

# Libro de Criaturas Mágicas. “El Mundo Mágico de Harry Potter”



XVII Semana de Animación a la Lectura  
CBM Ntra Sra de los Angeles  
El Esparragal Murcia

# Clasificación del Ministerio de Magia

- **Clasificación XXXXX** Mortales, imposibles de domesticar o entrenar.
- **Clasificación XXXX** Peligrosas, se requiere maestría y conocimientos especiales para su manejo.
- **Clasificación XXX** Magos competentes pueden manejarlas.
- **Clasificación XX** Inofensivas, domesticables.
- **Clasificación X** Aburridas.

# Clasificación X

*Busarajo*  
*Hokkump*

# GUSARAJO

El **Gusarajo** es un gusano de unas diez pulgadas de longitud, de color marrón, sin dientes y que se come vegetación, especialmente lechuga y repollo. Es una criatura bastante aburrida, ya que el Ministerio de Magia la clasificó con sólo una X (la calificación más baja posible, o "aburrido"). Cada extremo es idéntico al otro, y emana un moco que a veces se utiliza para espesar pociones. Se mueve muy poco y prefiere vivir en zanjas húmedas. Contrariamente a las afirmaciones de Draco Malfoy y su pandilla, que fueron diseñadas para atacar a Rubeus Hagrid y su calidad como profesor (a pesar de que estaba haciendo un trabajo bastante bueno), los **Gusarajos** no tienen dientes y no muerden.

Los **Gusarajos** aparentemente son comestibles y buñuelos de **Gusarajos** a veces se sirven para el almuerzo en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, para el disgusto de la población estudiantil.

El **Gusarajo** fue notable por ser uno de los pocos seres vivos capaces de ser convocado con el encantamiento convocador.



# HORKLUMP

Los **Horklump** son plantas, más concretamente hongos con púas que salen disparadas, capaces de herir a quien se acerque demasiado. Son rosados y con púas rojas, según su descripción en *Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos*. Sin embargo, en los videojuegos son amarillos y las púas son marrones



# Clasificación XX

*Augurey*  
*Bowtruckle*  
*Chizpurfle*  
*Clabbert*  
*Dricawl*  
*Hadas*  
*Ghoul*  
*Gnomo*  
*Criwdylow*

*Diablillo*  
*Jobberknoll*  
*Mooncalf*  
*Lechuza*  
*Porlock*  
*Pulfskein*  
*Ramora*  
*Caballo*  
*Alado*

# AUGUREY

Es un pájaro parecido a un buitre pequeño y desnutrido, de aspecto delgado y apesadumbrado, y su plumaje es negro verdoso. Es sumamente tímido, anida en zarzas y espinos, y come insectos grandes y hadas. Vuela sólo cuando llueve mucho; si no, permanece escondido en su nido, que presenta forma de lágrima. El augurey tiene un canto bajo y tembloroso característico; antes se pensaba que presagiaba la muerte. Los magos evitan sus nidos por miedo a escuchar ese sonido desgarrador, y se cree que más de uno sufrió un ataque al corazón al pasar por un matorral y oír el lamento de un augurey que no había visto. Sin embargo, una investigación más minuciosa reveló que este animal simplemente canta cuando percibe que se aproxima la lluvia. Desde entonces, el augurey está de moda como recurso casero para predecir el tiempo, aunque muchos consideran que el incesante quejido que emite durante los meses de invierno es difícil de soportar. Sus plumas repelen la tinta.

Uric el Chiflado tuvo cincuenta augureys como mascota.



# BOWTRUCKLE

El **bowtruckle** es una guardián de árboles inmensamente difícil de detectar. Se puede encontrar en el oeste de Inglaterra, el sur de Alemania, y en algunos bosques escandinavos. Un Bowtruckle sirve como guardián de su árbol, que suele ser uno cuya madera sirve para fabricar varitas mágicas. Los dedos en forma de rama le sirven para arrancarle los ojos a un enemigo. Por lo general es una criatura pacífica, pero se vuelven violentos si alguien amenaza a su árbol, o incluso a sí mismo. Para poder talar un árbol en el que hay un Bowtruckle, es necesario distraerlo ofreciéndole cochinillas.



# CHIZPURFLES

Los chizpurfles son pequeños parásitos de medio centímetro de alto; se parecen a los cangrejos y poseen unos colmillos considerables. La magia los atrae, y pueden infestar el pelaje y plumaje de criaturas como los crups y los augureys. Los chizpurfles también pueden entrar en las viviendas de los magos y atacar objetos mágicos, como las varitas: las roen hasta la médula en busca de su fuente de poder mágico; o, si no, se instalan en calderos sucios y se dan un festín con la poción residual.



# CLABBERT

Un **Clabbert** es una criatura arborícola que tiene un aspecto parecido al de un mono con un anfibio. Es originario de América del Sur, pero actualmente se ha exportado al mundo entero. Se alimenta principalmente de lagartos y pájaros pequeños. Antiguamente, era común que los magos americanos tuvieran clabberts en sus jardines porque les servía de aviso cuando se aproximara un Muggle, pero esta práctica se acabó casi por completo desde que la Confederación Internacional de Magos introdujo multas a quien lo hiciera. El Ministerio de la Magia lo clasifica como XX.



# DIRICAWL

El **diricawl**, es un ave incapaz de volar originaria de las islas Mauricio. Tiene plumaje esponjoso y cuerpo rechoncho. Tiene la capacidad de desaparecer en un estallido de plumas y volver a aparecer en otro lugar cuando es amenazado. Los muggles sabían de la existencia del diricawl, aunque lo conocían como dodo. Al no saber de su habilidad de aparición ellos creyeron que los habían cazado hasta exterminarlos.

La Confederación Internacional de Magos considera apropiado no decirle a los muggles que ellos aún existen, por miedo a que los siguieran matando.

El fénix posee la misma habilidad de desaparecer.



# HADAS

Las Hadas son unas diminutas criaturas mágicas. Su altura oscila entre dos centímetros y medio y doce centímetros y medio. Los magos las hacen servir como adorno. Habitan generalmente en bosques y claros umbrosos. . Su torso, cabeza y extremidades parecen cortadas por el mismo patrón que el de las personas; la diferencia es que el hada luce grandes alas de insecto, cuyas membranas pueden ser transparentes o multicolores dependiendo de la clase. El tipo de magia que el hada puede conjurar no es muy poderosa, aunque puede servirle para desanimar depredadores tales como el augurey. Posee un carácter belicoso, pero, como es excesivamente presumida, se vuelven dóciles en cuanto las llaman para que adornen. Aunque se parecen a una persona no pueden hablar. Produce un zumbido agudo para comunicarse con sus compañeras. El hada deposita hasta cincuenta huevos (de los que se alimentan los bowtruckles ) en el envés de las hojas. Cuando salen del cascarón no son mas que larvas de colores brillantes. De seis a diez días, se tejen ellas mismas un capullo del que surgen un mes más tarde totalmente desarrolladas como adultas con alas.



# GHOUL

Los **Ghouls** son unas criaturas muy feas, que se asemejan bastante a un ogro dientudo y baboso. Los Ghouls tienden a vivir en los sótanos, graneros o desvanes de los magos y brujas. Los Ghouls, a pesar de ser muy feos, son relativamente inofensivos y no causan daño a nadie. Sin embargo, hacen un horrendo y molesto sonido, lo que provoca que sean rechazados por la gente. No son muy grandes, miden más o menos el tamaño de un ser humano. Suelen simplemente gemir y lanzar cosas para llamar la atención de la gente. Existe una variedad de Ghouls llamada "Ghoul camaleón".



# GNOMO

Un **Gnomo** o **enanito de jardín**, es una criatura mágica conocida comúnmente por infestarse los jardines de las casas de magos. El nombre taxonómico correcto para los gnomos es, supuestamente, *Gernumbli gardensi*, o, a veces referido como *Gernumblies*. Se encuentran en toda Europa y América del Norte. Un gnomo en el mundo muggle es una estatua inanimada que se parece a un pequeño Papá Noel.

Los Gnomos pueden alcanzar un tamaño de aproximadamente un pie (haciéndolos más pequeños que erklings), son generalmente de color marrón y tienen cabezas desproporcionadamente grandes, haciendo que se vean como patatas con piernas. Sus pies son duros y huesudos, y no se parecen en nada a los gnomos de jardín de los muggles (que, de acuerdo con Ronald Weasley, se parecen a Papá Noel con cañas de pescar).



# GRIUDYLOW

Los *grindylows*, también denominados *demonios del agua*, aparecen en el tercer libro de la saga de Harry Potter, cuando fue profesor Remus Lupin en la clase de Defensa contra las Artes Oscuras. Los grindylows son criaturas que viven en el agua entre algas, son de un color verde asqueroso, con pequeños cuernos afilados y dedos largos y delgados.

También aparecen en la cuarta entrega de la saga, durante uno de los desafíos del Torneo de los Tres Magos. Durante el desafío, atacaban a los participantes, y un gryndilow ataca a Fleur Delacour y esta no cumple el desafío, también Harry ve a un gryndilow atado a una estaca en una de las casas de las sirenas a modo de mascota. A los grindylows se le derrota literalmente rompiéndoles el puño. Sus anormalmente largos dedos son muy fuertes pero muy quebradizos.



# DIABLILLO

El **Diablillo**, también conocido como **Imp**, es una criatura mágica que sólo se encuentra en Gran Bretaña e Irlanda. En comparación con el Pixie son de la misma altura, entre seis y ocho pulgadas, pero ahí es donde terminan las similitudes físicas. El Diablillo no puede volar como el Pixie, ni es de color tan brillante. Los Diablillos tienen su hogar en regiones pantanosas, donde se divierte haciendo tropezar a los incautos.



# JOBBERKNOLL

El **Jobberknoll** es un pequeño pájaro azul moteado que nunca hace ningún ruido hasta el momento antes de morir. A continuación, deja escapar un grito largo, que se compone de todos los sonidos que ha escuchado al revés. Las plumas de Jobberknoll se utilizan en la poción mágica y la poción de la memoria. Su fuente principal de alimentos son pequeños insectos y vive en el norte de Europa y América.



# MOONCALF

El **Mooncalf** es una criatura tímida que sólo sale de su madriguera durante la luna llena. El Mooncalf tiene una piel gris pálida y cuatro piernas delgadas que terminan en grandes pies planos. El Mooncalf también tiene ojos saltones que están en la cima de su cabeza. Una vez que el Mooncalf es en la Luna, realiza movimientos de baile complicados permanente sobre sus patas traseras. Se cree que esto es parte del ritual de apareamiento de los mooncalf pero también tiene el efecto secundario de la creación de patrones geométricos en campos de trigo que confunden a los Muggles. El estiércol del mooncalf, si se cosecha antes de que salga el sol, hará mágicas plantas que crecen rápido y fuerte.



# LECHUZA

En la serie, los magos y brujas utilizan a las lechuzas para que les traigan y lleven cartas o paquetes mas que como mascotas. La Mensajería Vía Lechuza es el primer medio de comunicación personal en el mundo mágico, a través del cual cientos de lechuzas hacen su entrega llevando los mensajes atados a la pierna o en su fuerte pico. Por la magia, las lechuzas siempre pueden encontrar al destinatario. Una Oficina de Correos se encuentra ubicada en Hogsmeade y en ella se encuentran al menos trescientas lechuzas, desde unas muy grandes y grises hasta mochuelos separadas por un código de colores, dependiendo de la rapidez que requiere el envío



## PORLOCK

El **Porlock** es un guardián de caballos nativo de Inglaterra y el sur de Irlanda. Son pequeños, alcanzando una altura de dos metros en promedio cuando se han desarrollado completamente, y están cubiertos de una gran cantidad de diamantes en bruto, y el pelo hirsuto. Tienen una nariz grande, brazos pequeños que terminan en cuatro dedos regordetes, y caminan en dos pezuñas. El Porlock guarda los caballos, y vive en el césped. O bien se puede encontrar de anidación en la paja de un establo, o en el medio de la manada que está protegiendo. Los Porlocks desconfían de los humanos, y se esconden en su enfoque.



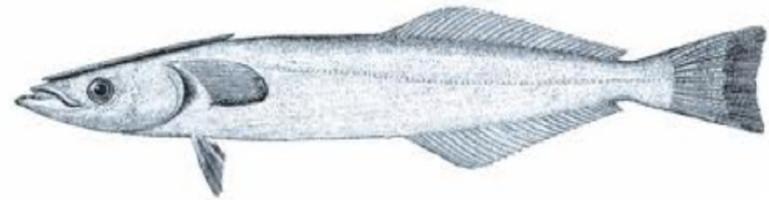
# PUFFSKEIN

El **Puffskein** se encuentra por todo el mundo. De forma esférica y cubierto por un pelaje suave, de color natillas, es una criatura dócil que no se opone a que lo mimen ni a que la gente juegue con él lanzándoselo de unas manos a otras. Es muy fácil de cuidar y cuando está contento emite un ronroneo. De vez en cuando, una lengua muy larga, rosada y fina sale de las profundidades del Puffskein y se desliza por toda la casa para buscar alimento. Esta criatura es un barrendero que come desde sobras hasta arañas, pero tiene una particular afición por meter la lengua en la nariz de los magos que están durmiendo para comerse sus "albondiguitas". Esa tendencia ha hecho que el Puffskein sea muy querido por varias generaciones de magos y que siga siendo una de las mascotas mágicas preferidas. Son mascotas muy útiles y cariñosas. Aunque en la carta de Hogwarts no aparezca, se pueden llevar ya que no son un problema.



# RAMORA

El **Ramora** es un pez plateado nativo del Océano Índico que tiene un fuerte poder mágico para anclar los barcos en su lugar. El Ramora es uno de los más inmensamente poderosos peces mágicos en el mundo mágico, y es un guardián de la gente del mar. La Confederación Internacional de Magos implantó leyes contra la caza furtiva de esta especie para protegerla de la captura ilegal por parte de los magos.



# CABALLO ALADO

El **caballo alado** se encuentra en todo el mundo, y hay muchas diferentes razas, incluyendo Abraxan, Aethonan, Granian y thestral. Los propietarios de caballos alados están obligados por ley a emitir embrujos desilusionadores sobre ellos. Un grupos de Abraxan eran propiedad de la directora de la Academia de Magia Beauxbatons Olympe Maxime, y sólo bebían whisky de malta. Fueron utilizados para el transporte de una delegación de estudiantes de Beauxbatons al Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería para el Torneo de los Tres Magos en 1994.



# Clasificación XXX

*Ashwinder*

*Billiwig*

*Bundimun*

*Crup*

*Doxy*

*Dugbog*

*Cangrejo de Fuego*

*Fwooper*

*Glumbumble*

*Hipocampo*

*Hipogrifo*

*Jarvey*

*Knarl*

*Kneazle*

*Lepreghaun*

*Lobalug*

*Mackled Malaclaw*

*Murtlap*

*Escarbato*

*Nogtail*

*Pixie*

*Plumpy*

*Pogrebin*

*Gorro Rojo*

*Serpiente de Mar*

*Salamandra fuego*

*Shrake*

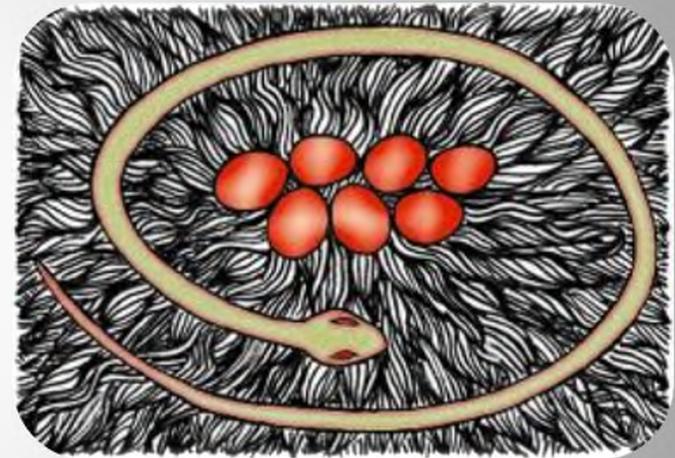
*Steeler*

# ASHWINDER

Son serpientes delgadas, de color verde pálido y con ojos de un rojo resplandeciente; surgen de las brasas de un hogar sin vigilar y se alejan deslizándose hacia las sombras de la morada en la que se encuentran; dejan tras de sí un rastro de cenizas.

La ashwinder vive solamente una hora. Durante ese plazo busca un lugar oscuro y cerrado donde poner sus huevos, y después se desintegra en forma de polvo.

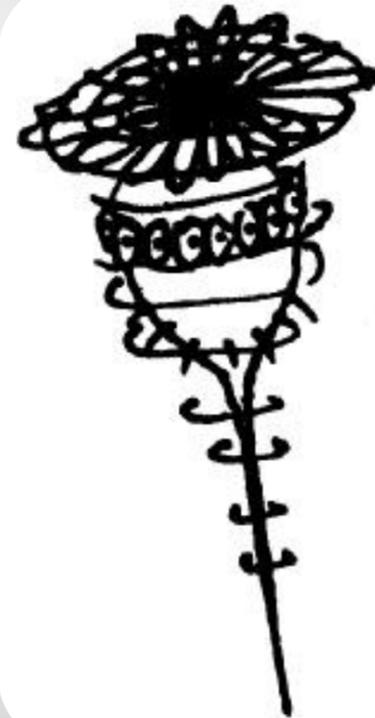
Los huevos de la ashwinder son de color rojo brillante e irradian un calor intenso. Cualquier mago que se dé cuenta de que una o más ashwinders están sueltas por la casa debe seguir su rastro inmediatamente y localizar el nido de huevos de cada una de ellas. Una vez congelados, los huevos tienen propiedades muy valiosas como ingredientes de pociones amorosas y pueden ingerirse como remedio para accesos de fiebre. Se encuentran en todo el mundo



# BILLIWIG

El **Billywig** es un insecto nativo de Australia. Está clasificado como XXX, y mide alrededor de un metro y veinticinco centímetros de largo y es de un vívido color azul zafiro. Al ser tan veloz, el Billywig es rara vez visto por muggles, magos o brujas una vez que han sido picados.

Las alas del Billywig se adhieren a la parte superior de su cabeza y las alas giran muy rápido, haciendo que el Billywig pueda volar. El Billywig también tiene un aguijón largo y delgado en la parte inferior de su cuerpo. Cualquier persona picada por una Billywig sufre mareos seguidos de levitación, y esto es lo que da al Billywig la calificación XXX. Los jóvenes magos y brujas australianos han tratado de atrapar Billywigs para que los piquen. Sin embargo, el exceso de picaduras puede provocar que la víctima flote durante días. Si la víctima sufre de una reacción alérgica grave, la flotación puede ser permanente. Los aguijones secos de Billywig se utilizan en varias pociones, y se cree que son un ingrediente de la popular golosina meigas fritas



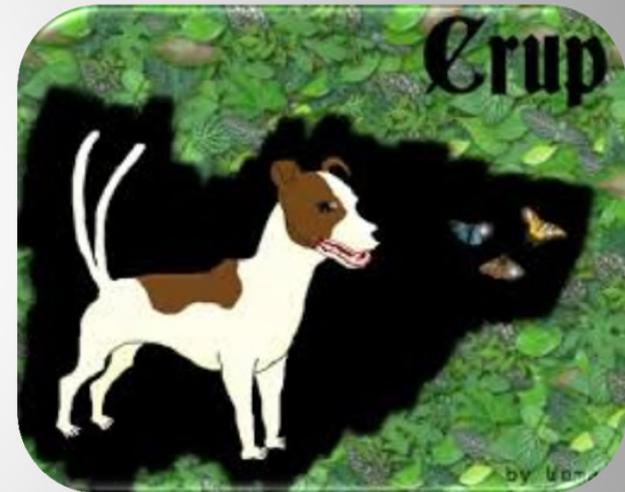
# BUNDINUM

El **Bundimun** es una criatura mágica encontrada en todo el mundo. Constituyen una plaga para el hogar. Es un hongo verdoso con muchos ojos, que puede destruir una casa entera. El Bundimun exuda una secreción que pudre todos los cimientos de una casa. Un encantamiento limpiador puede eliminar las infestaciones pequeñas, pero si se extiende más de la cuenta deben ser tratadas por el Departamento de Regulación y Control de Criaturas Mágicas (Sub-división de plagas). Los Bundimuns escupen ácido que puede dañar seriamente a cualquiera que lo molesta. Las secreciones de Bundimun, cuando se diluyen, se utilizan en algunos fluidos mágicos de limpieza.



# CRUP

El crup surgió en el sudeste de Inglaterra. Se parece mucho a un terrier Jack Russell, salvo por la cola bífida. Parece claro que el crup es un perro creado por un mago, ya que es totalmente leal a los hechiceros, mientras que con los muggles es feroz. Es un gran carroñero, come de todo: desde gnomos hasta llantas viejas. Las licencias para tener crups pueden obtenerse en el Departamento de Regulación y Control de Criaturas Mágicas; sólo hay que contestar a un sencillo test para demostrar que el solicitante es capaz de controlar al animal en las zonas habitadas por muggles. Los dueños del crup están legalmente obligados a cortarles la cola con un encantamiento seccionador indoloro cuando la criatura tiene de seis a ocho semanas: así se evita que los muggles se fijen en él.



# DOXY

El **Doxy**, a veces referido como el Hada mordedora, son pequeña criatura que a veces son confundidos con las hadas. El Doxy está cubierto de espeso pelo negro, y tiene un juego adicional de brazos y piernas. Los Doxis tienen brillantes alas como las de un escarabajo, y una doble hilera de afilados dientes venenosos. Si un mago o una bruja es mordido por uno debe tomar un antídoto de inmediato. Los Doxis entierran sus huevos bajo tierra, y puede poner hasta 500 a la vez. Los huevos eclosionan en general, dos o tres semanas.



# DUGBOG

El **Dugbog** es una criatura que vive en pantanos de Europa y todo el continente americano. Se parece a un leño mientras esta inmóvil, pero si se examina mas de cerca, se apreciaran unas patas delgadas y unos dientes muy afilados. Se desliza por los terrenos pantanosos en busca de pequeños mamíferos de los que alimentarse, e inflige heridas graves en los tobillos de excursionistas. Sin embargo, el alimento favorito de los Dugbogs es la mandrágora. Han existido casos de cultivadores de mandrágora que fueron a agarrar por las hojas de una de sus valiosas plantas y se encontraron debajo de un destrozo infame debido a las atenciones de un Dugbog.



# CANGREJO DE FUEGO

El **cangrejo de fuego** es una gran criatura nativa de la isla de Fiji, que se asemeja a una tortuga. Tiene seis patas, y un caparazón cubierto de joyas. Es capaz de defenderse disparando llamas desde su parte trasera cuando es atacado. El cangrejo de fuego es una especie protegida, y se ha creado una reserva para protegerlos tanto de los muggles, quienes los quieren por su valioso caparazón, como de los magos, que quieren su capazarón para utilizarlo como calderos de lujo. Los cangrejos de fuego se venden y se exportan como mascotas, pero los propietarios deben tener una licencia especial. Los alumnos de quinto año en Hogwarts, en su TIMO de Cuidado de Criaturas Mágicas, tienen que demostrar cómo alimentar y limpiar un cangrejo de fuego sin sufrir quemaduras graves.

Rubeus Hagrid, de alguna manera, pudo conseguir que cangrejos de fuego y mantícoras puedan aparearse para crear escregutos de cola explosiva.



# FWOOOPER

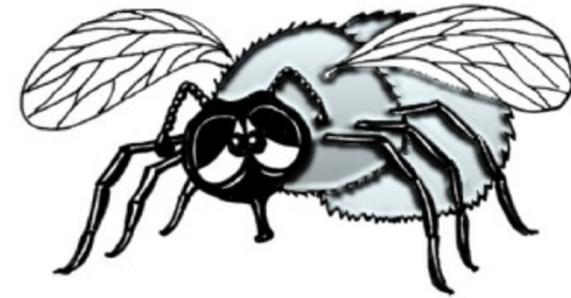
El **Fwooper** es un pájaro africano que exhibe plumajes de colores intensos; los hay anaranjados, rosados, verde lima y amarillos. Este animal ha sido durante mucho tiempo proveedor de plumas de fantasía y sus huevos también llaman la atención por los en vivos colores de la cascara.

Aunque al principio resulta agradable, su canto acaba por volver loco a quien lo escucha. En consecuencia el fwooper se vende con un encantamiento silenciador que es preciso reforzar todos los meses. Para ser dueño de un fwooper hay que tener una licencia, ya que estas criaturas requieren un cuidado responsable.



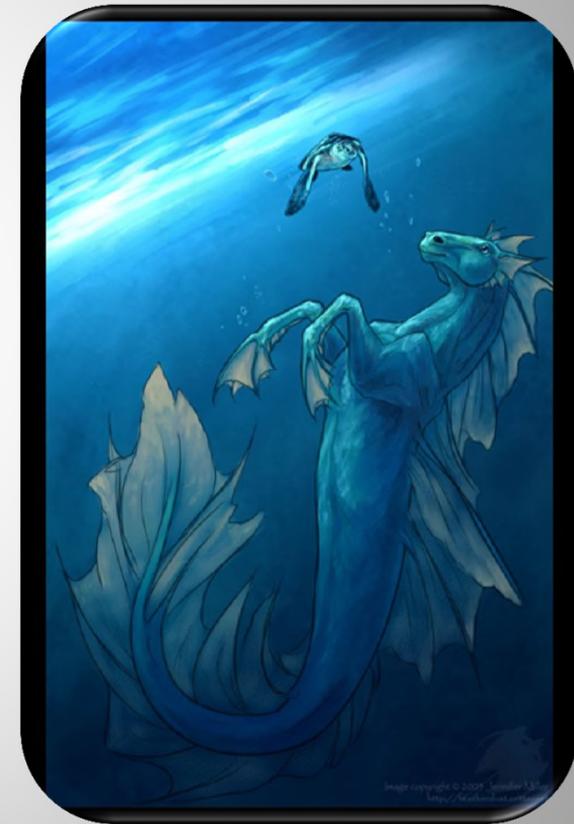
# GLUMBUMBLE

El **Glumbumble**, un gris, peludo, insecto volador, produce melaza que induce a la melancolía. La melaza se utiliza como un antídoto para la histeria causada por el consumo de hojas de hojas de *Alihotsy*. Los **Glumbumbles** anidan en lugares oscuros y solitarios y se alimentan de las ortigas. Se ha sabido para han infestado colmenas, lo cual tiene un efecto desastroso en la miel producida.



# HIPOCAMPO

El **Hipocampo** es un animal fantástico proveniente de Grecia. El hipocampo es un animal acuático que tiene la cabeza de caballo y la parte trasera de pez. Esta especie es proveniente del Mediterráneo aunque se sabe de casos en los que se ha capturado un hipocampo en otros sitios. Un ejemplo cuando capturaron un magnífico ejemplar azul en Escocia. Esto sucedió en 1949 y posteriormente el hipocampo pudo ser domesticado. Pone unos huevos muy grandes y transparentes a través de los que se ven sus crías.



# HIPOGRIFO

Un **hipogrifo** es un animal mágico que se obtiene al cruzar un caballo con un grifo. Por ello tienen la cabeza, las alas y las garras delanteras de un águila gigante y el cuerpo, patas traseras y cola de caballo. Estas criaturas poseen un gran sentido del honor, son respetuosas con quienes les respetan, pero a la vez son indomables y violentas a quienes les faltan al respeto. Pueden convertirse en grandes compañeros, como fue el caso de Buckbeak con Sirius Black.



# JARVEY

El **Jarvey** se asemeja a un hurón cubierto de maleza, y se encuentra comúnmente en Gran Bretaña, Irlanda y Norteamérica. El Jarvey es capaz hablar como Humano, aunque la verdadera conversación con un Jarvey es imposible. La criatura utiliza declaraciones y frases cortas, generalmente groseras, muy fluidamente. Los Jarveys viven debajo de la tierra, y su dieta se compone de topos, topillos, ratas y gnomos. Los Jarveys son particularmente buenos en la caza de los gnomos, y se emplean a veces para librar los jardines de estas plagas, aunque sus métodos suelen ser brutales.

Un monje franciscano, fray Benito, una vez tuvo un encontronazo con un Jarvey en los terrenos de su monasterio. El Jarvey lo llamó "calvo", y luego le mordió en la nariz con tanta fuerza que el monje fue excusado de Vísperas. Sin embargo, el incidente llamó al testimonio del hermano Benedicto en tela de juicio cuando lo transmitía, y le preguntó al fraile si había estado bebiendo vino de nabo del hermano Bonifacio



# KNARL

El **Knarl** habita en el norte de Europa y América. Los muggles suelen confundirlos con un erizo, ya que es muy similar salvo por su conducta, si se deja comida en el jardín para un erizo, el aceptara y disfrutara el regalo, pero si le deja comida para un knarl, este supondrá que es una trampa que la gente de la casa quiere tenderle y destruirá las plantas de el jardín o los ornamentos del lugar. Más de un niño muggle ha sido acusado de vandalismo cuando en realidad el culpable fue un knarl.



# KNEAZLE

Un **Kneazle** es una criatura mágica, similar a un gato en apariencia. Ellos tienen un pelaje moteado (jaspeado o a lunares), y sus orejas y cola son como las de un león. Ellos son excelentes mascotas con sus dueños o como con un mago o una bruja de su agrado. Es inteligente e independiente y en ocasiones agresivo. Tienen una extraña habilidad para detectar y desconfiar de personas sospechosas. También puede guiar a su propietario a casa con seguridad. Debido a su agresión hacia ciertas personas, el Kneazle tiene una clasificación XXX por el Ministerio de la Magia si no se cruza con otra especie. Los Kneazles pueden cruzarse con los gatos normales, y generalmente tienen un máximo de ocho crías en cada camada. Los propietarios de los Kneazle están obligados a tener una licencia para tenerlos. Algunos magos y brujas se ganan la vida mediante la cría de Kneazles o medio-Kneazles. Arabella Figg, una squib, se gana la vida de esta manera, lo que explicaría por qué ella tiene muchos gatos así. Hermione Granger posee un medio-Kneazle



# LEPRECHAUN

El **Leprechaun**, a veces conocido como el Clauricorn, es una criatura mágica traviesa, aunque no es malicioso. Tienen la reputación de ser bromistas, pero nunca han infligido un daño duradero en un humano. Nativos sólo de Irlanda, son plenamente conscientes y capaces de hablar, pero nunca le han pedido al Ministerio de Magia que se los reclasifique como Seres. La dieta principal de los Leprechauns consiste en la vegetación, las hojas principalmente. Aunque son criaturas similares a los humanos, es improbable que se relacionen con los seres humanos, tales como los duendes.

Los Leprechauns viven en los bosques y zonas boscosas, y disfrutan atraer a los Muggles a sí mismos. Esta tendencia ha llevado a que sean fuertemente involucrados en historias y leyendas de los niños muggles. Los Leprechauns tienen la capacidad de crear oro - como que desaparece, para su diversión, después de unas horas. Gran parte de este oro Leprechaun se crea en forma de monedas, de Galeones. Ludo Bagman le pagó a Fred y George Weasley con Galeones de oro Leprechaun cuando perdió una apuesta en relación con los equipos de Quidditch de Irlanda y Bulgaria durante la Copa Mundial de Quidditch. Ron le pagó a Harry también con oro Leprechaun para cubrir el costo de los omniscopes que Harry le había comprado para ver el partido. Ron estaba muy molesto cuando descubrió que el oro había desaparecido, y que en realidad no le había pagado Harry en absoluto, pero a Harry no le importaba.



# LOBALUG

El **Lobalug** es una criatura acuática que se encuentra en el fondo del Mar del Norte. Es una criatura simple, que comprende diez pulgadas de largo, un caño de goma y un saco de veneno. El Lobalug utiliza su saco de veneno como arma, expulsando el veneno en dirección de un atacante si se siente amenazado. La gente del agua utilizan al Lobalug como arma, y el veneno es utilizado por los magos como ingrediente de pociones, aunque esta práctica está estrictamente controlada.



# MACKLED MALACLAW

Es una criatura que habita en la tierra, la mayoría en las costas rocosas de Europa. A pesar de su semejanza con la langosta, nunca debe comerse ya que su carne no es apta para el consumo humano y puede producir fiebre alta y una erupción verdosa de aspecto desagradable. Puede alcanzar una longitud de treinta centímetros y es gris claro con manchas de un verde intenso. Come pequeños crustáceos pero también trata de cazar presas mas grandes. Su mordisco tiene un efecto secundario poco común: hace que la victima tenga muy mala suerte por una semana. Es clasificado como XXX.



# MURTLAP

El **Murtlap** es una criatura con forma de rata que se encuentra en zonas costeras del Reino Unido. Tiene una excrecencia sobre el lomo que se asemeja a una anémona de mar. Come crustáceos, es clasificado como XXX por el Ministerio de Magia.



# ESCARBATO

Un **Escarbato** es una criatura que busca tesoros con un hocico largo y delgado. Ellos se sienten muy atraídos hacia las cosas brillantes, lo que los hace maravillosos para localizar objetos metálicos o con brillo, pero pueden morder si una persona está usando cualquier joya.



# NOGT AIL

Los **Nogtails** son demonios que se encuentran en zonas rurales de Rusia, el resto de Europa y América. Parecen lechones mal desarrollados con colas gruesas y cortas, patas largas y ojos negros y entrecerrados. Se cuelan furtivamente en una granja y mama de una cerda común junto con las verdaderas crías. Cuanto más tiempo permanezca sin ser detectado y más se le deje crecer mayor será la ruina de la granja en la que ha entrado. El nogtail es rápido y difícil de atrapar, aunque si un perro totalmente blanco lo persigue mas allá de los límites de la granja, nunca regresara. El Departamento de Regulación y Control de Criaturas Mágicas tiene una docena de sabuesos albinos entrenados para ese propósito. Es clasificado como XXX.



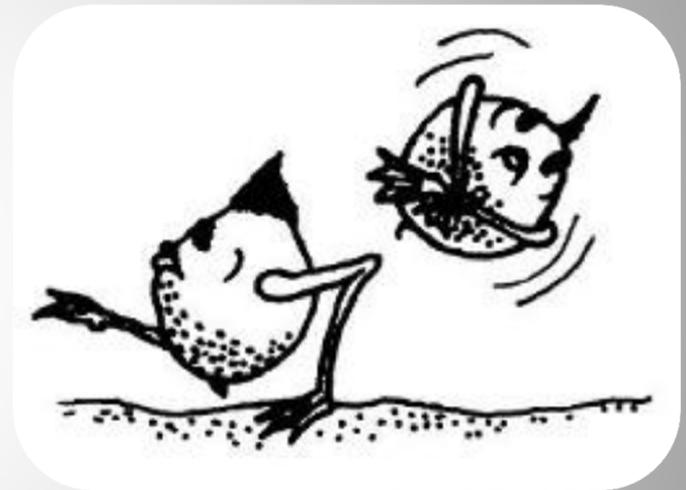
# PIXIE

Los **duendes de Cornualles** son unas pequeñas criaturas revoltosas y muy traviesas, de color azul brillante, a las que les encanta hacer trucos y bromas. Son capaces de volar, y disfrutan tirando de las orejas a la gente y arrastrarlos hasta dejarlos en la cima de los árboles y edificios, mostrando una fuerza increíble para su tamaño. Los duendes de Cornualles solo pueden comunicarse con otros duendes, sus voces son descritas como "tan agudas como un montón periquitos discutiendo". Hay que tener mucho cuidado con ellos pues son capaces de causar muchos destrozos



# PLIMPY

El **Plimpy** es un pez pequeño y redondo con dos patas que terminan en dos pies palmeados. Habita en lagos profundos, y se alimenta de caracoles de agua. El Plimpy no es peligroso, sino que pica en los pies y la ropa de los nadadores desprevenidos. La gente del agua consideran al Plimpy una plaga, y atan sus piernas en un nudo y dejan que se alejen. Cuando Harry Potter, Ron Weasley y Hermione Granger visitaron Xenophilius Lovegood en 1998, este cubrió el secuestro de su hija Luna diciendo que ella había salido a pescar plimpies cerca del puente inferior.



# POGREBIN

El **Pogrebin** es un demonio ruso de un pie de alto y que tiene un cuerpo peludo y una cabeza gris de gran tamaño. El Pogrebin se siente atraído por los humanos, y goza de arrastrarse hacia ellos. Cuando el humano se da la vuelta, el Pogrebin se agacha, y, debido a su gran cabeza, se asemeja a una roca. Si la criatura logra seguir de un humano por unas horas, un sentido de desesperanza e inutilidad invadirá al humano. Cuando la víctima se sienta o se hunde en sus rodillas a llorar, el Pogrebin intenta atacarlos y devorarlos. Afortunadamente, el Pogrebin se puede combatir con maleficios simples, hechizos aturdidores, o pateándolo.



# GORRO ROJO

Los **gorros rojos** son criaturas semejantes a los enanos, que viven en hoyos de antiguos campos de batalla o en cualquier otro lugar donde se haya derramado sangre humana. Es fácil repelerlos con encantamientos y maldiciones, pero son muy peligrosos para los muggles solitarios. Si un gorro rojo da con un muggle en una noche oscura, tratará de golpearlo con su maza



# SERPIENTE DE MAR

La **Serpiente de mar** es una criatura acuática que se encuentra en varios océanos de todo el mundo, incluyendo el Atlántico, el Pacífico y el Mar Mediterráneo. Llega a más de cien metros de largo con una cabeza de como la de un caballo y el cuerpo en forma de serpiente, la serpiente de mar es una criatura de aspecto temible. A pesar de esto, nunca se supo que una serpiente de mar haya herido a un ser humano, a pesar de las historias muggles de encuentros con las bestias. Se levanta en jorobas fuera del agua mientras nada. Curiosamente, el más conocido serpiente de mar del mundo, el monstruo del Lago Ness, no es en realidad una serpiente de mar. Es un Kelpie cuya forma preferida es la de una serpiente de mar. Una serpiente de mar de Cromer fue asesinada por Glanmore Peakes.



# SALAMANDRA DE FUEGO

La Salamandra de Fuego es un pequeño anfibio que vive en lugares muy calientes y se alimenta de llamas, el ministerio de magia la clasifica con xxx. con su fuego apagado puede vivir 6 horas, solo hace su aparición en videojuegos. En runas antiguas representa el número 6.  
Detrás de las escenas  
La Salamandra de Fuego y la Aswinder son las únicas criaturas mágicas que nacen del fuego



# SHRAKE

Es un pez cubierto enteramente de espinas que se encuentra en el océano Atlántico. Se cree que el primer banco de Shrakes fue creado como revancha contra un muggle pescador que insulto un grupo de magos navegantes a principios del siglo XIX. Desde ese día, todos los muggles que pescan en esa parte del océano acaban con las redes rotas y vacías por culpa de los Shrakes que nadan en las profundidades.



# ST REELER

Un **Streeler** es un caracol gigante que cambia de color cada hora y su rastro es tan venenoso que quema toda la vegetación por donde pasa. Es oriundo de varios países de África aunque ha sido creado con éxito en Europa, Asia y América. Es mascota de muchos magos que disfrutan de su cambio de color y su veneno puede matar un horklump. Su clasificación es de XXX.



# Clasificación XXXXX

*Centauro*  
*Demiguise*  
*Erkling*  
*Erumpent*  
*Troll de bosque*  
*Snidget*  
*Graphorn*

*Griffin*  
*Kappa*  
*Gente de agua*  
*Troll de montaña*  
*Occamy*  
*Fénix*  
*Re'em*

*Troll de río*  
*Runespoor*  
*Esfinge*  
*Tebo*  
*Thestrall*  
*Troll*

# CENTAURO

Tienen cabeza, torso y brazos humanos, unidos a un cuerpo de caballo que puede tener cualquiera de los diversos colores de las razas equinas. Al ser inteligentes y capaces de hablar, no se les puede llamar bestias, pero a petición propia, han sido clasificados de esa forma por el Ministerio de Magia. Habitan principalmente en los bosques. Se cree que aparecieron en Grecia, aunque ahora hay comunidades de Centauros en muchos países de Europa. Las autoridades mágicas han establecido zonas donde no pueden ser molestados por los Muggles. Sin embargo, los Centauros se las apañan muy bien sin la protección de los magos, ya que tienen sus propios medios para ocultarse de los seres humanos. En general, desconfían tanto de los magos como de los Muggles, pues no los encuentran muy diferentes. Viven en manadas de entre 10 y 50 miembros. Tienen fama de estar muy versados en materias de Curación Mágica, Adivinación, Arquería, y Astronomía. También existen Centauros hembra.



# DEMIGUISE

El **Demiguise** es un ser pacífico, herbívoro que puede hacerse invisible. Se encuentra en el Lejano Oriente, pero sólo los magos y brujas formados en su captura pueden verlo. Se asemeja a un mono con ojos grandes, negros y cabello largo y sedoso. Las pieles de los Demiguise son muy codiciadas ya que con su cabello pueden ser tejidas las capas de invisibilidad. Las capas hechas de su pelo con el tiempo se vuelven opacas, perdiendo su efecto de invisibilidad con el tiempo. La capacidad del Demiguise para hacerse invisible se utiliza para simbolizar el número cero, en el alfabeto rúnico.



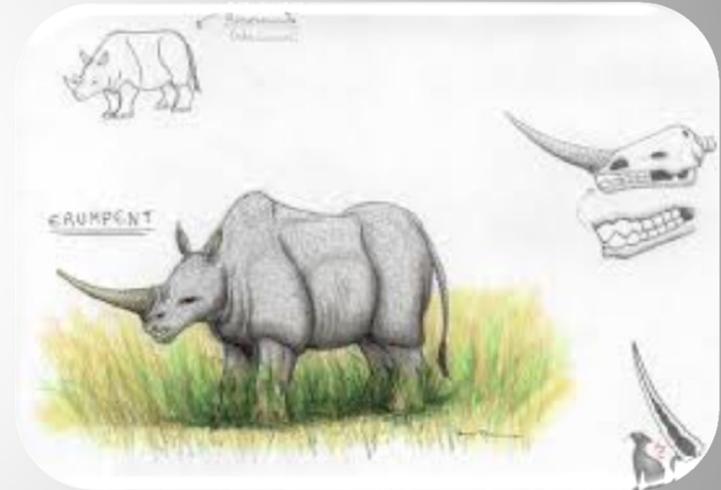
# ERKLING

El **Erkling** es una criatura oriunda de la Selva Negra alemana, cuyo aspecto es similar al de los elfos. Son más grandes que un Gnomo (miden noventa centímetros como término medio) y tienen una cara puntiaguda. Los niños encuentran fascinante su alegre y agudo parloteo, y los Erklings trataran de apartarlos de sus tutores con engaños para comérseles. Sin embargo, gracias a los severos controles del Ministerio de la Magia Alemán, durante los últimos siglos se han reducidos espectacularmente los asesinatos a manos de erklings; el último ataque registrado de un Erkling, cuyo objetivo era un niño de seis años llamado Bruno Schmidt, terminó con la muerte del erkling cuando el señorito Schmidt lo golpeo fuerte en la cabeza con el caldero plegable de su padre



# ERUMPENT

El erumpent es una bestia gris, de gran tamaño y poder, natural de África. Pesa más de una tonelada y, de lejos, puede confundirse con un rinoceronte. Tiene una piel gruesa que repele la mayoría de encantamientos y maleficios, un cuerno largo y puntiagudo sobre el hocico y una cola larga que parece una soga. Los erumpents sólo dan a luz una cría por cada parto. Esta bestia no ataca a menos que se le provoque exageradamente, pero, cuando lo hace, los resultados suelen ser catastróficos. El cuerno del erumpent puede atravesar cualquier cosa, desde la piel hasta el metal, y contiene un fluido mortal que provoca el estallido de todo lo que haya sido inyectado con él. Es grande, gris y con forma de espiral (RM20). Los erumpents no son muy numerosos porque, durante la época de apareamiento, los machos se hacen estallar los unos a los otros a menudo. Los magos africanos tratan la especie con mucha prudencia. El cuerno, la cola y el fluido explosivo del erumpent son utilizados en pociones, aunque están clasificados como Materiales Comerciables de Clase B (Peligrosos y Sujetos a Control Estricto) (AF). Xenophilus Lovegood compra un cuerno de erumpent confundiénolo con uno de Snorckack de cuerno arrugado. El cuerno destruye la casa al explotar (RM20)



# TROLL DE BOSQUE

El **Troll de bosque** es una raza de Troll. Tiene la piel de color verde pálido, y algunos ejemplares tienen el pelo desordenado de color verde o marrón. Esta raza de troll es nativo de los bosques. En 1992, trolls de bosque fueron vistos en el Bosque Prohibido, gritando y gruñendo a cualquier intruso que cruzaba en su camino.



# SNIDGET

El Snidget Dorado es un pájaro muy escaso y protegido. Con cuerpo redondo, plumas de color amarillo y ojos de color rubí. Antiguamente era usado en partidos de quidditch hasta que fue sustituido por la snitch dorada. Es clasificado XXXX porque está protegido.



# GRAPHORN

El **Graphorn** es una criatura mágica agresiva y peligrosa, nativa de las montañas de Europa.

El Graphorn es grande y jorobado, con la piel grisácea/púrpura más dura que la de los dragones. Puede rechazar la mayoría de los hechizos, tiene dos cuernos de oro, y camina sobre cuatro grandes pies.



# GRIFFIN

El **Griffin** tiene origen en *Grecia*. Tiene las patas delanteras, las alas y la cabeza de un águila gigante y el cuerpo, las patas traseras y la cola de un león. La dieta principal del Griffin es la carne cruda. Los Griffins se utilizan a menudo por los magos como guardias, y se conocen como criaturas feroces. Sin embargo, a pesar de esto, magos expertos han sido capaces de hacerse amigo de ellos. Al igual que las esfinges, los Griffins son utilizados por los magos que necesitan guardar tesoros. A través de los siglos, el Griffin - al igual que otras criaturas mitológicas - ha tomado muchas formas. El Griffin ha servido para muchos propósitos, incluyendo pero no limitado a, "el guardián vigilante del tesoro y de los reyes." Se les ha llamado "Los Sabuesos de Zeus". Los hipogrifos nacen de la cruce de los Griffins y caballos. La puerta de la Oficina del Director de Hogwarts tiene una aldaba en forma de Griffin.



# KAPPA

El **Kappa** es un demonio de agua japonesa. Se asemeja a un mono cubierto de escamas con las manos palmeadas y una depresión llena de agua en la parte superior de su cabeza. El agua de este hueco es la fuente de la fuerza de la criatura. Los Kappas viven en aguas poco profundas. Ellos se alimentan de la sangre de los seres humanos, matan a quien tenga la mala suerte de meterse en sus estanques y ríos. Sin embargo, una persona frente a un Kappa puede hacer algo para protegerse a sí mismos, ya sea por apaciguar a la criatura o ser más inteligente que él. Un Kappa no ataca a una persona si se lanza un pepino inscrito con el nombre de esa persona. También puede ser engañado para que se incline, por lo que el agua se derrama de los huecos en su cabeza, dejándolo sin poder.

Remus Lupin presentó a su clase de tercer año de Defensa Contra las Artes Oscuras a los Kappas en 1993. Severus Snape, quien cubría de Lupin durante la luna llena, afirmó que los Kappas se encuentran en Mongolia al revisar algunas de las tareas que Lupin había dado a los estudiantes.



# GENTE DE AGUA

Las sirenas y los tritones son descritos como criaturas de piel cetrina y pelo color verde alga, su canto es muy hermoso, pero fuera del agua son chirridos que producen un terrible ruido, hay muchos en el Lago Negro que hay en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, y siempre tratan de dar caza al Calamar Gigante que también vive allí. Viven en una gran ciudad de piedra en donde tienen Grindylows como mascotas.



# TROLL DE MONTAÑA

El **Troll de montaña** es una raza de trolls. Son los más grandes y los más feroces de su especie. A menudo se describe como calvo y de color gris pálido.



# OCCAMY

El **Occamy** es una criatura serpentina de cuerpo emplumado, dos patas con alas que pueden alcanzar hasta quince metros de altura. El Occamy es extremadamente agresivo para cualquier persona que se acerca a él, y vive de las ratas, aves y ocasionalmente monos. Es muy protectora de sus huevos, que están hechos de la plata más pura y suave. Se encuentra en el Lejano Oriente y la India.



# FENIX

El **Fénix** es un animal que al momento de morir se incendia, y renace de sus cenizas. Fawkes, la mascota de Albus Dumbledore, es un fénix que ayudó a Harry a salir de la Cámara de los Secretos, también se usó como símbolo de la Orden del Fénix, y la varita de Harry Potter y Lord Voldemort estaban fabricadas con las dos plumas que tenía en la cola. Éste animal fue liberado por Albus o Harry en 1997. Éste animal es de muy buena voluntad.

Los fénix tienen propiedades curativas, con una sola lágrima pueden curar cualquier herida y además puede cargar varias veces su peso. En 1992, Harry es herido por el basilisco, el cual le clavó uno de sus colmillos en el brazo, envenenándolo, pero Fawkes lo cura con sus lágrimas y lo saca de allí cargándolo junto a Ron, Ginny Weasley y Gilderoy Lockhart.



# RE'EM

El **Re'em**, también conocido como **Uro**, es nativo de las selvas de América del Norte y el Lejano Oriente. El Re'em es extremadamente raro, parecido a un buey gigante con piel dorada. La sangre de Re'em da una enorme fuerza al bebedor durante un tiempo limitado. Sin embargo, ya que la demanda supera la oferta, y la obtención de la sangre en primer lugar es muy difícil, rara vez se encuentra en el mercado abierto.



## TROLL DE RIO

El **Troll de río** es una raza de Troll. Tiene cuernos cortos, piel de color morado, y es peludo. A menudo se encuentran al acecho debajo de los puentes o en medio de los ríos, cazando a quienes cruzan por ellos. El mayor troll de río fue derrotado por Almerick Sawbridge y se creía que pesaba una tonelada.



# RUNESPOOR

Es originaria del país Africano de Burkina Faso. Es una serpiente de tres cabezas cuya longitud varía entre un metro y ochenta centímetros y dos metros y diez centímetros. Su piel es de color naranja con rayas negras, por lo que es muy fácil de distinguir, es por eso que el Ministerio de Magia de Burkina Faso ha designados ciertos bosques inmarcables para ella.

Aunque no es una bestia que se pueda llamar maligna, fue la mascota favorita de muchos magos tenebrosos, por su aspecto atemorizador y extraño. Cada cabeza tiene un propósito:

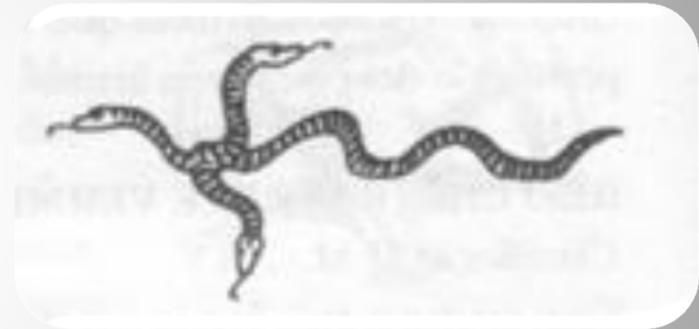
-La derecha se dedica a planificar, decide donde tiene que ir la serpiente y que debe hacer a continuación.

-La del medio es la soñadora.

-La izquierda es la crítica y evalúa los esfuerzos de las otras dos con un siseo continuo e irritante. Sus colmillos son extremadamente venenosos.

Este reptil no suele tener mucho tiempo de vida ya que las cabezas se atacan entre si. Y es habitual que a una Runespoor le falte la cabeza izquierda porque las otras se la arrancan a dentelladas. Es la única bestia que pone huevos a través de la boca y son muy apreciados en la producción de pociones estimulantes de la agilidad mental. Ella y sus huevos han prosperado en el mercado negro por siglos. Su clasificación según el ministerio de magia es de XXXX.

Sus cabezas representan el número 3 en runas



# ESFINGE

La **esfinge** es una criatura mágica natal de Egipto, tiene la cabeza de una mujer humana sobre el cuerpo de un león. Las esfinges son capaces de comunicarse con los humanos y son conocidas por su amor a los acertijos y enigmas.



## T EBO

Es un jabalí de color ceniza que se encuentra en Zaire y el Congo. Tiene la habilidad de volverse invisible, dificultando su captura y esquivarlo cuando embiste, es muy peligroso. Su cuero es muy apreciado para la fabricación de ropa y escudos protectores. Su clasificación es XXXX.



# THESTRAL

Un **thestral** es una variedad de caballo alado con un cuerpo esquelético, rostro de rasgos reptilianos y unas alas de aspecto curtido que recuerdan a las de un murciélago.

Son muy raros y están considerados como una de las criaturas más peligrosas por el Ministerio de Magia. Son inmerecidamente conocidos como augurio de desgracia y agresión por muchos magos, debido a que sólo son visibles por aquellos que han visto la muerte (y entendido plenamente el concepto), y a su apariencia lúgubre, demacrada y fantasmal.

Pueden ser domesticados y montados, así que pueden usarse como una alternativa a las escobas, a la aparición, a los trasladadores y otros medios de transporte. Una vez amaestrados pueden ser muy diligentes y llevar rápidamente a sus amos a donde quieran ir.

Debido a su clasificación XXXX, sólo los magos más experimentados deberían tratar de manejar éstas criaturas. Criarlas, así como poseerlas, puede ser desaconsejado o incluso ilegalizado sin la aprobación del Ministerio.



# TROLL

El **troll** es una criatura temible de aproximadamente tres metros y medio de altura y pesa más de una tonelada. De él se destacan tanto su fuerza como su estupidez: ambas son prodigiosas; a menudo, es violento e impredecible, un poco como los gigantes. Los trolls surgieron de Escandinavia, pero en la actualidad los podemos encontrar en el Reino Unido, Irlanda y otras zonas del norte de Europa. Por lo común, los trolls conversan mediante unos gruñidos que parecen constituir un lenguaje primitivo, aunque algunos entienden e incluso hablan pocas y simples palabras de lenguas humanas. Los más inteligentes fueron entrenados como guardianes. Hay tres clases de trolls: de montaña, de bosque y de río. El troll de la montaña es el más grande y maligno. Carece de pelo y su piel es de un gris pálido. El troll de bosque tiene la piel de un verde o castaño, fino y desgredado. El troll de río tiene cuernos cortos y puede ser peludo. Tiene una piel purpurea y suele asechar debajo de puentes. Los trolls comen carne cruda y prácticamente les da igual de donde salga; no le hacen ascos a nada, cazan desde animales salvajes hasta personas.

Harry Potter, Hermione Granger y Ronald Weasley



# UNICORNIO

El **unicornio** es una criatura blanca, equina con un solo cuerno en la frente.

Los potros unicornio son de color oro, y cambian a color plata cuando tienen cerca de dos años de edad. Crece su cuerno en torno a los cuatro años. Cuando tienen siete años de edad, se han desarrollado completamente y adquieren un tono blanco que es tan brillante que hace que la nieve sea de color gris a la mirada en la comparación. Sus cascos son de oro, y su sangre es de color plata azulada y brilla bajo la luna.

Los Unicornios habitan en los bosques de Europa, incluyendo el Bosque Prohibido de Hogwarts.



# Clasificación XXXXX

*Acromántula*

*Basilisco*

*Quimera*

*Dragón*

*Lethifold*

*Manticora*

*Nundu*

*Quintaped*

*Hombre Lobo*

# ACROMANTULA

La **Acromántula** es una especie mágica de monstruosas y gigantes arañas que tienen ocho patas y la capacidad de hablar. Son nativos principalmente de la Isla de Borneo o del sureste asiático. Es venenosa y carnívora, prefiere las presas grandes. Viven en las selvas y áreas boscosas y su telaraña tiene forma de cúpula. Se cree que fue inventada por magos, (antes de que se aprobara la Prohibición de la Reproducción Experimental), para fines protectores, ya que es difícil y raro que una especie tenga la capacidad de hablar. Fueron vistas por primera vez en 1794. Las Acromantulas le afirmaron lealtad a los Mortífagos



# BASILISCO

El **Basilisco** es una serpiente gigante, también conocida como el **Rey de las Serpientes**, es una criatura criada por magos tenebrosos. El primer basilisco del que hay constancia fue criado por Herpo el Loco, un mago tenebroso de Grecia que hablaba pársel. Después de muchos experimentos, Herpo descubrió que de un huevo de gallina incubado por un sapo salía una serpiente gigantesca dotada de poderes extraordinariamente peligrosos.

Es clasificado por el Ministerio de Magia con XXXXX, debido a que es asesino de magos y no puede ser domesticado debido a que esta dotada de poderes extraordinariamente peligrosos. Al ser una serpiente puede ser controlada por un hablante de Pársel, pero también depende de la relación que tenga el hablante con la serpiente puesto que Tom Riddle era el único que podía controlar el basilisco de Salazar Slytherin, mientras que Harry Potter no tenía ningún control sobre él.



# QUIMERA

La quimera es un extraño monstruo de la mitología griega que, al igual que Cerbero era hija de Tifón y de Equidna. Este monstruo vagaba por las regiones de Asia Menor alimentándose de los rebaños y de otros animales; presentaba varias formas como por ejemplo cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de dragón; cuerpo de cabra los cuartos traseros de serpiente o de dragón y cabeza de león; y la forma más temida que presentaba poseía tres cabezas, las cuales pertenecían a un dragón, a un león y a un carnero (ya que «quimera» procede del griego Χίμαιρα Khimaira, que significa "macho cabrío"). Otro tipo de quimera son los perros de Fu que solo habitan en el lejano Oriente. Malvada y sedienta de sangre, este ser es terriblemente peligroso, sumamente rápido y podía escupir fuego por la boca, además engendró junto a Orto a la Esfinge y al León de Nemea. Hay solo un caso conocido de alguien que consiguió matar a la quimera, se hacía llamar Belerofonte y contaba con la ayuda del caballo alado Pegaso, este la mató atravesándola con su lanza. Los huevos de quimera están clasificados en la ficción como Bienes No Comerciales de Clase A.  
Ser mitológico.



# DRAGON

Los **dragones** son gigantescos reptiles alados y con aliento de fuego. Siempre han sido considerados terribles y muy destructivos, se pueden encontrar alrededor de todo el mundo, en especial en la cultura medieval europea y asiática. Son capaces de volar y de expulsar fuego por sus fosas nasales, son una de las criaturas más peligrosas y difíciles de ocultar en el Mundo Mágico. El Ministerio Británico de Magia los clasifica como XXXXX, la más peligrosa. A pesar de su peligrosidad, hay gente preparada para trabajar con ellos, llamados dragonolistas. Un mago que ilegalmente comercia y vende dragones es denominado traficante de dragones. Los miembros del Comité de Exterminación de Criaturas Peligrosas que matan dragones se les llaman matadragones.



# LETHIFOLD

El **Lethifold "sudario de vida"** es una criatura mágica carnívora y muy peligrosa. Su aspecto se asemeja al de un manto negro alrededor de la mitad de una pulgada de espesor, aunque se hace más gruesa si el Lethifold recientemente ha digerido a la víctima. Se desliza por el suelo y otras superficies en una forma desconocida de locomoción en busca de su presa, los seres humanos. Ataca a su presa por la noche, cuando el objetivo está dormido y se ahoga y lo digiere en su cama. La única forma de protección contra un Lethifold es un Patronus. Otros hechizos como Desmaius no funcionan. El Lethifold es una especie muy rara y sólo se puede encontrar en los trópicos.



# MANTICORA

Es una bestia griega sumamente peligrosa. Posee la cabeza de un hombre, cuerpo de león y cola de escorpión. Tan peligrosa y rara de encontrar como una Quimera, la manticora es conocida por canturrear suavemente mientras devora a su presa. Su piel repele casi todos los encantamientos conocidos y la picadura de su aguijón causa muerte instantánea. Es clasificada como XXXXX. Si no fuera por su agresividad e instinto de matar es probable que fueran seres en vez de bestias.



# NUNDU

Esta bestia del este de África puede ser considerada la más peligrosa del mundo. Es un gigantesco leopardo que se mueve silenciosamente pese a su tamaño y cuyo aliento causa enfermedades tan virulentas que pueden aniquilar poblaciones enteras. Nunca ha sido dominado por menos de 100 magos capacitados bien coordinados.



## QUINT APED

El **Quintaped** es una bestia carnívora sumamente peligrosa que muestra predilección por la carne humana. Su cuerpo achatado está cubierto con grueso pelo castaño rojizo, igual que sus cinco patas de pies deformes. Se encuentra solamente en la isla de Drear, mar adentro desde la costa más septentrional de Escocia. Esta bestia es la razón para que Drear haya sido encantada para que sea inmarcable. Es clasificado por el Ministerio de la Magia como XXXXX.



# HOMBRE LOBO

Los **hombres lobo** son personas con la enfermedad de la Licantropía que en su mayoría odian a los magos (solo en su transformación) por ellos odiarlos también y creerse (como hacen casi todos los magos) superiores a cualquier criatura. Es un hombre que se transforma en un lobo en apariencia y naturaleza, por haber sido mordido por otro hombre lobo. El hombre lobo, que se transforma bajo la influencia de la luna llena, vaga sin propósito fijo por la noche, convirtiendo y devorando niños o adultos. Los hombres lobo existen en el mundo entero y tradicionalmente han sido parias en las comunidades mágicas de donde vienen. Los magos y brujas que se dedican con frecuencia a cazar o estudiar a estas criaturas corren un mayor riesgo de ser atacados que el muggle de a pie. Varios escritores clásicos han proporcionado en sus obras relatos sobre estas transformaciones, extendiéndose la superstición por toda Europa durante la Edad Media tardía, en la que varios hombres fueron acusados y condenados por ser hombres lobo. Tienen extremo temor al encantamiento "lumos lunae".

