



PHANTASTISCHE TIERWESEN
&
WO SIE ZU FINDEN SIND

Newt Scamander

Dieses Buch gehört:

Harry Potter



DIESES BUCH GEHÖRT

Harry Potter

und auch Ron Weasley
weil meins aus dem Leim gegangen ist
und warum kaufst du dir kein neues?

Schreib doch in dein eigenes Buch,
Hermine

du hast am Samstag so viele
Stinkbomben gekauft, ein neues
Buch wäre besser gewesen

Stinkbomben an die Macht!

Danksagung

Der Carlsen Verlag und *Comic Relief* danken all denen, die bei der Entstehung und Verbreitung dieses Buches mitgewirkt und zugunsten von *Comic Relief* w~~f~~ Einnahmen verzichtet haben:

Klaus Fritz für die Übersetzung
Richard Hörne für die Umschlaggestaltung
und Polly Napper für das Obscurus-Logo
Borregaard Hellefos Aktieselskabet für das Papier
Ebner Ulm für den Druck
Matthäus Salzers Söhne Papierfabrik für das Vorsatzpapier
Forest Alliance, Achilles Papierveredelung,
Fiebig & Schillings GmbH
und GGP Media GmbH, Pößneck
für Deckenherstellung und Bindung
L+T, Oppurg für die Logistik
Koch, Neff & Oettinger, Stuttgart, für die Auslieferung
Michael Behrent (Ahrens & Behrent, Mentner)
für die PR-Beratung

Dem Buchhandel in Deutschland, Österreich und der Schweiz

und natürlich J. K. Rowling, die dieses Buch geschrieben hat
und großzügig ihr gesamtes Autorenhonorar dafür
an *Comic Relief* spendet.

NEWT SCAMANDER

**PHANTASTISCHE
—TIERWESEN—
UND WO SIE ZU FINDEN SIND**

Sonderausgabe
mit einem Vorwort von
ALBUS DUMBLEDORE

Aus dem Englischen von
Klaus Fritz

CARLSEN

in Zusammenarbeit mit



bscurus Books

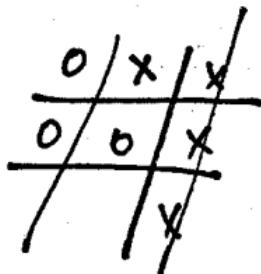
WINKELGASSE 18A, LONDON



a - - - - a n - - - l a

g s y d e
r f j p k b

Harry
liebt die
Maurierende
Augen



Alle deutschen Rechte bei Carlsen Verlag GmbH, 2001

Text Copyright © J. K. Rowling 2001

Illustrations and original hand lettering Copyright © J. K. Rowling

Originalverlag: Bloomsbury Publishing, London 2001

Originaltitel: Fantastic Beasts and Where to Find Them

Aus dem Englischen von Klaus Fritz

Umschlagentwurf: Richard Hörne

Umschlagtypographie und deutsches Lettering: Doris K. Künster

Druck: Ebner Ulm

Bindung: GGP Media-GmbH, Pößneck

ISBN 3-551-55306-8

Printed in Germany

INHALT

Über den Autor	VI
Vorwort von Albus Dumbledore	VIII
Einführung von Newt A. E L. Scamander...	XI
Über dieses Buch	XI
Was ist ein Tierwesen?.....	XIII
Eine kurze Geschichte der Wahrnehmung phantastischer Tierwesen durch die Muggel.....	XX
Im Verborgenen lebende magische Tierwesen.....	XXIV
Sichere Lebensräume.....	XXVII
Verkaufs- und Züchtungskontrollen	XXVIII
Ich-seh-nicht-recht-Zauber.....	XXVIII
Gedächtniszmauber.....	XXIX
Das Amt für Desinformation	XXDC
Sinn und Zweck der Magizoologie	XXXI
Klassifizierung durch das Zaubereiministerium.....	XXXIII
Lexikon phantastischer Tierwesen	1

=CHUDLEY CANNONS=
ich will keine Gurkentruppe in
meinem Buch haben!
Weasley

ÜBER DEN AUTOR-

hübscher Name

 Newton (»Newt«) Artemis Fido Lurch Scamander wurde 1897 geboren. Seine Mutter, eine begeisterte Züchterin hochmodischer Hippogreife, bestärkte ihn in seiner Leidenschaft für phantastische Tierwesen. Er besuchte die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei und trat nach dem Abschluss ins Zaubereiministerium ein, wo er in der Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe arbeitete. Nach zwei Jahren im Amt für die Neuzuteilung von Hauselfen, die er als »äußerst nervenaufreibende Zeit« bezeichnet, wurde er in die Behörde für Phantastische Tierwesen versetzt, wo er dank seines immensen Wissens über fremdartige magische Tiere rasch Karriere machte.

Obwohl Scamander fast allein verantwortlich war für die Einführung des Werwolfregisters im Jahr 1947, ist er nach eigenem Bekunden vor allem stolz auf das 1965 erlassene Verbot experimenteller Züchtung, das der Erzeugung neuer und unbezähmbarer Monster in Britannien wirksam den Riegel vor schob. Mr Scamanders Tätigkeit im Amt für Drachenforschung und Drachenzähmung war mit vielen Forschungsreisen ins Ausland verbunden, die ihm reichlich Gelegenheit boten, Stoff für seinen

nun in zweiundfünfzigster Auflage erscheinenden Weltbestseller *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* zu sammeln.

Lurch Scamander wurde 1979 der Merlin-Orden zweiter Klasse verliehen in Anerkennung seiner Verdienste in der Erforschung magischer Tierwesen, der Magizoologie. Seinen Ruhestand verbringt er in Dorset, gemeinsam mit seiner Frau Porentina und den Hausknieseln Hoppy, Milly und Mauler.

VORWORT

Ich fühlte mich aufs Höchste geehrt, als mich Lurch Scamander bat, ein Vorwort zu dieser ganz besonderen Ausgabe der *Phantastischen Tierwesen* beizusteuern. Bereits seit der ersten Auflage ist Lurchs Meisterwerk ein anerkanntes Lehrbuch an der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei, und ihm haben wir zu einem großen Teil die anhaltend guten Prüfungsergebnisse unserer Schülerinnen und Schüler in Pflege magischer Geschöpfe zu verdanken. Freilich ist dies kein Buch allein für das Klassenzimmer. Zu einem richtigen Zaubererhaushalt gehört unbedingt eine Ausgabe der *Tierwesen*, deren Blätter schon die Vorfahren durchgewalkt und abgegriffen haben, sei es auf der Suche nach dem besten Mittel, um den Rasen von Horklumps zu befreien, nach einem Fingerzeig zur Deutung der trauererfüllten Schreie des Augurey oder einer Entziehungskur für den geliebten kleinen Knuddelmuff, der sich angewöhnt hat, aus der Kloschüssel zu trinken.

Mit der vorliegenden Ausgabe ist jedoch ein höherer Zweck verknüpft als die bloße Belehrung der Zaubererschaft. Das noble Verlagshaus Obscurus macht nun zum ersten Mal in seiner Geschichte eines seiner Bücher auch Muggeln zugänglich.

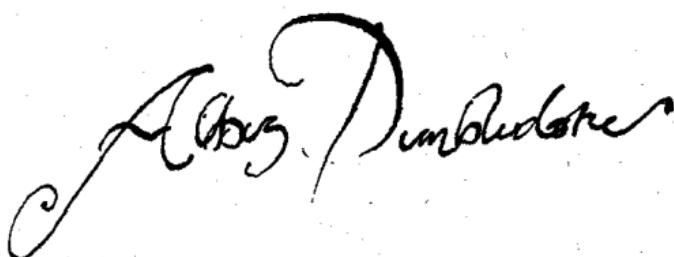
Da die Arbeit von Comic Relief im Kampf gegen einige der schlimmsten Erscheinungen menschlichen Leidens in der Muggelwelt durchaus bekannt ist, sei an dieser Stelle ein erläuterndes Wort an meine Mitzauberer gerichtet. Ihr mögt also erfahren, dass wir nicht die Einzigen sind, die um die heilende Kraft des Lachens wissen, auch den Muggeln ist sie vertraut. Sie machen sich diese glückliche Fügung auf höchst findige Weise zunutze, indem sie Gelder sammeln, die dazu beitragen, Menschenleben zu retten und Notleidenden zu helfen — und dies ist eine Form der Magie, um die wir alle bemüht sind. Comic Relief hat seit 1985 174 Millionen Pfund gesammelt (vierunddreißig Millionen, achthundertundzweiundsiebzig Galleonen, vierzehn Sickel und sieben Knuts).

Heute nun ist es der Zaubererwelt eine besondere Ehre, Comic Relief in seiner Arbeit zu unterstützen. Sie halten einen Nachdruck von Harry Potters persönlichem Exemplar der *Tierwesen* in Händen, mit samt den von ihm und seinen Freunden hinterlassenen lehrreichen Anmerkungen. Zwar stimmte Harry dem Nachdruck dieses Buches in seiner vorliegenden Form nicht ohne ein gewisses Widerstreben zu, doch unsere Freunde von Comic Relief sind überzeugt, dass seine kleinen Randbemerkungen den unterhaltsamen Tenor dieses Werks noch unterstreichen werden. Auch Mr Lurch Scamander, der

sich bereits seit langem mit der immer wieder aufs Neue in Angriff genommenen handschriftlichen Verzierung seines Meisterwerks abgefunden hat, ist mit dieser Ausgabe einverstanden.

Diese Neuauflage der *Phantastischen Tierwesen* ist sowohl bei *Flourish & Blatts* als auch in Muggel-Buchhandlungen erhältlich. Zauberer, die zusätzliche Spenden loswerden wollen, mögen sich an Gringotts Zaubererbank wenden (fragen Sie nach Griphook).

Nun bleibt mir nur noch ein Hinweis. Jeder, der bis hierher gelesen hat, ohne das Buch zu erwerben, sei gewarnt, dass es mit einem Klaufuch belegt ist. Übrigens möchte ich bei dieser Gelegenheit allen Muggeln, die das Buch kaufen, versichern, dass die hier beschriebenen lustigen Geschöpfe frei erfunden sind und Ihnen nichts anhaben können. Den Zauberern sei nur eins gesagt: *Draco dormiens nunquam titillandus*.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Albus Dumbledore". The signature is fluid and cursive, with a large, sweeping initial 'A' and 'D'. The name is written in a single continuous line.

EINFÜHRUNG

ÜBER DIESES BUCH

Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind stellt die Frucht vieler Jahre des Reisens und Forschens dar. Jahrzehnte sind vergangen, doch noch immer sehe ich den siebenjährigen Zauberer vor mir, der Stunde um Stunde in seinem Zimmer verbringt und Horklumps zerschneidet, und ich denke ein wenig neidisch an all die Reisen, die noch vor ihm liegen: Vom dunkelsten Dschungel in die gleißende Wüste, von den Gipfeln der Berge in die unergründlichen Sümpfe pflegte dieser einst mit Hor-klump-Fetzen beklebte Junge als Erwachsener dann jenen Tierwesen nachzuspüren, die auf den folgenden Seiten beschrieben sind. Ich erkundete versteckte Bauten, Höhlen und Nester auf fünf Kontinenten, studierte die eigentümlichen Gewohnheiten magischer Tierwesen in unzähligen Ländern, wurde Zeuge ihrer magischen Kräfte, gewann ihr Vertrauen und musste sie gelegentlich auch mit meinem Reisekessel in die Flucht schlagen.

Phantastische Tierwesen wurde im Jahre 1918 von Mr Augustus Worme vom Obscurus Verlag in Auftrag gegeben, der mich freundlicherweise bat, in

Erwägung zu ziehen, ob ich nicht für sein Haus ein maßgebliches Handbuch der Tierwesen schreiben wolle. Damals war ich nur ein kleiner Angestellter im Zaubereiministerium, und ich packte diese Gelegenheit sofort beim Schöpfe, nicht nur, um mein klägliches Gehalt von zwei Sickeln die Woche aufzubessern, sondern auch, um meine Freizeit mit Reisen um die Erde zu verbringen, immer auf der Suche nach neuen magischen Tierarten. Der Rest ist Verlagsgeschichte: *Phantastische Tierwesen* erscheint inzwischen in der zweifünfzigsten Auflage.

In dieser Einführung möchte ich einige der am häufigsten gestellten Fragen beantworten, die seit der Erstveröffentlichung dieses Buches im Jahr 1927 allwöchentlich in meinem Postsack landen. Zunächst zur wichtigsten Frage überhaupt: Was ist ein Tierwesen?

großes haariges Ding mit zu vielen Beinen
↑

WAS IST EIN TIERWESEN?

Die genaue Bestimmung des »Tierwesens« war jahrhundertelang umstritten. Neulinge im Studium der Magizoologie mag dies überraschen, und deshalb wollen wir die Schwierigkeit zunächst einmal klarer umreißen, indem wir uns drei unterschiedliche Arten magischer Geschöpfe genauer ansehen.

Werwölfe leben die überwiegende Zeit in menschlicher Gestalt (ob nun als Zauberer oder Muggel). Einmal im Monat, bei Vollmond, jedoch verwandeln sie sich in wilde, vierbeinige Bestien, die nur Mord im Sinn haben und kein menschliches Gewissen kennen.

Das Verhalten des Zentauren unterscheidet sich deutlich von dem des Menschen; Zentauren leben in der Wildnis, lehnen es ab, sich zu kleiden, und halten sich am liebsten gleichermaßen fern von Zauberern wie von Muggeln, während doch ihr Verstand durchaus dem menschlichen gleichkommt.

Trolle sind von menschenähnlicher Gestalt, sie gehen aufrecht, man kann ihnen ein paar einfache Wörter beibringen, und doch sind sie weniger klug als das dümmste Einhorn und besitzen keine magischen Fähigkeiten im eigentlichen Sinne, abgesehen von ihrer gewaltigen und unnatürlichen Körperfunktion.

Wir stellen uns nun die Frage: Welches dieser

Geschöpfe ist ein »Zauberwesen« — das heißt ein Geschöpf, dem einklagbare Rechte in der magischen Welt zustehen sowie eine Stimme in Angelegenheiten ihrer Regierung — und welches dieser Geschöpf! ist ein »Tierwesen«?

Frühe Versuche, festzulegen, welche magische Geschöpfe als »Zauberwesen« bezeichnet werden sollten, waren äußerst grobschlächtig.

Burdock Muldoon, im vierzehnten Jahrhunder der Vorsitzende des Magischen Rats¹, verfügte damals, jedes Mitglied der magischen Gemeinschaft das auf zwei Beinen gehe, solle fürderhin die Stellung eines »Zauberwesens« genießen, alle anderer hingegen sollten »Tierwesen« bleiben. In freundschaftlichem Geiste berief er alle »Zauberwesen« zu einem'Gipfeltreffen mit den Zauberern ein, um die neuen magischen Gesetze zu erörtern, und stellte zu seiner größten Bestürzung fest, dass er sich verschätzt hatte. Im Versammlungssaal wimmelte es von Kobolden, die auch noch alle Zweibeiner mitgebracht hatten, die sie hatten auftreiben können. Bathilda Bagshot beschreibt dieses Schauspiel in ihrer *Geschichte der Zauberei*:

Man verstand kaum sein eigenes Wort durch das Gekreisch der Diricawls, das Klagen der

¹ Der Magische Rat war der Vorläufer des Zaubereiministeriums.

Augureys und den nicht enden wollenden markerschütternden Gesang der Fwuuper. Während die Zauberer und Hexen genervt in ihren Unterlagen blätterten, schwirrten ihnen allerlei Wichtel und Feen giggelnd und schwatzend um die Köpfe herum. Ein gutes Dutzend knüppelbewehrter Trolle machte sich daran, das Mobiliar kurz und klein zu schlagen, und Säbberhexen schwebten umher auf der Suche nach fressbaren Kindern. Der Ratsvorsitzende stand auf und wollte das Treffen eröffnen, rutschte jedoch auf einem Hau-fen Porlock-Mist aus und rannte fluchend aus dem Saal.

Wie wir sehen, war der bloße Besitz zweier Beine keine Gewähr dafür, dass ein magisches Geschöpf Anteil an den Fragen der Zaubererregierung nehmen konnte oder wollte. Der verbitterte Burdock Muldoon schwor daraufhin allen weiteren Versuchen ab, neben den eigentlichen Zauberern noch weitere Angehörige der magischen Gemeinschaft in den Magischen Rat aufzunehmen.

Muldoons Nachfolgerin, Madame Elfrida Clagg, unternahm den Versuch, die »Zauberwesen« neu zu bestimmen, in der Hoffnung, engere Bande zu anderen magischen Geschöpfen knüpfen zu können.

»Zauberwesen«, verkündete sie, seien all jene Wesen, die der menschlichen Sprache mächtig seien. Wer immer sich den Ratsmitgliedern verständlich machen konnte, wurde daher zum nächsten Treffen eingeladen. Doch von neuem traten Schwierigkeiten auf. Einige Trolle, denen die Kobolde ein paar schlichte Sätze beigebracht hatten, machten sich wie schon beim vorigen Treffen daran, den Saal in Kleinholz zu verwandeln. Jarveys rasten zwischen den Stuhlbeinen umher und zerrten nach Lust und Laune an den Fußgelenken der Ratsmitglieder. Wohl nahm diesmal eine große Delegation von Geistern teil (die unter Muldoon noch ausgeschlossen worden waren mit der Begründung, sie gingen nicht auf zwei Beinen, sondern glitten), doch sie verließen empört den Saal, und zwar, wie sie später erklärten, wegen »der im Rat herrschenden schamlosen Bevorzugung der Bedürfnisse der Lebenden gegenüber den Wünschen der Toten«. Die Zentauren, die unter Muldoon als »Tierwesen« eingestuft worden waren und nun, unter Madame Clagg, als »Zauberwesen« galten, weigerten sich, an der Ratsversammlung teilzunehmen, aus Protest gegen den Ausschluss der Wassermenschen, die sich über Wasser ausschließlich auf Meerisch verständigen konnten.

Erst im Jahre 1811 fand man Bestimmungen, auf die sich der überwiegende Teil der magischen Ge-

sein wollen;³ unterdessen wurden die Werwölfe jahrelang zwischen der Tierwesen- und der Zauberwesen-Behörde hin- und hergeschoben; zur Zeit der Niederschrift dieses Buches gibt es ein Werwolf-Unterstützungsamt innerhalb der Zauberwesen-Behörde, während das Werwolf-Register und das Werwolf-Fangkommando in der Tierwesen-Behörde angesiedelt sind.

Einige höchst intelligente Geschöpfe sind als »Tierwesen« eingestuft, weil sie nicht in der Lage sind, ihre zur Brutalität neigende Natur zu überwinden. Acromantulas und Mantikoren sind der verständigen Rede fähig, versuchen jedoch unweigerlich, jeden Menschen zu verspeisen, der sich ihnen nähert. Die Sphinx redet nur in Rätseln, neigt jedoch zur Gewalt, wenn sie die falsche Antwort erhält.

Wo auch heute noch Unsicherheit in der Frage der

³ Die Zentauren hatten Vorbehalte gegen manche der Kreaturen, mit denen zusammen sie als »Zauberwesen« gelten sollten, namentlich Sabberhexen und Vampire, und erklärten, sie könnten auch unabhängig von den Zauberern ihre eigenen Angelegenheiten regeln. Ein Jahr später stellten die Wassermenschen dieselbe Forderung. Das Zauberministerium gab ihrem Verlangen widerstrebend nach. Zwar gibt es ein Zentauren-Verbindungsbüro in der Tierwesen-Behörde der Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe, allerdings hat sich dort noch nie ein Zentaur blicken lassen. »Er wird ins Zentaurenbüro geschickt« ist denn auch für die Altgedienten in dieser Abteilung zu einem gängigen Witz geworden, der nichts anderes besagt, als dass der betreffende Mitarbeiter in Kürze gefeuert wird.

Einstufung eines auf den folgenden Seiten beschriebenen Tierwesens herrscht, habe ich dies im entsprechenden Eintrag vermerkt.

Wenden wir uns nun der einen Frage zu, die Hexen und Zauberer häufiger als jede andere stellen, wenn sich das Gespräch der Magizoologie zuwendet: Warum bemerken die Muggel diese Geschöpfe nicht?

glüge

EINE(KURZE)GESCHICHTE DER WAHRNEHMUNG PHANTASTISCHER TIERWESEN DURCH DIE MUGGEL

Manch einen Zauberer mag es verblüffen, doch die Muggel waren nicht immer so ahnungslos, was die magischen Geschöpfe und Ungeheuer angeht, die wir nun schon seit so langer Zeit mühsam vor ihnen zu verbergen trachten. Ein Blick in die mittelalterliche Kunst und Literatur der Muggel zeigt, dass viele der Geschöpfe, die sie heute für Sagenwesen halten, damals tatsächlich bekannt waren. Der Drache, der Greif, das Einhorn, der Phönix, der Zentaur — diese und andere Geschöpfe sind in den mittelalterlichen Schriften und Kunstwerken der Muggel dargestellt, wenn auch meist so ungenau, dass man schmunzeln möchte.

Sieht man sich die von Muggeln verfassten Bestiarien aus dieser Zeit jedoch etwas genauer an, so zeigt sich, dass die meisten magischen Tierwesen dem Muggel entweder vollkommen entgingen oder aber von ihm für etwas anderes gehalten wurden. Nehmen wir nur einmal folgendes erhalten gebliebenes Fragment einer Handschrift von Bruder Benedikt, einem Franziskanermönch aus Worcestershire:

Heute, da ich im Kräutergarten arbeitete und das Basilikum beiseite schob, entdeckte ich ein

Frettchen von wahrhaft ungeheurer Größe. Weder ergriff es die Flucht noch versteckte es sich, wie Frettchen es zu tun pflegen, sondern sprang mir auf die Brust und warf mich rücklings zu Boden und schrie dabei in höchst unnatürlichem Zorne: »Hau ab, Kahlkopfl« Daraufhin biss es mir so tollwütig in die Nase, dass sie von Stund an nicht mehr aufhören wollte zu bluten. Der Abt wollte nicht glauben, dass ich ein sprechendes Frettchen gesehen hatte, und fragte, ob ich nicht zu.zügellos am Messwein des Bruders Bonifatius genippt hätte. Derweil war meine Nase immer noch blutig und geschwollen, und so ward ich für die Vesper entschuldigt.

Offenbar hatte unser lieber Muggel keineswegs, wie er meinte, ein Frettchen aufgescheucht, sondern einen Jarvey, wahrscheinlich auf der Jagd nach seiner Lieblingsbeute, den Gnomen.

Ein mangelhafter Begriff von etwas ist häufig gefährlicher als vollkommene Ahnungslosigkeit, und der Schrecken vor dem, was wohl in ihren Kräutergarten lauern mochte, verstärkte zweifellos noch die Angst der Muggel vor der Zauberei. In jener Zeit trieben die Muggel ihre Verfolgung der Zauberer auf einen ungekannten Höhepunkt, und jedes Mal, wenn Tierwesen wie Drachen oder Hippogreife ge-

sehen wurden, steigerte dies die Hysterie der Muggel.

In diesem Buch geht es nicht darum, jene düsteren Tage in Erinnerung zu rufen, die dem Rückzug der Zauberer ins Verborgene vorausgingen.⁴ Was uns hier allein beschäftigen soll, ist das Schicksal jener sagenumwobenen Wesen, die, wie wir selbst, verborgen werden mussten, wenn die Muggel je zu dem Glauben gelangen sollten, dass es so etwas wie Zauberei überhaupt nicht gibt.

Die Internationale Zauberervereinigung verhandelte diese Frage auf ihrem berühmten Gipfeltreffen von 1692. Nicht weniger als sieben Wochen gelegentlich erbitterter Wortgefechte zwischen Zauberern aus allen Ländern der Welt galten dem Problem der magischen Geschöpfe. Wie viele Arten würden wir vor den Augen der Muggel verbergen können und um welche sollte es sich handeln? Wo und wie sollten wir sie verstecken? Der Streit wogte hin und her, und doch war manchen Geschöpfen überhaupt nicht bewusst, dass über ihr Schicksal entschieden wurde, während andere wiederum ihren Beitrag zu dieser Auseinandersetzung leisteten.⁵

⁴ Wer an einer umfassenden Darstellung dieser außerordentlich blutigen Ära der Zaubereigeschichte interessiert ist, sollte Bathilda Bagshots *Geschichte der Zauberei* zu Rate ziehen (Verlag Die Kleinen Roten Bücher, 1947).

⁵ Den Zentauren, Wassermenschen und Kobolden hatte man erfolgreich nahe gelegt, Abordnungen zum Gipfeltreffen zu schicken.

Schließlich gelangte man zu einer Übereinkunft.⁶ Siebenundzwanzig Arten unterschiedlicher Größe, von den Bundimuns bis hin zu den Drachen, sollten vor den Muggeln verborgen werden, um die falsche Vorstellung zu wecken, diese Wesen hätten nie außerhalb ihrer Phantasie existiert. Diese Zahl wurde in den folgenden Jahrhunderten noch erhöht, da die Zauberer immer mehr Vertrauen in die Methoden der Geheimhaltung gewannen. Im Jahre 1750 wurde Paragraph 73 in das Internationale Abkommen zur Geheimhaltung der Zauberei aufgenommen, an das sich die Zaubereiministerien auf der ganzen Welt bis heute halten:

Die jeweiligen Regierungsorgane der Zauberergemeinschaft sind für das Verbergen, die Pflege und die Kontrolle aller magischen Tierwesen, Zauberwesen, und Geister verantwortlich, die auf ihrem Territorium leben. Sollte ein derartiges Geschöpf der Muggelgemeinschaft auffallen oder ihr Schaden zufügen, unterliegt die betreffende Regierung den disziplinarischen Maßnahmen der Internationalen Zauberervereinigung.

⁶ Nur die Kobolde waren nicht einverstanden.

IM VERBORGENEN LEBENDE MAGISCHE TIERWESEN

Es wäre müßig zu bestreiten, dass Paragraph 73 seit seinem Inkrafttreten gelegentlich verletzt wurde. Ältere britische Leser werden sich noch an den Ilfracombe-Zwischenfall aus dem Jahre 1932 erinnern, als ein ausgerissener Drache, ein Walisischer Grünling, auf einen belebten Strand voll sonnenbadender Muggel herabstieß. Dankenswerterweise verhinderte das kühn entschlossene Handeln einer dort in der Sommerfrische weilenden Zaubererfamilie (die später mit dem Orden des Merlin erster Klasse ausgezeichnet wurde) ein größeres Unglück. Sie ließ unverzüglich das stärkste Bündel an Gedächtniszaubern, das in diesem Jahrhundert zur Anwendung kam, auf die Einwohner von Ilfracombe los und verhinderte damit gerade noch die Katastrophe.⁷

Die Internationale Zauberervereinigung musste manche Länder wiederholt für die Verletzung von Paragraph 73 zur Rechenschaft ziehen. Tibet und Schottland gehören zu den hartnäckigsten Misseratern. Sichtungen des Yetis durch die Muggel ka-

⁷ Blenheim Stalk behauptet in seinem 1972 erschienenen Buch *Muggel > die es sehen*, einige Bewohner von Ilfracombe seien dem Massengedächtniszug entronnen. »Bis zum heutigen Tag schwadroniert ein Muggel mit dem Spitznamen >Dodgy Dirk< in den Bars entlang der Südküste über eine >elende fliegende Riesenechse<, die seine Luftmatratze angepinkst habe.«

men so häufig vor, dass die Internationale Zauberer-vereinigung es für nötig befand, auf unbegrenzte Zeit eine Internationale Spezialeinheit in den Bergen zu stationieren. Unterdessen entwischt der weltgrößte Kelpie in Loch Ness immer wieder der Gefangennahme und scheint überdies einen ausgesprochenen Publicity-Hunger entwickelt zu haben.

Trotz dieser bedauerlichen Zwischenfälle können wir Zauberer uns zu einer gut gelösten Aufgabe gratulieren. Es kann kein Zweifel daran bestehen, dass die überwältigende Mehrheit der heutigen Muggel sich weigert, an die magischen Tierwesen zu glauben, welche ihre Ahnen noch so fürchteten. Selbst jene Muggel, die auf Porlock-Mist oder Streeler-Schleim stoßen — es wäre töricht zu glauben, alle Spuren dieser Geschöpfe könnten verborgen werden —, scheinen sich doch mit der oberflächlichsten nichtmagischen Erklärung abspeisen zu lassen.⁸ Sollte ein Muggel so unklug sein, einem anderen anzuvertrauen, er habe einen Hippogreif gesehen, der mit ausladenden Flügelschlägen nach Norden zog, wird er zumeist für betrunken oder für »bekloppt« erklärt. So unfair dies dem fraglichen Muggel gegenüber erscheinen mag, ist es doch besser, als auf dem

⁸ Den Lesern sei Professor Mordicus Eggs faszinierende Untersuchung dieser glücklichen Neigung der Muggel ans Herz gelegt: *Die Philosophie des Weltlichen: Warum die Muggel es lieber nicht wissen wollen* (Staub und Mehltau, 1963).

Scheiterhaufen verbrannt oder im Dorfweiher ertränkt zu werden.

Doch wie genau nun versteckt die Zauberergemeinschaft die magischen Tierwesen?

Glücklicherweise brauchen einige Arten kaum die Hilfe der Zauberer, um dem Blick der Muggel zu entgehen. Geschöpfe wie das Tebo, der Demiguise und der Bowtruckle haben ihre eigenen, höchst wirksamen Mittel, sich zu tarnen, und so musste das Zaubereiministerium noch nie für sie tätig werden. Dann gibt es jene Tierwesen, die aus Klugheit oder angeborener Scheu den Kontakt mit den Muggeln um jeden Preis meiden — so etwa das Einhorn, das Mondkalb und der Zentaur. Andere magische Geschöpfe leben in Gebieten, die den Muggeln nicht zugänglich sind - man denke an die Acromantula, die tief im unerforschten Dschungel von Borneo haust, oder den Phönix, der auf hohen Berggipfeln nistet, die ohne magische Mittel nicht zu erreichen sind. Schließlich, und das sind die verbreitetsten Arten, haben wir Tierwesen, die zu klein und zu schnell sind oder sich zu geschickt als gewöhnliche Tiere tarnen können, um den Muggeln aufzufallen, so zum Beispiel die Kitzpurfel, die Billywigs und die Crups.

Dennoch bleiben viele Tierwesen übrig, die - entweder aus freien Stücken oder unbeabsichtigt - selbst für das Auge des Muggel verdächtig wirken,

und diese sind es, welche der Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe beträchtliche Arbeit verschaffen. Diese Abteilung, die zweitgrößte im Zaubereiministerium,⁹ ist auf mannigfaltige Weise mit den unterschiedlichen Bedürfnissen der vielen in ihrer Obhut stehenden Arten befasst.

Sichere Lebensräume

Der vielleicht wichtigste Schritt, mit dem die Existenz magischer Geschöpfe geheim gehalten wird, ist die Schaffung sicherer Lebensräume. Muggelabwehrzauber verhindern, dass Unbefugte in die Wälder eindringen, in denen Zentauren und Einhörner leben, und auf die Seen und Flüsse gelangen, die der Nutzung durch die Wassermenschen vorbehalten sind.

In Extremfällen, beispielsweise beim Quintaped, wurden ganze Gebiete unortbar gemacht.¹⁰ ..

Einige dieser sicheren Gebiete müssen ständig von Zauberern überwacht werden, namentlich die Drachenreservate. Während die Einhörner und Wassermenschen nur zu gern in den ihnen zugeteilten Gebieten bleiben, pflegen die Drachen jede Gele-

⁹ Die größte Abteilung des Zaubereiministeriums ist die Abteilung für Magische Strafverfolgung, der alle übrigen sechs Abteilungen in mancher Hinsicht rechenschaftspflichtig sind - ausgenommen vielleicht die Mysteriumsabteilung.

¹⁰ Wenn ein Gebiet unortbar gemacht wurde, kann es nicht mehr auf Landkarten verzeichnet werden.

genheit zu ergreifen, jenseits der Reservatsgrenzen auf Beutesuche zu gehen. In manchen Fällen taugen Muggel-Abwehrzauber nichts, dann nämlich, wenn die Kräfte des Ungeheuers sie wirkungslos machen. Beispiele dafür sind der Kelpie, dessen einziges Lebensziel es ist, Menschen auf sich aufmerksam zu machen, und der Pogrebin, der auf eigene Faust nach Menschen sucht.

Verkauf- und Züchtungskontrollen

Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Muggel von einem der größeren oder gefährlicheren magischen Tierwesen aufgeschreckt wird, konnte durch die sieben Strafen stark verringert werden, mit denen Zucht und Verkauf von Jungtierwesen und Eiern geahndet werden. Die Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe überwacht den Handel mit phantastischen Tierwesen auf das Strengste. Seit dem 1965 erlassenen Verbot experimenteller Züchtung ist die Schöpfung neuer Arten rechtswidrig.

*aber keiner hat's Hagrid genau
Ich-seh-nicht-recht-Zauber*

Auch der einfache Zauberer von der Straße trägt Verantwortung für die Geheimhaltung magischer Tierwesen. Wer beispielsweise einen Hippogreif besitzt, ist gesetzlich verpflichtet, sein Tierwesen mit einem Ich-seh-nicht-recht-Zauber zu belegen, um Muggel, die den Hippogreif sehen könnten, an eine

Täuschung glauben zu lassen. Ich-seh-nicht-recht-Zauber sollten täglich erneuert werden, da ihre Wirkung rasch nachzulassen pflegt.

Gedächtniszaurber

Wenn es zum Schlimmsten kommt und ein Muggel sieht, was er oder sie nicht sehen sollte, dann ist der Gedächtniszaurber das Mittel der Wahl. Der Gedächtniszaurber kann vom Besitzer des fraglichen Tierwesens ausgeübt werden, doch in drastischen Fällen der Wahrnehmung durch Muggel kann das Zaubereiministerium auch eine Gruppe fachkundiger Vergissmichs einsetzen.

Das Amt für Desinformation

Das Amt für Desinformation pflegt nur bei schwierigsten Zusammenstößen von Magierwelt und Muggeln tätig zu werden. Einige magische Katastrophen oder Unfälle müssen den Muggeln einfach ins Auge springen, und dann kommen sie nicht ohne Beistand einer höheren Autorität aus, die den Vorfall wegerklärt. Das Amt für Desinformation wendet sich in solchen Fällen direkt an die Regierung des jeweiligen Muggelstaates, um eine plausible nicht-magische Erklärung für das Ereignis abzugeben. Die rasdosen Bemühungen dieses Amtes, die Muggel davon zu überzeugen, dass alle fotografischen Belege für den Kelpie von Loch Ness gefälscht sind, haben

in einem bestimmten Fall entscheidend dazu beigetragen, eine unmittelbar drohende gefährliche Zusitzung der Lage zu verhindern.

SINN UND ZWECK DER MAGIZOOLOGIE

Die oben beschriebenen Maßnahmen lassen nur vage erahnen, wie umfassend und gründlich die Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe tätig ist.

Mir bleibt nur noch, die Frage zu beantworten, auf die wir tief in unseren Herzen eigentlich schon die Antwort kennen: Warum bemühen wir uns als Gemeinschaft und als Einzelne auch heute noch, magische Tierwesen zu schützen und zu verbergen, selbst die wilden und unzähmbaren? Die Antwort lautet natürlich: um sicherzustellen, dass sich auch künftige Generationen von Hexen und Zauberern an ihrer fremdartigen Schönheit und ihren Fähigkeiten erfreuen können, wie es uns glücklicherweise beschieden ist.

Dieses Werk beansprucht nicht mehr zu sein als eine Einführung in die reiche Vielfalt der magischen Tierwelt, die unsere Erde bewohnt. Auf den folgenden Seiten sind fünfundsiebzig Arten beschrieben, doch bin ich mir sicher, dass noch im Laufe dieses Jahres eine weitere Art entdeckt wird und somit eine dreiundfünfzigste, ergänzte Ausgabe der *Phantastischen Tierwesen* nötig wird.

Abschließend sei bemerkt, welch großes Vergnügen mir der Gedanke bereitet, dass Generationen junger Hexen und Zauberer dank des Studiums die-

ses Buches ein umfassenderes Wissen und tieferes Verständnis der phantastischen Tierwesen gewonnen haben, die ich so liebe.

KLASSIFIZIERUNG DURCH DAS — ZAUBEREIMINISTERIUM —

Die Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe klassifiziert offiziell alle bekannten Tierwesen, Zauberwesen und Geister. So kann auf einen Blick erfasst werden, als wie gefährlich das betreffende Wesen eingestuft wird. Die fünf Gefahrenklassen lauten wie folgt:

OFFIZIELLE KLASSIFIZIERUNG DURCH DAS ZAUBEREIMINISTERIUM (ZM):

oder alles, was Hagrid mag |

- | | |
|-------|---|
| XXXXX | Als Zauberertöter bekannt/unmöglich zu bändigen, geschweige denn als Haustier abzurichten |
| XXXX | Gefährlich/verlangt Fachwissen/Umgang nur entsprechend ausgebildeten Zauberern gestattet |
| XXX | Von fähigen Zauberern zu bändigen |
| XX | Harmlos/kann zum Haustier abgerichtet werden |
| X | Langweilig |

In manchen Fällen hielt ich es für nötig, die Einstufung eines Tierwesens näher zu erläutern, und habe dazu eine entsprechende Fußnote angefügt.

LEXIKON PHANTASTISCHER TIERWESEN

ACROMANTULA

ZM-Klassifizierung: XXXXX XXXXXXXXXX

Die Acromantula ist eine monströse achtäugige Riesenspinne, die der menschlichen Sprache mächtig ist. Sie hat ihren Ursprung im dichten Dschungel von Borneo. Auffällige Merkmale sind ihr dichtes schwarzes Haar, das den ganzen Leib überwuchert, die bis zu drei Meter langen Beine, die Klauen, die ganz eigenständig klicken, wenn die Acromantula erregt oder wütend ist, und schließlich ihr giftiges Sekret. Die Acromantula ist eine Fleischfresserin und bevorzugt große Beutetiere. Ihre Netze spinnt sie als Kuppeln über dem Erdboden. Das Weibchen ist größer als das Männchen und legt in einem Wurf bis zu hundert weiche und weiße Eier, die so groß sind wie Strandbälle. Nach sechs bis acht Wochen Brutzeit schlüpfen die Jungen. Die Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe stuft die Eier der Acromantula als »Nicht verkäufliche Güter der Klasse A« ein, das heißt, Einfuhr oder Verkauf dieser Eier wird mit schweren Strafen geahndet.

Dieses Tierwesen ist vermutlich von Zauberern gezüchtet worden, wahrscheinlich, um Behausun-

gen oder bhatze zu bewachen, wie es bei den aur magische Weise geschaffenen Ungeheuern häufig der Fall ist." Trotz ihrer fast menschenähnlichen Intelligenz lässt sich die Acromantula nicht abrichten und stellt eine große Gefahr für Zauberer und Muggel gleichermaßen dar.

Gerüchte, wonach sich eine Kolonie von Acromantulas in Schottland niedergelassen habe, wurden

bestätigt von Harry Potter und Ron Weasley

ASCHWINDERIN

ZM-Klassifizierung: XXX

Die Aschwinderin entsteht, wenn man ein magisches Feuer¹² zu lange ungezügelt brennen lässt. Dann erhebt sich eine dünne, fahlgraue Schlange mit glühend roten Augen aus der Aschenglut des unbewachten Feuers. Eine Aschespur hinterlassend gleitet sie davon in die Schatten der Behausung, in der sie sich befindet.

Die Aschwinderin lebt nur eine Stunde und sucht sich in dieser Zeit einen dunklen und abgeschiedenen Ort, an dem sie ihre Eier legen kann. Dann zerfällt sie zu Staub. Die Eier der Aschwinderin sind

" Der menschlichen Sprache fähige Tierwesen erlernen diese nur selten von allein; eine Ausnahme ist der Jarvey. Das Verbot experimenteller Zucht trat erst dieses Jahrhundert in Kraft, lange nach der ersten verbürgten Sichtung einer Acromantula im Jahre 1794.

¹² Ein Feuer, dem eine magische Substanz wie etwa Flohpulver hinzugefügt wurde.

leuchtend rot und strahlen enorme Hitze ab. Wenn sie nicht schleunigst gefunden und mit einem geeigneten Zauber schockgefroren werden, stecken sie nach wenigen Minuten das Haus in Brand. Jeder Zauberer, der erkennt, dass sich eine oder mehrere Aschwinderinnen ins Haus geschlichen haben, muss ihnen unverzüglich nachspüren und das Gelege finden. Sobald die Eier gefroren sind, kann man sie mit größtem Nutzen als Zutat für Liebestränke verwenden und stückweise auch als Mittel gegen Wechselfieber einnehmen.

Aschwinderinnen sind auf der ganzen Welt verbreitet.

AUGUREY (auch Irischer Phönix)

ZM-Klassifizierung: XX

Der Augurey ist in Britannien und Irland heimisch, findet sich jedoch gelegentlich auch in anderen Gebieten Nordeuropas. Dieser schmächtige, traurig blickende Vogel von grünlich schwarzer Farbe erinnert ein wenig an einen kleinen, unterernährten Geier. Er ist äußerst scheu, nistet in Dornensträuchern und Gestrüpp, frisst große Insekten und Feen, fliegt nur bei schwerem Regen und hält sich ansonsten in seinem tränenförmigen Nest versteckt.

Charakteristisch für den Augurey ist sein tiefes, wummerndes Schreien, von dem man einst glaubte, es würde den Tod ankündigen. Die Zauberer mie-

den die Augurey-Nester aus Angst, sein herzzerreibendes Geschrei zu hören, und wie es heißt, bekam schon manch ein Zauberer einen Herzanfall, als er an einem Dickicht vorbeiging und den Klageschrei eines unsichtbaren Augurey vernahm.¹³ Beharrliche Forschungsanstrengungen ergaben jedoch schließlich, dass der Augurey nur bei aufziehendem Regen singt.¹⁴ Seither ist der Augurey als häuslicher Wetterprophet in Mode gekommen, obwohl manche sein fast ununterbrochenes Klagen während der Wintermonate schwer erträglich finden. Augurey-Federn taugen nicht als Schreibinstrumente, da sie Tinte abstoßen.

BASILISK (auch König der Schlangen)

ZM-Klassifizierung: XXXXX

Der erste in den Chroniken verzeichnete Basilisk wurde von Herpo dem Üblen gezüchtet, einem griechischen schwarzen Magier und Parselmund, der nach vielen Versuchen entdeckte, dass ein Hühnerei,

¹³ Von Ulrich dem Komischen Kauz ist überliefert, dass er in einem Raum mit sage und schreibe fünfzig gezähmten Augureys schlief. Während eines besonders feuchten Winters gelangte Ulrich durch das Wehklagen seiner Augureys zu der Überzeugung, er sei gestorben und nur noch ein Geist. Seine darauffolgenden Versuche, durch die Wände seines Hauses zu marschieren, führten nach den Worten seines Biographen Radolphus Pittiman zu einer »zehn Tage währenden Hirner-schütterung«.

¹⁴ Siehe dazu: *Warum ich nicht starb, als der Augurey schrie* von Gulliver Pokeby (Verlag Die Kleinen Roten Bücher, 1824).

das unter dem Bauch einer Kröte ausgebrütet wird, eine gigantische Schlange gebiert, die außerordentlich gefährliche Kräfte besitzt.

Der Basilisk ist eine leuchtend grüne Schlange, die bis zu siebzehn Meter lang werden kann. Der männliche Basilisk hat einen scharlachroten Federbusch auf dem Kopf. Er hat äußerst giftige Zähne, doch sein gefährlichstes Angriffsmittel ist der Blick seiner großen gelben Augen. Wer direkt in diese Augen sieht, fällt auf der Stelle tot um.

"Wenn die Nahrungsquellen ausreichen (der Basilisk frisst alle Säugetiere und Vögel und die meisten Reptilien), kann diese Schlange ein sehr hohes Alter erreichen. Der Basilisk Herpos des Üblen soll fast neunhundert Jahre alt geworden sein.

Die Züchtung von Basilisken ist seit dem Mittelalter gesetzlich verboten, doch können derlei Praktiken umstandslos verheimlicht werden, indem man das Hühnerei einfach wieder unter der Kröte hervorholt, wenn die Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe einen Inspektor vorbeischickt. Allerdings sind nur Parselmünder in der Lage, Basilisken zu beherrschen, deshalb sind sie für die meisten schwarzen Magier genauso gefährlich wie für alle anderen. In ganz Großbritannien wurde denn auch seit gut vierhundert Jahren nicht mehr vermeldet, dass ein Basilisk gesehen worden wäre.

du glaubst du wohl

DILLYWIG

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Billywig ist ein in Australien heimisches Insekt. Er ist knapp anderthalb Zentimeter lang und von einem strahlenden Saphirblau, fliegt jedoch so schnell, dass er von Muggeln selten und oft nicht einmal von Zauberern bemerkt wird, bis sie gestochen werden. Die Flügel des Billywig sitzen oben auf dem Kopf und rotieren so geschwind, dass der Billywig sich beim Fliegen dreht. Der Unterleib endet in einem langen, dünnen Stachel. Der Stich eines Billywig löst zunächst Schwindelgefühle aus, denen Schwebezustände folgen. Seit Generationen schon versuchen junge australische Hexen und Zauberer, Billywigs zu fangen und sie zum Stechen zu reizen, um in den Genuss dieser Nebenwirkungen zu kommen, doch zu viele Stiche können dazu führen, dass das Opfer tagelang unbeherrschbar durch die Luft schwebt, und bei einer schweren allergischen Reaktion kann es zu chronischem Schweben kommen. Getrocknete Billywig-Stacheln finden in verschiedenen Elixieren Verwendung und sind angeblich auch eine Zutat für die beliebten Zischenden Wissbies.



BOWTRUCKLE

die ers ich nie mehr

ZM-Klassifizierung: XX

Der Bowtruckle, ein Baumwächter, findet sich vor

allem in Westengland, Süddeutschland und in manchen skandinavischen Wäldern. Er ist äußerst schwer zu erkennen, da er klein ist (maximal zwanzig Zentimeter groß) und scheinbar aus Rinde und Zweigen besteht. Er hat zwei kleine braune Augen.

Der Bowtruckle ernährt sich von Insekten und ist ein friedliches und äußerst scheues Geschöpf, doch wenn der Baum, in dem er lebt, bedroht ist, kommt es nachweislich vor, dass er sich auf den Holzfäller oder den Baümchirurgen, der seiner Behausung Schaden zufügen will, hinabstürzt und ihm mit seinen langen, scharfen Klauen die Augen auskratzt. Bringt die Hexe oder der Zauberer dem Bowtruckle eine Portion Holzläuse mit, lässt er sich lange genug besänftigen, um ein Stück Zauberstabholz aus dem Baum schneiden zu können.

BUNDIMUN

ZM-Klassifizierung: XXX

Bundimuns kommen überall auf der Welt vor. Sie befallen ganze Häuser, indem sie geschickt unter Dielenbretter und hinter Fußleisten kriechen. Dass man Bundimuns im Haus hat, bemerkt man für gewöhnlich an einem übeln Verwesungsgestank. Der Bundimun dünstet ein Sekret aus, welches sogar die Fundamente der von ihm befallenen Gebäude vertötet lässt.

Der ruhende Bundimun ähnelt einem grünlichen

Hausschwammfleck mit Augen, schreckt man ihn aber auf, trippelt er auf seinen zahlreichen spindeldürren Beinen davon. Er ernährt sich von Schmutz. Schrubb- und Scheuerzauber befreien ein Haus vom Bundimun-Befall, doch wenn sie schon zu groß geworden sind, sollte man sich an die Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe wenden (Unterabteilung Schädlingsbekämpfung), bevor das Haus einstürzt. Verdünntes Bundimun-Sekret findet als Zutat für gewisse magische Reinigungsflüssigkeiten Verwendung.

CHIMÄRA

ZM-Klassifizierung: XXXXX

Die Chimära ist ein selenes griechisches Monster mit einem Löwenkopf, einem Ziegenleib und einem Drachenschwanz. Von heimtückischer und blutrünstiger Natur, ist die Chimära höchst gefährlich. Unseres Wissens ist es bisher nur einem Zauberer gelungen, eine Chimära zu erlegen, und der Unglückliche stürzte kurz danach zu Tode erschöpft von seinem Geflügelten Pferd (siehe dort) und starb. Chimära-Eier gelten als Nicht verkäufliche Güter der Klasse A.

Hagrid hat sicher schon welche bestellt
CRUP

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Crup stammt aus dem Südwesten Englands. Er

hat starke Ähnlichkeit mit einem Jack-Russell-Terrier, wenn man einmal von seiner gegabelten Rute absieht. Der Crup ist ziemlich sicher ein von Zauberern gezüchteter Hund, da er ihnen gegenüber äußerst treu und zahm ist und beim Anblick eines Muggel zu einem wahren Raubtier wird. Er ist ein nützlicher Vielfraß und verspeist alles von Gnomen bis zu alten Autoreifen. Crup-Halterlizenzen können bei der Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe beantragt werden. Voraussetzung ist ein einfacher Test, bei dem der Antragsteller seine Fähigkeit nachweisen soll, den Crup in Wohngebieten der Muggel im Griff zu halten. Crup-Besitzer sind gesetzlich verpflichtet, die Rute des Crups im Alter von sechs bis acht Wochen mit einem schmerzfreien Abtrennzauber zu entfernen, damit er den Muggeln nicht auffällt.

DEMIGUISE

ZM-Klassifizierung: XXXX

Der Demiguise findet sich im Fernen Osten, wenn auch unter größten Schwierigkeiten, denn dieses Tierwesen kann sich bei Gefahr unsichtbar machen und wird nur von erfahrenen Demiguise-Fängern erkannt.

Der Demiguise ist ein friedliches, Pflanzen fressendes Tierwesen, das äußerlich einem anmutigen Affen ähnelt, mit großen, schwarzen, traurig bli-

ckenden Augen, die gern auch unter seinem Haai verborgen sind. Der ganze Körper ist mit langem, feinem, silbrig-seidenem Haar bewachsen. Demiguise-Pelze stehen hoch im Kurs, weil das Haar in Tarnumhänge eingewoben werden kann.

DIRICAWL

ZM-Klassifizierung: XX

Der Diricawl stammt aus Mauritius. Dieser plumpen Vogel mit seinem flaumigen Federkleid kann zwar nicht fliegen, bemerkenswert jedoch ist, auf welche Weise er Gefahren entflieht. Er kann in einem Federbausch verschwinden und an einem anderen Ort wieder auftauchen (auch der Phönix besitzt diese Fähigkeit, siehe dort). i

Interessanterweise wussten die Muggel einst durchaus um die Existenz des Diricawls, wenn auch unter der Bezeichnung »Dodo« oder »Dronte«. Weil die Muggel jedoch nicht wissen, dass der Diricawl nach Lust und Laune verschwinden kann, glauben sie, sie hätten diese Art schon lange ausgerottet. Da dies offenbar dazu geführt hat, dass sich die Muggel deutlicher der Gefahren bewusst wurden, welche die wahllose Tötung ihrer Mitgeschöpfe heraufbeschwört, hat die Internationale Zauberervereinigung es nie für erforderlich gehalten, die Muggel darüber aufzuklären, dass es immer noch Diricawls gibt.

DOXY (gelegentlich auch als Beißfee bezeichnet)

ZM-Klassifizierung: XXX

Die Doxy wird häufig fälschlicherweise für eine Fee gehalten (siehe dort), ist jedoch eine ganz eigenständige Art.

Wie die Fee ist sie von kleiner menschlicher Gestalt, doch ist sie mit dichtem schwarzem Haar bewachsen und besitzt je ein zusätzliches Paar Arme und Beine. Die Flügel der Doxy sind dick, gekrümmmt und glänzend, ganz ähnlich denen eines Käfers. Die Doxy zieht kühles Klima vor und findet sich in weiten Teilen Nordeuropas und Nordamerikas. Sie legt bis zu fünfhundert Eier auf einmal und vergräbt sie. Die Eier sind in zwei bis drei Wochen ausgebrütet.

Doxys haben in Doppelreihen angeordnete scharfe, giftige Zähne. Bei einem Biss sollte ein Gegengift eingenommen werden.



DRACHE

ZM-Klassifizierung: XXXXX

Das wohl gefährlichste aller magischen Tierwesen ist zugleich äußerst schwer zu verbergen. Das Drachenweibchen ist im Allgemeinen größer und angriffslustiger als das Männchen, doch ist bei beiden größte Vorsicht geboten, und nur sehr geschickte und entsprechend ausgebildete Zauberer sollten sich einem

Drachen nähern. Haut, Blut, Herz, Leber und Hörn der Drachen besitzen immense magische Kräfte, und Dracheneier gelten als Nicht verkäufliche Güter der Klasse A.

Es gibt zehn Drachenrassen, die sich bekanntlich manchmal auch kreuzen und seltene Mischlinge hervorbringen. Hier seien die reinrassigen Drachen genannt:

ANTIPODISCHES OPALAUGE

Der Opalauge stammt aus Neuseeland, wandert jedoch wie wir wissen auch nach Australien aus, wenn der Lebensraum in seinem Ursprungsland knapp wird. Für einen Drachen ungewöhnlich, haust er nicht in den Bergen, sondern in Tälern. Er ist von mittlerer Größe (zwei bis drei Tonnen schwer). Diese vielleicht schönste Drachenrasse hat schillernde, perlmuttartige Schuppen und buntfarbene, pupillenlose Augen, von denen er seinen Namen hat. Dieser Drache erzeugt eine sehr leuchtkräftige scharlachrote Flamme, doch verglichen mit anderen Drachen ist er nicht besonders aggressiv und tötet selten, wenn er nicht hungrig ist. Als Nahrung bevorzugt er Schafe, obwohl aktenkundig ist, dass er gelegentlich auch größere Beutetiere angreift. In den späten siebziger Jahren kam es zu einer Massentötung von Kängurus, die man einem männlichen Opalauge zugeschrieben hat, das von einem herrsch-

süchtigen Weibchen aus seinem Stammland vertrieben worden war. Die Eier des Opalauges sind blassgrau und können von arglosen Muggeln mit Fossilien verwechselt werden.

CHINESISCHER FEUERBALL

(gelegentlich auch Löwendrache genannt)

Der einzige Drache des Orients ist von besonders auffälliger Erscheinung. Er ist scharlachrot und glattschuppig, und um sein Gesicht mit der gedrungenen Schnauze und den stark hervortretenden Augen windet sich ein Kranz aus goldenen Stacheln. Der Feuerball verdankt seinen Namen der pilzförmigen Flamme, die er aus den Nüstern bläst, wenn er gereizt wird. Das Männchen erreicht ein Gewicht von zwei Tonnen, das größere Weibchen bis zu vier Tonnen. Die Eier sind leuchtend scharlachrot, durchsetzt mit goldenen Flecken, und die Schalen sind in der chinesischen Zauberei als Zutat höchst begehrt. Der Feuerball ist zwar angriffslustig, gegenüber seinen Artgenossen jedoch vergleichsweise duldsam, so dass er es gelegentlich bis zu zwei anderen Drachen gestattet, mit ihm auf seinem Territorium zu leben. Der Feuerball frisst die meisten Säugetiere, zieht jedoch Schweine und Menschen vor.

GEMEINER WALISISCHER GRÜNLING

Der Walisische Grünling harmoniert farblich gut

mit den saftigen Wiesen seiner Heimat, haust jedoch im höheren Bergland, wo ein Schutzgebiet für ihn eingerichtet wurde. Trotz des Ilfraeomb-Zwischenfalls (siehe Einführung) bereitet diese Rasse vergleichsweise wenig Probleme, da sie sich vor allem von Schafen ernährt und Menschen aus eigenem Antrieb meidet, sofern sie nicht gereizt wird. Der Walisische Grünling ist an seinem überraschend melodiösen Brüllen leicht zu erkennen. Sein Feuer speit er in dünnen Strahlen. Die Augen des Walisischen Grünlings sind erdbraun mit grünen Sprenkeln.

NORWEGISCHER STACHELBUCKEL

Baby Norbert

Der Norwegische Stachelbuckel ähnelt weitgehend dem Hornschwanz, doch anstelle der Schwanzstacheln besitzt er einen scharf ausgeprägten, pechschwarzen Stachelkamm auf dem Rücken. Von dieser gegen ihre eigenen Artgenossen besonders aggressiven Drachenrasse finden sich heute nur noch wenige Exemplare. Es ist bekannt, dass er die meisten Arten von Landsäugetieren angreift und sich auch, für einen Drachen ungewöhnlich, von Wassertieren ernährt. Einem unbestätigten Bericht zufolge hat ein Stachelbuckel im Jahr 1802 vor der Küste Norwegens einen jungen Wal gerissen und davongetragen. Die Eier des Stachelbuckels sind schwarz. Die Jungen erlernen das Feuerspeien früher

(im Alter von einem bis drei Monaten) als die anderen Rassen.

PERUANISCHER VIPERZAHN

Dieser kleinste aller bekannten Drachen ist der schnellste Flieger. Der Viperzahn wird nur etwa fünf Meter lang, ist glattschuppig und kupferfarben mit schwarzer Kamm-Musterung. Die Hörner sind kurz, die Fangzähne sind besonders giftig. Der Viperzahn ernährt sich gern von Ziegen und Kühen, hat jedoch eine solche Vorliebe für Menschen, dass die Internationale Zauberervereinigung im neunzehnten Jahrhundert gezwungen war, Jäger auszuschicken, um die alarmierend schnell gewachsene Viperzahn-Population einzudämmen.

RUMÄNISCHES LANGHÖRN

Das Langhorn hat dunkelgrüne Schuppen und lange, golden glitzernde Hörner, mit denen es seine Beute aufspießt, bevor es sie röstet. Zu Pulver gemahlen, gelten diese Hörner als wertvolle Zutat für Zaubertränke. Das Ursprungsgebiet des Langhorns ist heute das weltwichtigste Drachenreservat, in dem Zauberer aus aller Herren Länder eine Vielfalt von Drachen aus nächster Nähe studieren können. Das Langhorn wurde über längere Zeit intensiv gezüchtet, da die Population in den letzten Jahren wegen des Handels mit den Hörnern beträchtlich ge-

schrumpft war. Heute gelten sie als »Verkäufliche Güter der Klasse B«.

SCHWARZER HEBRIDE

Der andere in Britannien heimische Drache ist aggressiver als sein walisischer Artgenosse. Ein einziger Hebride kann ein Territorium von immerhin zweihundertfünfzig Quadratkilometern für sich beanspruchen. Bis zu zehn Meter lang und rau-schuppig, hat der Schwarze Hebride leuchtend purpurrote Augen und eine flache, doch rasiermesserscharfe Kammlinie auf dem Rücken. Sein Schwanz läuft in einem pfeilscharfen Stachel aus, und die Flügel ähneln denen einer Fledermaus. Der Schwarze Hebride ernährt sich überwiegend von Wild, auch wenn es gelegentlich vorkommt, dass er große Hunde und sogar Rinder reißt und davonträgt. Der Zaubererclan der McFustys, seit Jahrhunderten auf den Hebriden ansässig, trägt traditionell die Verantwortung für Hege und Pflege seiner einheimischen Drachen.

SCHWEDISCHER KURZSCHNÄUZLER

Der Schwedische Kurzschnäuzler ist ein ansehnlicher, silbrig blauer Drache, dessen Haut für die Herstellung von Schutzhandschuhen und Schildern stark begehrt ist. Die Flamme, die er aus den Nüstern stößt, ist von leuchtendem Blau und kann Holz

und Knochen innerhalb von Sekunden in Asche verwandeln. Der Kurzschnäuzler hat weniger Menschen auf dem Kerbholz als die meisten Drachen, doch da er bevorzugt in wilden und unbewohnten Bergregionen haust, kann man ihm dies nicht unbedingt zugute halten.

UKRAINISCHER EISENBAUCH

Der Eisenbauch, die größte Drachenrasse, kann einigen Berichten zufolge bis zu sechs Tonnen schwer werden. Obwohl von rundlicher Gestalt und im Flug langsamer als der Viperzahn oder das Langhorn, ist der Eisenbauch dennoch extrem gefährlich. So kann er ganze Siedlungen, auf denen er landet, dem Erdboden gleichmachen. Die Schuppen sind metallgrau, die Augen tiefröt und die Klauen besonders lang und fürchterlich. Die Eisenbüche werden von den ukrainischen Zaubereibehörden rund um die Uhr überwacht, seit einer von ihnen im Jahr 1799 ein (glücklicherweise unbemanntes) Segelschiff aus dem Schwarzen Meer davongetragen hat.

UNGARISCHER HORNSCHWANZ ~~stimmt genau~~
Die wohl gefährlichste aller Drachenrasse~~n~~ hat schwarze Schuppen und ist von echsenähnlicher Erscheinung. Der Hornschwanz hat gelbe Augen, bronzen Hörner und ebenfalls bronzen Stacheln, die aus seinem langen Schwanz ragen. Seine Feuer-

•speiweite ist eine der längsten überhaupt (bis zu fünfzehn Meter). Die Eier sind zementfarben und von besonders harter Schale; die Jungen durchschlagen sie mit ihren Schwänzen, deren Stacheln schon bei der Geburt gut entwickelt sind. Der Ungarische Hornschwanz ernährt sich von Ziegen, Schafen und, wenn gerade greifbar, auch von Menschen.

EINHORN

ZM-Klassifizierung: $XXXX^{1S}$

Das Einhorn ist ein wunderschönes Tierwesen, das überall in den Wäldern Nordeuropas vorkommt. Ausgewachsen ist es ein makellos weißes, gehörntes Pferd, während die Fohlen zunächst golden sind und vor der Reife silbern werden. Hörn, Blut und Haare des Einhorns besitzen starke magische Eigenschaften.¹⁶ Im Allgemeinen meidet es den Kontakt mit Menschen, und wenn es doch dazu kommt, lässt es eher eine Hexe als einen Zauberer näher treten. Es ist sehr schnell und somit schwer zu fangen.

ERKLING

ZM-Klassifizierung: $XXXK$

Der Erkling, ein elfenhaftes Geschöpf, stammt ursprünglich aus dem Schwarzwald. Er ist größer als

¹⁵ Zur Klassifizierung siehe die Fußnote zum Zentauren.

" Wie die Fee genießt das Einhorn einen hervorragenden Ruf in der Muggelliteratur - in seinem Falle jedoch zu Recht.

ein Gnom (im Durchschnitt ein Meter), hat ein spitzes Gesicht und ein überdrehtes, gackerndes Lachen, das besonders Kinder in Verzückung versetzt, die er von ihren Eltern weglockt und frisst. Strenge Kontrollen des deutschen Zaubereiministeriums haben jedoch dazu geführt, dass die Erkling-Angriffe im Laufe der letzten Jahrhunderte drastisch zurückgingen. Der letzte bekannte Erkling-Angriff, der auf den sechsjährigen Zauberer Bruno Schmidt, führte zum Tod des Erklings, als Jung Bruno ihm mit dem faltbaren Kessel seines Vaters einen beherzten Schlag auf den Schädel verpasste.

ERUMPENT

ZM-Klassifizierung: XXXX

Der Erumpent ist ein großes, graues afrikanisches Tierwesen von erstaunlicher Kraft. Er wiegt bis zu einer Tonne und kann aus der Ferne für ein Rhinoceros gehalten werden. Seine dicke Haut lässt die meisten Zauber und Flüche abgleiten. Er hat einen langen, seilartigen Schwanz und ein großes, scharfes Hörn auf der Nase. Erumpents gebären je ein Kalb pro Wurf.

Der Erumpent greift nicht an, außer wenn er aufs Blut gereizt wird, doch dann sind die Folgen meist katastrophal. Das Hörn des Erumpents kann alles, von Haut bis zu Metall, durchstoßen und enthält

eine todbringende Flüssigkeit, die alles, in das sie eindringt, explodieren lässt.

Die Erumpent-Herden sind recht klein, da die Männchen sich während der Brunftzeit gegenseitig in die Luft zu jagen pflegen. Afrikanische Zauberer behandeln die Erumpents mit großer Vorsicht. Hörner, Schwänze und das explosive Sekret des Erumpents finden in Zaubertränken Verwendung, unterliegen jedoch als Verkäufliche Güter der Klasse B aufgrund ihrer Gefährlichkeit strengen Kontrollen.

FEE

ZM-Klassifizierung: XX

Die Fee ist eine kleines und putziges Tierwesen von geringer Intelligenz.¹⁷ Sie wird von Zauberern häufig heraufbeschworen, um als Dekoration zu dienen, und bewohnt mit Vorliebe Waldgebiete oder Lichtungen. Die zwei bis zwölf Zentimeter große Fee besitzt einen winzigen menschenähnlichen Körper, Kopf und Glieder, jedoch große, insektenartige Flü-

¹⁷ Muggel haben eine große Schwäche für Feen, die in sehr vielen für Kinder geschriebenen Märchen vorkommen. In diesen Märchen, im Englischen nach den Feen »fairy tales« genannt, treten Feen auf, die wie Menschen sprechen können (wenn auch häufig auf peinigend rührselige Art und Weise). In der Vorstellungswelt der Muggel bewohnen Feen kleine Behausungen aus Blumenblättern, ausgehöhlten Pilzen und dergleichen. In Abbildungen tragen sie häufig Zauberstäbe. Man könnte sagen, dass die Feen von allen magischen Tierwesen in der Muggelliteratur am besten wegkommen.

gel, die je nach Feengattung durchsichtig oder bunt sein können.

Die Fee verfügt über eine Art schwacher magischer Kraft, mit deren Hilfe sie ihre natürlichen Feinde, etwa den Augurey, abwehren kann. Sie ist von streitsüchtiger Natur, doch da sie äußerst eitel ist, wird sie immer dann vollkommen friedlich, wenn sie aufgefordert wird, sich für dekorative Zwecke zur Verfügung zu stellen. Trotz ihrer menschenähnlichen Erscheinung kann die Fee nicht sprechen. Sie verständigt sich mit ihren Artgenossinnen mittels hoher, durchdringender Summgeräusche.

Die Fee legt bis zu fünfzig Eier auf einmal auf die Unterseite von Blättern. Aus den Eiern schlüpfen hell gefärbte Larven. Im Alter von sechs bis zehn Tagen spinnen diese sich in einen Kokon ein, den sie einen Monat später als voll entwickelte, geflügelte Erwachsene abwerfen.

FEUERKRABBE

ZM-Klassifizierung: XXX

Trotz ihres Namens ähnelt die Feuerkrabbe stark einer großen Schildkröte mit von schweren Juwelen besetztem Panzer. Auf den Fidschi-Inseln, von denen sie stammt, wurde ein ganzer Küstenstreifen in ein Reservat für sie verwandelt, nicht nur zum Schutz vor Muggeln, die angesichts ihres wertvollen

Panzers in Versuchung geraten könnten, sondern auch vor skrupellosen Zauberern, welche die Panzer für die Herstellung hochwertiger Kessel verwenden. Die Feuerkrabbe besitzt jedoch ihren eigenen Abwehrmechanismus: Wenn sie angegriffen wird, feuert sie Flammen aus ihrem Hinterteil. Feuerkrabben werden als Haustiere exportiert; hierzu ist jedoch eine besondere Erlaubnis nötig. ;

FLUBBERWURM

ZM-Klassifizierung: X ;

Der Flubberwurm lebt in feuchten Gräben. Dieser? dicke, braune "Wurm, der bis zu einem Viertelmeter' lang wird, bewegt sich sehr wenig. Das eine Ende ist vom anderen nicht zu unterscheiden, aus beiden dringt der Schleim, dem der Flubberwurm seinen Namen verdankt und der gelegentlich zur Verdickung von Zaubertränken verwendet wird. Der Flubberwurm ernährt sich bevorzugt von Salat, frisst jedoch fast jedes Grünzeug.

FWUUPER

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Fwuuper ist ein afrikanischer Vogel mit außerordentlich leuchtkräftigem Gefieder; Fwuuper können orange, rosa, limonengrün oder gelb sein. Der Fwuuper liefert uns Zauberern schon seit langem



schicke Federkiele und legt zudem grellbunt gemusterte Eier. Der Gesang des Fwuupers wirkt zunächst angenehm, treibt den Zuhörer jedoch irgendwann zum Wahnsinn,¹⁸ und so wird der Fwuuper mit einem Schweigezauber verkauft, der monatlich aufgefrischt werden muss. Da der Umgang mit diesen Geschöpfen eine gewisse Verantwortung mit sich bringt, benötigen Fwuuper-Besitzer eine Zulassung.

GEFLÜGELTES PFERD

ZM-Klassifizierung: XXbisXXXX

Geflügelte Pferde kommen auf der ganzen Welt vor. Es gibt viele verschiedene Rassen, etwa den Abraxaner (immens kräftige Riesenpalominos), den Aethon (kastanienbraun, beliebt in Britannien und Irland), den Granianer (grau und besonders schnell) und den seltenen Thestral (schwarz, mit der Macht, sich unsichtbar zu machen, und von vielen Zauberern als unheilvoll betrachtet). Wie beim Hippogreif ist der Besitzer eines geflügelten Pferdes verpflichtet, es regelmäßig mit einem Ich-seh-nicht-recht-Zauber zu belegen (siehe Einführung).

¹⁸ Ulrich der Komische Kauz versuchte einst zu beweisen, dass der Gesang des Fwuupers in Wahrheit gut für die Gesundheit sei, und kuschte ihm drei Monate lang ununterbrochen. Leider ließ sich der Magische Rat, dem er seine Ergebnisse berichtete, nicht überzeugen, da er vollkommen unbekleidet zum Vortrag erschienen war, abgesehen von einem Toupet, das sich bei näherem Hinsehen als ein toter Dachs erwies.

GHUL

ZM-Klassifizierung: XX

Der Ghul ist zwar ein hässliches, jedoch nicht sonderlich gefährliches Geschöpf. Er ähnelt einem schleimigen, Menschen fressenden Riesen mit vorstehenden Zähnen und wohnt überwiegend in Dachgestühlen oder Scheunen von Zauberern, wo er sich von Spinnen und Motten ernährt. Er stöhnt und wirft manchmal Dinge durch die Gegend, ist jedoch im Grunde von schlichem Gemüt und knurrt schlimmstenfalls beängstigend, wenn jemand über ihn stolpert. Der Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe steht eine Ghul-Spezialeinheit zur Verfügung, die Ghule aus Gebäuden entfernt, wenn sie in den Besitz von Muggeln übergegangen sind. In Zaubererfamilien jedoch wird der Ghul oft zum heiteren Gesprächsthema oder gar zu einer Art Haustier.

GLUMBUMBEL

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Glumbumbel (Nordeuropa) ist ein graues, pelziges Fluginsekt. Es sondert einen Schwermut auslösenden Sirup ab, der als Gegenmittel bei der durch den Genuss von Alihotsy-Blättern ausgelösten Hysterie verwendet wird. Es ist schon vorgekommen, dass der Glumbumbel ganze Bienenstöcke befallen hat, mit fürchterlichen Folgen für den Honig.

Glumbumbel suchen sich dunkle und abgeschiedene Nistplätze, etwa in Baumstämmen oder Höhlen.

GNOM

ZM-Klassifizierung: XX

Der Gnom ist eine in ganz Nord-europa und Nordamerika verbreitete Gartenplage. Er kann bis zu dreißig Zentimeter hoch werden, hat einen unverhältnismäßig großen Kopf und harte, knorpelige Füße. Um den Gnomen aus dem Garten zu vertreiben, dreht man ihn schnell im Kreis, bis ihm schwindlig wird, dann schleudert man ihn über die Gartenmauer. Auch ein Jarvey erweist sich als recht nützlich, doch diese Art, die Gnomen loszuwerden, erscheint heutzutage vielen Zauberern als zu brutal.



GRAPHORN

ZM-Klassifizierung: XXXX

Das Graphorn lebt in europäischen Bergregionen. Dieses große und gräulich purpurne Tierwesen mit seinem buckligen Rücken hat zwei lange, scharfe Hörner, geht auf großen, vierzehigen Füßen und ist von äußerst angriffslustigem Temperament. Gelegentlich sieht man Bergtrolle auf dem Rücken von Graphörnern, die allerdings der Erfahrung nach recht unfreundlich auf alle Versuche reagieren, sie zu

zähmen, und so stößt man denn auch viel häufiger auf Trolle, die von Graphorn-Kratzern arg entstellt sind. Das gemahlene Hörn des Graphorns wird als Zutat für viele Zaubertränke benutzt, ist jedoch sündhaft teuer, da es so schwer zu beschaffen ist. Graphorn-Haut ist sogar noch zäher als Drachenhaut und lässt die meisten Flüche abprallen.

GREIF

ZM-Klassifizierung: XXXX

Der Greif stammt aus Griechenland. Er hat die Vorderbeine und den Kopf eines Riesenadlers und den Körper und die Hinterbeine eines Löwen. Wie die Sphixe (siehe dort) werden die Greife häufig von Zauberern eingesetzt, um Schätze zu bewachen. Zwar sind sie grimmige Wesen, doch soll es schon vorgekommen sein, dass eine Hand voll fachkundiger Zauberer sich mit dem einen oder anderen befreundet hat. Greife ernähren sich von rohem Fleisch.

GRINDELOH

ZM-Klassifizierung: XX

Der Grindeloh, ein gehörnter, fahlgrauer Wasserdämon, findet sich in den Seen ganz Britanniens und Irlands. Er lebt von kleinen Fischen und greift Zauberer und Muggel gleichermaßen an, doch ist bekannt, dass Wassermenschen ihn zähmen können»

Der Grindeloh hat sehr lange Finger, die zwar kräftig klammern können, doch leicht zu brechen sind.

HIPPOCAMPUS

ZM-Klassifizierung: XXX

Aus Griechenland stammend, hat der Hippocampus den Kopf und das Vorderteil eines Pferdes und das Hinterteil und den Schwanz eines Riesenfischs. Zwar lebt diese Art überwiegend im Mittelmeer, doch wurde im Jahr 1949 ein prächtiges Rotschimmel-Exemplar von Wassermenschen vor der Küste Schottlands gefangen und schließlich von ihnen gezähmt. Der Hippocampus legt große, zum Teil durchsichtige Eier, so dass die Fohlen darin sichtbar sind.

HIPPOGREIF

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Hippogreif stammt aus Europa, ist heute jedoch weltweit verbreitet. Er hat den Kopf und die Vorderfüße eines Riesenadlers und den Hinterleib eines Pferdes. Man kann ihn nähmen, soch sollten dies nur fachkundige Zauberer versuchen. "Wer sich einem Hippogreif nähert, muss unbedingt Augenkontakt mit ihm halten. Eine Verbeugung zeigt die gute Absicht. Wenn der Hippogreif den Gruß erwidert, kann man gefahrlos näher treten.

Der Hippogreif scharrt nach Insekten, frisst je-

Hat Hagrid dieses Buch gelesen?

doch auch Vögel und kleine Säugetiere. Trächtige Hippogreife bauen Nester auf dem Erdboden, in die sie ein einziges großes und leicht zerbrechliches Ei legen, das innerhalb von vierundzwanzig Stunden ausgebrütet wird. Der neugeborene Hippogreif sollte nach einer Woche flügge sein, doch dauert es Monate, bis er die Eltern auf längeren Reisen begleiten kann.

HORKLUMP

ZM-Klassifizierung: X

Der Horklump stammt aus Skandinavien, hat sich inzwischen jedoch in ganz Nordeuropa breit gemacht. Er ähnelt einem fleischigen, rötlichen Pilz, der spärlich mit drahtigen schwarzen Borsten bewachsen ist. Der Horklump pflanzt sich verblüffend schnell fort und überwuchert einen Garten von üblicher Größe in wenigen Tagen. Er treibt nicht Wurzeln, sondern zähe Tentakel in die Erde, auf der Suche nach Erdwürmern, seiner bevorzugten Nahrung. Der Horklump ist eine beliebte Delikatesse bei den Gnomen, hat ansonsten jedoch keinen erkennbaren Nutzen.

IMP

ZM-Klassifizierung: XX

Der Imp findet sich nur in Britannien und Irland. Manchmal wird er mit dem englischen Wichtel

(Pixie) verwechselt. Sie sind von ähnlicher Größe (zwischen fünfzehn und zwanzig Zentimeter), doch im Gegensatz zum Wichtel kann der Imp nicht fliegen und ist auch nicht von so lebhafter Farbe (der Imp ist für gewöhnlich dunkelbraun bis schwarz). Er besitzt jedoch einen ähnlichen Sinn für Klamauk und groben Unfug. Er bevorzugt feuchtes und sumpfiges Gebiet und findet sich oft in der Nähe von Flussufern, wo er sich damit vergnügt, arglose Spaziergänger zu schubsen und stolpern zu lassen. Imps fressen kleine Insekten und haben den Feen durchaus ähnliche Brutgewohnheiten, spinnen jedoch keine Kokons; die Jungen schlüpfen voll entwickelt mit einer Größe von etwa zweieinhalb Zentimeter.

JARVEY

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Jarvey kommt in Britannien, Irland und Nordamerika vor. Er ähnelt weitgehend einem übergrößen Frettchen, abgesehen von dem Umstand, dass er sprechen kann. Für eine richtige Unterhaltung reicht der Verstand des Jarvey jedoch nicht aus, und er pflegt sich in seinem fast ununterbrochenen Redefluss auf knappe (und häufig unflätige) Sätze zu beschränken. Jarveys leben zumeist im Erdboden, wo sie Gnomen jagen, doch sie fangen auch Maulwürfe, Ratten und Wühlmäuse.

JOBBERKNOLL

ZM-Klassifizierung: XX

Der Jobberknoll (Nordeuropa und Amerika) ist ein kleiner blauer, gespenkelter Vogel, der Insekten fängt. Er gibt nie einen Ton von sich, außer in der Stunde seines Todes, wo er einen langen Schrei ausstößt, der aus allen Geräuschen besteht, die er je gehört hat und die er nun in umgekehrter Reihenfolge von sich gibt. Jobberknoll-Federn werden für Wahrheitselixiere und Gedächtnistränke verwendet.

KAPPA

ZM-Klassifizierung: XXXX

Shape hat das auch nicht gelernt

Der Kappa ist ein japanischer Wasserdämon, der in flachen Tümpeln und Flüssen haust. Oft hört man, er sehe aus wie ein Affe mit Fischschuppen statt eines Fells. Auf dem Kopf hat er eine Aushöhlung, in der er Wasser umherträgt.

Der Kappa ernährt sich von menschlichem Blut, kann jedoch dazu veranlasst werden, der bedrohten Person nichts anzutun, wenn man ihm eine Gurke zuwirft, in die der Name dieser Person eingeritzt ist. Wenn es hart auf hart kommt, sollte der bedrohte Zauberer den Kappa dazu verleiten, sich zu bücken — dann fließt das Wasser aus der Höhlung seines Kopfes und das beraubt ihn all seiner Kräfte.

KELPIE

ZM-Klassifizierung: XXXX

Dieser Wasserdämon, in Britannien und Irland heimisch, kann verschiedene Gestalten annehmen, doch erscheint er zumeist als Pferd mit einer Mähne aus Binsen. Wenn er arglose Menschen auf seinen Rücken gelockt hat, taucht er geradewegs hinab zum Grund seines Flusses oder Sees, frisst den Reiter auf und lässt die Überreste an die Oberfläche treiben. Will man einen Kelpie bändigen, verwendet man am besten einen Platzierungszauber, um ihm ein Geschirr über den Kopf zu stülpen, woraufhin er lammfromm und harmlos wird.



Der größte Kelpie der Welt haust im schottischen Loch Ness. Er zeigt sich bevorzugt als Seeschlange (siehe dort). Den Beobachtern der Internationalen Zauberervereinigung wurde sofort klar, dass sie es nicht mit einer echten Seeschlange zu tun hatten, als sie sahen, wie diese sich bei Annäherung einer Muggel-Forschergruppe in einen Otter verwandelte und dann, als die Luft rein war, wieder zurück in eine Seeschlange.

KITZPURFEL

ZM-Klassifizierung: XX

Kitzpurfel sind kleine, bis zu anderthalb Millimeter lange Parasiten von krabbenähnlicher Erscheinung

mit großen Vorderzähnen. Sie befallen Fell und Federkleid anderer Geschöpfe, etwa der Crups und der Augureys, und fühlen sich von magischen Praktiken wie magisch angezogen. So dringen sie in Zaubererbehäusungen ein und befallen magische Gegenstände, namentlich Zauberstäbe, in denen sie sich Biss für Biss bis auf den magischen Kern durchnagend. Auch lassen sie sich gern in schmutzigen Kesseln nieder, wo sie begierig jeden eingetrockneten Zaubertrankrest verschlingen.¹⁹ Obwohl die Kitzpurfel mit irgendeinem der marktgängigen Elixiere ohne weiteres zu vernichten sind, könnte bei schwerem Befall der Besuch eines Vertreters der Unterabteilung Seuchen der Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe ratsam sein, denn man wird die Erfahrung machen, dass mit magischen Substanzen voll gesogene Kitzpurfel sehr schwer zu bekämpfen sind.

KLABBERT

ZM-Klassifizierung: XX

Der Klabbert, ein Baumbewohner, wirkt von der

¹⁹ Man weiß inzwischen, dass die Kitzpurfel, wenn sie kein magisches Ökotop finden, öfter auch elektrische Gegenstände von innen her angreifen (für ein umfassenderes Verständnis der Elektrizität siehe Wilhelm Wigworthy, *Häusliches Leben und soziale Gebräuche der britischen Muggel* Die Kleinen Roten Bücher, 1987). Kitzpurfel-Befall erklärt auch das rätselhafte Versagen vieler recht neuer elektrischer Artefakte der Muggel.

Erscheinung her ein wenig wie die Kreuzung aus einem Affen und einem Frosch. Er entstammt den südlichen Regionen Amerikas, wird jedoch inzwischen in alle Welt exportiert. Die glatte und haarlose Haut ist von einem marmorierten Grün, die Hände und Füße weisen Schwimmhäutchen auf, und die Arme und Beine sind lang und geschmeidig, was es dem Klabbert ermöglicht, sich mit der Gewandtheit eines Orang-Utans von Ast zu Ast zu schwingen. Auf dem Kopf sitzen kurze Hörner, und der breite Mund, der zu grinsen scheint, ist voller rasiermesserscharfer Zähne. Der Klabbert ernährt sich überwiegend von kleinen Echsen und Vögeln.

Das auffälligste Merkmal des Klabberts ist die große Pustel mitten auf der Stirn, die, sobald der Klabbert Gefahr spürt, scharlachrot anläuft und blinkt. Früher hielten sich amerikanische Zauberer Klabberts in ihren Gärten, die sie rechtzeitig vor näher kommenden Muggeln warnten, doch die Internationale Zauberervereinigung hat eine Bußgeldregelung erlassen und damit solche Praktiken weit hin unterbunden. So schmuck ein nächtlicher Baum voll glühender Klabbert-Pusteln auf den Betrachter auch wirken mochte, dieser Anblick pflegte allzu viele Muggel anzuziehen, die ihre Nachbarn fragen wollten, warum sie denn noch im Juni die Weihnachtslichter brennen ließen.

KNARL

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Knarl (Nordeuropa und Amerika) wird von den Muggeln zumeist mit einem Igel verwechselt. Die beiden Arten wären tatsächlich nicht voneinander zu unterscheiden, würden sie sich nicht in einem Punkt ganz unterschiedlich verhalten: Wenn man dem Igel im Garten Futter hinterlässt, nimmt er dieses Geschenk gern an und verschlingt es mit Genuss; stellt man jedoch dem Knarl Futter hin, glaubt er,? dass der Hausherr ihn in eine Falle locken will, und verwüstet seine Pflanzen und ganze Gartenanlagen! Manch ein Muggelkind wurde schon der Zerstörungswut bezichtigt, wo doch der wahre Missetäter ein Knarl war!

KNIESEL

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Kriesel wurde ursprünglich in Britannien gezüchtet, wird inzwischen jedoch in alle Welt ausgeführt. Er ist ein kleines, katzenartiges Geschöpf mit geflecktem, gesprenkeltem oder gepunktetem Fell, übergroßen Ohren und einem Schwanz, der dem eines Löwen ähnelt. Er ist intelligent, eigenständig und gelegentlich angriffslustig, doch wenn er Gefallen an einer Hexe oder einem Zauberer findet, ist er ein ideales Haustier. Der Kriesel hat die unheimliche Fähigkeit, verdächtige Gestalten aufzu-

spüren, und fuhr seinen Besitzer, sollte er sich verirrt haben, zuverlässig nach Hause zurück. Kriesel werfen bis zu acht Junge auf einmal und können sich mit Katzen kreuzen. Wer sich einen Kriesel halten will, braucht eine Erlaubnis (wie bei Crups und Fwuupern), da ihre doch recht ungewöhnliche Erscheinung die Aufmerksamkeit der Muggel erregt.

KNUDDELMUFF

ZM-Klassifizierung: XX

→ Ich hatte mal so einen, aber wo steckt er?

Fred hat Klatscher mit ihm gespielt

Der Knuddelmuff ist weltweit verbreitet. Von kugriger Gestalt und mit weichem, vanillefarbenem Fell überzogen, ist er ein friedliches Geschöpf, das nichts dagegen hat, geknuddelt oder durch die Gegend geworfen zu werden. Er ist leicht zu pflegen und lässt einen tiefen Summton hören, wenn ihm behaglich zumute ist. Von Zeit zu Zeit taucht eine sehr lange, dünne, rosa Zunge aus dem Innern des Knuddelmuffs auf und schlängelt sich durch das Haus, auf der Suche nach Essbarem. Der Knuddelmuff ist ein wahrer Putzteufel, der von Küchenabfällen bis zu Spinnen alles frisst. Doch hat er eine besondere Vorliebe dafür, seine Zunge in die Nasen schlafender Zauberer zu bohren und deren Popel zu verspeisen. Diese Neigung ist der Grund dafür, dass Generationen von Zaubererkindern ihn in ihre Herzen geschlossen haben und er bis heute ein äußerst beliebtes Haustier ist.

LEPRECHAN (zuweilen auch Clauricon genannt)

ZM-Klassifizierung: XXX

Intelligenter als die Fee und weniger heimtückisch als der Imp, der Pixie oder die Doxy, ist der Leprechan doch ausgesprochen boshaft. Er ist in Irland beheimatet, erreicht eine Größe von bis zu fünfzehn Zentimetern und ist von grüner Farbe. Man weiß, dass er sich grobe Kleidung aus Blättern anfertigen kann. Als Einziger vom »kleinen Volk« kann der Leprechan sprechen, doch hat er nie die Neueinstufung als Zauberwesen verlangt. Der Leprechan gebiert voll entwickelte Jungen und lebt überwiegend in Wäldern und bewaldeten Gebieten. Doch genießt er es, wenn die Muggel sein Treiben beobachten, und tritt fast so häufig wie die Fee in der Muggelliteratur für Kinder auf. Leprechans erzeugen eine echt wirkende goldähnliche Substanz, die, was sie überaus belustigend finden, nach ein paar Stunden völlig verschwindet. Sie fressen Blätter, und trotz ihres Rufes als Tunichtgute ist nicht bekannt, dass sie einem Menschen je dauerhaften Schaden zugefügt hätten. *find ich gar nicht witzig.* R

LETIFOLD (auch Lebendes Leichentuch)

ZM-Klassifizierung: XXXXX

Der Letifold ist eine zum Glück seltene Kreatur, die nur in tropischen Klimazonen vorkommt. Er ähnelt einem schwarzen Umhang von knapp anderthalb

Zentimeter Dicke (mehr, wenn er gerade ein Opfer getötet und verdaut hat), der des Nachts über den Boden schwebt. Die früheste überlieferte Beschreibung eines Letifolds stammt aus der Feder des Zauberers Flavius Belby, der im Jahre 1782 während seiner Ferien in Papua-Neuguinea das Glück hatte, einen Letifold-Angriff zu überleben.

Gegen ein Uhr nachts endlich war mir ein wenig schlafbrig zumute, da hörte ich ganz in der Nähe ein leises Rascheln. Mir schien es nichts weiter zu sein als das Rascheln der Blätter des Baumes vorm Fenster, und so drehte ich mich auf die andere Seite. Nun fiel mein Blick auf einen unförmigen schwarzen Schatten, der unter der Tür hindurch in mein Schlafzimmer glitt. Reglos und schon halb im Schlaf suchte ich zu enträtseln, was denn einen solchen Schatten werfen könne, wo doch nur der Mond hereinschien. Zweifellos machte meine Reglosigkeit den Letifold glauben, sein vermeintliches Opfer würde schlafen.

Zu meinem Entsetzen kroch der Schatten nun hoch auf mein Bett, und schon spürte ich sein leichtes Gewicht auf mir liegen. Er erinnerte mich ungemein an einen sich kräuselnden schwarzen Umhang, der mit leicht flatternden Rändern über das Bett an mir

hochglitt. Gelähmt vor Angst spürte ich, wie er mich feuchtkalt am Kinn berührte, und im Nu saß ich kerzengerade im Bett.

Das Etwas trachtete danach, mich zu ersticken, es glitt unerbittlich über meinen Mund und über meine Nase, über mein ganzes Gesicht, und während ich weiter dagegen ankämpfte, spürte ich doch, wie es mich erbarungslos immer fester in seine Kälte hüllte. Unfähig, um Hilfe zu rufen, tastete ich nach meinem Zauberstab. Schon war mir schwindlig, da sich das Etwas wie Siegellack über mein Gesicht gelegt hatte und ich keine Luft mehr bekam, und mit letzter Kraft konzentrierte ich mich auf den Betäubungzauber, und danach — als der Zauber zwar ein Loch in die Schlafzimmerdecke riss, das Ungeheuer jedoch nicht bannte — auf den Lährnfluch, der mir ebenfalls keine Linderung verschaffte. Immer noch erbittert kämpfend, rollte ich zur Seite und fiel schwer zu Boden, jetzt zur Gänze in den Letifold gehüllt.

Ich wusste, dass ich alsbald ohnmächtig werden würde, da ich keine Luft mehr bekam. Verzweifelt sammelte ich den letzten Rest meiner Kräfte. Ich steckte den Zauberstab, von meinem Körper abgewandt, in die tödlichen Falten der Kreatur, rief mir den Tag

in Erinnerung, an dem ich zum Vorsitzenden meines örtlichen Koboldstein-Klubs gewählt worden war, und führte den Patronus-Zauber aus.

Fast im selben Augenblick spürte ich frische Luft über mein Gesicht wehen. Ich blickte auf und sah, wie die Hörner meines Patronus diesen tödlichen Schatten in die Luft schleuderten. Er flog quer durchs Zimmer und glitt rasch in die Dunkelheit davon.

Wie Belby auf so dramatische Weise zeigt, ist der Patronus der einzige bekannte Zauber, der den Letifold abwehrt. Da er zumeist Schlafende überfällt, haben seine Opfer allerdings kaum die Gelegenheit, noch irgendwelche Zauber gegen ihn aufzubieten. Hat der Letifold sein Opfer erstickt, verdaut er die Beute unverzüglich noch im Bett. Etwas dicker und fetter geworden, verlässt er dann das Haus, ohne eine Spur von sich oder dem Opfer zu hinterlassen.²⁰

²⁰ Es ist wohl fast unmöglich, die Zahl der Letifold-Opfer genau zu bestimmen, da dieses Geschöpf keinerlei Spuren seines tödlichen Wirkens hinterlässt. Leichter zu bestimmen hingegen ist die Zahl der Zauberer, die in heimtückischer Absicht vortäuschen, von Letifolds getötet worden zu sein. Der jüngste Fall eines solchen Betrugsmanovers stammt aus dem Jahr 1973, als der Zauberer Janus Thickey verschwand und nur einen Zettel auf dem Nachttisch hinterließ, mit den hastig hingeworfenen Worten: »O nein, ein Letifold packt mich, ich erstickt.« Für seine Frau und seine Kinder, angesichts des fleckenlosen, leeren Bettes in dem festen Glauben, eine solche Kreatur habe

LOBALUG

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Lobalug lebt auf dem Grund der Nordsee. Es ist ein schlichtes Geschöpf, um die fünfundzwanzig Zentimeter lang, mit einer gummiartigen Schnauze und einem Giftbeutel. Wenn Gefahr droht, zieht sich der Giftbeutel des Lobalugs zusammen und der Angreifer wird bespritzt. Wassermenschen verwenden den Lobalug als Waffe, und es gibt Zauberer, die ihm das Gift entziehen, um es in Elixieren zu verwenden, allerdings unter strenger Aufsicht.

MACKELIGER MALACLAWS

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Malaclaw ist ein Landbewohner, der vor allem auf felsigen Küstenstrichen in ganz Europa zu finden ist. Trotz seiner entfernten Ähnlichkeit mit einem Hummer sollte er auf keinen Fall gegessen werden, da sein Fleisch für den menschlichen Verzehr nicht geeignet ist und zu hohem Fieber und einem unansehnlichen grünlichen Ausschlag führt.

Der Malaclaw kann bis zu dreißig Zentimeter lang werden und ist hellgrau mit dunkelgrünen Tupfern. Er frisst alle Krustentiere und lässt sich auch gern mal auf einen Kampf mit größeren Beutetieren ein.

Janus getötet, begann eine Zeit strenger Trauer, die ein sehr bitteres Ende fand, als man entdeckte, dass Janus acht Meilen entfernt mit der Wirtin des »Grünen Drachen« zusammenlebte.

Der Biss des Malaclaw hat die ungewöhnliche Folge, das Opfer noch bis zu einer Woche danach abgrundtief unglücklich zu machen. Wenn man von einem Malaclaw gebissen wurde, sollten alle Glücksspiele und waghalsigen Unternehmungen unterlassen werden, da sie mit Sicherheit allesamt ins Auge gehen.

MANTIKOR

ZM-Klassifizierung: XXXXX

Der Mantikor ist ein hochgefährliches griechisches Tierwesen mit dem Kopfe eines Mannes, dem Körper eines Löwen und dem Schwanz eines Skorpions. Gefährlich wie die Chimära und ebenso selten, summt er bekanntlich leise und schmachtend, während er seine Beute verschlingt. Die Haut des Mantikors lässt fast alle bekannten Zaubern abprallen und der Stich führt zum sofortigen Tod.

MOKE

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Moke ist eine silbrig grüne Echse, die bis zu einem Viertelmeter lang werden kann und in ganz Britannien und Irland vorkommt. Sie kann sich willentlich schrumpfen lassen und wurde daher von den Muggeln noch nicht entdeckt.

Die schuppige Moke-Haut ist bei den Zauberern für die Herstellung von Geldbeuteln und Handtaschen höchst begehrt, da sie sich bei Annäherung

eines Fremden zusammenzieht, genau wie es ihr Besitzer einst tat; Geldbörsen aus Moke-Haut sind für Diebe daher sehr schwer auszumachen.

MONDKALB

ZM-Klassifizierung: XX

Das Mondkalb ist ein äußerst scheues Geschöpf, das nur bei Vollmond seinen Bau verlässt. Es hat einen glatten, blassgrauen Körper, hervortretende runde Augen, die oben auf dem Kopf liegen, und vier spindeldürre Beine mit gewaltigen Plattfüßen. In abgelegenen Gegenden fuhren die Mondkälber bei Mondschein komplizierte Tänze auf den Hinterbeinen auf. Man vermutet, dass sie das Vorspiel zur Paarung sind. (Die Mondkälber hinterlassen oft faszinierende geometrische Muster in Getreidefeldern — zur größten Verwirrung der Muggel.)

Mondkälber im Mondschein tanzen zu sehen ist ein bezauberndes Erlebnis und häufig auch lohnend, denn sammelt man ihren silbrigen Mist vor Sonnenaufgang ein und streut ihn über magische Kräuter- und Blumenbeete, wachsen die Pflanzen rasch und werden ungewöhnlich kräftig. Mondkälber sind auf der ganzen Erde verbreitet.

MURTLAP

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Murtlap ist eine ratteartige Kreatur, die in den

Küstengebieten Britanniens lebt. Auf dem Rücken hat sie ein Gewächs, das an eine See-Anemone erinnert. Sauer eingelegt und gegessen, stärken die Murtlap-Gewächse die Widerstandskraft gegen Flüche und böswillige Hexerei, eine Überdosis allerdings kann zu unschönem purpurrotem Ohrenhaar führen. Murtlaps fressen Krustentiere und die Füße von jedem, der so töricht ist, auf sie zu treten.

NIFFLER

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Niffler ist ein britisches Tierwesen. Dieses flauschige, schwarze Wühltier mit der langen Schnauze hat eine Vorliebe für alles, was glänzt und glitzert. Kobolde halten sich gerne Niffler, die sie tief in der Erde nach Schätzen graben lassen. Zwar ist der Niffler friedlich und sogar zutraulich, doch kann er einiges Unheil mit persönlichen Wertsachen anrichten und sollte nie im Haus gehalten werden. Niffler leben in höhlenartigen Bauten bis zu sieben Meter unter der Erde und gebären bei einem Wurf sechs bis acht Junge.

NOGSCHWANZ

ZM-Klassifizierung: XXX

Nogschwänze sind Dämonen, die ländliche Gebiete in ganz Europa, Russland und Amerika heimsuchen. Sie ähneln verkümmerten Ferkeln mit langen Beinen,

dicken Stummelschwänzen und schmalen schwarzen Augen. Der Nogschwanz pflegt in Ställe zu kriechen und sich an den Zitzen einer gewöhnlichen Sau zu bedienen, Seite an Seite mit ihren Ferkeln. Je länger der Nogschwanz unentdeckt bleibt und je größer er wird, desto länger lastet auch die Plage auf dem Hof, in den er eingedrungen ist.

Der Nogschwanz ist außerordentlich schnell und daher schwer zu fangen, doch jagt ihn ein vollkommen weißer Hund über die Grenze eines Bauernhofs, kehrt er nie mehr zurück. Die Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe (Unterabteilung Schädlingsbekämpfung) hält zu diesem Zweck ein Dutzend Albino-Bluthunde bereit.

NUNDU

ZM-Klassifizierung: XXXXX

Dieses ostafrikanische Tierwesen ist wohl das gefährlichste der Welt. Es ist ein gigantischer Leopard, der sich trotz seiner Größe lautlos bewegt und dessen Atem ansteckende Krankheiten verursacht, die ganzen Dörfern den Tod bringen. Noch nie wurde ein Nundu von weniger als hundert gemeinsam vorgehenden Zauberern überwältigt.

OCCAMY

ZM -Klassifizierung: XXXX

Der Occamy lebt in Indien und im Fernen Osten.

Dieses zweibeinige, gefiederte und geflügelte Geschöpf mit schlängenartigem Körper kann bis zu fünf Meter lang werden. Der Occamy ernährt sich hauptsächlich von Ratten und Vögeln, doch wurde auch schon beobachtet, wie er Affen davonschleifte. Der Occamy greift alle an, die sich ihm nähern, vor allem wenn er seine Eier verteidigen will, dessen Schalen aus reinem, sehr weichem Silber bestehen.

PHÖNIX

ZM-Klassifizierung: XXXX²¹

Der Phönix ist ein herrlicher scharlachroter Vogel von der Größe eines Schwans mit goldenem Schwanz, Schnabel und Klauen. Er nistet auf Bergspitzen und kommt in Ägypten, Indien und China vor. Der Phönix erreicht ein immenses Alter, da er sich immer wieder neu erschaffen kann. Wenn sein Körper zu versagen beginnt, geht er in Flammen auf und ersteht dann von neuem als Küken aus der Asche. Der Phönix ist ein sanftes Geschöpf, das unseres Wissens nach noch nie getötet hat und sich nur von Krautern ernährt. Wie der Diricawl (siehe dort) kann er nach Gusto verschwinden und wieder auftauchen. Der Gesang des Phönix ist magisch: Er soll angeblich den Mut derer mit lauterem Herzen

²¹ Der Phönix erhält die Klassifizierung XXXX nicht, weil er aggressiv ist, sondern weil es bislang nur sehr wenigen Zauberern gelungen ist, ihn als Haustier abzurichten.

stärken und die Herzen der Unlauteren mit Angst schlagen. Phönix-Tränen wohnt eine mächtige Heilwirkung inne.

PLIMPY

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Plimpy ist ein kugelförmiger, marmorierter Fisch, dessen besonderes Merkmal seine beiden langen Beine sind, die in mit Schwimmhäutchen versehenen Füßen enden. Er lebt in tiefen Seen, deren Grund er nach Nahrung absucht, vorzugsweise nach Wasserschlangen. Der Plimpy ist nicht sonderlich gefährlich, knabbert jedoch gern an den Füßen von Schwimmern. Wassermenschen betrachten ihn als Plage und machen kurzerhand einen Knoten in seine gummiartigen Beine; der Plimpy treibt nun ziellos davon und kann erst wieder zurückkehren, wenn er seine Beine entknotet hat, was einige Stunden dauern kann.



POGREBIN

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Pogrebin ist ein russischer Dämon, kaum dreißig Zentimeter groß, mit einem haarigen Leib, doch einem kahlen, übergroßen grauen Kopf. Wenn er sich zusammenkauert, ähnelt er einem schimmern-

den runden Stein. Pogrebins fühlen sich von Menschen angezogen und heften sich mit Vorliebe an ihre Fersen. Stundenlang bleiben sie im Schatten des Verfolgten und kauern sich blitzschnell zusammen, wenn er sich umdreht. Wenn es dem Pogrebin gelingt, einem Menschen viele Stunden lang nachzulaufen, wird sein Opfer von einem drückenden Gefühl der Sinnlosigkeit überwältigt und ertrinkt schließlich in einem Zustand der Teilnahmslosigkeit und Verzweiflung. Wenn das Opfer dann stehen bleibt und auf die Knie sinkt, um über die Sinnlosigkeit von allem und jedem zu weinen, springt ihm der Pogrebin auf den Rücken und versucht es zu verschlingen. Allerdings dürfte es keine Schwierigkeiten bereiten, Pogrebins mit schlichten Flüchen oder Lähmzaubern loszuwerden. Auch ein saftiger Tritt hat sich als wirksam erwiesen.

PORLOCK

ZM-Klassifizierung: XX

Der Porlock ist ein Pferdehüter, den man im englischen Dorset und in Südirland findet. Mit zottigem Pelz bedeckt, hat er eine Unmenge struppigen Haares auf dem Kopf und eine ungewöhnlich lange Nase. Er geht auf zwei Pferdehufen. Seine schmächtigen Arme enden in vier Stummelfingern. Ausgewachsene Porlocks sind um die sechzig Zentimeter groß und ernähren sich von Gras.

Der Porlock ist scheu und lebt einzig, um Pferde zu bewachen. Man kann ihn eingekuschelt im Stallstroh finden oder inmitten einer der Herden kauernd, die er bewacht. Porlocks misstrauen den Menschen und verstecken sich immer, wenn sie sich nähern.

QUINTAPED (auch Hairy MacBoon genannt)

ZM-Klassifizierung: XXXXX

Der Quintaped ist ein höchst gefährlicher Fleischfresser mit einer besonderen Vorliebe für Menschen. Sein gedrungener Leib ist mit dichtem, rotbraunem Haar bewachsen, wie auch seine fünf Beine, die jeweils in einem Klumpfuß enden. Den Quintaped findet man nur auf der Insel Drear vor der äußersten Nordspitze Schottlands. Aus diesem Grund wurde Drear unortbar gemacht.

Der Legende zufolge lebten auf der Insel Drear einst zwei Zaubererfamilien, die McCliverts und die MacBoons. Ein im Rausch ausgefochtene Zauberduell zwischen Dugald, dem Clan-Oberhaupt der McCliverts, und Quintius, dem Oberhaupt der MacBoons, soll mit dem Tod Dugalds geendet haben. Zur Vergeltung, so will es die Legende weiter, umstellte eines Nachts eine Rotte McCliverts das Anwesen der MacBoons und verwandelte ausnahmslos alle MacBoons in monströse funfbeinige Kreaturen. Die McCliverts erkannten zu spät, dass

die verwandelten MacBoons in dieser Gestalt unvergleichlich gefährlicher waren (die MacBoons standen in dem Ruf, in magischen Dingen völlig unfähig zu sein). Überdies wehrten die MacBoons jeden Versuch ab, sie wieder in Menschen zurückzuverwandeln. Die Monster töteten die McCliverts bis auf den letzten Mann, so dass es am Ende keinen Menschen mehr auf der Insel gab. Erst dann erkannten die MacBoon-Monster, dass es niemanden mehr gab, der einen Zauberstab halten konnte, und sie daher für immer dazu verdammt waren, so zu bleiben, wie sie waren.



Ob diese Legende stimmt, werden wir nie erfahren. Mit Sicherheit gibt es keine überlebenden McCliverts oder MacBoons, die uns sagen können, was mit ihren Vorfahren geschah. Die Quintapeds können nicht sprechen und widersetzen sich hartnäckig jedem Versuch der Abteilung zur Führung und Aufsicht Magischer Geschöpfe, einen von ihnen zu fangen, um ihn zurückzuverwandeln. Sollten sie also wirklich, wie es ihr Spitzname sagt, Haarige MacBoons sein, dann müssen wir wohl glauben, dass sie mit ihrem jetzigen Leben als Tierwesen durchaus zufrieden sind.

RAMORA

ZM-Klassifizierung: XX

Der Ramora ist ein silberner Fisch, der im Indischen Ozean beheimatet ist. Er besitzt starke magische Kraft, mit der er Schiffe sicher vor Anker legen und Seefahrer beschützen kann. Die Internationale Zuberervereinigung hat ein ganzes Bündel von Vorschriften erlassen, um den hoch begehrten Ramora vor wildernden Zuberern zu schützen.

RE'EM

ZM-Klassifizierung: XXXX

Diese äußerst seltenen Riesenochsen mit goldenen Hufen finden sich in der Wildnis Nordamerikas und des Fernen Ostens. Das Blut des Re'em verleiht dem, der es trinkt, enorme Kraft, ist jedoch so schwer zu beschaffen, dass es kein nennenswertes Angebot gibt und selten auf dem freien Markt zu erwerben ist.

ROTKAPPE

ZM-Klassifizierung: XXX

Diese zwergenartigen Geschöpfe leben in den Gräben und Löchern einstiger Schlachtfelder oder wo immer menschliches Blut vergossen wurde. Mit Zaubern und Flüchen ist ihnen zwar leicht beizukommen, gefährlich werden sie jedoch einzelnen Muggeln, denen sie in dunklen Nächten auflauern,

um sie totzupügeln. Rotkappen kommen überwiegend in Nordeuropa vor. -

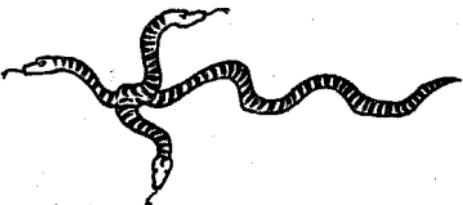
RUNESPOOR

ZM-Klassifizierung:

XXXX

Die Runespoor stammt ursprünglich aus dem

kleinen afrikanischen Land Burkina Faso. Sie ist eine dreiköpfige Schlange und erreicht für gewöhnlich eine Länge von zwei bis zweieinhalb Meter. Von leuchtendem Orange mit schwarzen Streifen, ist die Runespoor kinderleicht zu erkennen, daher hat das Zaubereiministerium von Burkina Faso bestimmte Wälder als Schutzgebiete für die Runespoor unbar gemacht.



Die Runespoor ist zwar an sich kein besonders bösartiges Tierwesen, war jedoch früher ein Lieblingstier der schwarzen Magier, zweifellos wegen ihrer auffälligen und Furcht einflößenden Erscheinung. Den Schriften von Parselmündern, die solche Schlangen gehalten und mit ihnen gesprochen haben, verdanken wir unser Wissen um ihre merkwürdigen Gewohnheiten. Diesen Aufzeichnungen zu folge dient jeder Kopf der Runespoor einem anderen Zweck. Der linke Kopf (von dem Zauberer aus gesehen, der ihr -gegenübersteht) ist der Planer. Er entscheidet, wo sich die Runespoor hinbewegen soll

und was sie als Nächstes tut. Der mittlere Kopf ist der Träumer (Runespoors können tagelang auf einem Fleck liegen, versunken in prachtvolle Visionen und Phantasiebilder). Der rechte Kopf ist der Kritiker und kommentiert das Treiben des linken und mittleren Kopfes mit einem gereizten Zischeln. Die Zähne des rechten Kopfes sind äußerst giftig. Die Runespoor erreicht nur selten ein hohes Alter, da die Köpfe dazu neigen, sich gegenseitig zu attackieren. Nicht selten sieht man eine Runespoor, deren rechter Kopf fehlt. Hier hatten die anderen beiden Köpfe sich zusammengetan und ihn abgebissen.

Die Runespoor legt Eier durch ihre Münder und ist damit das einzige magische Tierwesen, von dem dies bekannt ist. Diese Eier sind von immensem Wert bei der Herstellung von Zaubertränken zur Stimulierung der geistigen Beweglichkeit. Seit Jahrhunderten gibt es einen blühenden Schwarzmarkt für Runespoor-Eier und für die Schlangen selbst.

SALAMANDER

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Salamander ist eine kleine, im Feuer wohnende Echse, die sich von Flammen nährt. Von leuchtendem Weiß, wirkt er blau oder scharlachrot, je nach der Hitze des Feuers, in dem er in Erscheinung tritt.

Salamander können bis zu sechs Stunden außerhalb eines Feuers überleben, wenn man sie regel-

mäßig mit Pfeffer füttert. Sie leben nur so lange, wie das Feuer, dem sie entsprungen sind, brennt. Salamanderblut hat mächtige heilende und wiederherstellende Eigenschaften.

SCHNATZER

ZM-Klassifizierung: XXXX²²

Der Goldene Schnatzer ist eine äußerst seltene, geschützte Vogelart. Vollkommen rund, mit einem sehr langen, dünnen Schnabel und glitzernden, juwelenartigen Augen, fliegt er äußerst schnell und kann dank seiner voll drehbaren Flügelgelenke die Richtung verblüffend rasch und gewandt ändern.

Federn und Augen des Goldenen Schnatzers sind dermaßen begehrte, dass er schon einmal in Gefahr war, von jagenden Zauberern ausgerottet zu werden. Die Gefahr wurde rechtzeitig erkannt, und die Art wurde geschützt, vor allem indem man beim Quidditch den Schnatzer durch den Goldenen Schnatz ersetzte.²³ Schnatzer-Schutzgebiete gibt es auf der ganzen Welt.

²² Der Goldene Schnatzer erhält die XXXX-Klassifizierung nicht, weil er gefährlich wäre, sondern weil mit schweren Strafen belegt wird, wer ihn fängt oder verletzt.

²³ Wer Näheres über die Rolle des Goldenen Schnatzers in der Entwicklung des Quidditch erfahren will, möge das Buch *Quidditch im Wandel der Zeiten von Kennilworthy Whisp* zu Rate ziehen (Whizz Hard Books, 1952 und Sonderdruck Carlsen Verlag, 2001).

SCHRÄKE

ZM-Klassifizierung: XXX

Ein gänzlich mit Stacheln bedeckter Fisch im Atlantischen Ozean. Der erste Schwärm von Schraken wurde vermutlich aus Rache gegen Muggelfischer geschaffen, die Anfang des neunzehnten Jahrhunderts eine Gruppe seefahrender Zauberer verhöhnt hatten. Von jenem Tag an mussten alle Muggelfischer in diesem Meeresgebiet feststellen, dass ihre Netze zerrissen und leer waren, was sie den in großer Tiefe schwimmenden Schraken zu verdanken hatten.

SEESCHLANGE

ZM-Klassifizierung: XXX

Seeschlangen kommen im Atlantik, im Pazifik und im Mittelmeer vor. Zwar erregt ihre Gestalt Angst und Schrecken, doch ist nicht bekannt, dass Seeschlangen je einen Menschen getötet hätten, trotz der Berichte hysterischer Muggel über ihr vermeintlich grausiges Treiben. Die Seeschlange, die bis zu dreißig Meter lang werden kann, hat einen pferdeähnlichen Kopf und einen langen, schlangenartigen Körper, der gebuckelt aus dem Wasser taucht.

SPHINX

ZM-Klassifizierung: XXXX

Die ägyptische Sphinx hat einen Menschenkopf und einen Löwenkörper. Schon seit über tausend Jahren

wird sie von Hexen und Zauberern eingesetzt, um Wertsachen und geheime Zufluchtsorte zu schützen. Die äußerst kluge Sphinx ergeht sich gern in Rätseln und Ratesprüchen. Normalerweise wird sie nur gefährlich, wenn das ihrer Obhut Anvertraute bedroht wird.

STREELER

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Streeler ist eine Riesenschnecke, die ständig ihre Farbe ändert und eine Schleimspur hinterlässt, die so giftig ist, dass sie alle Pflanzen, über die sie walzt, schrumpfen und verdorren lässt. Der Streeler lebt in einigen afrikanischen Ländern, wurde jedoch mit Erfolg auch von europäischen, asiatischen und amerikanischen Zauberern gezüchtet. Manche, die sich an ihren kaleidoskopartigen Farbänderungen erfreuen, halten sie als Haustier. Außerdem ist ihr Gift eine der wenigen Substanzen, die Horklumps nachweislich den Garaus machen.

SUMPFKRATTLER

ZM-Klassifizierung: XXX

Der Sumpfkrattler ist ein Marschlandbewohner, der in Europa sowie in Nord- und Südamerika verbreitet ist. Er ähnelt im Ruhezustand einem Stück verwitterten Holzes, bei näherem Hinsehen entdeckt man jedoch die mit Schwimmhäuten versehenen

Klauen und die scharfen Zähne. Er gleitet und schlittert über das Marschland, ernährt sich überwiegend von kleinen Säugetieren und kann den Fußgelenken menschlicher Wanderer schwere Verletzungen zufügen. Die Lieblingsnahrung des Sumpfkrattlers freilich ist die Alraune. Wie Alraune-Bauern öfter klagen, bringen sie häufig nur eine blutige, zerfleischte Masse zum Vorschein, wenn sie ihre begehrten Pflanzen an den Blättern aus dem Boden ziehen: Hier war der Sumpfkratler am Werk.

TEBO

ZM-Klassifizierung: XXXX

Das Tebo ist ein aschfarbenes, in Kongo und Zaire verbreitetes Warzenschwein. Es hat die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, was es schwer macht, ihm auszuweichen oder es zu fangen, und es ist sehr gefährlich. Tebo-Haut ist bei Zauberern zur Herstellung von Schutzschilden und Kleidung sehr begehrt.



TROLL

ZM-Klassifizierung: XXXX

Der Troll ist eine Furcht erregende Kreatur, die bis zu vier Meter groß wird und über eine Tonne wiegt. Von gleichermaßen auffälliger Kraft und Dummheit, ist der Troll häufig gewalttätig und unberechenbar. Trolle stammen aus Skandinavien, man

trifft sie heute jedoch auch in Britannien, Irland und anderen Gebieten Europas.

Trolle unterhalten sich meist mittels Grunzlauten, die offenbar eine grobschlächtige Sprache darstellen, allerdings ist von einigen bekannt, dass sie auch ein paar einfache Wörter der menschlichen Sprache beherrschen. Die weniger dummen Vertreter dieser Art werden zu Wächtern ausgebildet.

Es gibt drei Unterarten von Trollen: Berg-, Wald- und Flusstrolle. Der Bergtroll ist der größte und heimtückischste. Er ist glatzköpfig und hat eine fahlgraue Haut. Der Waldtroll hat eine blassgrüne Haut und manche Exemplare haben grünes oder braunes, dünnes und schütteres Haar. Der Flusstroll hat kurze Hörner und kann behaart sein. Er hat eine purpurrote Haut und oft sieht man ihn unter Brücken lauern. Trolle fressen rohes Fleisch und nehmen es, ohne geschmäcklerisch zu sein, von Wildtieren bis hin zu Menschen.

WASSERMENSCHEN (auch Sirenen, Selkies, Merrows)

ZM-Klassifizierung: XXXX²⁴

Wassermenschen sind auf der ganzen Erde verbreitet, unterscheiden sich jedoch in ihrem Äußeren fast so stark wie die Menschen. Ihre Sitten und Gebräuche sind auch heute nicht minder geheimnis-

²⁴ Siehe die Fußnote zur Klassifizierung des Zentauren.

umwoben als die der Zentauren, doch die Zauberer, die des Meerischen mächtig sind, berichten von hoch entwickelten, je nach Lebensraum unterschiedlichgroßen Gemeinschaften, von denen manche in kunstvoll gestalteten Siedlungen leben. Wie die Zentauren haben die Wassermenschen den »Zauberwesen«-Status abgelehnt und die »Tierwesen«-Klassifizierung bevorzugt (siehe Einführung).

Die frühesten Wassermenschen, von denen wir wissen, hießen Sirenen (Griechenland), und in wärmeren Gewässern finden wir die schönen Meerfrauen oder Nixen, die in der Literatur und Malerei der Muggel so häufig dargestellt sind. Die schottischen Selkies und die irischen Merrows sind weniger-schön, doch teilen auch sie die unter Wassermen-schen so verbreitete Liebe zur Musik.

WERWOLF

ZM-Klassifizierung: XXXXX²⁵ *ich kenne einen ganz netten*

Der Werwolf ist weltweit verbreitet, doch vermutet man, dass er seinen Ursprung in Nordeuropa hat. Menschen verwandeln sich nur dann in Werwölfe, wenn sie von einem gebissen wurden. Ein Heil-

²⁵ Diese Klassifizierung gilt natürlich nur für den Werwolf in seinem Wolfszustand. Wenn nicht Vollmond herrscht, ist der Werwolf so harmlos wie jeder andere Mensch. Für eine herzzerreißende Schil-derung des Kampfes eines Zauberers mit der Lykanthropie siehe den Klassiker *Haarige Schnauze, menschliches Herz* eines anonymen Autors (Whizz Hard Books, 1975).

mittel dagegen ist nicht bekannt, doch die jüngsten Entwicklungen in der Zaubertrankherstellung können die schlimmsten Symptome weitgehend lindern. Einmal im Monat, bei Vollmond, verwandelt sich der ansonsten gesunde und normale Zauberer oder Muggel in eine mordende Bestie. Der Werwolf sucht fast als einziges der phantastischen Geschöpfe zielstrebig und ausschließlich menschliche Beute.

WICHTEL (PIXIE) *aber XXXXXX wenn du Lockhart heißt*
ZM-Klassifizierung: XXX

Der englische Wichtel Pixie tritt überwiegend in Cornwall auf. Von stahlblauer Farbe, bis zu zwanzig Zentimeter groß und sehr boshaft, ergeht er sich mit Genuss in allerlei Juxen und Streichen. Obwohl flügellos, kann er fliegen, und man weiß, dass er arglose Menschen bei den Ohren packen und sie auf Baumspitzen und Hausdächern wieder absetzen kann. Das aufgeregte Schnattern dieser Wichtel ist nur ihren Artgenossen verständlich. Sie bringen voll entwickelte Junge zur Welt.

YETI (auch Bigfoot, Grässlicher Schneemensch)
ZM-Klassifizierung: XXXX

Der Yeti ist in Tibet beheimatet und vermutlich mit dem Troll verwandt, doch niemand ist je nahe genug an einen Yeti herangekommen, um die notwendigen Untersuchungen durchzuführen. Bis zu drei Meter

hoch, ist er von Kopf bis Fuß mit makellos weißem Haar bedeckt. Der Yeti verschlingt alles, was ihm über den Weg läuft, hat jedoch Angst vor Feuer und kann von fachkundigen Zauberern abgeschreckt werden.

ZENTAUR

ZM-Klassifizierung: XXXX²⁶

Der Zentaur hat Kopf, Oberkörper und Arme eines Menschen, verbunden mit dem Körper eines Pferdes, der von unterschiedlicher Farbe sein kann. Er ist intelligent und der Sprache mächtig und sollte genau genommen nicht als Tierwesen bezeichnet werden, wurde jedoch auf ausdrücklichen eigenen Wunsch hin vom Zaubereiministerium als solches eingestuft (siehe Einführung).

Zentauren sind Waldbewohner. Ursprünglich stammen sie wohl aus Griechenland, doch gibt es heute auch Zentauengemeinschaften in vielen anderen Gebieten Europas. In allen Ländern, in denen Zentauren anzutreffen sind, haben ihnen die Zaubereibehörden Gebiete zur Verfügung gestellt, in denen sie unbehelligt von den Muggeln leben können; allerdings benötigen die Zentauren selten den

²⁶ Der Zentaur wird als XXXX eingestuft, jedoch nicht, weil er übermäßig angriffslustig wäre, sondern weil er mit großer Rücksichtnahme behandelt werden sollte. Dasselbe gilt für Wassermenschen und Einhörner.

Schutz von Zauberern, da sie ihre eigenen Mittel haben und Wege kennen, sich vor den Menschen zu verbergen.

Der Lebenswandel der Zentauren ist geheimnisumwoben. Sie pflegen über Zauberer und Muggel gleichermaßen misstrauisch zu sprechen und scheinen sogar wenig Unterschiede zwischen ihnen zu machen. Sie leben in Herden von zehn bis fünfzig Mitgliedern und stehen in dem Ruf, in der magischen Heilung, in der Wahrsägekunst, im Bogenschießen und in der Astronomie höchst bewandert zu sein.

≡ CHUDLEY CANNONS ≡

Comic Relief(UK) ist eine der angesehensten und erfolgreichsten karitativen Einrichtungen in Großbritannien. Seit der Gründung 1985 erzielte *Comic Relief* mehr als 250 Millionen Dollar an Spendeinnahmen, die Organisationen wie UNICEF, dem Roten Kreuz, Oxfam, Sight Savers, der Internationalen HIV/AIDS Allianz und Anti Slavery International zur Verfügung gestellt wurden.

Die Harry-Potter-Bücher stellen eine neue Möglichkeit dar, *Comic Relief* bei der Suche nach Wegen zu unterstützen, das Leben vieler Menschen zu verbessern. Ein besonderer Fonds ist dafür ins Leben gerufen worden. In ihn fließen die weltweiten Einnahmen aus dem Verkauf von »Quidditch im Wandel der Zeiten« und »Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind«. Sie gehen direkt in die Arbeit des Fonds für die ärmsten Kinder in den ärmsten Ländern der Welt ein. Der Fonds unterstützt diese Kinder durch Erziehung und Bildung, im Kampf gegen Kindersklaverei und in der Zusammenführung von Eltern und Kindern, die durch Krieg und Vertreibung getrennt wurden. Der Fonds klärt außerdem junge Leute über AIDS/HIV auf und hilft Kriegsopfern.

Das Besondere an *Comic Relief* ist, dass nichts von dem Geld, das gespendet wurde, für die Fondsverwaltung verwendet wird. Deshalb gehen hundert Prozent der Einnahmen direkt in großartige Projekte, die mit Tausenden von Kindern auf der ganzen Welt realisiert werden.

Es war schon lange mein heimlicher Wunsch, »Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind« zu schreiben. Als ich dann einen Brief von Richard Curtis von *Comic Relief* erhielt, erkannte ich die wunderbare Möglichkeit, damit eine Arbeit zu fördern, die ich eigentlich immer schon unterstützt habe.

Ich danke Ihnen für den Kauf dieses Buches!

JK Rowling