



J. K. ROWLING

ANIMAIS  
FANTÁSTICOS

E

ONDE HABITAM

NEWT  
SCAMANDER



UM LIVRO DA BIBLIOTECA HOGWARTS

ANIMAIS  
FANTÁSTICOS  
& ONDE HABITAM

NEWT  
SCAMANDER

Tradução de Lia Wyler

# Pottermore

from J.K. Rowling



Com os agradecimentos a J.K. Rowling por criar este livro e,  
com tanta generosidade, doar todos os seus direitos autorais a  
Comic Relief e Lumos





# SUMÁRIO

Prefácio do autor

Introdução

*Sobre este livro*

*O que é um animal?*

*Uma breve história da percepção que os trouxas têm dos animais fantásticos que vivem ocultos*

*Animais fantásticos ocultos*

*A importância da Magizoologia*

Classificações do Ministério da Magia

Um glossário dos animais fantásticos

Sobre o autor

## PREFÁCIO DO AUTOR

*(aparecer somente na versão 'Para Bruxos')*

Em 2001, uma reimpressão da primeira edição de meu livro *Animais fantásticos & onde habitam* foi disponibilizada aos leitores trouxas. O Ministério da Magia consentiu este lançamento sem precedentes para arrecadar fundos à Comic Relief, uma instituição filantrópica trouxa muito respeitada. Permitted o relançamento do livro apenas com a condição de que fosse incluída uma advertência, garantindo aos leitores trouxas que esta é uma obra de ficção. O professor Alvo Dumbledore concordou em escrever um prefácio adequado, e foi uma satisfação para nós dois que o livro tenha arrecadado tanto dinheiro para algumas das populações mais vulneráveis do mundo.

Depois da revelação de determinados documentos secretos guardados no Ministério da Magia, recentemente o mundo bruxo soube um pouco mais a respeito da criação de *Animais fantásticos & onde habitam*.

Ainda não tenho condições de contar toda a história de minhas atividades nas duas décadas em que Gerardo Grindelwald aterrorizou o mundo bruxo. À medida que outros documentos venham a ser revelados nos próximos anos, terei mais liberdade para falar abertamente de meu papel nesse período sombrio de nossa história. Por ora, vou me limitar a corrigir algumas das imprecisões mais gritantes em recentes relatos da imprensa.

Em sua recente biografia: *Homem ou monstro? A VERDADE sobre Newt Scamander*, Rita Skeeter declara que nunca fui magizoólogo, mas um espião de Dumbledore que usou a

magizoologia como “disfarce” para se infiltrar no Congresso Mágico dos Estados Unidos da América (MACUSA), em 1926.

Como saberá qualquer um que tenha vivido nos anos 1920, esta é uma alegação absurda. Nenhum bruxo disfarçado teria decidido se fazer passar por magizoólogo nesse período. O interesse em animais mágicos era considerado perigoso e suspeito, e levar uma maleta repleta de tais criaturas a uma cidade grande era um grave erro, se refletirmos bem agora.

Fui à América para libertar um pássaro-trovão traficado, o que já foi bem arriscado, uma vez que na época o MACUSA tinha uma política de maldição da morte contra todas as criaturas mágicas. Tenho orgulho de afirmar que a presidente Serafina Picquery, um ano após minha visita, instituiu uma Ordem para a Proteção dos Pássaros-trovão, edito que ela por fim estenderia a todas as criaturas mágicas. (A pedido da presidente Picquery, não fiz menção às criaturas mágicas americanas mais importantes na primeira edição de *Animais fantásticos*, porque ela desejava dissuadir turistas bruxos. Como na época a comunidade bruxa americana estava sujeita a uma perseguição maior do que suas contrapartes europeias, e dado que inadvertidamente contribuí para uma grave infração ao Estatuto Internacional de Sigilo em Nova York, eu concordei. Nesta nova edição, recoloquei-os em seu lugar de direito.)

Meses seriam necessários para contradizer cada afirmativa ensandecida do livro da Srta. Skeeter. Simplificarei acrescentando que, longe de ser “o amante que deixou Serafina Picquery de coração partido”, a presidente deixou claro que se eu não partisse de Nova York rápida e voluntariamente, ela tomaria medidas drásticas para me expulsar dali.

É verdade que fui o primeiro no mundo a capturar Gerardo Grindelwald, e é também verdade que Alvo Dumbledore foi algo além de um professor para mim. Não posso dizer mais do que isso sem temer infringir a Lei de Sigilo Mágico Oficial ou, mais importante, a

confiança que Dumbledore, o mais reservado dos homens, depositou em minha pessoa.

De várias maneiras, *Animais fantásticos & onde habitam* foi um trabalho de amor. Agora vejo esse primeiro livro e revivo lembranças que estão gravadas em cada página, embora invisíveis ao leitor. É minha mais profunda esperança que uma nova geração de bruxos e bruxas venha a encontrar nestas páginas motivos renovados para amar e proteger os incríveis animais com que partilhamos a magia.

*Newt Scamander*

*(Nota do editor: "ficção óbvia - tudo muito engraçado - ninguém precisa se preocupar - espero que gostem")*

## INTRODUÇÃO

### SOBRE ESTE LIVRO

*ANIMAIS FANTÁSTICOS & ONDE HABITAM* é fruto de muitos anos de viagens e pesquisas. Lanço um olhar ao meu passado e vejo um bruxinho de sete anos de idade que passava horas no quarto, desmembrando toletes, e sinto inveja das viagens que ele faria: da selva mais escura ao deserto mais ensolarado, do pico de montanhas a alagados, aquele garoto sujo de sangue de tolete iria procurar, quando crescesse, os animais descritos nas páginas seguintes. Visitei grutas, tocas e ninhos em cinco continentes, observei os hábitos curiosos dos animais mágicos em centenas de países, testemunhei seus poderes, ganhei sua confiança e, em certa ocasião, espantei-os com minha chaleira de viagem.

A primeira edição de *Animais fantásticos* foi encomendada em 1918 pelo Sr. Augusto Worme da editora Obscurus Books, que teve a gentileza de me perguntar se eu consideraria a possibilidade de escrever para a sua casa editorial um compêndio bem fundamentado sobre as criaturas mágicas. À época, eu era um simples funcionário subalterno do Ministério da Magia e aceitei imediatamente a oportunidade, visando, ao mesmo tempo, a aumentar o meu miserável salário de dois sicles por semana e a passar as minhas férias viajando pelo planeta em busca de novas espécies mágicas. O resto é história editorial.

A presente introdução pretende responder a algumas das perguntas que me chegam com maior frequência pelo correio

semanal desde que este livro foi lançado em 1927. A primeira é a que considero mais fundamental – o que é um “animal”?

## O QUE É UM ANIMAL?

Há séculos a definição de “animal” tem causado controvérsia. Embora isto surpreenda quem esteja estudando Magizoologia pela primeira vez, o problema talvez fique mais claro se pararmos um instante para considerar três tipos de criaturas mágicas.

Os Lobisomens passam a maior parte do tempo sob a forma humana (seja a de bruxo ou a de trouxa). Uma vez por mês, no entanto, eles se transformam em animais selvagens e quadrúpedes com intenções assassinas e sem consciência humana.

Os hábitos dos centauros não são humanos: eles habitam lugares isolados, recusam roupas e preferem viver longe de bruxos e trouxas, embora tenham inteligência igual a ambos.

Os trasgos revelam uma aparência humanoide, caminham eretos, podem aprender algumas palavras simples, mas são menos inteligentes do que o unicórnio mais obtuso e não possuem poderes mágicos propriamente ditos, exceto sua força prodigiosa e sobrenatural.

Perguntamos então: qual dessas criaturas é um “ser” – ou seja, uma criatura digna de direitos legais e voz no governo do mundo mágico – e qual é um “animal”?

As primeiras tentativas para decidir que criaturas mágicas deviam ser designadas “animais” é extremamente primitiva.

Burdock Muldoon, chefe do Conselho de Bruxos<sup>[1]</sup> no século XIV, decretou que todo membro da comunidade mágica que caminhasse sobre duas pernas dali em diante faria jus à condição de “ser”, e os demais permaneceriam “animais”. Imbuído de um espírito fraterno ele convidou todos os “seres” a se reunirem com os bruxos em um

encontro de cúpula para discutir as novas leis da magia, e descobriu, para seu intenso desapontamento, que errara nos cálculos. O salão do encontro estava apinhado de duendes que haviam trazido em sua companhia o maior número de criaturas bípedes que encontraram. Conforme nos conta Bathilda Bagshot em *Uma história da magia*:

*Mal se conseguia ouvir com a gritaria dos oraqui-oralá, os lamentos dos agoureiros e o canto incessante e agudo dos fiuuns. Enquanto os bruxos e bruxas tentavam consultar os papéis que tinham diante deles, uma variedade de fadinhas e pequenos duendes circulava em volta de suas cabeças, dando risinhos abafados e dizendo coisas ininteligíveis. Uns doze trasgos começaram a quebrar o salão com suas maçãs, enquanto megeras deslizavam pelo lugar à procura de crianças para comer. O chefe do Conselho se levantou para abrir o encontro, escorregou em um monte de excremento de pocotó e saiu do salão correndo e xingando.*

Vemos assim que o fato de possuir duas pernas não era garantia de que uma criatura mágica pudesse ou devesse ter interesse nos assuntos do governo bruxo. Amargurado, Burdock Muldoon renegou qualquer tentativa de integrar os membros não bruxos da comunidade mágica no Conselho de Bruxos.

A sucessora de Muldoon, Madame Elfrida Clagg, tentou redefinir os “seres” na esperança de criar laços mais fortes com outras criaturas mágicas. “Seres”, declarou ela, eram aqueles capazes de falar uma língua humana. Todos que conseguissem falar inteligivelmente aos membros do Conselho estavam, portanto, convidados a comparecer ao próximo encontro. Mais uma vez, porém, houve problemas. Os trasgos que tinham aprendido com os duendes algumas frases simples começaram a destruir o salão como antes. Os furanzões corriam em torno das pernas das cadeiras dos conselheiros, unhando os tornozelos ao seu alcance. Entrementes, uma grande delegação de fantasmas (que haviam sido barrados sob a liderança de Muldoon, mediante o argumento de que não andavam sobre duas pernas, mas deslizavam) compareceu, mas eles se retiraram desgostosos com o que

denominaram mais tarde de “ênfase descarada do Conselho nas necessidades dos vivos em oposição aos desejos dos mortos”. Os centauros, que sob Muldoon haviam sido classificados como “animais” e, agora, sob Madame Clagg, definidos como “seres”, recusaram-se a comparecer ao Conselho em protesto pela exclusão dos sereianos, que não eram capazes de conversar em outra língua exceto serêiaco quando subiam à superfície.

Somente em 1811 foram encontradas definições que a maior parte da comunidade mágica achou aceitáveis. Grogan Stump, o Ministro da Magia recém-nomeado, decretou que um “ser” era “qualquer criatura que possuísse inteligência suficiente para compreender as leis da comunidade mágica e para compartilhar a responsabilidade na preparação de tais leis”.<sup>[2]</sup> Na ausência dos duendes os trasgos foram interrogados e o Conselho concluiu que não entendiam nada do que lhes era dito; foram, portanto, classificados como “animais” apesar de andarem sobre duas pernas; os sereianos, pela primeira vez, foram convidados por meio de intérpretes a se tornarem “seres”; fadinhas, elfos e gnomos, apesar de sua aparência humanoide, foram relegados com firmeza à categoria de “animais”.

Naturalmente, a questão não se encerrou aí. Todos conhecemos os extremistas que fazem campanha pela classificação dos trouxas como “animais”; todos sabemos que os centauros recusaram a condição de “seres” e solicitaram permanecer como “animais”;<sup>[3]</sup> entretanto, os lobisomens foram transferidos da Divisão de Animais para a de Seres há muitos anos; no momento em que escrevo há um Serviço de Apoio aos Lobisomens na Divisão de Seres, enquanto o Registro de Lobisomens e a Unidade de Captura de Lobisomens permanecem subordinados à Divisão de Animais. Várias criaturas extremamente inteligentes são classificadas como “animais” porque não conseguem superar suas naturezas brutas. As acromântulas e as manticoras são dotadas de linguagem, mas tentarão devorar qualquer humano que se aproxime delas. A esfinge

fala somente em charadas e enigmas e se torna violenta quando recebe uma resposta errada.

Sempre que nas páginas seguintes a classificação de um animal continuar incerta, o fato será registrado em seu verbete.

Abordemos agora a pergunta que bruxas e bruxos mais fazem quando a conversa se volta para a Magizoologia: Por que os trouxas não veem essas criaturas?

UMA BREVE HISTÓRIA DA PERCEPÇÃO  
QUE OS TROUXAS TÊM DOS ANIMAIS  
FANTÁSTICOS QUE VIVEM OCULTOS

Por mais surpreendente que possa parecer a muitos bruxos, os trouxas nem sempre foram ignorantes a respeito das criaturas mágicas e monstruosas que nos esforçamos há tanto tempo para esconder. Um relance pela arte e a literatura trouxas da Idade Média revela que eles sabiam ser reais muitas das criaturas que hoje consideram imaginárias. O dragão, o grifo, o unicórnio, a fênix, o centauro – estes e muitos outros estão representados nas obras de arte daquele período, embora com uma inexatidão quase cômica.

Contudo, um exame mais atento dos bestiários trouxas daquele período comprova que a maioria dos animais mágicos ou passou inteiramente despercebida dos trouxas ou foi confundida com outra coisa qualquer. Examinem o fragmento do manuscrito, a seguir, de autoria de um tal Irmão Benedito, um monge franciscano de Worcestershire:

*Hoje, quando andava pelo canteiro de ervas, afastei um pé de manjerição e descobri um furão de tamanho monstruoso. Ele não correu nem se escondeu como costumam fazer esses animais, mas saltou sobre mim, fazendo-me cair de costas no chão e gritando com uma fúria pouco natural: “Dá o fora, careca!” Mordeu então o meu nariz com tanta força que fiquei sangrando por muitas horas. O frei não quis acreditar que eu encontrara um furão falante e até me perguntou se eu andara bebendo o vinho de nabos do Irmão Bonifácio. Como o meu nariz continuasse inchado e sangrando fui dispensado de assistir às vésperas.*

Evidentemente, nosso amigo trouxa tinha descoberto não um furão, como ele supôs, mas um furanzão, muito provavelmente em perseguição à sua vítima preferida, os gnomos.

A compreensão insuficiente é muitas vezes mais perigosa do que a ignorância, e o temor que os trouxas têm da magia sem dúvida aumentou com o seu medo do que poderia estar escondido em seus canteiros de ervas. A perseguição dos trouxas aos bruxos nessa época estava atingindo uma intensidade até então desconhecida, e a visão de animais como dragões e hipogrifos contribuía para a histeria dos trouxas.

Não é objetivo deste livro discutir o período de trevas que precedeu a retirada dos bruxos para a clandestinidade.<sup>[4]</sup> Estamos interessados apenas no destino dos animais fabulosos que, como nós próprios, tiveram de se ocultar para que os trouxas se convencessem de que magia não existia.

A Confederação Internacional dos Bruxos discutiu a questão em sua famosa reunião de cúpula de 1692. Nada menos de sete semanas de discussões, por vezes azedas, entre bruxos de todas as nacionalidades, foram dedicadas ao espinhoso problema das criaturas mágicas. Quantas espécies poderíamos ocultar do olhar dos trouxas e quais deveriam ser? Onde e como iríamos escondê-las? O debate prosseguiu, acalorado, e embora houvesse criaturas inconscientes de que seu destino estava sendo decidido, outras contribuíram para o debate.<sup>[5]</sup>

Finalmente chegaram a um acordo.<sup>[6]</sup> Vinte e sete espécies, desde o tamanho de um dragão ao de um bandinho, deveriam ser escondidas dos trouxas, de modo a criar a ilusão de que jamais haviam existido, exceto na imaginação. Este número cresceu no século seguinte, à medida que os bruxos adquiriram maior confiança nos seus métodos de ocultamento. Em 1750 foi inserida no Estatuto Internacional de Sigilo em Magia a Cláusula 73, hoje respeitada pelos Ministérios da Magia do mundo inteiro:

*Todo governo bruxo se responsabilizará pelo ocultamento, cuidado e controle de todos os animais, seres e espíritos mágicos que vivam dentro das fronteiras do seu território. Se tais criaturas causarem mal ou chamarem a atenção da comunidade*

*trouxas, o governo bruxo da nação afetada será disciplinado pela Confederação Internacional dos Bruxos.*

## ANIMAIS FANTÁSTICOS OCULTOS

Seria inútil negar que há violações ocasionais da Cláusula 73 desde sua inserção no Estatuto. Os leitores britânicos mais velhos se lembram do Incidente Ilfracombe de 1932 quando um dragão verde-galês errante mergulhou sobre uma praia apinhada de trouxas que se banhavam ao sol. As fatalidades foram felizmente evitadas pelas medidas corajosas tomadas por uma família de bruxos em férias (condecorada pelo ato com Ordens de Merlim, Primeira Classe), em que seus membros prontamente realizaram a maior operação de Feitiços da Memória deste século nos habitantes de Ilfracombe, afastando por um triz a calamidade iminente.<sup>[7]</sup>

A Confederação Internacional dos Bruxos tem aplicado repetidas multas em certas nações por desrespeitarem a Cláusula 73. O Tibete e a Escócia são os dois infratores mais insistentes. Os trouxas que veem iétis têm sido tão numerosos que a Confederação achou necessário basear permanentemente uma Força-Tarefa Internacional nas montanhas do Tibete. Entrementes a maior alga do mundo continua a escapar à captura no lago Ness e parece ter se desenvolvido uma verdadeira sede de publicidade.

Apesar desses lamentáveis incidentes, nós bruxos podemos nos dar os parabéns pelo bom trabalho que temos feito. Não resta dúvida de que a maioria esmagadora dos trouxas da atualidade se recusa a acreditar nos animais mágicos que seus antepassados tanto temiam. Mesmo os trouxas que veem excrementos de pocotó ou rastros de lesmalenta – seria tolice supor que os vestígios de tais criaturas sejam ocultáveis – parecem se satisfazer com a mais inconsistente das explicações não mágicas.<sup>[8]</sup> Se algum trouxa tiver

o pouco juízo de confidenciar a outros que viu um hipogrifo voando para o norte, as pessoas em geral irão acreditar que ele bebeu ou está “variando”. Por mais injusto que isso pareça para com o trouxa em questão, é melhor do que ser queimado na fogueira ou afogado no laguinho do povoado.

Então, como é que a comunidade bruxa esconde os animais fantásticos?

Por sorte algumas espécies não precisam de muita ajuda para evitar serem vistas pelos trouxas. Criaturas como o tebo, o seminviso e o tronquilha têm maneiras próprias e extremamente eficientes de se camuflar, e nunca foi necessário o Ministério da Magia intervir para ajudá-los. Por outro lado, há animais que, graças à inteligência ou à timidez inata, evitam a todo custo o contato com os trouxas – por exemplo, o unicórnio, o bezerro apaixonado e o centauro. Outras criaturas mágicas habitam lugares inacessíveis aos trouxas – este é o caso da acromântula, nas profundezas da floresta virgem de Bornéu, e da fênix, que faz ninho nos picos de montanhas inalcançáveis sem usar magia alguma. Finalmente, o que é mais comum, temos os animais que são pequenos demais, velozes demais ou gostam demais de passar por animais mundanos e não atraem a atenção dos trouxas – chizácaros, gira-giras e crupes pertencem a esta última categoria.

Ainda assim, há animais em número suficiente que, seja ou não intencionalmente, continuam visíveis até aos olhos trouxas, e são esses que geram uma quantidade considerável de trabalho para o Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas. Esse Departamento, o segundo maior do Ministério da Magia,<sup>[9]</sup> cuida das variadas necessidades das muitas espécies sob sua responsabilidade, de muitas maneiras diferentes.

### *Habitats Seguros*

É possível que o passo mais importante para ocultar as criaturas mágicas seja a criação de habitats seguros. Os Feitiços Antitrouxas impedem que invasores penetrem nas florestas, onde centauros e unicórnios vivem, e nos lagos e rios designados para uso dos sereianos. Em casos extremos, como o do quintípede, áreas inteiras foram tornadas imapeáveis.<sup>[10]</sup>

Algumas dessas áreas seguras precisam ser mantidas sob constante supervisão bruxa: por exemplo, reservas de dragões. Enquanto unicórnios e sereianos se contentam em permanecer nos territórios destinados ao seu uso, os dragões aproveitam qualquer oportunidade para sair à caça fora dos limites de suas reservas. Em alguns casos os Feitiços Antitrouxas não funcionam, pois os poderes do próprio animal poderão cancelá-los. Tal é o caso do cavalo-do-lago, cujo único objetivo na vida é atrair para si seres humanos, e o do Pogrebin, que sai à procura deles.

### *Controle de Vendas e Criação*

A possibilidade de um trouxa se assustar com quaisquer dos animais maiores e mais perigosos foi grandemente reduzida pelas severas penas agora vinculadas à criação e venda de seus ovos e filhotes. O Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas mantém uma vigilância rigorosa sobre o comércio de animais fantásticos. A Proibição de Criação Experimental de 1965 tornou ilegal o desenvolvimento de novas espécies.

### *Feitiço Desilusório*

O bruxo da rua também tem sua participação no ocultamento dos animais mágicos. Aqueles que são donos de hipogrifos, por exemplo, são obrigados por lei a encantar a fera com um Feitiço Desilusório para distorcer a visão de qualquer trouxa que possa

surpreendê-lo. Os Feitiços Desilusórios devem ser realizados diariamente porque seus efeitos costumam se desfazer.

### *Feitiços da Memória*

Quando o pior acontece e um trouxa vê o que ele ou ela não deveria ver, o Feitiço da Memória talvez seja o melhor instrumento para reparar o dano. O Feitiço da Memória pode ser realizado pelo dono do animal em questão, mas em caso de trouxas terem sido seriamente afetados, o Ministério da Magia pode enviar uma equipe de obliviadores treinados.

### *A Seção de Desinformação*

A Seção de Desinformação somente intervirá nos casos extremos de colisão magia-trouxa. Algumas calamidades mágicas ou acidentes são simplesmente demasiado óbvios para serem explicados pelos trouxas sem o auxílio de uma autoridade externa. Em tais casos, a Seção de Desinformação entrará em contato direto com o primeiro-ministro dos trouxas para buscar uma explicação não mágica e plausível para o acontecido. Os esforços ininterruptos dessa Seção em persuadir os trouxas de que todas as provas fotográficas do cavalo-do-lago Ness são falsas já produziram algum efeito no sentido de salvar uma situação que, no passado, parecia extremamente perigosa.

## A IMPORTÂNCIA DA MAGIZOOLOGIA

As medidas anteriormente descritas são apenas um vislumbre dos objetivos e do alcance do trabalho feito pelo Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas. Resta apenas responder à pergunta para a qual todos nós, no íntimo, sabemos a resposta: por que continuamos, coletiva e individualmente, tentando proteger e ocultar os animais mágicos, mesmo os que são selvagens e indomáveis? A resposta é transparente: para assegurar às gerações futuras de bruxas e bruxos o prazer de apreciar seus poderes e sua estranha beleza, como temos tido o privilégio de fazer até hoje.

Ofereço este livro como uma simples introdução ao tesouro de animais fantásticos que habitam o nosso mundo. Oitenta e uma espécies são descritas nas páginas que se seguem, mas não duvido que outras venham a ser descobertas, exigindo edições revisadas posteriores de *Animais fantásticos & onde habitam*. Entrementes, acrescentarei apenas que me dá grande prazer pensar que gerações de jovens bruxas e bruxos ampliaram seu conhecimento e compreensão das feras fantásticas de que tanto gosto através das páginas deste livro.

---

<sup>1</sup> O Conselho de Bruxos precedeu o Ministério da Magia.

<sup>2</sup> Abriu-se uma exceção para os fantasmas, que afirmavam ser insensível classificá-los como “seres” quando eram tão evidentemente “ex-seres”. Stump, portanto, criou as três divisões do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas que existem até hoje: a Divisão de Feras, a Divisão de Seres e a Divisão de Espíritos.

<sup>3</sup> Os centauros fizeram objeções a algumas das criaturas com quem deveriam compartilhar a condição de “ser”, tais como as megeras e os vampiros, e declararam que eles administrariam seus negócios independentemente dos bruxos. Um ano depois os sereianos fizeram o mesmo pedido. O Ministério da Magia aceitou essa exigência com relutância. Embora exista uma Seção de Ligação com os centauros na Divisão de Feras do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas, nenhum centauro jamais a usou. De fato, “ser designado para a Seção dos Centauros” tornou-se uma piada no Departamento e significa que a pessoa em questão será em breve demitida.

<sup>4</sup> Quem estiver interessado na história completa desse período particularmente sangrento da vida dos bruxos deve consultar *Uma história da magia* de Bathilda Bagshot (Ed. Livrinhos Vermelhos, 1947).

<sup>5</sup> Delegações de centauros, sereianos e duendes foram persuadidas a comparecer à reunião de cúpula.

<sup>6</sup> À exceção dos duendes.

<sup>7</sup> Em seu livro publicado em 1972, *Trouxas sensíveis*, Blenheim Stalk afirma que alguns habitantes de Ilfracombe não foram afetados pelo Feitiço da Memória em Massa. “Até hoje, um trouxa apelidado de ‘Esquisitão’ continua falando nos bares ao longo da costa sulina de ‘um baita lagarto voador’ que perfurou seu colchão de ar.”

<sup>8</sup> Há um fascinante exame dessa feliz tendência dos trouxas em *A filosofia do mundano: por que os trouxas preferem não saber*, do Prof. Mordico Egg (Ed. Dust & Mildewe, 1963).

<sup>9</sup> O maior Departamento do Ministério da Magia é o Departamento de Execução das Leis da Magia, ao qual os outros seis departamentos estão, de alguma forma, subordinados – com a possível exceção do Departamento de Mistérios.

<sup>10</sup> Quando uma área territorial é tornada imapeável, é impossível traçá-la nos mapas.


## CLASSIFICAÇÕES DO MINISTÉRIO DA MAGIA

O Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas classifica todos os animais, seres e espíritos conhecidos. Oferece assim um guia imediato para a periculosidade conhecida da criatura. As cinco classes são as seguintes:

### *Classificação do Ministério da Magia (M.M.)*

- XXXXX Mata bruxos / impossível treinar ou domesticar
- XXXX Perigoso / exige conhecimento especializado / bruxo perito pode enfrentar
- XXX Bruxo competente pode enfrentar
- XX Inofensivo / pode ser domesticado
- X Tedioso

Em alguns casos achei necessária uma explicação para a classificação de um determinado animal e acrescentei notas de rodapé.

A decorative frame with a scalloped, double-line border, resembling a stylized cloud or a scrollwork design, enclosing the title text.

UM GLOSSÁRIO  
DOS  
ANIMAIS FANTÁSTICOS



### **ACROMANTULA (ACROMÂNTULA)**

*Classificação M. M.: XXXXX*

A acromântula é uma aranha monstruosa de oito olhos e dotada de fala humana. É originária de Bornéu, onde habita a mata fechada. Suas características incluem pelos negros e grossos que lhe cobrem o corpo; as pernas têm uma envergadura que pode abranger até quatro metros e meio; as pinças produzem um estalido distinto quando ela se excita ou se irrita; e, finalmente, produz uma secreção venenosa e tece teias abobadadas no solo. A acromântula é carnívora e prefere presas de grande porte. A fêmea é maior do que o macho e pode pôr até cem ovos de cada vez. Macios e brancos, eles têm o tamanho de uma bola inflável de piscina. Os filhotes nascem de seis a oito semanas após a postura. Os ovos de acromântula são classificados como Artigos Não Comerciais Classe A pelo Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas, o que significa que sua importação ou venda é punida com severidade.

Acredita-se que esse animal foi desenvolvido por bruxos, possivelmente com a finalidade de guardar suas casas ou tesouros, como acontece com a maioria dos seres criados por meio de magia.

[11] Apesar de sua inteligência quase humana, a acromântula, no

entanto, não é treinável e oferece extremo perigo a bruxos e trouxas.

Os boatos de que uma colônia desses animais teria se formado na Escócia não foram confirmados.

### **ASHWINDER (CINZAL)**

*Classificação M. M.: XXX*

O ashwinder (cinzal) se forma quando se permite que um fogo mágico<sup>[12]</sup> arda livremente durante muito tempo. Uma cobra fina, cinza-claro, de olhos rutilantes, surgirá das brasas desse fogo e rastejará para as sombras da habitação em que se encontra, deixando um rastro de cinzas atrás de si.

O cinzal vive apenas uma hora, tempo usado para procurar um lugar escuro e protegido e ali depositar seus ovos, depois do que ele vira pó. Os ovos são vermelho-vivo e liberam um intenso calor. Podem incendiar uma habitação em minutos se não forem encontrados e congelados com um feitiço apropriado. O bruxo que perceber que há um ou mais cinzais soltos em casa deve procurar rastreá-los imediatamente e localizar a ninhada de ovos. Uma vez congelados, os ovos são muito valiosos para o preparo de Poções de Amor e podem ser comidos inteiros como remédio para a malária.

Os cinzais são encontrados no mundo inteiro.

**AUGUREY (AGOUREIRO)**, também conhecido como Irish Phoenix (fênix irlandesa)

*Classificação M. M.: XX*

O augurey (agoureiro) é nativo da Grã-Bretanha e da Irlanda, embora por vezes seja encontrado em outros países do norte europeu. Pássaro magro e de aspecto tristonho, que lembra um abutre pequeno e malnutrido, o agoureiro é preto-esverdeado. É extremamente tímido, faz ninho em moitas espinhosas, come

grandes insetos e fadas, só voa sob chuva pesada e, no restante do tempo, fica escondido em seu ninho em feitio de lágrima.

O agoureiro tem um canto baixo e soluçante característico, que antigamente se acreditava anunciar a morte. Os bruxos evitavam os ninhos de agoureiro com medo de ouvir esse som de partir o coração, e acredita-se que mais de um bruxo sofreu um ataque cardíaco ao passar por uma moita e ouvir o lamento de um agoureiro escondido.<sup>[13]</sup> Com o tempo, porém, pesquisas pacientes revelaram que esse pássaro simplesmente anuncia a aproximação da chuva.<sup>[14]</sup> Desde então, ele entrou na moda como barômetro caseiro, embora haja quem ache difícil aturar o seu lamento contínuo durante os meses de inverno. As penas do agoureiro não servem para fazer canetas porque repelem a tinta.

---

<sup>11</sup> Animais dotados de fala humana raramente aprendem a falar sozinhos; exceção a esta regra é o furanzão. A Proibição de Criação Experimental somente entrou em vigor neste século, muito depois da primeira notícia oficial, em 1794, da descoberta de uma acromântula.

<sup>12</sup> Qualquer fogo a que se tenha adicionado uma substância mágica como o pó de Flu.

<sup>13</sup> Sabe-se que Úrico, o Excêntrico, dormiu em um quarto contendo nada menos de cinquenta agoureiros de estimação. Em um inverno particularmente chuvoso, Úrico se convenceu, ao ouvir o canto dos seus agoureiros, de que havia morrido e se transformara em fantasma. Suas tentativas de atravessar as paredes da casa resultaram, segundo seu biógrafo Rodolfo Pittiman, em uma “concussão que durou dez dias”.

<sup>14</sup> Veja *Por que não morri ao ouvir o canto do agoureiro*, de autoria de Gulliver Pokeby, 1824 (Ed. Livrinhos Vermelhos).



**BASILISK (BASILISCO)**, também chamado King of Serpents (Rei das Cobras)

*Classificação M. M.: XXXXX*

O primeiro basilisco de que se tem notícia foi criado por Herpo, o Sujo, um bruxo das trevas de nacionalidade grega e ofidiglota, que descobriu, após muitas experiências, que um ovo de galinha chocado por um sapo produzia uma cobra gigantesca dotada de poderes extraordinariamente perigosos.

O basilisco é uma cobra verde-vivo que pode alcançar quinze metros de comprimento. O macho tem uma pluma vermelha na cabeça. Suas presas são excepcionalmente venenosas, mas seu órgão de ataque mais poderoso são os grandes olhos amarelos. A pessoa que os encara sofre morte instantânea.

Se a fonte de alimentos é suficiente (o basilisco come todos os mamíferos e aves e a maioria dos répteis), ele pode atingir uma idade avançada. Acredita-se que o espécime de Herpo, o Sujo, viveu quase novecentos anos.

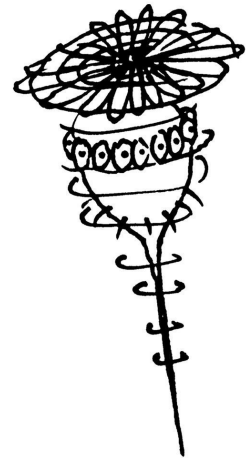
A criação do basilisco foi declarada ilegal desde a época medieval, embora a prática seja facilmente dissimulável, pois basta remover o ovo de galinha do choco do sapo quando o Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas aparece à porta. Contudo, uma vez que os basiliscos não são controláveis,

exceto por ofidíglotas, eles oferecem tanto perigo à maioria dos bruxos das trevas quanto a qualquer outra pessoa, e não há registros de basiliscos na Grã-Bretanha nos últimos quatrocentos anos.

### **BILLYWIG (GIRA-GIRA)**

*Classificação M. M.: XXX*

O billywig (gira-gira) é um inseto nativo da Austrália. Mede cerca de um centímetro e três milímetros, é azul-safira berrante. Sua velocidade é tão grande que ele raramente é percebido pelos trouxas e, muitas vezes, nem pelos bruxos até receberem sua picada. As asas do gira-gira saem do alto da cabeça e rodam a grande velocidade quando ele voa. Na extremidade oposta do corpo há um ferrão longo e fino. Quem é picado por um gira-gira sente tonteira seguida de levitação. Há gerações, jovens bruxas e bruxos australianos têm tentado apanhar gira-giras para provocá-los e serem picados por eles, produzindo assim esses efeitos colaterais mesmo que o excesso de picadas possa fazer a vítima flutuar no ar descontrolada durante dias seguidos. Nos casos em que há uma forte reação alérgica, essa flutuação pode se tornar permanente. O ferrão seco do gira-gira é usado em várias poções e acredita-se que seja um dos ingredientes do popular doce Delícias Gasosas.



### **BOWTRUCKLE (TRONQUILHO)**

*Classificação M. M.: XX*

O bowtruckle (tronquilho) é uma criatura que guarda árvores, encontrável principalmente no oeste da Inglaterra, sul da Alemanha e certas florestas da Escandinávia. É difícil de localizar por ser pequeno (no máximo vinte centímetros de altura) e aparentemente formado por tronco e gravetos com dois olhinhos castanhos.

O tronquilho, que se alimenta de insetos, é uma criatura pacífica e extremamente tímida, mas se a árvore em que ele vive é ameaçada, há quem diga que ele salta sobre o lenhador ou sobre o cirurgião-florestal que está tentando danificar sua habitação e fura os olhos deles com seus dedos longos e afiados. Oferecer bichos-de-conta aos tronquilhos os acalma por tempo suficiente para uma bruxa ou um bruxo retirar madeira de sua árvore para a fabricação de uma varinha.

### **BUNDIMUN (BANDINHO)**

*Classificação M. M.: XXX*

O bundimun (bandinho) é encontrado no mundo inteiro. Ele infesta as casas, perito que é em se infiltrar sob as tábuas do soalho e rodapés. A presença do bandinho em geral é anunciada por um fedor de decomposição. Ele secreta uma substância que apodrece até as fundações da habitação em que se encontra.

Quando em repouso, o inseto lembra uma mancha de fungo esverdeado dotada de olhos, embora quando se assuste ele fuja com suas numerosas perninhas finas. Alimenta-se de sujeira. Os Feitiços de Limpeza acabam com a infestação de bandinhos em uma casa, mas se seu dono deixou que os insetos proliferassem livremente, ele deverá entrar em contato com o Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas (Subdivisão de Pragas) antes que a casa desmorone. A secreção de bandinhos diluída é usada para preparar certos fluidos mágicos de limpeza.



## **CENTAUR (CENTAURO)**

*Classificação M. M.: XXXX<sup>[15]</sup>*

O centauro tem cabeça, tronco e braços humanos ligados a um corpo de cavalo cujo colorido varia. Inteligente e dotado de fala humana, a rigor, não deveria ser chamado de animal, mas a seu próprio pedido foi assim classificado pelo Ministério da Magia (veja a Introdução deste livro).

O centauro habita a floresta. Acredita-se que ele teve origem na Grécia, embora haja atualmente comunidades desses animais em várias partes da Europa. As autoridades bruxas em cada país em que há centauros destinaram a eles áreas em que não serão incomodados pelos trouxas; porém, eles não têm grande necessidade da proteção bruxa, pois contam com recursos próprios para se esconder dos humanos.

O modo de vida do centauro é envolto em mistério. Geralmente, eles têm tanta desconfiança de bruxos quanto de trouxas e, na realidade, parecem não fazer grande diferença entre os dois. Vivem em rebanhos que reúnem de dez a cinquenta membros e gozam da reputação de entender de cura mágica, adivinhação, manejo do arco e astronomia.

## **CHIMAERA (QUIMERA)**

PRÉVIA GRATUITA · OFERTA POR TEMPO LIMITADO

## Você chegou ao fim desta prévia.

Continue lendo "ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM (Bi..." e mais de 1 milhão de livros — de graça por 30 dias.

★★★★★ Mais de 1 milhão de leitores já aproveitam

### Com o Kindle Unlimited, sua leitura não tem fim:

- ✓ Leia à vontade — explore mais de 1 milhão de títulos sem pagar por livro.
- ✓ Leve para qualquer lugar — baixe o app gratuito e leia onde e quando quiser.
- ✓ Em qualquer tela — celular, tablet, computador ou Kindle — você escolhe.
- ✓ Grandes autores — best-sellers e novos talentos, inclusive títulos em inglês.

**COMEÇAR MEUS 30 DIAS GRÁTIS**

Cobrança só após o período grátis.

- ✓ Pagamento seguro
- ✓ Acesso imediato
- ✓ Cancele quando quiser

Não precisa ter um Kindle: baixe o app gratuito e comece a ler agora.

Se não quiser ler no aplicativo Kindle, compre o livro [clikando aqui](#).