK: XX

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 mûrami. Hlasitě skučí a občas kolem sebe hází různými předměty, v zásadě je však velice prostomyslný a v případě, že na něj někdo narazí, přinejhorším výhruzně 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

Hafonové pocházejí z jihovýchodní Anglie. Až na rozeklaný ocas se velice podobají foxteriérovi. Hafon 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 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.

H A S T R M A N E C *(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, jezdec pozře a jeho vnitřnosti nechá vyplout na hladinu. Správnou metodou, jak hastrmance přemoci, je pomocí umístovacího 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 čtyřiařiceti hodin vylíhne mládě. Mládě hipogryfa by nejpозději 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.

četl Auble knihy Jagerid?

H R A B Á K (*Niffler*)

Klasifikace MK: XXX

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 sice 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.

H R B O U N (*Murtlap*)

Klasifikace MK: XXX

Hrboun je krysovitý tvoreček, kterého najdeme v pobřežních oblastech Británie. Na hřbetě má výrůstek, připomínající vzhledem mořskou sasanku. Jestliže se tyto výrůstky naloží a sní, podporují odolnost vůči kletbám a uřknutím, příliš velká dávka však může vyvolat růst odpudivých rudých chlupů v uších. Hrbouni se živí koryši a nohama každého, kdo je natolik neopatrný, že na ně šlápne.

H U Ň Á Č (*Porlock*)

Klasifikace MK: XX

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

*to znamená, že Hagrid si určitě osmejdává
mýdka sežene*

JEDNOROŽEC (*Unicorn*)

Klasifikace MK: XXXX⁵⁾

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 velice 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.

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 kentauru a vodní lid.

⁶⁾Jednorožec se v mudlovském tisku stejně jako víla těší vynikající pověsti – v tomto případě oprávněně.

JEDOMET (*Lobalug*)

Klasifikace MK: XXX

Jedomet se vyskytuje na dně Severního moře. Je to deset palců dlouhý primitivní tvor, který sestává z gumovité chrlicí rourky a jedového váčku. Ocitne-li se v ohrožení, smrští svůj jedový váček a postříká útočnicka 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 rybařil 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 kdekoli 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 ubít je k smrti. Karkulinky jsou nejrozšířenější v severní Evropě.