

# Magische Wesen

Alexus Nibelus

Herausgeber: Harry Potters Welt  
[www.meinhpw.de](http://www.meinhpw.de)

HPW-Autoren:

Niny  
Nina  
Victoria  
Rumi  
Mysty  
Felja Jones  
Faith Potter  
Alice Jones  
Helena Black  
Melowyna Naseweis  
Patrick Lakewood

Bilder: Galerie aus Harry Potters Welt

Allg. Hinweis:

Dieses Buch wird fortlaufend ergänzt. Auch Du kannst mitschreiben! Wir danken allen, die bisher an diesem Buch mitgewirkt haben und freuen uns auf neue Einsendungen zu diesem Buch an: [bibliothek@meinhpw.de](mailto:bibliothek@meinhpw.de)

Nutzungshinweis:

Dieses Buch ist Eigentum der Bibliothek von Harry Potters Welt ([www.meinhpw.de](http://www.meinhpw.de)). Harry Potters Welt gestattet es, das Buch auch ohne Mitgliedschaft zu lesen und als Kopie in PDF herunterzuladen. Es ist nicht gestattet, Beiträge aus diesem Buch zu kopieren und für die eigene Homepage oder Webseiten Dritter zu verwenden.

Rechtlicher Hinweis:

Dieses Buch ist Eigentum der Bibliothek von Harry Potters Welt ([www.meinhpw.de](http://www.meinhpw.de)). Alle Texte und Bilder sind von unseren Mitgliedern selbst erstellt und unterliegen einer regelmäßigen Kontrolle. Sollte dennoch ein Eintrag

Urheberrechte verletzen, bitten wir um Mitteilung an [leitung@meinhpw.de](mailto:leitung@meinhpw.de). Bei begründetem Verdacht wird der Eintrag schnellstmöglich entfernt.

# Inhalt

## Einführung

- A Abraxaner
- Acromantula
- Aetons
- Aschwinderin
- Augurey
- B Basilisk
- Billywig
- Bowtruckle
- Bundimun
- C Cerberus
- Chimära
- Crup
- D Dementor
- Demiguise
- Diricawl
- Doxy
- Drache
- E Einhorn
- Erumpent
- F Fee
- Feuerkrabbe

Feuersalamander  
Flubberwurm  
Fwuuper  
G Geister  
Ghul  
Gnom  
Greif  
Grindeloh  
H Hauself  
Hinkepank  
Hippocampus  
Hippogreif  
Horklump  
I Imp  
Irrwicht  
J Jarvey  
K Kappa  
Kelpie  
Kitzpurfel  
Klabbert  
Knallrümpfiger Kröter  
Knarl  
Kniesel  
Knuddelmuff  
Kobold  
L Leprechan  
Lethifold  
M Mantikor  
Moke  
Mondkalb  
Murtlap  
N Nogschwanz  
Nundu  
P Phönix

Pixie  
Pogrebin  
Porlock  
Q Quintaped  
R Riese  
Riesenkrake  
Rotkappe  
Runespoor  
S Sabberhexe  
Schnatzer  
Streeler  
Sumpfkrautler  
T Thestral  
Todesfee  
Troll  
V Vampir  
Veela  
W Werwolf  
Y Yeti  
Z Zentauren

Erfundene Magische Wesen

# Einführung

Alle Tierwesen, Zauberwesen und Geister werden durch das Zaubereiministerium klassifiziert. Mit dieser Klassifizierung kann man auf dem ersten Blick erkennen, wie gefährlich das entsprechende Wesen ist.

## Klassifizierung

X	Langweilig
XX	Harmlos und kann zum Haustier abgerichtet werden
XXX	Von fähigen Zauberern zu bändigen
XXXX	Gefährlich und verlangt Fachwissen. Der Umgang mit solchen Wesen ist nur entsprechend ausgebildeten Zauberern gestattet.
XXXXX	Als Zauberertöter bekannt und unmöglich zu bändigen, geschweige denn als Haustier abzurichten

Anmerkung: In Ermangelung einschlägiger Fachliteratur wurden die "Tierwesen" auch um Kapitel erweitert, in denen "Zauberwesen" behandelt werden.

# A

## Abraxaner

von [Patrick Lakewood](#) aus [Gryffindor](#)

Herkunft:	Unbekannt
Aussehen:	Sie sehen aus wie riesige Reitpferde, die aber die Größe eines Elefanten annehmen können. Zudem haben sie Goldenes Fell mit weißer Mähne.
Ernährung:	Nichts allgemeines bekannt, doch einige haben spezielle Gewohnheiten wie z.B: Die Abraxaner von Beauxbatons trinken ausschließlich Single Malt Whiskey
Besonderheit:	Sie gehören zur Art der Geflügelten Pferde und werden

speziell in magischen Gestüten gezüchtet.

**Charakter:** Dies sind sehr edle Tiere, die speziell darauf gedrillt sind als starke Zug- und Reitpferde zu dienen.

**Fortpflanzung:** Da sie in Gestüten aufgezüchtet werden, ist die Fortpflanzung auch dort geregelt.

**Wissen der Muggel:** Da Abraxaner nicht in freier Wildbahn vorkommen, ist die Chance von Muggeln entdeckt zu werden, sehr gering.

## Acromantula

von **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

**Herkunft:** Dschungel Borneo

**Aussehen:** Riesige fleischfressende Giftspinnen, der Körper schwarz und stark behaart. Sie besitzen 4 Augenpaare, acht Beine, und können bis zu 5 Meter hoch werden. Zudem besitzen sie rasiermesserscharfe Kneifzangen.

**Ernährung:** Mit ihren Kneifzangen zerfleischen sie ihr Opfer und flößen ihr giftiges Sekret ein. Ihre Hauptnahrung ist Fleisch in jeglicher Form.

**Besonderheit:** Mit ihren Kneifzangen erzeugen sie ein typisches Klicken, das durch Wut & Erregung noch lauter wird. Bei genauerem Hinhören erkennt man im Klicken die menschliche Sprache.

**Charakter:** Es wird angenommen, das sie von Zauberern & Hexen gezüchtet wurden, um als Wächter für Wohnstätten zu dienen, doch aufgrund ihrer Aggressivität sind sie nicht dafür geeignet und der Handel mit den Acromantula-Eiern ist strengstens verboten. Sie gelten als äußerst gefährlich und nicht zähmbar.

Ihr Lebensraum ist meist sehr zurückgezogen in dunklen und auch feuchten Wäldern.

**Fortpflanzung:** Die Weibchen legen etwa 100 Eier, die bereits nach 6 Wochen schlüpfen. Ihre Nester sehen aus wie Steine und sind leicht zu verwechseln.

**Wissen der Muggel:** Die Entdeckung der Acromantula durch die Muggel ließ sich größtenteils vertuschen, doch ein paar Sichtungen scheint es wohl gegeben zu haben, da die Muggel auch Geschichten & Filme über derlei Wesen besitzen.

**Bekannte:**

Aragog wurde von Rubeus Hagrid im Verbotenen Wald ausgesetzt und aufgezogen – Er ist auch der Einzige, der sich Aragog nähern kann.

Mosag ist die Braut von Aragog, die beide im Verbotenen Wald leben. Sie schuf gemeinsam mit Aragog die erste bekannte Acromantula Kolonie.

## Aetons

von **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

**Herkunft:** Griechenland & Italien

**Aussehen:** Dies sind sehr edle prächtige Reit- und Zugpferde, mit feurigem rotem Fell und einem erhobenen Antlitz.

**Ernährung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

**Besonderheit:** Diese auffällige und auch wunderschöne Rasse scheint sehr beliebt bei Pferde Liebhabern.

**Charakter:** Es handelt sich um sehr stolze Tiere, die auch gerne mal ihren eigenen Kopf haben, aber auf die immer Verlass ist.

**Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

**Wissen der Muggel:** Diese Wesen waren bei den Muggeln schon in der Antike bekannt. Einerseits dienten sie als die „Pferde von Aurora“, der römischen Göttin der Morgenröte, ebenso waren



es die Aetons die den Sonnenwagen zogen und eines der vier Pferde von Hades, dem griechischen Herrscher der Unterwelt, war ebenfalls ein Aeton.

## Aschwinderin

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft: Aus vernachlässigtem Feuer
- Aussehen: Eine aschgraue Schlange mit glutroten Augen.
- Ernährung: Keinerlei Ernährung, da sie zu kurz lebt.
- Besonderheit: Sie entstehen, wenn Kaminfeuer durch magische Substanzen verändert werden, wie z.B.: Flohpulver und das Feuer dann vernachlässigt wird.
- Charakter: Verlässt sie das Feuer, sucht sie sich umgehend einen dunklen Winkel, um ihre Eier abzulegen, ehe sie zu Staub zerfällt. Die Eier schlüpfen nicht, sondern ähneln glühenden Kohlen, die eine derart enorme Hitze abstrahlen, das sie alles im Umkreis in Brand stecken.
- Fortpflanzung: Da sie im Feuer durch Unachtsamkeit beim Hantieren mit Magie entstehen, gibt es keine Fortpflanzung.
- Wissen der Muggel: Da wir Zauberer & Hexen die Einzigen sind, die durch Kaminfeuer reisen und dieses magisch verändern und sich das Flohnetzwerk auf magische Haushalte beschränkt, ist die Aschwinderin den Muggeln völlig fremd.

## Augurey

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft: Irische & britische Inseln, Nordeuropäische Regionen

- Aussehen: Er besitzt grünlich schwarzes Gefieder und ähnelt einem ausgezehrten Geier. Eher schwächliche Statur.
- Ernährung: Er frisst hauptsächlich Insekten & Feen.
- Besonderheit: Bei bevorstehendem Regenwetter ertönt der nervtötende und scheinbar unerträgliche Gesang des Augurey, welcher oft als böses Omen gedeutet wurde. Doch andererseits dient der Augurey in manchen Haushalten als Wetterprophet. Da seine Federn nicht nur Regenwasser sondern auch Tinte abstoßen, sind diese als Schreibfeder ungeeignet.
- Charakter: Ein sehr scheues Tier, das eine Vorliebe für Regenwetter pflegt. Lediglich bei solch einem Wetter verlässt er sein Nest, ansonsten bleibt er darin.
- Fortpflanzung: Die Nester sind ebenso wie das trübselige Wesen tränenförmig gebaut – und diese werden fast durchgehend bewohnt, ausgenommen bei Regenwetter.
- Wissen der Muggel: Die Muggel kennen den Augurey als irischer Phönix, auch wenn er gar keine Ähnlichkeit mit dem richtigen Phönix hat.

# B

## Basilisk

(auch König der Schlangen)

von **Felja Jones aus Hufflepuff** und **Alice Jones aus Slytherin**

ZM-Klassifizierung: XXXXX

Der Basilisk ist eine grüne Riesenschlange und wird bis zu 14 Meter groß. Der männliche Basilisk hat auf dem Kopf einen scharlachroten Federbusch. Er wurde erstmals in der griechischen Mythologie bekannt. Zauberer welche die Schlangensprache beherrschen, also ein Parselmund sind, können mit dem

Basilisken kommunizieren und ihm Befehle erteilen. Basilisken entstehen wenn ein Hühnerei von einer Kröte ausgebrütet wird. Der Basilisk hat äußerst giftige Zähne. Seine stärkste Waffe ist sein Blick aus den großen, gelben Augen. Wenn man direkt hineinsieht, ist man sofort tot. Wenn man sie im Spiegel oder einer Wasserpflanze sieht, wird man versteinert. Dann kann man mit dem Alraune-Wiederbelebungsstrank wieder zum Leben erweckt werden. Er ernährt sich von allen Säugetieren. Die Züchtung von Basilisken ist seit dem Mittelalter verboten. Tödlich für den Basilisken ist das Krähen eines Hahns. Spinnen und Acromantulas fliehen vor ihm. Das Gift der Basiliskenzähne kann u.a. mit Phönixtränen geheilt werden. Auch, wenn man ein Parselmund ist, bedeutet das nicht, dass der Basilisk den Sprecher verschont, denn Basilisken suchen ihre Opfer vollkommen willkürlich aus. Das Gift des Basilisken ist so mächtig, dass es Horkruxe vernichten kann. Der erste Zauberer, der einen Basilisken züchtete, war Herpo der Üble. Herpo stammte aus Griechenland und war ein Schwarzmagier, außerdem ein Parselmund. Desweiteren hat er eine eigene Schokofroschkarte.

## Billywig

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft:	Australien
Aussehen:	Strahlend Blaue Farbe, eine Größe von nur 1,5 cm und eine so rasante Geschwindigkeit, das man es oft nicht sieht, bis man gestochen wird. Ähnlich einem, den Muggeln bekannten, Helikopter sind die Flügel über dem Kopf und rotieren irrwitzig schnell.
Ernährung:	Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
Besonderheit:	Der Stich durch einen Billywig löst Schwindelgefühle & Schwebestände aus. Daher versuchen Zauberer & Hexen schon lange, sie zum Stechen zu reizen, da das Schweben ein sehr angenehmer Effekt ist. Zu viele Stiche allerdings führen zu chronischem Schweben. Man findet getrocknete Billywig Stacheln in diversen Elixieren und angeblich sogar in Wissybys.
Charakter:	Es sind sehr neugierige Wesen, die ihre Freiheit lieben und

sich nur ungern einfangen lassen. Wodurch der Stechreiz ausgelöst wird, ist allerdings nicht bekannt.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Durch ihre enorme Geschwindigkeit werden sie oft weder von Muggeln noch von magischen Geschöpfen wahrgenommen. Sollte dennoch mal ein Muggel gestochen werden, so ist ein einzelner Stich noch minimal und das Schweben hält nur kurz an, was noch relativ leicht unter den Tisch gekehrt werden kann.

## Bowtruckle

von **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

Herkunft: Bäume in aller Welt

Aussehen: Sie tarnen sich als Zweige und Geäst und sehen entsprechend aus, mit einer Größe von höchstens 20cm. Bei näherer Betrachtung erspät man sehr dünne Arme und Beine mit 2 langen spitzen Fingern und eine borkige braune Haut.

Ernährung: Bevorzugte Nahrung sind Feen-Eier & Holzläuse und natürlich spezielle Bowtruckle – Leckereien.

Besonderheit: Eine Besonderheit ist, das sie kaum von dem Baum zu unterscheiden sind, auf dem sie leben, da sie sich an diesen anpassen können. Eine Andere, das sie meisterhafte Schlossknacker sind, sofern man sie in diese Richtung trainiert.

Charakter: Im Grunde sehr friedliebende Wesen, es sei denn man macht sich an ihrem Zuhause, dem Baum auf dem sie leben, zu schaffen. Dann erlebt man ihre Aggressivität, bei der sie mit ihren langen spitzen Versuchen, einem die Augen auszustechen.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Da sie gut getarnt sind und Muggel offenkundig nicht an Magie glauben, werden Bowtruckles leider oft beim Bäume fällen, mit gefällt. Eine Entdeckung ihrerseits ist bislang nicht bekannt.

## Bundimun

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Weltweit verbreitet

Aussehen: Er sieht aus wie ein grünlicher Hausschwamm, solange er in Ruhe gelassen wird. Bei Störung erkennt man viele sehr kleine Beinchen, auf denen er davon wuselt.

Ernährung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Besonderheit: Seine Ausdünstungen riechen abscheulich nach Verwesung und sind schon von Weitem zu erkennen. Diese zersetzen zudem die Grundfesten des Gebäudes, an denen er verweilt. Daher gehört er zu den schwer zu bekämpfenden Schädlingen.

Charakter: Ernährt sich gerne von Dreck und lebt auch gerne in unhygienischen Umgebungen und schmutzigen Winkeln, wobei er Spuren von Magie bevorzugt.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Dadurch das er sich ausschließlich in magischen Haushalten niederlässt, ist er den Muggeln völlig fremd.

# C

## Cerberus

## von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Griechenland, vermutlich nach Irland gewandert.
- Aussehen:** Hierbei handelt es sich um einen Drei- oder Mehrköpfigen Höllenhund.
- Ernährung:** Da seine Hauptaufgabe das Bewachen ist, ernährt er sich wohl von seinen Opfern und verspeist verschiedene Lebewesen roh.
- Besonderheit:** Er lässt sich durch friedliche beruhigende Musik, vorwiegend klassische Oper, besänftigen und einschläfern.
- Charakter:** Im Grundwesen ein aggressiver aber sehr zuverlässiger Wächter, der aber nicht unterscheidet, sondern alles zerfetzt was sich seinem Schutzobjekt nähert.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** Bei den Muggeln ist dieses Wesen aus dem antiken Griechenland bekannt. Legenden zufolge soll er der Höllenhund sein, der keinen Lebenden in die Unterwelt und keinen Toten heraus lässt.
- Bekannte Wesen:** Eines der bekanntesten Wesen unter den Cerberus ist Fluffy, der dreiköpfige Wachhund des Wildhüters von Hogwarts, Rubeus Hagrid. Dieser lebt im Verbotenen Wald und wird von ihm zur Bewachung in Hogwarts eingesetzt. Als Paradebeispiel ist Fluffy sehr aggressiv und blutrünstig nahezu jedem gegenüber, es sei denn man spielt ihm Musik vor.

## Chimära

### von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Griechenland
- Aussehen:** Es handelt sich dabei um ein Wesen mit dem Körper einer

Ziege, dem Kopf eines Löwen und dem Schwanz eines Drachen.

- Ernährung: Die Chimäre ist ein Wildtier und Jäger, weshalb sie am liebsten frische Beute reißt und verspeist.
- Besonderheit: Dieses Wesen kann Feuer speien, ist jedoch mittlerweile leider vom Aussterben bedroht.
- Charakter: Es sind sehr anmutige Wesen, die kaum zähmbar sind und daher als sehr gefährlich gelten.
- Fortpflanzung: Die Chimäre legt Eier, wobei der Handel mit diesen strengstens Verboten ist.
- Wissen der Muggel: Die Chimäre ist bei den Muggeln nur als Sage und Legende bekannt, und zwar aus der griechischen Mythologie. Den Überlieferungen zufolge stammt sie von Echidna, der Mutter aller Monster ab. Nicht verwunderlich, dass die Muggel sie als blutrünstig und alles tötend einstufen.

## Crup

von **Patrick Lakewood** aus Gryffindor

- Herkunft: Weltweit verbreitet
- Aussehen: Er sieht genauso aus wie der, bei Muggeln übliche, Jack-Russel Terrier, mit dem Unterschied, dass er einen gegabelten Schwanz hat.
- Ernährung: Er frisst nahezu alles, von Gnomen über Küchenabfälle bis hin zu Autoreifen.
- Besonderheit: Der gegabelte Schwanz des Crup muss nach 6-8 Wochen coupiert werden. Zudem ist der Crup eine Sonderzüchtung, durch welche er eine gesteigerte Aggressivität gegenüber Muggeln aufweist.

Charakter: Es handelt sich hierbei um ein sehr treues und anhängliches Haustier, allerdings nur gegenüber magischen Geschöpfen. Wenn es um Muggel geht, wird er sehr aggressiv.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Wäre da nicht seine Aggressivität, durch die er von Zauberern & Hexen von Muggeln ferngehalten wird, würde er bei den Muggeln überhaupt nicht auffallen. Einzig sein speziell geformter Schwanz ist ein Erkennungsmerkmal, doch das könnte in den Augen der Muggeln auch eine Fehlbildung sein.

# D

## Dementor

von [Patrick Lakewood](#) aus [Gryffindor](#)

Herkunft: Unbekannt

Aussehen: Sie sind große Gestalten in schwarzen Kapuzenmänteln, knöchigen und schleimigen Fingern und einem rasselnden Saugmund.

Ernährung: Die einzige Nahrung, die Dementoren zu sich nehmen, sind die guten Erinnerungen & Gefühle ihrer Opfer.

Besonderheit: Sie entziehen ihren Opfern alle mentalen Empfindungen und werden daher besonders gefürchtet. Sind sie anwesend, verbreitet sich eine unheimliche Kälte und Düsternis

Charakter: Sie leben um zu quälen und nähren sich von allen besonders starken mentalen Empfindungen. In freier Wildbahn existieren laut offiziellen Aussagen keine Dementoren, sondern alle stehen im Dienste der Exekutive, als des Ministeriums. Dabei spielen sie die Rolle von Wächtern, Söldnern und Jägern.



Fortpflanzung: Dementoren entstehen ohne sich zu paaren, indem sie gedeihen, wo Tod & Verfall ist.

Wissen der Muggel: Dementoren sind nicht direkt bei den Muggeln bekannt, obwohl es Mythen und Sagen über sie gibt. Sie sind unter Namen wie Sensenmann, Gevatter Tod oder Schwarzer Mann. Mit dem kleinen Unterschied, das er bei den Muggeln meist eine Sense in der Hand und das Gesicht aus einem Totenschädel besteht. Diese Figur zieht sich als Sinnbild für den Tod durch sämtliche Kulturen, doch lebhaftig wurden sie wohl kaum gesehen, da eine Begegnung mit ihnen den Geist völlig auslöscht und dies daher vom Opfer nicht mehr berichtet werden kann.

## Demiguise

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Fernost

Aussehen: Sein Erscheinungsbild gleicht einem kleinen Affen, mit silbrigem sehr dünnem Fell, welches ihn auf magische Art unsichtbar machen kann.

Ernährung: Er ernährt sich ausschließlich von Pflanzen.

Besonderheit: Die Besonderheit ist eindeutig die Fähigkeit sich unsichtbar zu machen, wodurch er extrem schwer gefunden oder gejagt werden kann.

Charakter: Ein sehr friedliebender und ruhiger Charakter, sehr neugierig, aber da er unsichtbar ist, sind bisherige Studien nur sehr schwer durchzuführen.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Bei den Muggeln scheint er völlig unbekannt, obwohl es im Hinduistischen den Glauben an Hanuman, den Sohn von

Shiva, der die Gestalt eines Affen hatte. Auch hier wird gesagt das er ein sehr liebenswerter und tollpatschiger Gott war, der schnell wie der Wind war, was man mit der Unsichtbarkeit vergleichen kann.

## Diricawl

von Felja Jones aus Hufflepuff

ZM Klassifizierung: XX

Herkunft: Mauritius

Aussehen: Plumper Vogel mit flaumigen Federkleid – flugunfähig

Ernährung: Unbekannt.

Besondere Fähigkeiten/Angewohnheiten:

Kann sich bei Gefahr zu einem anderen Ort teleportieren. Diese Fähigkeit besitzt sonst nur noch der Phönix.

Wissen der Muggel:

Sie wussten früher, dass er existiert, bezeichneten den Diricawl aber als Dodo oder Dronte. Da Muggel nichts von der „Verschwinden-Fähigkeit“ des Geschöpfes wissen, denken sie er ist ausgerottet. Die Zauberer gehen davon aus, dass die Muggel durch dieses Ereignis gelernt haben die Tierwesen nicht einfach wahllos zu töten. Dennoch hat es bis jetzt noch niemand für wichtig gehalten den Muggeln zu sagen, dass es noch Diricawls (Dodos) gibt.

## Doxy

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Im Norden, kältere Regionen wie Skandinavische Gegend. Wie Motten leben sie gerne in muffigen und verstaubten Textilien.

- Aussehen:** Von der Statur einer Fee, doch der ganze Körper ist mit schwarzen Haaren bedeckt, besitzt sie ein weiteres Paar Arme & Beine auf. Die schwarz glänzenden Flügel sind stark gebogen und sehr fest. Ihr gefährlichstes Merkmal sind aber kleine sehr spitze Zähne.
- Ernährung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Besonderheit:** Die Besonderheit ist ihr Biss, welcher sehr giftig ist und sofort mit einem flüssigen Gegengift behandelt werden sollte.
- Charakter:** Solange sie in ihren Verstecken in Ruhe gelassen werden ist alles gut, aber wenn man die Textilien, Vorhänge oder Kleidungsstücke bewegt werden sie aufgescheucht und gehen sofort zum Angriff über, wo sie sehr aggressiv werden.
- Fortpflanzung:** Sie legen kleine Insekteneier ab, welche sie in der Erde eingraben und welche bereits nach 2-3 Wochen schlüpfen. Dabei sind es bis zu 500 Eier pro Brutperiode.
- Wissen der Muggel:** Da sie sich vorwiegend in magischen Haushalten aufhalten, ist der Doxy dem Muggel völlig fremd.

## Drache

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Weltweit verbreitet
- Aussehen:** Ihre gepanzerten und auch geflügelten Körper haben eine Länge von 5-12 Metern und ein Gewicht zwischen 2 und 6 Tonnen. Färbung & Muster sind von Art zu Art sehr unterschiedlich, aber generell kann man sagen, dass die Weibchen etwas schwerer & größer sind als die Männchen. Einige Gattungen sind mit Stacheln übersät, andere haben einen Zackenkamm entlang der Wirbelsäule.
- Ernährung:** Da es sich um Raubtiere handelt, ernähren sie sich von Wild

und allem was sie reißen. Viele jagen Schafe, Pferde und andere größere Säugetiere, aber einige von ihnen sind auch speziell auf der Suche nach Menschen.

- Besonderheit:** Besonders hervorzuheben ist, das sie mit ihren mächtigen Flügeln sehr hoch und auch sehr schnell fliegen können. Beinahe alle Arten können Feuerspeien, was bis zu 15 Meter weit sein kann. Als ob das nicht reichen würde, sind bei manchen Arten die Krallen und Zähne giftig. Auch hierbei ist die Intensität des Giftes sehr unterschiedlich.
- Charakter:** Drachen haben ein aggressives und äußerst gefährliches Wesen und sie sind von Ihrer Art her Raubtiere. Das bedeutet sie gehen gerne auf die Jagd und reißen ihre Beute erbarmungslos.
- Fortpflanzung:** Drachen legen Eier, auf die die Weibchen aufpassen. Dies geschieht in Nestern aber vor allem an sehr warmen Orten, also auch unterirdisch, in der Nähe von Vulkanen und Ähnlichem.
- Wissen der Muggel:** Drachen sind seit Langem in den Mythen & Sagen der Muggel verankert, da es vor noch gar nicht so langer Zeit Sichtungen hab, welche zwar obliviiert wurden, doch ganz konnte man diesen Anblick wohl nicht verdrängen.
- Sonstiges:** Da Drachen heutzutage nahezu ausschließlich in Reservaten gehalten werden, lassen sich Sichtungen durch Muggel fast vollständig vermeiden. Außerdem kann man sie so besser im Griff behalten und ungeplante Raubzüge verhindern. Drachen-Utensilien sind in vielerlei Form sehr beliebt, wie z.B.: als magische Zutaten, Zauberstabkerne, Drachenhaut-Kleidung als idealer sehr robuster Schutz. Auch in Zaubertränken sind viele Zutaten sehr beliebt und gefragt. Dennoch muss man aufpassen, da das Ministerium den Handel mit einigen Dingen wie den Dracheneiern strengstens verboten hat. Die genaueren Gattungen werden in einem eigenen Buch aufgeführt.

# E

## Das Einhorn

von **Niny aus Hufflepuff**

ZM-Klassifikation: XXXX

Vorkommen: Nordeuropa

Symbol: Steht für das Gute

Aussehen: Pferdeähnlich mit einem spiralförmigen langen Horn auf der Stirn

Bekannt durch:

Einhörner sieht man am häufigsten auf Wappen (wie z.B. auf dem Familienwappen derer von dem Knesebeck), auch sieht man sie auf Gemälden und sollen dort die Jungfräulichkeit darstellen.

Eigenschaften

Die Fohlen sind bei ihrer Geburt golden und werden in der Reife silbern. Erst wenn sie ausgewachsen sind, werden Einhörner weiß. Ein Einhorn braucht zwischen 3 und 10 Jahren, bis es ausgewachsen ist, daher gibt es auch nicht so viele. Sie gehören zu den besonders geschützten und respektierten Tierwesen. Das Horn, sowie das Blut und die Haare des Einhorns besitzen starke magische Eigenschaften. Ein Einhorn zu töten ist verboten und derjenige, der vom Blut eines solchen Tieres trinkt, ist auf ewig verflucht, weil es so etwas Reines getötet hat. Im Allgemeinen meidet es den Kontakt zu Menschen, doch wenn es sich entschließt zu kommen, dann lässt es auch eher Hexen als Zauberer an sich heran.

Erumpent

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft: Stammt aus den heißesten Regionen Afrikas.
- Aussehen: Es ähnelt sehr stark einem typischen Nashorn.
- Ernährung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Besonderheit: Das Horn enthält ein hochexplosives Sekret. Besprüht ein Erumpent sein Ziel damit, kann er es sofort zum Explodieren bringen.
- Charakter: Sie sind groß & dickhäutig aber im Grunde sehr friedvolle Wesen. Einzig zur Paarungszeit können sie schon ordentlich aggressiv werden.
- Fortpflanzung: Über die Fortpflanzung selbst ist nicht viel bekannt, aber sie setzen ihr gefährliches Sekret im Balzritual gegeneinander ein und minimieren ihre Zahl damit selbst, wodurch sie immer Weniger werden.
- Wissen der Muggel: Die Muggel können sie rein optisch nicht von den heimischen Nashörnern unterscheiden, weshalb ansässige Zauberer & Hexen darauf achten, das sie nicht von Muggeln erkannt werden und im schlimmsten Fall sogar entsprechend obliviiieren.

# F

## Fee

von Felja Jones aus Hufflepuff

ZM Klassifizierung: XX

Herkunft: Sie wird von Zauberern oft als Dekoration heraufbeschworen.

Aussehen: Kleines, putziges Tierwesen (2-12 Zentimeter), winziger menschenähnlicher Körper, Kopf und Glieder, große, insektenartige Flügel die durchsichtig oder bunt sind. Von geringer Intelligenz.

Ernährung: Unbekannt

Besondere Fähigkeiten/Angewohnheiten:

Sie verfügt über eine Art schwache magische Kraft mit deren Hilfe sie Feinde wie den Augurey abwehren kann. Die Fee kann nicht sprechen, sondern verständigt sich mit Artgenossen über hohe, durchdringende Summgeräusche.

Charakter:

Feen sind streitsüchtig und eitel, werden aber friedlich wenn sie die Aufgabe bekommen sich für dekorative Zwecke zur Verfügung zu stellen.

Fortpflanzung:

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

Wissen der Muggel:

Muggel finden Feen sehr toll und süß. In Kinderbüchern und Märchen erzählen sie sich Geschichten darüber. Bei ihnen haben Feen oft die Rolle eines friedlichen Wesens das sprechen kann und Flügel hat. Dieses Wesen erfüllt dann mithilfe eines Zauberstabes 3 Wünsche. Sie leben laut der Muggel in Blumenblättern oder ausgehöhlten Pilzen. Die Fee wird von den Muggeln noch am besten so beschrieben, wie sie wirklich ist – obwohl das auch nicht hundertprozentig der Wahrheit entspricht.

## Feuerkrabbe

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft: Küstenregionen der Fidji Inseln
- Aussehen: Der Panzer ist dicht mit Juwelen besetzt, ansonsten eine typische Krabbe.
- Ernährung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Besonderheit: Die Juwelen die auf ihren Panzern wachsen, werden zu horrenden Preisen gehandelt.
- Charakter: Sie sind trotz der Größe nicht ungefährlich, da sie sich fortbewegen, indem ihr Hinterteil „explodiert“ und sie sich bei Zu Nahekommen sofort wehren, was auch eine Fütterung schwierig macht.  
Man darf sie sogar mit einer speziellen Genehmigung als Haustier halten.
- Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel: Sie bewohnen hauptsächlich die Fidji Inseln und dort sind sie den Muggeln zwar bekannt, doch scheinbar werden sie da nicht weiter beachtet, da sie zwar glitzern, aber nichts auffällig magisches an sich haben.

## Feuersalamander

von **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

- Herkunft: Feuer
- Aussehen: Er ist eine echsenartige Gestalt aber die Farbe ist strahlend weiß. Je nach Flamme und Hitze variiert die Farbe zusätzlich zwischen scharlachrot und Eisblau.
- Ernährung: Er ernährt sich von den Flammen aus denen er entsteht.
- Besonderheit: Er existiert nur, solange auch die Flammen die ihn erschaffen existieren. Außerhalb dieser, kann er nur maximal 6 Stunden



überleben, wenn man ihn mit Pfeffer füttert.

Sein Blut besitzt außerdem Feuer, wodurch es eine kräftigende und auch belebende Wirkung als Zutat für Tränke hat.

**Charakter:** Über den Charakter gibt es nicht viel zu sagen, da er in seinen Flammen liegt, genießt und sich räkelt.

**Fortpflanzung:** Sie pflanzen sich nicht fort und entstehen in den Flammen – durch ihre sehr kurze Lebensdauer wäre das also kaum möglich.

**Wissen der Muggel:** Da sie in den Flammen entstehen und auch dort wieder sterben, haben Muggel sie noch nie gesehen.

## Flubberwurm

von **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

**Herkunft:** Weltweit

**Aussehen:** Mit einer Länge von bis zu 25cm und einer bräunlichen Färbung sondert er zu beiden Enden einen typischen Schleim ab.

**Ernährung:** Er ernährt sich von Salat und anderem Grünzeug, wobei hier nicht überfüttert werden darf.

**Besonderheit:** Das Besondere ist sein ausgesonderter Schleim, der zum Andicken von Zaubersäften beliebt ist. Dies ist aber auch schon das einzig Nützliche.

**Charakter:** Er liegt in matschigen Gräbern und genießt seine Faulheit, indem er sich so wenig wie möglich bewegt.

**Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

**Wissen der Muggel:** Dieses Tier ist bei den Muggeln möglicherweise bekannt als Regenwurm oder Gartenwurm, doch da er keine magische Ausstrahlung oder Fähigkeit besitzt, fällt er nicht weiter auf.

# Fwuuper

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft: Afrika
- Aussehen: Das Gefieder dieses Vogels gestaltet sich in einem leuchtenden Grün über Gelb bis hin zu einem grellen Orange, ebenso wie seine Eier.
- Ernährung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Besonderheit: Einerseits bietet sein farbenprächtiges Kleid sehr extravagante Schreibfedern.  
Andererseits werden Fwuuper monatlich mit einem Schweigezauber belegt, da man seinem sehr verführerischen Gesang nachsagt, er mache wahnsinnig.
- Charakter: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Fortpflanzung: Das Einzige das bekannt ist, ist das er Eier legt, die ebenso wie sein Federkleid in allen Farben prächtig strahlen.
- Wissen der Muggel: Möglicherweise verwechseln Muggel mit ihrer einfachen Sicht der Dinge dieses Wesen mit einem Papagei oder einem Pfau, doch dies sind nur Mutmaßungen.

# G

## Geister

von Nina aus Hufflepuff

ZM-Klassifizierung: XX

Geister sind in der Magischen Welt im Gegensatz zur Muggel Welt perlen weiße Gestalten die zum Beispiel in Hogwarts willentlich umherwandern. Für Geister sind alle Gegenstände kein Hindernis denn sie existieren nicht mehr in substantieller Form. Sowohl Menschen oder umgekehrt Geister können mit einander reden und können sich dabei auch mit Geistern an anderen Orten unterhalten falls dies vom Zaubereiministerium erlaubt ist. Menschen können nur zu Geistern werden wenn sie magisch sind, man kann entscheiden ob man als Kopie seines lebenden Ichs auf der Erde weiter umherwandeln will oder komplett sterben will. Viele entscheiden sich für ein Leben als Geist da sie mit ihrem richtigen Leben unzufrieden waren oder sich vor dem Tod fürchten. Als Geist kann man sich weder körperlich verändern noch weiter entwickeln. Sie können keine Gegenstände greifen noch kann sie jemand berühren man gleitet einfach durch den Geist hindurch und verpasst ihnen sogar noch einen eiskalten Schock. Viele Geister macht es traurig das sie nicht handgreiflich werden können. Einen bewusstlosen Geist kann man mit Hilfe von Wasserdruck und -sog transportieren. Die berühmtesten Geister sind wohl die Hausgeister Hogwarts.

## Ghul

von [Patrick Lakewood](#) aus Gryffindor

### Kapitel 1

#### Allgemeines

Dieses Wesen gehört eindeutig zu den verkannten Wesen in der Welt der Zauberei. In der Muggelwelt gilt es als menschenmordendes oder sogar leichenfressendes Fabelwesen.

In den arabischen Gefilden gilt er als böser Dämon, ähnlich dem Dschinn, nur das der Ghul rein böseartig ist.

Es gibt eine eigene Ghul-Beseitigungseinheit in der Abteilung Führung und Aufsicht magischer Geschöpfe im Zaubereiministerium, welche aber nur zum Einsatz kommt, um das Wissen um die Existenz der Ghul vor Muggeln zu schützen, beispielsweise bei einem Hausverkauf.

Es gibt Aufzeichnungen über eine sehr seltene Art der Ghule, genannt Chamäleon – Ghul. Dieser hat, wie der Name schon sagt die Eigenschaft sich perfekt seiner Umgebung anzupassen, weshalb es auch keine Berichte darüber gibt, ob dieser Ghul existiert oder womöglich schon ausgestorben ist.

## Kapitel 2

### Wesen

Ghule sind rein optisch betrachtet, große und furchterregende Gestalten, leichenblass, hohle Augen, rissige Lippen. Oftmals denkt man an die von Muggeln erfundene Form eines „Zombie“ oder verbindet sie auch mit Begriffen wie Wiedergänger bzw. Untote, da sie auch viele vorstehende spitze Zähne innehaben.

Auch wenn man sie eher seltener antrifft so nennt man die weiblichen Ghul die Ghula.

In Wahrheit jedoch sind sie sehr friedliebende Genossen, die man gerne in der Dachkammer hält. Sie ernähren sich vorwiegend von Insekten und sind ein gutes Abschreckmittel für ungebetenen Besuch. Außerdem stellen sie durch ihre manchmal tollpatschige Art allerlei Unfug an, der nicht selten zum Amusement des Hauses beiträgt. Einzig ein Nachteil kann ihre Vorliebe sein, ständig Lärm zu machen und allerlei Chaos zu stiften. Man könnte ihn fast als Haustier bezeichnen.

## Gnom

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Nordeuropa & Nordamerika

Aussehen: Mit einer Größe von nur 30 Zentimetern hat er große Ähnlichkeit mit einem Gartenzwerg. Seine Haut ist braun & ledrig und seine Knollennase samt dicken Glatzkopf ähneln einer Kartoffel.

Ernährung: Sie verspeisen gerne Horklumps und Pflanzenwurzeln.

Besonderheit: Sie verschandeln die Gärten, indem sie Maulwurfs ähnliche Hügel hinterlassen.

Wer von einem Gnom gebissen wird, entfaltet bis dahin ungeahnte Fähigkeiten, da sie ihre magische Macht durch ihren Speichen übertragen.

- Charakter:** Gnome sind genußfreudige kleine Wesen, die obendrein noch sehr faul aber auch aggressiv werden können.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** Da Gnome selbst über nicht unerhebliche Magie verfügen, siedeln sie sich bevorzugt in magischen Gärten & Regionen an, weshalb sie den Muggeln fast fremd sind. Einzig in alten Überlieferungen tauchten sie auf, und wurden dabei sogar als Erdgeister bezeichnet. Irrtümlicherweise dachten die Muggel diese wären ihnen positiv gesonnen und haben die Gnome daher als etwas falsche Darstellung verehrt, indem sie sie als Gartenzwerge aus Ton & Keramik in ihren Gärten aufstellten.

## Greif

von **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

- Herkunft:** Griechenland, Italien
- Aussehen:** Dieser Vogel hat Kopf eines Adlers und den Körper eines Löwen. An den Vorderbeinen Adlerklauen und an den Hinteren Löwenpranken.
- Ernährung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Besonderheit:** Er symbolisiert das Wappentier der Gryffindors in Hogwarts, da das Haus genau mit seinen Charakterzügen übereinstimmt, dem Mut eines Löwen und dem Intellekt eines Adlers.
- Charakter:** Der Greif ist sehr wachsam, leicht reizbar und wehrt sich sehr schnell. Mit seinem Edelmut & Stolz ist er schwer zu bändigen und nur wenige Zauberer & Hexen gewinnen seine Anerkennung.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** In den anfänglichen Jahrhunderten der Muggel scheint

es einige nicht obliivierte Sichtungen gegeben zu haben, da bei den Muggeln vor allem in der griechischen Mythologie Sagen & Legenden über dieses Wesen herrschen.

Zum Glück handelt es sich hierbei nur noch um Fabeln und Mythen, doch auch bei ihnen ist der Greif bekannt.

## Grindeloh

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Weltweite Gewässer

Aussehen: Dieser Wasserdämon hat eine blassgrüne Haut, mit kleinen spitzen Zähnen bestücktes Maul und spindeldürre aber starke Finger.

Ernährung: Ernährt sich vorwiegend von kleinen Fischen.

Besonderheit: Seine sehr kräftigen Finger lassen sich aufgrund der Anatomie leicht brechen.  
Sie lassen sich von Wassermenschen zähmen.

Charakter: Sie verteidigen ihr Revier vehement und greifen mit Vorliebe Zauberer & Hexen an, indem sie sie mit ihren langen Fingern in die Tiefe ziehen.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Da sie einen inneren Drang zu haben scheinen magische Wesen anzugreifen und auch in enormen Tiefen leben können, sind sie den Muggeln völlig fremd.

# H

Hauself

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Weltweit
- Aussehen:** Er ist etwa kniehoch & glatzköpfig, mit sehr großen runden Augen, und spitzen Ohren, die an Fledermäuse erinnern. Die Nase ist auffällig groß, auch wenn sie mal spitz, mal stummelig oder auch mal schnauzenähnlich ist. Durch ihren Sklavenstatus sind sie nur mit einem alten Lumpen bekleidet, wie z.B.: einem alten abgenutzten Polsterüberzug.
- Ernährung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Besonderheit:** Hauselfen sind seit jeher Sklaven und arbeiten in Haushalten meist ehrwürdiger Zaubererfamilien unentgeltlich in den verschiedensten Bereichen. Dabei sind sie aber seit Jahrhunderten in dieser Rolle aufgegangen und empfinden es als beschämend, dafür bezahlt zu werden oder gar entlassen zu werden. Dies ist auch nur möglich, wenn ihr Meister ihnen ein Kleidungsstück schenkt. Sie besitzen auch magische Fähigkeiten, die nicht an die Bannzauber der Zauberer & Hexen gebunden sind, d.h.: sie könnten da Zaubern wo es uns Zauberern unmöglich ist. Das Benützen eines Zauberstabes ist ihnen gesetzlich verboten.
- Charakter:** Hauselfen sind sehr einfach gestrickte Wesen, die sich danach sehnen unterwürfigst alle Wünsche ihres Herrn oder Herrin zu erfüllen. Dabei sind sie liebenswerte aber sehr bedauerliche Geschöpfe, die sich selbst hart bestrafen, wenn sie nicht die Anforderungen erfüllen. Geheimnisse ihrer Herrn & Herrinnen nehmen sie bis ins Grab.
- Fortpflanzung:** Sie pflanzen sich selten und nur auf Anweisung ihrer Gebieter fort. Dabei beträgt ihre Lebenserwartung bis zu 200 Jahren.
- Wissen der Muggel:** Da sich Hauselfen seit eher in der Versklavung von Zauberern & Hexen befinden, hat sie noch nie ein Muggel gesehen, abgesehen davon das sie sehr schnell apparieren

können.

#### Bekannte Elfen:

Dobby war ein Hauself der Familie Malfoy und einer der Wenigen seiner Art, der nicht mit seinem Dasein zufrieden war. Er wünschte sich ein besseres Leben, Bezahlung und die Freiheit, was er Dank Harry Potters Hilfe auch erlangte. Im Kampf gegen Voldemort fällt er allerdings und stirbt durch eine tödliche Messerattacke.

Hokey war ihr Leben lang Hauselfe von Hepzibah Smith, weshalb sie heute schon uralt ist. Sie dient der Dame des Hauses mit Schminken, Komplimente Verteilen und auch Ankleiden.

Kreacher dient seit jeher der Familie Black am Grimmauldplatz Nr. 12. Er hat bereits blutunterlaufene Augen und eine Schnauze als Nase. Leider bewohnt er alleine das Anwesen der Blacks, nachdem Sirius Blacks Mutter verstarb. Erst als Sirius Black stirbt übernimmt Harry Potter Verantwortung für Kreacher.

Winky war die Hauselfe der ehrwürdigen Familie Crouch, welche sie aber unehrenhaft entließ indem sie ihr ein Kleidungsstück schenkte. Daraufhin arbeitete sie gemeinsam mit ihrem Hauselfen Freund Dobby in der Schulküche Hogwarts.

Da sie ihre Entlassung aber nie verkraften konnte, wurde sie zur Alkoholikerin und betrank sich regelmäßig heimlich mit Butterbier.

## Hinkepank

von **Patrick Lakewood** aus Gryffindor

Herkunft: Weltweite Sumpfreionen

Aussehen: Sie sehen aus wie kleine einbeinige Wesen, die immerzu eine Laterne mit sich herum tragen. Wenn man sie sieht, scheinen sie aus Rauchschwaden zu bestehen.

Ernährung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.



- Besonderheit:** Verirrte Wanderer in ihren Sümpfen locken sie mit ihren Laternen vom gefestigten Weg und bringen sie dazu, sich in die Moore und Moraste zu verirren. Dies wiederholen sie solange, bis ihre Opfer hoffnungslos die Orientierung verlieren und unwiederbringlich in den Sümpfen versinken.
- Charakter:** Man konnte sie bis heute nicht studieren, da sie einem den Kopf verdrehen und Illusionen im Nebel vorgaukeln, doch scheinen sie eine böse lustige Natur zu haben und erfreuen sich am Tod anderer Geschöpfe.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** Da sie verirrte Wanderer in ihre Sümpfe locken, wobei Zauberer & Hexen vielleicht noch entfliehen, Muggel aber bestimmt nicht, gibt es unter den Muggeln natürlich auch keine Augenzeugen darüber, daher sind sie ihnen völlig fremd.

## Hippocampus

von **Patrick Lakewood** aus Gryffindor

- Herkunft:** Überwiegend Mittelmeer, teilweise auch Pazifik & Atlantik
- Aussehen:** Der Hippocampus besitzt den Kopf & Vorderkörper eines Pferdes und den Schwanz & Hinterteil eines Fisches.
- Ernährung:** Ernährt sich vorwiegend von kleinen Fischen.
- Besonderheit:** 1949 konnten einige Wassermenschen vor der Küste Schottlands einen Hippokampus fangen und zähmen, was eher selten gelingt.
- Charakter:** Es sind stolze Tiere, die unter Wasser leben, aber nicht aggressiv sind. Jedoch verteidigen sie ihr Revier und können da auch schon mal angreifen. Zudem ist es nicht leicht sie zu fangen oder zu zähmen, obwohl sie gute Reit- und Nutztiere wären.

Fortpflanzung: Die Eier die er legt, sind groß und zum Teil durchsichtig, wodurch die Fohlen darin bereits vor der Geburt sichtbar sind.

Wissen der Muggel: Da sie sich unter Wasser eher bedeckt halten und zum Teil auch in enormen Tiefen verweilen, gibt es kaum Muggel die sie je zu Gesicht bekommen. Dennoch gibt es Sagen und Mythen aus der Antike, bei der Hippokampe Reittiere der Meeresgötter waren. Bis heute werden sie als Fabelwesen erachtet und man findet sie beispielsweise auf venezianischen Gondeln oder auf manchen Bauten als Statue.

## Hippogreif

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Europa, Mittelmeerraum

Aussehen: Der Hippogreif hat den Körper, Hinterbeine & Schwanz eines Pferdes, aber geht vorne in einen riesigen Adler über. Ebenso besitzt er an seinen Vorderläufen gefährliche Krallen und seine Flügel messen eine Spannweite von etwa 4 Metern. Der Schnabel blitzt stählern und die Augen leuchten orangefarben. Sein Gefieder variiert von tiefschwarz zu kupferfarben bis hin zu weiß schimmernd und auch kastanienbraun.

Ernährung: Hippogreife scharren am Boden kleine Insekten & Säugetiere und jagen in der Luft kleinere Vögel.

Besonderheit: Hippogreife waren früher sehr gebräuchlich als Flugtiere, auch wenn dies heutzutage nicht mehr der Fall ist. Das Ministerium stuft sie zudem in die Gefahrenklasse XXX ein, da das Reiten und Behandeln eines solchen Wesens keine leichte Übung ist.

Charakter: Hippogreife sind unglaublich stolze Tiere, deren Respekt und Achtung man sich erst verdienen muss, ehe man sich ihnen überhaupt nähert. Tut man dies ohne seine Wertschätzung oder Erlaubnis kann man von einem Angriff ausgehen.

**Fortpflanzung:** Die Eier, die ein Hippogreif legt, werden nur 24 Stunden bebrütet, bevor ein Wurf daraus entspringt. Bereits nach einer Woche kann das Küken fliegen, aber erst nach ein paar Monaten beherrscht es ausgefeilte Manöver.

**Wissen der Muggel:** Muggel kennen keine Hippogreife, aber es scheint zu frühen Zeiten der Antike bereits Sichtungen gegeben zu haben, da die Muggel bis heute das Fabelwesen aus der griechischen Mythologie kennen und oftmals mit Pegasus, dem geflügelten Pferd, verwechseln.

## Horklump

von **Patrick Lakewood aus Gryffindor**

**Herkunft:** Skandiavien, Europa

**Aussehen:** Horklumpen sehen aus wie rosafarbene fleischige Pilze, mit dünnen drahtigen Borsten.

**Ernährung:** Sie ernähren sich vorzugsweise von Regenwürmern, die sie mithilfe der Tentakeln in der Erde aufspüren.

**Besonderheit:** Die einzigen Wesen die sich über die Horklumpen freuen, sind Gnome, da sie sie sehr gerne verspeisen.

**Charakter:** Sie siedeln sich bevorzugt in Gärten an und überwuchern binnen kürzester Zeit alles was ihnen lieb ist.

**Fortpflanzung:** Es wird angenommen, dass sie sich mit einer Art Spore verbreiten, wie es bei Pilzen üblich ist.

**Wissen der Muggel:** Möglicherweise kennen Muggel sie, doch betrachten sie sie eher als Unkraut und besprühen sie daher mit primitiven Chemikalien.

# I

## Imp

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Großbritannien, Irland
- Aussehen:** Die Größe des Imp beträgt etwa 15 bis 20 Zentimeter und seine Farbe ist eher braun bis schwarz. Obwohl er dem Wichtel ansonsten recht ähnlich sieht, hat er keine Flügel.
- Ernährung:** Ihre Hauptnahrung besteht aus kleineren Insekten.
- Besonderheit:** Sie lieben es, Wanderer und ahnungslose Spaziergänger zu schubsen und zum Stolpern zu bringen.
- Charakter:** Imps lieben es Unfug anzustellen und ihre Opfer zu attackieren und zu ärgern. Sie bevorzugen feuchte Sumpfbereiche und siedeln sich in Küstengegenden an.
- Fortpflanzung:** Die Brutgewohnheiten sind denen der Feen ähnlich, auch wenn sie keine Kokons spinnen. Die vollentwickelten Jungen schlüpfen in einer Größe von 2-3 Zentimetern.
- Wissen der Muggel:** Muggel kennen dieses Wesen nur aus der britischen Folklore, bei der sich alles um einen kleinen böartigen Wicht mit schlechten Absichten handelt. Daher zählt er bei ihnen zu den Mythen & Fabelwesen.

## Irrwicht

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Sie leben in dunklen Kisten, verschlossenen Schränken und uneinsichtigen Ecken.

- Aussehen:** Niemand weiß, wie die wahre Gestalt eines Irrwichts ist, da er bei Erscheinen sofort die Gestalt der größten Angst seines Gegenüber annimmt.
- Ernährung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Besonderheit:** Möchte man sich des Irrwichts erwehren, so muss man sich etwas vorstellen worüber man lachen kann und den Zauber Riddikulus wirken.  
Treten mehrere Personen gleichzeitig einem Irrwicht gegenüber, ist er verwirrt in was er sich verwandeln soll und seine magische Wirkung verpufft.
- Charakter:** Sie genießen es von Natur aus, dem Gegenüber Angst & Panik einzuflößen, weshalb sie immer die Gestalt der größten Angst ihres Gegenüber annehmen.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** Muggel kennen dieses Wesen nicht, obwohl sie Geschichten über ähnliche Gestalten besitzen, weshalb man annehmen kann, das es zumindest schon einige wenige Begegnungen gab.  
Da wäre als Beispiel die klassische Muggel Schauergeschichte vom Schwarzen Mann im Schrank oder unter dem Bett.

# J

## Jarvey

von **Felja Jones** aus **Hufflepuff**

**ZM Klassifizierung:** XXX

**Herkunft:** Britannien, Irland und Nordamerika  
Lebt im Erdboden.

Aussehen:                   Ähneln einem übergroßen Frettchen.  
Ernährung:                Gnome, Maulwürfe, Ratten und Wühlmäuse.  
Fortpflanzung:            Unbekannt

Besondere Fähigkeiten/Angewohnheiten:

Kann sprechen, allerdings reicht sein Verstand nicht für eine richtige Unterhaltung. Er beschränkt sich meist auf knappe Sätze in seinem fast ununterbrochenen Redefluss.

# K

## Kappa

von *Patrick Lakewood* aus *Gryffindor*

Herkunft:                 Japan, Asiatischer Raum

Aussehen:                Dieser Dämon hat eine blassgrüne Haut sowie ein offenes Wassergefäß im Kopf und gleicht einem affenähnlichen Wesen, aber mit den Schwimmhäuten eines Frosches.

Ernährung:              Kappas leben und ernähren sich von menschlichem Blut.

Besonderheit:           Wer Kappas dazu überlisten kann an Land zu kommen und sich zu verneigen, beraubt sie all ihrer Kräfte, da sie durch das Verneigen ihr kostbares Wasser ausleeren.  
Die zweite Möglichkeit ist die Überreichung einer Gurke, in die der Name des Übergebenden eingeritzt ist.

Charakter:               Sie gelten als feindselig & launisch und spielen gerne böse Streiche. Zudem saugen sie ihren Opfern über den Anus das Blut und die Eingeweide aus.

Fortpflanzung:           Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel:      Vielen Muggeln scheint der Kappa völlig fremd zu sein, obwohl er im asiatischen Raum, bzw. in Japan ein gefürchteter Wasserdämon ist. Hier gilt er als Mythos & Fabelwesen, aber man scheint ihm zumindest in der Antike schon begegnet zu sein und dieses Treffen überlebt zu haben.

## Kelpie

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft:                Nahe von Gewässern.

Aussehen:                Ein Kelpie gleicht einem verwahrlost aussehenden Pferd mit binsenartiger Mähne.

Ernährung:              Kelpies verschlingen mit Vorliebe Menschen.

Besonderheit:           Sie können mit Zauberei gebändigt werden. Zusätzlich legt man ihnen ein magisches Halfter an.

Charakter:                Sie schmeicheln sich bei Menschen ein, um sie dazu zu bringen, aufzusitzen. Geschieht dies, tragen sie ihr Opfer sofort auf den Grund des Gewässers und verspeisen sie dort.

Fortpflanzung:          Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel:      Unter den Muggeln gab es bislang nur eine Sichtung eines Kelpie und das wurde sogar weltweit berühmt. Hierbei handelt es sich um das sagenumwobene Ungeheuer von Loch Ness, genannt Nessie. Dies war bereits im Jahr 565 nach Christus. Seitdem wird bezweifelt das die Muggeln es je wieder gesehen haben, aber durch ihre hohe Fantasie und auch den, den Muggeln inne wohnenenden, Kapitalismus haben sie diesen Mythos zu Geld gemacht und locken Touristen an, indem sie die Geschichte von Nessie am Leben erhalten.

# Kitzpurfel

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft: Weltweit
- Aussehen: Sie sind sehr klein, etwa 1,5 Millimeter große Parasiten, die Ähnlichkeit mit Krabben haben, aber große vordere Schneidezähne besitzen.
- Ernährung: Sie ernähren sich mit Vorliebe von Magieresten, sei es in Fellen, Zauberstäben oder auch schmutzigen Kesseln.
- Besonderheit: Obwohl sie anfänglich und in geringer Zahl noch leicht zu beseitigen sind, so ist es ratsam, die Seuchenabteilung zu holen, wenn man sich zu viel Zeit lässt. Sind sie erst mit Magieresten vollgesogen, wird es schier unmöglich sie auf einfache Art & Weise los zu werden.
- Charakter: Sie befallen Felle von magischen Geschöpfen wie Crups oder Augureys und nisten sich dort ein.
- Fortpflanzung: Finden sie kein magisches Ökotope befallen sie mit Vorliebe elektrische Gegenstände der Muggel. Man weiß zwar nichts Genaueres über die Fortpflanzung, doch scheint sich diese exponentiell zu steigern, wenn sie ausreichend zu fressen haben und sich in magischen Substanzen suhlen können.
- Wissen der Muggel: Muggel kennen keine Kitzpurfel, doch scheinen deren elektrische Geräte in sehr verkürzter Zeit auszufallen, wenn es sich um Kitzpurfel Befall handelt.

# Klabbert

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft: Südamerika, weltweit exportiert
- Aussehen: Er scheint eine Kreuzung aus Affe und Frosch zu sein, mit



einer glatten grünen Haut. Hände & Füße haben Schwimmhäute und Arme & Beine sind lang und gelenkig, was dem Klabbert ermöglicht, sich graziös von einem Ast zum Nächsten zu schwingen. Der Kopf wird von zwei Hörnern geziert.

**Ernährung:** Klabbert ernähren sich vorwiegend von Echsen und kleinen Vögeln.

**Besonderheit:** Mitten auf der Stirn sitzt eine große Pustel, die bei Gefahr scharlachrot anläuft und blinkt. Früher hielten Zauberer & Hexen Klabberts im Garten, die sie, vor sich nähernden Muggeln, warnten. Jedoch wurde dies vom Ministerium verboten als Muggel zu leicht angelockt wurden und fragten, warum denn im Sommer noch die Weihnachtsbeleuchtung hinge.

**Charakter:** Es sind eher faule Tiere, die entspannt in den Bäumen hängen und ihres Lebens fröhnen. Nicht aggressiv aber eher neugierig scheint ihre Natur.

**Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

**Wissen der Muggel:** Da Muggel durch ihre leuchtenden Pustel oft angelockt wurden, hat man das öffentliche „Verwenden“ von Klabberts zur Vorwarnung gegen Muggel verboten. Seit einiger größerer Oblivierungen scheint dieses Wesen völlig aus den Erinnerungen und Fantasien der Muggeln verschwunden zu sein.

## Knallrümpfiger Kröter

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

**Herkunft:** Weltweite Züchtung

**Aussehen:** Etwa 40 Zentimeter groß sehen sie anfangs wie schleimige dicke Würmer aus. Rasend schnell werden sie zu gepanzerten riesigen Drei Meter Wurmern mit einem skorpionähnlichen

gefährlichen Stachel am Schwanzende.

Ernährung: Die Lieblingspeise sind Menschen oder Ihresgleichen.

Besonderheit: Es handelt sich um eine illegale Züchtung aus Mantikor und Feuerkrabbe, die aber nicht sprechen kann.  
Ihr Panzer ist gegen über Magie nahezu undurchdringbar und lediglich auf ihrer Bauchunterseite ist eine ungepanzerte Schwachstelle.

Charakter: Sie sind äußerst aggressiv und attackieren mit Vorliebe Menschen.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Da sie speziell von der Zauberergemeinschaft gezüchtet werden, verbleiben sie auch in diesen Kreisen und sind den Muggeln daher völlig vorenthalten, was ja auch gut ist.

## Knarl

von [Patrick Lakewood](#) aus Gryffindor

Herkunft: Weltweite Waldgebiete

Aussehen: Der Knarl sieht einem Igel zum Verwechseln ähnlich.

Ernährung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Besonderheit: Die Knarkiele, also die Stacheln eines Knarl, sind eine günstige Zaubertrankzutat, auch für diverse Scherzartikel.

Charakter: Bietet man dem gewöhnlichen Igel ein Schälchen Milch an, so nimmt er dies zaghaft aber dankbar an. Der Knarl hingegen sieht dahinter eine vermeintliche List, wird aggressiv und verwüstet die gesamte Umgebung.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Der Knarl ist in seinem Wesen dem Igel sehr ähnlich, also verbirgt er sich wenn möglich und flüchtet. Womöglich sind Muggel bereits Knarls begegnet, doch da er nichts Magisches an sich hat, ist es ihnen vielleicht einfach nicht aufgefallen.

## Kniesel

von Felja Jones aus Hufflepuff

ZM Klassifizierung: XXX

Herkunft: Ursprünglich aus Britannien, ist jetzt weltweit verbreitet

Aussehen:

Kleines, katzenartiges Geschöpf mit geflecktem, gesprenkeltem oder gepunktetem Fell, übergroßen Ohren und einem Schwanz, der dem eines Löwen ähnelt

Charakter:

Intelligent, eigenständig und gelegentlich angriffslustig, wenn der Kniesel aber Gefallen an einem Zauberer oder einer Hexe findet ist er ein ideales Haustier.

Fortpflanzung:

Sie werfen bis zu acht Junge auf einmal und können sich mit Katzen kreuzen. (Mrs.Norris ist auch ein Halbkniesel).

Besondere Fähigkeiten/Angewohnheiten:

Er spürt verdächtige Gestalten auf. Außerdem führt er seinen Besitzer, falls dieser sich verirrt hat, zuverlässig nach Hause zurück. Achtung: Wer einen Kniesel haben möchte, braucht eine Erlaubnis, da die ungewöhnliche Erscheinung Muggel verwirren würde, wenn sie einen Kniesel zu Gesicht bekommen würden.

## Knuddelmuff

von **Helena Black aus Slytherin**

ZM Klassifizierung: XX

Aussehen:

Er hat weiches, vanillefarbenes Fell, ist von einer kugeligen Gestalt.

Manchmal taucht eine dünne, sehr lange und rosane Zunge auf, die sich auf der Suche nach Essen, von Küchenabfällen bis Spinnen isst er alles, durch das Haus schlängelt.

Der Knuddelmuff ist ein sehr friedliches Geschöpf und wenn es sich wohlfühlt, ist ein tiefes, zufriedenes Summen zu hören. Er hat nichts dagegen, dass man ihn durch die Gegend wirft und er wird auch sehr gerne geknuddelt.

Die Eigenart, das er schlafenden Leuten die Zunge in die Nase steckt, ist der Grund, warum ihn bis heute viele Zaubererkinder mögen. Durch seine einfache Pflege/Haltung ist der Knuddelmuff ein äusserst beliebtes Haustier.

Herkunft: Er ist auf der ganzen Welt verbreitet und wird unter anderem in Weasleys zauberhaften Zauberschergen verkauft.

## Der Kobold

von **Felja Jones aus Hufflepuff** und **Patrick Lakewood aus Gryffindor**

ZM-Klassifizierung: Zauberwesen

Aussehen

Kobolde werden so beschrieben, dass sie nur so groß sind wie ein ca. achtjähriges Kind. Sie haben schräg stehende, dunkle Augen, sehr lange Finger und große Füße. In Gringotts tragen sie eine spezielle Uniform die rot-golden ist.

Sprache

Die Kobolde haben ihre eigene Art sich untereinander zu verständigen. Das tun sie mit dem so genannten Koboldogack. Wenn sie in Gringotts im Dienst sind, sprechen sie natürlich mit den Zauberern in deren Sprache damit diese sie verstehen können.

Arbeit in Gringotts

Sie führen die Kunden über die unterirdischen Gleise zu ihren Verliesen, verschließen diese magisch und bewachen die Schätze in Gringotts. Macht der Kobolde in Gringotts Dass die Kobolde dort das Sagen haben, sieht man schon an dem großen Gebäude, das größer ist als alle anderen Läden in der Winkelgasse. Außerdem haben sie spezielle Techniken um Türen zu öffnen, die magisch versiegelt sind. Sollte das jemand versuchen der kein Kobold ist wird er in die Türe hineingezogen und eingesperrt.

## Konflikte zwischen Kobolden und Zauberern

Die Kobolde haben schon im 14. Jahrhundert dafür gekämpft, dass sie nicht mehr als fremde Zauberwesen behandelt werden. Außerdem stört es sie, dass sie keinen Zauberstab besitzen dürfen. Dies ist aber so, weil sie selbst Magie haben, die sie mit ihren Händen (Fingerspitzen) ausführen. Ein weiterer Konfliktpunkt ist es, dass die Kobolde alles als ihren Besitz betrachten, was sie selbst hergestellt haben. Wenn sie es verkaufen, verleihen sie es ihrer Meinung nach nur. Der Gegenstand gehört trotzdem noch ihnen.

## Bekannte Kobolde

Griphook – erster Kobold den Harry je gesehen hat. Hat ihn damals mit Hagrid zu seinem Verließ geführt.

## Fluch der Kobolde

Das ist der so genannte Flederwichtfluch den die Kobolde sehr gut beherrschen und gegen ihre Feinde einsetzen. Es erscheint eine Art Monster mit Fledermausflügeln die dem Gegner Schaden zufügt.

## Patrick Lakewood:

### Bekannte Kobolde:

Bogrod arbeitet in der Zaubererbank Gringotts und ist ein erfahrener und respektierter Mitarbeiter, der die Aufgabe hat, die Kunden zu ihren persönlichen Verliesen zu geleiten. Als Im Mai 1998 bei Gringotts eingebrochen wurde, war Bogrod der diensthabende und verantwortliche Kobold.

Ragnuk der Erste war ein berühmter König der Kobolde. Erzählungen besagen, dass das Schwert Gryffindors ursprünglich ihm gehörte, da er es auch herstellte. Godric Gryffindor hat dieses Ragnuk zwar abgekauft, doch die Kobolde betrachten es als Diebstahl, da alles, was sie herstellen, immer ihr Eigentum verbleibt.

Eargit der Hässliche war ein Abgeordneter der Kobolde bei der ersten Versammlung des Magischen Rats im 14. Jahrhundert. Zusätzlich zierte er eine Karte der Sammelkarten berühmter Kobolde.

Gornuk war ebenfalls ein Gringotts-Mitarbeiter, welcher während der Schlacht gegen Voldemort aufgespürt und ermordet wird.

Nagnok war ebenfalls ein Mitarbeiter bei Gringotts, doch wurde er von einem unzureichend ausgebildeten Sicherheitstroll getötet.

Ragnok war Bill Weasleys Kontaktmann und ebenfalls ein Mitarbeiter bei Gringotts.

Ug der Unzuverlässige gilt als einer der berüchtigsten Gauner unter den Kobolden.

So organisierte er einmal ein Demiguise-Derby und als die Zuschauer merkten, dass sie gar nichts sehen konnten oder ob die Wesen überhaupt da waren, war Ug mit den Einnahmen verschwunden.

Urg der Unsaubere war einer der berühmten Anführer der Koboldaufstände im 18. Jahrhundert.

# L

## Leprechan

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft:	Großbritannien & Irland
Aussehen:	Es handelt sich dabei um etwa 15 Zentimeter große Kobolde, die sich selbst mit grünen Blättern bekleiden.
Ernährung:	Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
Besonderheit:	Einer der beliebtesten ist sie mit einer Art „Pseudo Gold“ hereinzulegen, welches aussieht wie echtes Gold sich aber nach wenigen Stunden in nichts auflöst. Zudem sind sie ein beliebtes Maskottchen der irischen Quidditch Nationalmannschaft. Sie können sprechen, gehören aber dennoch zu den Tierwesen.
Charakter:	Sie treiben gerne Unfug und spielen den Menschen gerne Scherze. Man weiß nichts Genaueres, aber sie scheinen bis zu einem gewissen Grad auch Magie zu besitzen.
Fortpflanzung:	Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
Wissen der Muggel:	Schon zu Urzeiten scheinen Muggel auf Leprechans gestoßen zu sein, denn sie gelten als das Wahrzeichen Irlands und sind seit jeher dafür bekannt, kleine grüne Kobolde zu sein, die einen reich mit Gold belohnen, wenn man sie fängt.

## Lethifold

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft:	Tropen
Aussehen:	Ein Lethifold sieht aus wie ein schwerer Schatten bzw. ein dicker dunkler Umhang.
Ernährung:	Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
Besonderheit:	Sie wurden vom Ministerium mit der höchsten Gefährlichkeitsklasse eingestuft.

Die einzig wirkungsvolle Abwehr ist der Patronus Zauber.

Charakter: Er überfällt seine Opfer im Schlaf, hüllt sie völlig ein und umschließt diese, bis sie ersticken. Dann verschlingt er sie mit Haut & Haaren.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Da auch die meisten Zauberer & Hexen viel zu spät bemerken was los ist und bei einem Lethifold Angriff sterben, ist es bei den Muggeln sehr unwahrscheinlich, das ein solcher diese Begegnung überleben würde. Daher wissen Muggel gar nichts darüber.

# M

## Mantikor

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Griechenland, Indischer & Persischer Raum

Aussehen: Mit dem Kopf eines Menschen, dem Körper eines Löwen und dem Schwanz eines Skorpions ist er ein ungewöhnliches Mischtier.

Ernährung: Als Raubtier jagt er bevorzugt menschliche Beute.

Besonderheit: Trotz der Zugehörigkeit zu den Tierwesen kann ein Mantikor sprechen.  
Beinahe alle Zauber & Flüche prallen an seiner Haut ab.

Charakter: Er gilt als äußerst aggressiv und feindselig, und wird daher vorwiegend gemieden. Beim Verspeisen seiner Beute summt er vergnügt.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.



**Wissen der Muggel:** Da nur wenige Menschen oder auch Muggel eine Begegnung mit einem Mantikor überleben, hat er sich zu unserem Glück als Mythos & Fabelwesen etabliert. Bereits 5 Jahrhunderte vor Christus taucht er in den Erzählungen der Muggel erstmals auf und wird da noch als Menschenfresser bezeichnet. Er verkörpert das Böse und kann in den Muggel Erzählungen sogar Giftpfeile schießen und teilweise fliegen, was wohl durch die Panik geschürt und erfunden ist.

## Moke

von **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

**Herkunft:** Großbritannien & Irland

**Aussehen:** Er sieht aus wie eine silbrig grüne Eidechse, die bis zu 25 Zentimeter lang werden kann.

**Ernährung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

**Besonderheit:** Er kann sich willentlich selbst schrumpfen, wodurch das Moke-Leder besonders beliebt bei Zauberern ist, um Portemonnaies, Handtaschen und andere magische Kleidungsstücke herzustellen.

**Charakter:** Sie gelten als scheu und verkleinern sich selbst bei Annäherung Fremder, um fliehen zu können.

**Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

**Wissen der Muggel:** Durch ihre Fähigkeit sich selbst zu schrumpfen, wurden sie durch die tollpatschigen Muggel bisher nicht entdeckt.

## Mondkalb

von **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

Herkunft:	Weltweit
Aussehen:	Es besitzt einen blassgrauen und aalglaten Körper, große runde Augen und hat sehr dünne Beine, mit unpassend großen Plattfüßen.
Ernährung:	Als Raubtier jagt er bevorzugt menschliche Beute.
Besonderheit:	Das Mondkalb tanzt im Vollmond auf den Hinterbeinen sehr komplexe Tänze, wodurch vermutet wird, dass sie auch für die bei Muggeln bekannten Kornkreise verantwortlich sind. Ihr silbriger Dung, den man vor Sonnenaufgang einsammeln muss, ist ein idealer Dünger für magische Zutaten & Pflanzen.
Charakter:	Sie sind sehr scheue Wesen, die nicht gerne gesehen werden und sich gerne in hohen Feldern oder auch Wäldern verstecken. Lediglich bei Vollmond werden sie unvorsichtiger und genießen den Schein des grauen Riesen.
Fortpflanzung:	Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
Wissen der Muggel:	In Muggelkreisen sind sie zwar nicht bekannt, aber die Auswirkungen ihres exotischen Tanzes durchaus – die sogenannten Kornkreise, bei denen Muggel bis heute spekulieren woher diese wohl stammen.

## Murtlap

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft:	Großbritannien
Aussehen:	Er hat Ähnlichkeit mit einer Ratte, aber auf seinem Rücken befindet sich ein Gewächs das wie eine Seeanemone aussieht.
Ernährung:	Sie ernähren sich hauptsächlich von Krustentieren, verschmähen aber auch Füße nicht, die auf sie treten.
Besonderheit:	Das Gewächs auf seinem Rücken, getrocknet und eingelegt,

stärkt die Widerstandskraft gegen Flüche & schwarze Magie.  
Bei Überdosierung können purpurrote Haare aus den Ohren wachsen.

Murtlap Essenz hilft zudem bei Schnitten & Abschürfungen.

Charakter: Sie liegen seelenruhig im Wasser und warten nur auf ihr Opfer das vorbei gekrabbelt kommt oder auch den Fuß, der das Reich des Wassers stört.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Möglicherweise sind schon einige Muggel einem Murtlap begegnet, doch wurden diese vermutlich mit Anemonen oder Korallen verwechselt.

# N

## Nogschwanz

von [Patrick Lakewood](#) aus [Gryffindor](#)

Herkunft: Europa & Amerika

Aussehen: Er ist ein Dämon mit dem Aussehen eines Ferkels, obwohl er nur einen Stummel als Schwanz und schwarze Schlitze als Augen hat.

Ernährung: Er ernährt sich ebenso wie das klassische Schwein von nahezu allem, was man ihm vorsetzt oder das er findet.

Besonderheit: Der Nogschwanz ist auch ein beliebtes Ziel für Jäger und größere Jagdgesellschaften.

Charakter: Er nistet sich gerne mal wie ein Schwein in den dafür vorgesehenen Ställen ein.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Womöglich hat ihn der Ein oder andere Muggel schon gesehen, doch durch die Ähnlichkeit mit dem Hausschwein einfach verwechselt.

## Nundu

von Faith Potter aus Slytherin

ZM Klassifizierung: XXXXX

Der Nundu sieht aus wie ein gigantisch großer Leopard und gilt als das gefährlichste Tierwesen der Welt, weswegen er auch die höchste Gefährlichkeitsklasse besitzt. Er kommt aus Ost-Afrika und kann sich, obwohl er so riesig ist, lautlos bewegen. Sein Atem verbreitet Tod und Krankheit, weswegen er schon ganze Dörfer ausgelöscht hat. Er ist noch gefährlicher als ein Basilisk, da ein Basilisk nur mit den Augen töten kann und es ein Heilmittel gegen sein Gift gibt, während es, wenn man von einem Nundu infiziert wurde, keine Rettung mehr gibt. Der Nundu kann nur dann eingefangen werden, wenn mindestens hundert Zauberer und Hexen zusammenarbeiten. Zum Vergleich: Ein wütender Drache kann von zehn Zauberern gezähmt werden. Ein Versuch mit weniger als hundert Zauberern und Hexen ist noch nie in der Geschichte geglückt und auch wenn man die hundert voll hat, ist das noch keine Garantie, dass es funktioniert.

# P

## Phönix

von Victoria aus Slytherin und Rumi aus Gryffindor

ZM-Klassifikation: XXX

Vorkommen: In Südeuropa und dem Mittelmeerraum, bevorzugt in der Nähe von Vulkanen anzutreffen.

Symbol:

Phönixe gelten seit jeher als Symbol für die Auferstehung und Unsterblichkeit, was nicht zuletzt mit ihrer Art zu sterben (bzw. geboren zu werden) zusammenhängt. Zusammen mit dem Einhorn (siehe Kapitel 1) steht der Phönix für die Barmherzigkeit.

Aussehen:

Phönixe sind raubvogelähnlich (zählen jedoch zu den Singvögeln), ihre Körpergröße beträgt etwa 70 cm, mit Schweif gemessen aber bis über einen Meter. Sie besitzen in der Blüte ihrer Jugend ein leuchtendes, scharlachrotes bis orangefarbenes Gefieder, dessen Schönheit und Farbenpracht jedoch mit fortschreitendem Alter abnimmt.

Bekannt durch:

Diese Vögel tauchen schon in alten ägyptischen und chinesischen Legenden auf, auch wenn sie sich den Menschen eher selten zeigen. Sie zieren oft Familienwappen, Gewänder oder Wandteppiche, selbst altrömische Mosaik mit Phönixabbildungen sind gefunden worden.

Eigenschaften:

Phönixe gehen, wenn es für sie Zeit zum Sterben ist, in Flammen auf und werden aus der Asche neu geboren. Nach etwa vier Jahren haben sie das Erwachsenenstadium erreicht, und je nach Behandlung und Lebensumständen kann ein Phönix noch zehnmal so alt werden, bevor er stirbt und neu geboren wird. Hinzu kommt, dass eine Phönixhenne nur ein einziges Ei pro Lebenszyklus legen kann, daher sind Phönixe sehr seltene Geschöpfe. Eine Zeit lang galten sie als völlig ausgestorben, da man sie wegen der Zauberkraft ihrer Federn jagte. Denn Phönixfedern sind und waren beliebt als Herzstück für Zauberstäbe und als Heiltrankzutat. Allgemein sind diese Vögel sehr magische Geschöpfe, sie können bei ihrer vergleichsweise geringen Größe erstaunlich schwere Lasten tragen und ihre Tränen haben heilende Kräfte. Manchen mächtigen Zauberern ist es gelungen, einen Phönix zu zähmen, als bestes Beispiel möge Albus Dumbledore dienen, Direktor der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei, der den treuen Phönix Fawkes sein Eigen nennen darf.

# Pixie / Imp

von Rumi aus Gryffindor

ZM-Klassifizierung: XX

## Betrachtungen zur Darstellung der Pixie in der Muggelwelt

Diese kleinen Tierwesen stammen aus der Umgebung um Cornwall, wo sie bevorzugt in den Moorgebieten leben. Sie haben eine menschenähnliche Erscheinung, werden bis zu 15 cm groß und haben eine strahlend blaue, beißende Farbe. Sie sind immer zu streichen aufgelegt und sehr unhöflich. Wie der Jarvey können sie einige Wörter zu sprechen – vorwiegend Beleidigungen – sind jedoch nicht in der Lage zusammenhängende Sätze von sich zu geben. Der Zauberspruch „Peskiwichteli Pesternomi“ soll Pixies angeblich in die Flucht schlagen. Leider wurde bis jetzt von keiner erfolgreichen Nutzung dieses Spruches berichtet. Was die Schreibweise des Namens angeht treten immer wieder Fehler auf. In der Einzahl spricht man von einem Pixy (mit y) und in der Mehrzahl von Pixies (mit ie). Auch haben sie in unterschiedlichen Regionen Großbritanniens andere Bezeichnungen erhalten. So werden sie in Cornwall auch „Pisky“ genannt. Manchmal tragen sie in Ost-England auch die Bezeichnung „Grigs“ [dt.: eine lebendige, lebenslustige Person; mittlengl.: Zwerg] oder „Dusters“ [dt.: Staubtuch]. Sie sind auch bekannt unter den Namen „Pisgies, Pechts, Pechs und Pickers“. Auch haben Pixies in der Vorstellung der Muggel eine andere Erscheinung so haben sie meist Flügel, spitze Ohren und grüne Kleidung. Dazu kommen üblicherweise ein spitzer Hut und manchmal auch an den Schläfen spitz nach oben zulaufende Augen. Abgesehen von kleinen Streichen, fügen Pixies keinem Menschen ernsthaften Schaden zu. Es gibt lediglich drei Punkte bei denen man die Pixies fürchten muss. Erstens; sollte man das Vertrauen verraten. Zweitens, wenn man etwas von ihnen stiehlt und drittens wenn man eine Person oder ein Wesen verletzt, welches den Pixies ans Herz gewachsen ist. Wie man aus den vorangegangenen Betrachtungen sehen kann, gehen die Vorstellungen der Muggel weit mit den Tatsachen, die uns in der Zauberer-Welt bekannt sind, weit auseinander. Wie auch die Feen haben die Pixies ein sehr viel günstigeres Bild in der Muggelwelt als bei uns. Die "kleinen Leute" scheinen eine starke Wirkung auf die Muggel auszuüben, die Näher untersucht werden sollte.

## Pogrebin

## von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Russland
- Aussehen:** Er ist etwa 30 Zentimeter groß und hat einen haarigen Leib, doch einen kahlen grauen Kopf. Zusammengekauert sieht er aus wie ein großer runder Stein.
- Ernährung:** Er ernährt sich mit Vorliebe von seinen verzweifelten Opfern.
- Besonderheit:** Gelingt es dem Pogrebin sein Opfer stundenlang zu verfolgen, wird dieses schließlich von Trauer & Verzweiflung überwältigt. Bleibt er dann stehen, bespringt der Pogrebin einen und versucht zu verspeisen.
- Charakter:** Sie heften sich gern an die Fersen von Menschen und verfolgen diese stundenlang. Dreht sich derjenige um, kauern sie sich blitzschnell zusammen.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** Muggeln ist er scheinbar völlig fremd, da Pogrebins magische Wesen bevorzugen.

## Porlock

### von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Großbritannien & Irland
- Aussehen:** Er besitzt Unmengen an zottigem Pelz, hat eine ungewöhnlich lange Nase, und geht auf zwei Pferdehufen. Seine schwächtigen Arme enden in lediglich 4 Fingern und seine gesamte Erscheinung misst gerade mal 60 Zentimeter.
- Ernährung:** Er ernährt sich ausschließlich von Gras.
- Besonderheit:** Sie sind reine Pferdehüter und leben nur dafür.

Charakter: Porlocks sind scheu und leben einzig und allein, um Pferde zu behüten. Man findet sie auch eingekuschelt im Stallstroh oder inmitten der Herde.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Da sie den Menschen generell misstrauen, verstecken sie sich sehr schnell und auch sehr gut, weshalb die Muggel sie wohl nicht kennen.

# Q

## Quintaped

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Nordspitze Schottlands, Insel Drear

Aussehen: Sowohl Körper als auch Beine dieser spinnenartigen Kreatur sind mit einem dichten rotbraunen Fell bewachsen.

Ernährung: Er hat eine große Vorliebe für Menschenfleisch.

Besonderheit: Die Legende besagt, einst lebten 2 Zaubererfamilien auf der Insel, die McBoons & die McCliverts. Während einer lange währenden großen Fehde der beiden Familien, sollen die McCliverts ausnahmslos alle McBoons in fünfbeinige monströse Kreaturen verwandelt haben. Diese Kreaturen töteten sämtliche Bewohner der Insel, bis sie erkannten, das niemand mehr da war, der sie zurückverwandeln konnte.

Charakter: Scheinbar sind sie mit ihrem Dasein als Tierwesen ganz zufrieden und verteidigen ihre Insel vehement gegen jeden Eindringling.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.



Wissen der Muggel: Da die Insel unsichtbar gemacht wurde, ist sie den Muggeln völlig fremd.

# R

## Riese

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Weltweit

Aussehen: Sie können bis zu 8 Meter groß werden und haben teilweise Fratzen statt Gesichtern.

Ernährung: Sie jagen und sammeln und ernähren sich entsprechend.

Besonderheit: Entgegen aller Vorurteile gibt es sogar einige nicht unintelligente Riesen.  
Da sie keine eigene Magie besitzen, reagieren sie sehr empfindlich und wütend, wenn in ihrer Nähe gezaubert wird. Viele Zauber & Flüche sind bei Riesen völlig unwirksam da sie an der Haut abprallen, eine Schwachstelle hierbei wären die Augen.

Charakter: Riesen sind Einzelgänger und halten es nicht eng beieinander aus, da sie aber in Siedlungen gehalten werden, kommt es regelmäßig zu Kämpfen in denen sie sich gegenseitig abschlachten.  
Der Herrscher der Siedlung nennt sich Gurg, und ist der größte, hässlichste und faulste Riese.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Seit Jahrtausenden sind Riesen als Legenden bei den Muggeln bekannt. Laut den Überlieferungen können sie mit Stärke & Brutalität Berge versetzen, ganze Seen und Meere erschaffen und Unwetter sowie Naturkatastrophen

herbeiführen.

#### Bekannte Riesen:

Grawp, der Halbbruder Rubeus Hagrids kann sich kaum ausdrücken oder sprechen, daher ist nicht eindeutig klar, ob er so heißt. Er ist der Jüngere von Beiden und mit einer Größe von etwa 5 Metern eher ein Zwerg unter den Riesen. Er hat schlammfarbene Augen und besitzt nur ein Ohr das mitten auf seinem Kopf sitzt.

Fridwulfa war eine Riesin und die Mutter von Hagrid und Grawp. Sie verließ Hagrid als er 3 Jahre alt war und ließ ihn bei seinem Zauberervater zurück. Leider ist sie bereits verstorben.

Karkus war der Gurg der letzten 80 lebenden Riesen, welche sich im osteuropäischen Gebirge verschanzt haben. Er war Hogwarts Armee wohlgesonnen.

Der Riese Golgomath ist einer der mächtigen Riesen Anführer, indem er sich seine Machtposition durch Rivalkämpfe hart erkämpft und seinen Vorgänger Karkus abgeschlachtet hat. Auffällig ist seine Kette aus menschlichen & tierischen Knochen, die er immer um den Hals trägt. Er war eher Voldemort zugetan und stand nicht auf der Seite Hogwarts.

Bran der Blutdürstige nannte man einen Riesen, der im Mittelalter lebte. Sein Name rührt von seinen Essensgewohnheiten. Sein selbstgemachtes Brot aus gemahlene Knochen spülte er am liebsten mit dem Blut eines Engländers runter.

Hengist von Upper Barnton lebte im 15. Jahrhundert und wurde auch zu dieser Zeit vom berühmt berüchtigten Riesentöter Gifford Ollerton zur Strecke gebracht.

#### Riesenkrake

## von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Weltweite Gewässer
- Aussehen:** Er erreicht eine gigantische Größe und besitzt unzählige Arme.
- Ernährung:** Verspeisen große Fische, Menschen und sogar Teile von Schiffen.
- Besonderheit:** Sie sind zwar weltweit verbreitet doch wirklich bekannt ist nur der Riesenkrake aus dem Schwarzen See Hogwarts. Dieser unterscheidet sich aber grundlegend von seinen Artgenossen, da er sich mit Toast und anderen Knabbereien füttern lässt und seine Tentakel nicht in die Tiefe ziehen, sondern eher spielen und kitzeln. Es wird spekuliert ob der Hauskraken gezähmt oder womöglich magisch manipuliert ist, um so friedlich zu sein. Es herrscht auch das Gerücht in Hogwarts, der Kraken sei die Animagus Gestalt von Godric Gryffindor, der bei größter Not aus dem See emporsteigt. Dies ist aber vermutlich eher als Scherz zu verstehen.
- Charakter:** Sie lauern in der Tiefe und warten auf ihre Opfer, wie Haie, kleinere Wale und sogar ganze Schiffe, die sie mit ihren Tentakeln in die Tiefe reißen und dort verspeisen. Sie gelten als besonders gefährlich und gefürchtet, doch ebenso mysteriös und interessant.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** Die Muggel haben viele Seefahrer Legenden über den Kraken. Dieser lebt in manchen Regionen des Meeres, sowohl Pazifik, Atlantik als auch Mittelmeer und ist das Schlimmste, das einem Seefahrer passieren kann, da es bei einer Begegnung mit ihm keine Hoffnung oder Rettung mehr gibt.

## Rotkappe

## von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Nordeuropa
- Aussehen:** Es sind kleine Zwerge mit grüner Haut und roten Augen, die einen roten Helm oder eben eine Kappe tragen. Sie haben sehr lange Nägel und sind etwa 1 Meter groß.
- Ernährung:** Sie jagen Muggel, also ist das eine ihrer Nahrungsvorlieben. Ebenso ernähren sie sich im Notfall von kleinen Nagetieren.
- Besonderheit:** Während der Paarungszeit sind sie eher ungefährlich, da sie sich mehr selbst abschlachten als auf die Jagd nach Beute zu gehen.  
Man kann sie leicht mit diversen Zaubern abwehren oder einen Verschönerungstrank gegen sie einsetzen, wodurch sie verwirrt werden und ablassen.
- Charakter:** Sie leben da, wo Blut vergossen wurde, aber auch in alten Schlossruinen, verlassenen Schlachtfeldern und einfachen Erdlöchern.  
Sie bevorzugen als leichte Beute die verirrteten Muggel, die sie von hinten anfallen und Tot schlagen.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt, doch weiß man, das sie während der Paarung am ungefährlichsten sind, da sie sich mit ihren Balzritualen selbst schaden.
- Wissen der Muggel:** Da Muggel keine guten Abwehrmöglichkeiten gegen sie haben, wird angenommen, das die meisten Begegnungen tödlich endeten, insbesondere da Muggel sie eher im Krieg und auf dem Schlachtfeld treffen würden.

## Runespoor

von Alice Jones aus Slytherin

ZM Klassifizierung: XXXX

Der Runespoor ist eine orange dreiköpfige Schlange mit schwarzen Streifen, die aus Burkina Faso, das liegt in West-Afrika, kommt. Ihre drei Köpfe haben besondere Eigenschaften: Der eine, meistens der mittlere, ist verträumt. Der zweite, der linke, ist der Planer und der dritte, häufig der Rechte, ist der kritische. Die drei Köpfe stehen im Runenalphabet für die Zahl drei. Oft beißen jedoch zwei Köpfe, meistens der Verträumte und der Planer, den dritten ab, weswegen der Runespoor selten sein eigentlich sehr Hohes Alter erreicht und früher stirbt. Die Eier des Runespoor werden durch den Mund abgelegt. Der Runespoor ist das einzige magische Tierwesen, von dem die Zauberer wissen, dass der Nachwuchs auf diese Weise auf die Welt gebracht wird. Diese Eier sind sehr begehrt für Zaubersäfte, die die geistige Flexibilität anregen. Sie werden seit mehreren Jahrhunderten auf dem Schwarzmarkt verkauft. Der Runespoor ist nicht sehr gefährlich und wird wegen dieser Eigenschaft und dem Grund, dass er sehr furchteinflößend aussieht, am liebsten von Schwarzmagiern als Haustier gehalten.

# S

## Sabberhexe

von [Patrick Lakewood](#) aus [Gryffindor](#)

Herkunft:	Weltweit
Aussehen:	Es handelt sich hierbei um Hexen, allerdings ungemein hässlicher und entstellter.
Ernährung:	Es ist in der gesamten Zauberergemeinschaft bekannt das sie rohes Menschenfleisch lieben, insbesondere machen sie Jagd auf kleine Kinder.
Besonderheit:	Die Sabberhexe ist auch bekannt unter Vettel oder Waldhexe. Sie sind derart verschrien in der Zauberergemeinschaft, das man sie „Hags“ nennt, was gleichzeitig ein übles Schimpfwort darstellt. Trotz ihres schlechten Rufes können sie in der Öffentlichkeit umherwandern (anders als z.B.: ein Werwolf) Es gab bereits einige Projekte zur Rehabilitation von

Sabberhexen bzw. zur Erziehung & Umschulung, da man glaubt, das sie nicht grundlegend Böse sind.

Es wurde sogar ein Trank entwickelt, der den Appetit auf Menschenfleisch bei Vetteln zügeln soll.

**Charakter:** Sie scheinen abgrundtief Böse zu sein und fressen gerne kleine Kinder. In ihrem Wesen scheint nichts Gutes zu sein, obwohl es bereits seit dem 17. Jahrhundert Vereinigungen gibt, die für die Vetteln eintreten und versuchen, diese auf sozialem Wege zu „erziehen“.

Ihr Lebensraum sind meist abgelegene Orte, Wälder, kleine Ortschaften aber manche von ihnen leben auch in primitiven Höhlenbehausungen.

**Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

**Wissen der Muggel:** Muggel kennen keine Vettel, und wenn doch, werden sie wohl als alte verrückte Frauen abgestempelt.

**Bekannte Sabberhexen/Vettel:**

Leticia Somnolens war der Name einer besonders niederträchtigen Vettel aus dem Mittelalter.

Sie stach einer Königstochter vor lauter Neid mit einer vergifteten Spindel (Trank der lebenden Toten) in den Finger, woraufhin diese in ewigen Schlaf fiel.

Ein Prinz, dessen Lippen mit einem Mega-Power-Trank benetzt waren erweckte diese.

Die Muggel kennen diese Geschichte unter dem Namen Dornröschen.

Babayaga hieß eine Vettel aus dem Mittelalter, die in Russland lebte. Ihr unersättlicher Appetit auf kleine Kinder war so groß, das sie diese bis zu 5x täglich verspeiste.

Cordelia Misericordia war die zuständige Sabberhexe bei der Versammlung der magischen Geschöpfe im 14. Jahrhundert. Jedoch waren die Vettel bei dieser Versammlung weniger an

der Abstimmung interessiert, als vielmehr an kleinen Kindern zum Verspeisen.

Malodora Grymm lebte im Mittelalter und war imstande ihr scheußliches Äußeres mit Hilfe eines Schönheitstranks zu verbergen. Das wiederum ermöglichte ihr die Hochzeit mit einem König. Zusätzlich vergiftete sie ihre Stieftochter, da diese viel zu schön war – so entstand das Muggelmärchen von Schneewittchen.

## Schnatzer

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft:	Weltweit
Aussehen:	Er ähnelt dem Kolibri in Aussehen und Verhalten, hat aber rot glitzernde Augen, ist etwa walnussgroß und kugelrund. Sein gefieder leuchtet golden. Seine Flügel sind hingegen silber.
Ernährung:	Er hat eine große Vorliebe für Menschenfleisch.
Besonderheit:	Seine rubinartigen Augen und ebenso seine silbernen Flügel sind bei Händlern besonders begehrt und gelten als sehr wertvoll. Da sie extrem schnell und beinahe nicht zu sehen sind, war es seit jeher die Königsdisziplin diesen Vogel zu fangen. Zudem wurde er im Mittelalter als goldener Schnatz bei Quidditch Spielen benutzt, wodurch seine Art fast ausgerottet wurde. Seit dem 14. Jahrhundert wurden spezielle Reservate gegründet, in der diese Vogelart in Ruhe leben kann.
Charakter:	Der Schnatzer ist eine sehr scheue Vogelart, die sich eher versteckt hält, wenn ihn seine Neugier nicht doch mal in Gefahr bringt und er sich unwillkürlich zeigt.
Fortpflanzung:	Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Da dieser Vogel noch weitaus schneller und auch gewiefter ist als der Kolibri, sind Muggel kaum imstande ihn zu sehen, geschweige denn zu fangen. Das bedeutet selbst wenn es Sichtungen geben sollte sind diese eher vage Vermutungen.

## Streeler

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Afrika, Europa, Asien, Nordamerika

Aussehen: Sie sieht aus wie eine riesige Schnecke in allen erdenklichen Farben.

Ernährung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Besonderheit: Sie wechselt stündlich ihre Farbe wodurch sie als Haustier bzw. als Dekoration sehr beliebt geworden ist. Ihr starkes Gift lässt alles, worüber sie walzt, schrumpfen und verdorren. Es ist eines der effektivsten Mittel gegen Horklumpen.

Charakter: Es vegetiert vor sich hin und ist eher von friedlicher sehr gelassener Natur.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Da es ursprünglich nur in Afrika Streeler gab und diese aber durch die Zauberergemeinschaft angezchtet wurde, hat man das ganz gut im Griff und kann sie vor den Muggeln verbergen.

## Sumpfkrautler

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Herkunft: Europa & Amerika



- Aussehen:** Er ähnelt einem verroteten Stück Holz, da er sich als solches sehr gut tarnt.
- Ernährung:** Zusätzlich zu der Beute, die auf ihn steigt und von der er genüsslich abbeißt, ernährt er sich von kleinen Säugetieren und insbesondere gern von Alraunen.
- Besonderheit:** Sie wechselt stündlich ihre Farbe wodurch sie als Haustier bzw. als Dekoration sehr beliebt geworden ist.  
Ihr starkes Gift lässt alles, worüber sie walzt, schrumpfen und verdorren.  
Es ist eines der effektivsten Mittel gegen Horklumpen.
- Charakter:** Er liegt den lieben langen Tag seelenruhig da, bis jemand Unachtsames auf ihn steigt. Dabei beißt er sich fest und ernährt sich von dem Stück, das er erwischt.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** Muggel kennen dieses Wesen nicht im Geringsten, doch sind sie bei unachtsamen Wanderungen durch Wald & Feld bestimmt schon welchen begegnet und wohl auch zum Opfer gefallen.

# T

## Thestral

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

- Herkunft:** Weltweit
- Aussehen:** Sie haben Ähnlichkeit mit Pferden, aber ihre schwarze Haut spannt so stark, das sich Knochen & Skelett abzeichnet. Die ledrigen ebenso schwarzen Flügel gleichen denen, riesiger

Fledermäuse. Der Kopf ist Drachenartig und die Augen pupillenlos.

Ernährung: Sie sind Fleischfresser und werden durch den Geruch von Blut angezogen.

Besonderheit: Thestrale können nur von Jemandem gesehen werden, der selbst schon mal den Tod miterlebt hat. Daher bringt man in diese Wesen ungerechterweise mit dem Tod in Verbindung und betrachtet sie als böses Omen.

Charakter: Sie sind treue und zuverlässige Wegbegleiter und finden jedes Ziel verlässlich. Daher sind sie ideale Nutz- und Reittiere.

Fortpflanzung: Darüber ist nichts Genaueres bekannt.

Wissen der Muggel: Muggeln sind sie völlig fremd, da sie nur von Menschen gesehen werden können, die selbst den Tod eines Anderen beobachtet haben. Weiters werden sie gezielt als Zugtiere oder Boten größerer Fracht eingesetzt, weshalb es nicht mehr so viele in freier Wildbahn gibt.

Bekannte Thestrale: Tenebrus war der erste Thestral, der durch die Zucht Hagrids im Verbotenen Wald geboren wurde. Er gilt somit als Lieblingsthestral des Wildhüters.

## Todesfee

von **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

Herkunft: Großbritannien & Irland

Aussehen: Sie sehen aus wie junge oder oft auch ältere Frauen in wehenden weißen Kleidern, die rotgeweihte Augen haben und durch ihr gesamtes Erscheinungsbild sehr unheimlich wirken.

- Ernährung:** Sie sind Fleischfresser und werden durch den Geruch von Blut angezogen.
- Besonderheit:** Ihr verzweifelter Klagegesang kündigt den Tod eines Familienmitglieds an, vor dessen Haus sie herumspuken. Diesem Gesang sagt man nach, er sei Tod bringend, bzw. hat einen ähnlichen Effekt wie der Schrei der Alraune. Mit einem Lachtrank lassen sie sich leicht verjagen und besiegen.
- Charakter:** Sie treten immer Einzeln auf, auch wenn sie zu einem bestimmten Clan gehören.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** Muggeln kennen dieses Wesen nicht, doch sofern die Mythen über ihren Gesang stimmen, gibt es wohl keine Muggel die darüber berichten können.

## Troll

von **Helena Black** aus **Slytherin** und **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

ZM Klassifizierung: XXXX

### Vorkommen:

stammt ursprünglich aus Skandinavien. Ist heute aber auch in anderen Gebieten Europas, wie Irland und Großbritannien anzutreffen

### Aussehen:

Ein ausgewachsener Troll kann bis zu 4 Metern groß und über eine Tonne schwer werden.

Es gibt 3 Unterarten der Trolle:

Der Bergtroll ist der heimtückischste. Er hat eine fahlgraue, steinerne Haut und ist glatzköpfig. Zu dem wird er am größten.

Der Waldtroll hat eine blasse, fast durchscheinend grüne Haut und manchmal besitzen sie auch Haare in einem erdfarbenem Ton. Diese Exemplare sehen sich als etwas besonderes was katastrophale Folgen haben kann.

Der Flusstroll hat eine rötliche Haut in allen Schattierungen und ist sehr beharrt.

Ausserdem besitzt er kurze, spitze Hörner. Oft lauert der Flusstroll unter Brücken seiner Beute auf.

Trolle essen jegliche Art von rohem Fleisch, egal ob Wildtier oder Mensch.

Trolle sind insgesamt sehr gewalttätig, unberechenbar und dumm.

Sie kommunizieren mit primitiven Grunzlauten. Selten kann man ihnen ein paar einfache Wörter beibringen.

### Patrick Lakewood:

Jeder kennt sie aus Geschichten, nur Wenige begegnen ihnen in der Realität.

Trolle sind Wesen, die unserer Zaubererwelt vorbehalten sind und den Muggel streng verborgen bleiben sollen.

## Kapitel 1

### Geschichte & Soziales

Sie stammen aus der nordischen Mythologie, auch wenn sie bis heute real sind. In freier Wildbahn sind sie vorwiegend in Nordeuropa heimisch, wobei es hierbei einige Untergattungen gibt, weshalb auch der Lebensraum sehr variiert.

In der Muggelwelt wurden alle riesenhaften und übernatürlichen Wesen als Trolle bezeichnet, die je gesichtet wurden oder über die es Legenden gab.

Die im Jahre 1720 geborene Hexe Gonoline Oliphant widmete ihr Leben den Studien der Trolle, auch wenn dieses nach nur 79 Lebensjahren durch eine brutale Troll-Attacke beendet wurde. Seitdem ist klar, dass Trolle aufgrund ihres sehr niedrigen Intellekts unberechenbar sind und wahllos aus Vergnügen zerstören und töten.

Eine andere Anekdote handelt von Barnabas dem Bekloppten, der ernsthaft versucht hatte, Trollen Ballettschritte beizubringen, natürlich erfolglos. Diese prügeln unentwegt auf Barnabas ein, anstatt die gezeigten Schritte zu wiederholen.

In Liechtenstein gab es vor Jahrhunderten einen Vorfall, bei dem eine Gruppe von Bergtrollen schwere Verwüstung stifteten, was dazu führte, dass Pierre Bonaccord von der Zauberergemeinschaft bedroht wurde, als er versuchte die Trolljagd zu verbieten und den Trollen Rechte einzugestehen.

Womöglich für manchen interessant – lange Zeit wurden die Barthaare eines Trolls als Zauberstabkern verwendet, obwohl dies heutzutage als minderwertige Substanz betrachtet wird. Sir Cadogan beispielsweise soll einen Zauberstab mit Trollbarthaar besessen haben.

## Kapitel 2

### Art & Wesen

Trolle sind menschenähnliche Riesen, meist 12 Fuß groß, von geringer Intelligenz und etwa 1 Tonne schwer. Sie besitzen einen massigen Körperbau, eine lederartige fahle Haut und flache Füße ohne richtige Zehen. Der Kopf ist klein und kahl, zudem sind sie relativ dumm.

Ein weiteres Merkmal ist, das sie bestialisch stinken, da sie wie wilde Tiere leben und daher keinerlei Wert auf Hygiene oder Aussehen legen. Stattdessen legen sie ein Raubtier ähnliches Verhalten an den Tag, indem sie wahllos Menschen- oder Tierfleisch verschlingen, das sie vorher mit ihrer primitiven Keule erschlagen. Allgemein haben sie ein sehr barbarisches Wesen, weshalb sie auch zum Vergnügen alles, sogar Lebewesen, zertrümmern.

Ihre Verständigung basiert eher auf Grunzlauten, denn auf Sprache, auch wenn es Aufzeichnungen über einige Wenige gibt, die intelligent genug waren, sich sogar mit einzelnen Wortfetzen zu verständigen. Es gibt sogar vereinzelt Fälle, bei denen Trolle als Sicherheitsorgane ausgebildet werden, dies funktioniert allerdings nur, wenn das zu Bewachende für die Trolle selbst völlig uninteressant ist.

Interessant ist außerdem, das schon Trolle gesichtet wurden, die auf Graphorns geritten sind.

Es gibt verschiedene Arten von Trollen:

**Bergtrolle** gelten als besonders stark und zählen zu den Größten ihrer Art. Ihre Hautfarbe zeigt meist ein blassgrau. Wie ihr Name schon sagt leben sie meist in den hohen Gebirgen, in Höhlenbehausungen.

**Höhletrolle**, sind wie der Name schon sagt in tiefen unterirdischen Gebilden heimisch, oft in Erzminen oder verborgenen Grotten. Ihre Hautfarbe unterscheidet sich stark von ihren Verwandten, da diese grünlich-schuppig ist.

**Schneetrolle** widerstehen dem arktischen Klima besonders gut und haben eine sehr hellgraue fahle Haut.

**Waldtrolle** sind kleiner als ihre Artgenossen und haben eine leicht grünliche Hautfärbung. Außergewöhnlich ist, dass diese Art sogar manchmal vereinzelt Haare oder Haarbüschel aufweist. Ihren Namen verdanken sie ihrem Lebensraum.

**Brückentrolle** oder auch Wasserrolle sind Wesen, die meist unter Brücken oder nahe des Wassers leben. Ihr Kopf wird von kurzen Hörnern geziert und ein verwaschenes Lila zierte ihre Haut. Diese Gattung ist sogar noch wesentlich haariger als alle Anderen ihrer Genossen – man beschreibt sie zumal als sehr haarig.

# V

## Der Vampir

von [Mysty aus Ravenclaw](#)

ZM-Klassifizierung: Zauberwesen

Vampire sind Untote. Sie sind blass, hohlwangig und haben auffällige, lange Eckzähne mit denen sie das Blut aus ihren Opfern saugen können. Sie ernähren sich nämlich von Blut. Vampire leben in Särgen auf Friedhöfen und in alten Grüften, die es häufig in der Nähe von alten Schlössern und Burgruinen gibt. Daher hält sich auch ein Großteil der Vampirpopulation in Transsylvanien, im heutigen Rumänien auf, weil es dort besonders viele alte Burgen gibt. Da Vampire das Sonnenlicht nicht ertragen können, entsteigen sie nur nach Sonnenuntergang ihrem Sarg. Im Zaubereigesetz gelten Vampire als „nichtmagische Teilmenschen“ und werden daher an Diskussionen über wichtige politischen Fragen der magischen Welt beteiligt. Allerdings sind sie trotzdem dunkle Kreaturen vor denen höchste Vorsicht geboten ist. Daher gibt es im Ministerium auch Vampirjäger, die besonders gefährliche Vampire unschädlich machen sollen. Dies ist auch wichtig, wenn man bedenkt, dass Vampire sich durch ihre Bisse vermehren. Wird ein Mensch von einem Vampir gebissen, kann er sterben und wird nach seinem Tod ebenfalls zu einem Vampir.

Um das zu verhindern, gibt es verschiedene Abwehrmöglichkeiten gegen Vampirangriffe. Muggel benutzen Holzkreuze und christliche Schutzgebete oder verwenden Knoblauchzöpfe. In der Tat ist das christliche Kreuz für einen Vampir

ein unüberwindbares magisches Zeichen und er erträgt tatsächlich nicht den Geruch von Knoblauch. Noch effektiver ist der Vampir- Abwehr-Zauber Crux Argentum. Durch Magie erscheint ein mächtig leuchtendes silbriges Kreuz, das den Vampir in die Flucht schlägt.

## Veela

von **Patrick Lakewood aus Gryffindor**

- Herkunft:** Weltweit
- Aussehen:** Sie sind umwerfend schöne, feengleiche Frauen mit weißgoldenem Haar, das sogar bei Windstille einem wehenden Schleier gleicht.
- Ernährung:** Sie sind Fleischfresser und werden durch den Geruch von Blut angezogen.
- Besonderheit:** Wer sich von ihrem Antlitz, Tanz & Gesang fesseln lässt, kann sich völlig darin verlieren und alles andere verschwindet aus dem Geiste. Dabei führen sich ihre Bewunderer sehr affig auf und machen die verrücktesten Dinge, um sie zu beeindrucken.
- Werden sie jedoch wütend, verwandeln sie sich in hässliche Geierartige Wesen mit schuppigen Flügeln, die Feuerbälle werfen.
- Veelahaar wird in manchen Regionen der Erde als Zauberstabkern benutzt
- Charakter:** Sie genießen es, ihre Bewunderer zu umgarnen und sehen ihnen gerne dabei zu, wie sie ihnen zu Füßen liegen.
- Fortpflanzung:** Darüber ist nichts Genaueres bekannt.
- Wissen der Muggel:** Muggeln scheinen den Veela in vergangenen Zeiten schon begegnet zu sein, denn dadurch entstanden verschiedene Fabeln & Märchen, vor allem in der slawischen Mythologie. Demnach sind Veela Windgeister, die ihre Gestalt verändern können. Diese entstanden laut Erzählungen, wenn

Bräute kurz vor ihrer Hochzeit verstarben.  
Natürlich ist das alles reiner Aberglaube der Muggel, doch sie konnten ihre Bewunderer zu den verschiedensten Zwecken verzaubern.

# W

## Werwolf

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Der Werwolf ist ein sehr umstrittenes Wesen, da er in der Zaubererwelt recht bekannt ist, bei den Muggeln allerdings nur ein sagenumwobenes Fabelwesen. Was genau hat es damit auf sich, welche der vielen Geschichten stimmt tatsächlich? Wie verhält sich der Unterschied in der Muggel- und in der Zaubererwelt.

Das und viele andere Fragen möchte ich hiermit beantworten

### KAPITEL 1

#### DER URSPRUNG

Die Fähigkeit eines Menschen sich in einen Werwolf zu verwandeln, geht einher mit einem Fluch oder einer unheilbaren Krankheit, die sogenannte Lykanthropie. Bereits im 1. Jahrhundert gibt es Aufzeichnungen in alten Schriften über dieses Wesen. Das meiste nachgewiesene Wissen wird vor den Muggeln verborgen um unsere Welt zu schützen und keine Panik auszulösen.

Auch in der griechischen Mythologie kam es unter den Gottheiten zu diesen Geschichten. Ein griechischer König namens Lykaon, der seinen Göttern Menschenfleisch vorsetzte, wurde zur Strafe mit diesem Fluch belegt.

Auch wenn die Versuche des Zaubereiministeriums seit Jahrhunderten größtenteils erfolgreich waren, unsere Mysierien und all ihre zauberhaften Geheimnisse geheim zu halten, so gab es im Mittelalter bei den Hexenverfolgungen zahlreiche Hinrichtungen von vermeintlichen Werwölfen.

Um 1540 gab es eine große Werwolfs Hinrichtung, aufgrund eines ebenso massiven Angriffs derer. Dabei wurden nahezu 30.000 Verdächtige hingerichtet.



## KAPITEL 2

### DAS WESEN

Der Mensch verwandelt sich in jeder Vollmondnacht zum Werwolf. Dabei mutiert er zu einer willenlosen mordlüsternen Bestie, die willkürlich alle Menschen jagt. Im Gegensatz zum Animagus geschieht dies nicht freiwillig und derjenige verliert dabei völlig seine Menschlichkeit.

Diese Verwandlung ist äußerst schmerzhaft, da der Betroffene alles genau erlebt und spürt:

Der Kopf zieht sich in die Länge und bildet die Wolfsschnauze  
Die gesamten Knochen biegen sich in das Skelett eines Wolfes  
Das Gesamte Fell wächst innerhalb weniger Sekunden und bohrt sich wie tausend Nadeln durch die Haut

Werwölfe zeichnen sich durch einige Merkmale besonders aus:

Äußerste Aggressivität und die Unfähigkeit auf ihr menschliches Bewusstsein zu zugreifen  
Erhöhte Körpertemperatur  
Augenfarbe ändert sich meist, sodass das menschliche Auge nicht mehr erkennbar ist  
Schmerzen während der Verwandlung sind unerträglich  
Wolfsform – Sie gewinnen immens an Kraft und Geschwindigkeit  
Sinne – werden ebenfalls geschärft und sind um ein Vielfaches besser, als die eines Menschen.

## KAPITEL 3

### DIE VERWANDLUNG

Die eigentliche Verwandlung findet einmal im Monat und zwar exakt bei Vollmond statt. Das sogenannte Mondlicht, also die Sonnenstrahlung die vom Mond reflektiert wird, weist bei Vollmond eine ganz exakte Frequenz auf, die, wie es scheint den Fluch auslösen kann, wohl aber nur diese eine Frequenz. Dazu ist somit kein Blickkontakt notwendig.

Der Werwolf zerfetzt sein Opfer erbarmungslos, jedoch; sollte der Gebissene überleben, wird er mit dem Fluch bzw. der Krankheit belegt und ist ab diesem Moment ebenfalls dazu verdammt, sich auf ewig zu verwandeln.

Da der Werwolf ein Tier ist, sind andere Tiere und auch Animagi dagegen immun

und müssen sich nicht davor fürchten.

Es gibt bislang keine Heilung gegen die Lykanthropie. Zudem ist die einzige Methode, das barbarische Morden zu verhindern, sich rechtzeitig wegzusperren und die verhängnisvolle Nacht versteckt und in Sicherheit zu überdauern.

Es gibt Aufzeichnungen über einen Zauber, der einen Werwolf zwingen soll, seine menschliche Gestalt wieder anzunehmen. Dieser Zauber ist allerdings kaum verbreitet und es ist nicht bekannt, wer diesen äußerst komplizierten Spruch beherrscht oder ob dieser auch tatsächlich funktioniert.

Positiv zu erwähnen ist, dass Lykanthropie nur durch den Biss übertragen wird und nicht vererbbar ist, wie von der Gesellschaft immer noch befürchtet.

Eine bessere, allerdings auch wesentlich schmerzhaftere Methode ist die Einnahme des kürzlich entdeckten <sup>1</sup> **Wolfsbanntrankes**. Dieser erhält nach der Verwandlung das menschliche Bewusstsein, wodurch eine Kontrolle in verwandeltem Zustand möglich ist. Leider ist er widerlich bitter schmeckend und verhindert nicht die endlosen Qualen während der Verwandlung.

## KAPITEL 4

### SOZIALES & POLITISCHES

Aus sozialer Sicht haben Werwölfe in der Zaubererwelt oftmals Verachtung, Diskriminierung und auch Angst zu erwarten. In der Muggelwelt verhält es sich ähnlich. Da die Welt die Lykanthropen aber für einen Mythos hält, beschränkt es sich hier um Angst und Panik.

Im Ministerium wurde zwar ein Amt für <sup>2</sup> **Werwolf-Unterstützung** gegründet, dieses jedoch scheint völlig machtlos gegenüber der Bevölkerung als auch den anderen Ämtern.

Generell werden Werwölfe zur Gefahrenklasse 5 der Tierwesen eingestuft.

Obleich diese Einstufung nur für eine Nacht im Monat gilt, so besteht die Angst und die Abscheu gegen Werwölfe allgegenwärtig.

Das <sup>3</sup> **Werwolf-Register**, welches durch das zur Tierwesenbehörde gehörenden <sup>4</sup> **Werwolf-Fangkommando** erstellt und regelmäßig aktualisiert wird, erschwert und verhärtet den Fall ungemein.

Hinzu kommt ein Anti-Werwolf Gesetz welches im Jahr 1993 durch die Rechtsextremistin Dolores Umbridge eingeführt wurde. Dieses macht es Werwölfen in der heutigen Zeit nahezu unmöglich eine Anstellung, sozialen Status oder eine Existenz zu erlangen.

In dem Buch „Haarige Schnauze, menschliches Herz“ beschreibt ein Zauberer, der

von einem Werwolf gebissen wurde, die tragischen Umstände und die hautnah erlebten Folgen seiner Krankheit.

### <sup>1</sup> Wolfsbanntrank

Dieser Trank wurde vom Zauberer Damocles Belby kreiert, wofür er selbstredend auch den Merlin-Orden erster Klasse erhielt. Er wird nur von den Wenigsten von Uns beherrscht, da er äußerst kompliziert ist. Zudem verliert er durch Beigabe von Zucker völlig seine Wirkung, weshalb sein scheußlicher Geschmack leider nicht verhindert werden kann. Die Einnahme, eine große Tasse täglich, beginnend 3 Tage vor der Verwandlung muss regelmäßig und ohne Unterbrechung durchgeführt werden. Dadurch behält der Betroffene sein menschliches Bewusstsein und kann während der Nacht als Werwolf zurückgezogen verweilen.

### <sup>2</sup> Werwolf-Unterstützungsamt

Dieses Amt gehört zur Zauberwesenbehörde, genauer gesagt zur Abteilung Führung und Aufsicht magischer Geschöpfe und dient dem Zweck, der magischen Bevölkerung, welche der Lykanthropie unterliegen, soziale Unterstützung und Förderung zu bieten. Jedoch ist dies mehr eine Propaganda Einrichtung um das ehrvolle Gesicht des Ministeriums zu wahren, bedenkt man die diskriminierende Werwolf – Gesetzgebung und die Einrichtungen gegen Werwölfe.

### <sup>3</sup> Werwolf-Register

Im Gegensatz zum Unterstützungsamt gehört das Register zur Tierwesenbehörde, der Abteilung Führung und Aufsicht magischer Geschöpfe. Es ist eine international geführte Akte über sämtliche Vorfälle und deren Auslöser die mit Werwölfen zu tun hat. Damit hat das Ministerium eine ständige Überwachung über die Bedrohung der Zaubererwelt durch Lykanthropie und kann diese gegebenenfalls schon vorher ausmerzen. Kurzum eine Verbrecherkartei, um die möglicherweise gefährlichen Lykanthropen im Auge zu behalten und im Zweifelsfall sofort stellen zu können.

### <sup>4</sup> Werwolf – Fangkommando

Ebenfalls eine Einrichtung der Tierwesenbehörde ist dies ein Spezialkommando, welches darauf fokussiert ist, wie der Name verrät, Werwölfe erbarmungslos zu jagen und diese radikal auszumerzen. Zum Einen sorgt sie damit für potentielle Opfer, zum Anderen wird aber auch die ohnehin tagtägliche Angst vor Werwölfen geschürt und gesteigert und macht „harmlosen“ Werwölfen das Leben in unserer Gesellschaft nahezu unmöglich.

# Y

## Yeti

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Ein Jeder von uns kennt die Geschichten über den Schneemensch, das Monster, verborgen in den Bergen unter Schnee & Eis. Groß und Haarig, Wild und Ungestüm, so erzählt man sich, lebt das Wesen oben im Gebirge und verbreitet Angst und Schrecken

Doch was ist dran an den Mythen & Legenden? Hiermit möchte ich ein paar der Mysterien aufdecken und Klarheit verschaffen. Wir waren auf Expeditionen rund um den Globus auf der Suche nach Geschichten über den Yeti, sowohl in der Zaubererwelt als auch bei den Muggeln.

Sie werden erstaunt sein, was hier Neues aufgedeckt wird und hoffentlich überrascht welche der Erzählungen wahr sind, und welche Aberglaube.

Der **Yeti** ist an vielen Orten bekannt, Die Sherpa im Himalaya betrachten ihn als eine Mischung aus Fels und Tier.

Ein anderer Stamm der Ureinwohner des Himalayas, die Lepcha glaubt daran, dass der **Yeti Lomung** oder **Chumung** heißt, was soviel bedeutet wie Berggeist oder Schneegeist – welche von ihnen als Gottheit der Jagd angesehen wird.

In Tibet bezeichnet man ihn als **Migö**, also Wilder Mann oder auch **Gang Mi**, der Gletschermann.

In Regionen Chinas trägt er den Namen **Yeren**, was ebenfalls Wilder Mann bedeutet. Dort glauben Muggel mittlerweile, es handle sich um eine seltene Form des Menschenaffen.

Weiters gibt es Mythen in Nordamerika, genauer in den Rocky Mountains & den Appalachen, dort jedoch bezeichnet man ihn als **Bigfoot**. Ähnliche Geschichten gibt es auch in Kanada unter dem Begriff **Sasquatch**, was soviel wie Haariger Riese bedeutet.

**Ukumar** ist der Name des Yeti in Bolivien & Peru. Auch hier ist die Übersetzung ähnlich und bedeutet soviel wie Bär oder Haariger Riese.

In den Gebirgen des Kaukasus und der Mongolei ist es der **Alma**, also Wildmensch, der sein Unwesen treibt.

Beim Yeti spricht man überall von zwei bis drei Meter Größe und einem Schwergewicht von mindestens 200 Kilogramm. In der Zaubererwelt jedoch kennt man ihn sogar bis zu Größen von 5 Metern, was bis heute vor den Muggeln verborgen werden konnte. Sein Schädel wird bei manchen eiförmig beschrieben, sein Fell unterschiedlich von weiß über rötlich bis hin zu einem tiefbraun.

Seine Arme sehr lang und herabhängend lassen ihn mit seinem aufrechten Gang menschenähnlich erscheinen, was sein Fell und sein tierisches Aussehen aber widerlegen. Ebenfalls sein Gesicht ähnelt das eines Menschen, obwohl sein Wesen primitiv und tierähnlich erscheint. Man sagt ihm in vielen Regionen nach, er solle in Höhlen leben, sehr flink und nachtaktiv sein. Auch eine Aggressivität wird ihm zugeschrieben, auch wenn er ein scheues Wesen besitzen soll. Daher wird der Yeti oft auch mit Menschenaffen oder Großbären verwechselt. In der Zaubererwelt ist er wesentlich bekannter als bei den Muggeln und schon seit Jahrhunderten bemüht sich das Ministerium, den Yeti als Legende erscheinen zu lassen, da seine Art beinahe ausgestorben ist und man ihn vor den Muggeln schützen will.

Zu seinen Abneigungen zählen Bären, wohl auch ein Grund warum der Yeti vorwiegend im Winter und bei viel Schnee unterwegs ist, ebenso hauptsächlich nachts. Zudem scheint der Yeti ein Verwandter des hiesigen Trolls zu sein, weshalb diese beiden Wesen sich zugetan sind. Anders als beim Troll gibt es bis heute keine nachweisbaren Begegnungen mit dem Yeti, da dieser sehr scheu ist und beim Aufeinandertreffen verschlingt er sein Gegenüber mit Haut & Haaren.

Das einzig bekannte Werk das über die Begegnung mit Yetis spricht, ist das Buch „Ein Jahr bei einem Yeti,“ von Gilderoy Lockhart, doch gibt es keine bestätigten Beweise für seine Erzählungen.

# Z

## Zentauren

von **Faith Potter** aus **Slytherin** und **Patrick Lakewood** aus **Gryffindor**

ZM Klassifizierung: XXXX

Im Verbotenen Wald von Hogwarts leben etwa 50 Zentauren. Sie sind sehr stolze Wesen und bekannt dafür, dass sie in Rätseln sprechen und in den Sternen lesen können. Außerdem sind sie sehr gute Heiler und Bogenschützen. Die Zentauren sind zur Hälfte Pferd und haben den Oberkörper eines Mannes. Wovon sie sich jedoch ernähren ist unbekannt. Es gibt jedoch Vermutungen, dass sie sich von Früchten und der Jagd ernähren. Die Fortpflanzung ist vermutlich dieselbe wie bei Pferden, jedoch sind Zentauren zu stolz um über solche Themen zu reden. Außerdem sehen sie es als Beleidigung an, dass ihnen "erlaubt" wird, im Verbotenen Wald als geschütztes Gebiet zu leben, da sie schon immer sich selber vor Muggeln geschützt haben. Die Muggel erfuhren von ihnen durch die griechische Mythologie, wie die Griechen jedoch von ihnen erfahren konnten, ist unbekannt. Zentauren würden niemals Fohlen, also Kinder, angreifen. Jedoch sind sie sehr temperamentvoll, weswegen ein falsches Wort schon ungeahnte Folgen haben kann.

### Patrick Lakewood:

#### Bekannte Zentauren:

Bane ist einer der Zentauren, die im Verbotenen Wald leben. Er ist ein sehr hitzköpfiger Krieger, der der Erste ist, der mit Pfeil & Bogen angreift, wenn er Gefahr wittert. Durch seine hohe Meinung zur Tradition & Kultur versucht er die Zentauren soweit wie möglich aus allem raus zu halten und ist Außenstehenden nicht wirklich gut gesonnen.

Firenze hat lange blonde Haare und erstaunlich leuchtend blaue Augen und ist ein Palomino, also hat goldenes Fell und silberweiße Mähne.

Er lebt ebenfalls wie Bane im Verbotenen Wald, tanzt aber im Gegensatz gerne aus der Reihe und ist Außenstehenden gegenüber ungewöhnlich offen.

Als er die Stelle als Wahrsage-Lehrer annimmt verstößt ihn seine Herde und Hagrid kann nur knapp sein Leben retten.

Magorian ist der Name des Anführers der Zentaurenherde die im Verbotenen Wald leben.

Er war sehr traditionsbewusst und hatte große Abneigungen gegen jene, die diese brachen wie z.B.: Firenze. So war er auch

für die Tötung aller Menschen die die Grenzen der Zentauren überschritten oder nicht respektierten.

## Erfundene Magische Wesen

### Birkenzwiersler

von Melowyna Naseweis aus Slytherin

#### Definition:

Der Birkenzwiersler ist ein winzigst kleiner teilweise sogar in der magischen Welt unbekannter Schädling, der sich von Holz ernährt. Muggel verwechseln ihn oft mit ihnen bekannten Schädlingen, da die Fraßschäden sich mit denen anderer Schädlinge zum verwechseln ähnlich sehen. Der Schädling bleibt aufgrund seiner Größe meist von Muggeln unentdeckt. Forscher vermuten beim Birkenzwiersler eine Art Tarnfähigkeit gegenüber nicht magischen Wesen, dies wird aber als höchst umstritten diskutiert. Aufgrund seiner Lieblingsnahrung Holz ist er gefürchtet bei Besenbauern und Zauberstabmachern.

#### Aussehen und Anatomie:

Der Birkenzwiersler ist ein perfekt getarntes Tier. Er ist winzigst klein und mit bloßen Auge kaum sichtbar. Man schätzt ihn auf ca. 10µm (Mikrometer). Aufspürungs- und Vergrößerungszauber können ihn zu Fraßzeiten sichtbar machen. Schläft der Schädling allerdings ist jeglicher Zauber nutzlos. Das macht ihn auch so schwer aufspürbar. Hat man ihn einmal vergrößert so schaut er fast haargenau wie ein Birkenblatt aus, daher auch der Name.

An den äußeren 'Blattausläufern' des Birkenzwierslers befinden sich je nach Alter des Tieres mehrere Sägezangenhöhlen, in denen scharfe, Sägezahn ähnliche Zähnchen sitzen, die sowohl junge als auch alte Holzarten abraspeln können. Kurz davor befinden sich die Augen des Tieres. Sie sehen aus wie zwei schwarze Sonnenpunkte wie sie auch auf Birkenblättern zu finden sind. Der Zwiersler sieht allerdings recht schlecht und orientiert sich meist durch pures Glück. Zum 'Blattende' hin befinden sich paarig angeordnet zwei bis drei Flügelpaare, die sich bei ungenauem Hinsehen als dickere Blattadern darstellen lassen würden, was eine Verwechslung mit einem Birkenblatt fast schon provoziert. Daher bringen Vergrößerungszauber alleine auch nicht sofort den Schädling zum Vorschein. Direkt unter den Flügelchen befinden sich kleine Staubdrüsen, in

denen pollenähnliche Samen heranwachsen, die zur Bestäubung eines anderen Zwierslers benötigt werden.

Der 'Blattstiel' ist ein perfekt getarntes Festhalte- und Fortpflanzungsorgan. An dessen Ende liegt die Zwirbeldrüse, aus der der Birkenzwiersler ein fadenartiges Gespinnst herstellen kann, die sogenannte Borstenwolle. Diese enthält zum einen zum Halt des Tieres klebrige Wollhaare, zum anderen aber auch die zur Fortpflanzung benötigten Eier, die ebenfalls aus der Zwirbeldrüse gebildet werden und entlang der Borstenwolle wachsen. Mit der Borstenwolle ist selbst bei Wind ein guter Halt am Baum bzw. Holzstück gewährleistet.

Nahrung:

Birkenzwiersler ernähren sich ausschliesslich von Holz. Aufgrund des Namens könnte man annehmen, dass es sich hierbei nur um Birkenholz handelt, dies ist aber nachgewiesenermaßen falsch. Birkenzwiersler wurden schon auf allen Holzarten gefunden. Ihren Namen verdanken sie weniger ihrer Nahrungsquelle als ihrem Aussehen. Aufgrund seiner Größe braucht ein Zwiersler für die komplette Zerstörung eines handelsüblichen Besens ca. ½ Jahr (in Gruppen geht das natürlich deutlich schneller).

Fortpflanzung und Entwicklung:

Birkenzwiersler sind sogenannte Zwitterwesen, das heißt sie können sowohl weibliche als auch männliche Fortpflanzungsprodukte selbstständig generieren. Allerdings benötigt es zur Fortpflanzung immer Genmaterial von zwei unterschiedlichen Zwierslern.

Der Birkenzwiersler kann sich nur in der Nähe magischer Schwingungen fortpflanzen. Nur ab einem gewissen Grade magischer Schwingungen in der Atmosphäre können Zwierslersamen (von einem anderen Zwiersler, Spender genannt) in die gallertartige Zwierslereihülle eindringen um dort miteinander zu verschmelzen.

Die Zwierslersamen entstehen aus den Samendrüsen unterhalb der Flügelchen. Fliegt der Zwiersler los so verteilt er ständig Stäube in die Umgebung. Somit ist eine sehr gute Verteilung gewährleistet. Befruchtete Eier wachsen rasch und witterungsunabhängig. Sie fallen nach der Befruchtung zu Boden und entwickeln sich dort weiter. Bereits nach sechs Wochen können laut neuesten Forschungen daraus vollständig autarke kleine Zwiersler schlüpfen die sich sofort ans Holz nagen begeben.



Lebenserwartung:

Birkenzwiersler werden in der Regel bei gutem Nahrungsangebot bis zu zwei Jahre alt. Dadurch, dass sie ihren Standort wechseln können ist es ihnen möglich neue Nahrungsquellen zu erschließen. Allerdings sind Birkenzwiersler sehr selten, was eine Vermehrung stark erschwert. Treffen sich aber zwei Zwiersler so kann es rasch zu einer großen Eipopulation kommen. Allerdings werden fast 99% der Eier durch bisher unbekannte Fressfeinde vernichtet. Ich vermute stark, dass auch Bowtruckle die kleinen Zwierslereier lieben, konnte dies aber noch nicht endgültig beweisen.

Lebensraum:

Sämtliche Gehölze ob lebend oder tot, vor allem aber Birken. Haben Birkenzwiersler ihren Weg aber auf anderen Holzarten gefunden gedeihen sie dort prächtig. Wie schon erwähnt bedarf es magische Schwingungen zur Fortpflanzung, daher sind die Zwiersler bemüht sich in der Nähe von Zauberern nieder zu lassen. Haben sie sich erst einmal bei einem Zauberstabmacher oder Besenproduzenten eingenistet so muss dort unbedingt sofort jegliche Magie eingestellt werden und manuell gearbeitet werden, bis auch der letzte Zwiersler gefunden worden ist. Dies kann manchmal mehrere Tage dauern. Würde er sich dort vermehren so hätte das fatale Folgen für den Betrieb. Allerdings gibt es magische Gebräue, deren Rezeptur streng geheim ist. Diese können unter Umständen den Befall verhindern (unter anderem besitzt der Feuerblitz diese standardmäßig)

Vergessene Besen in der Besenkammer wurden wahrscheinlich nicht gestohlen, sondern aufgeessen. Da Zwiersler aber eine schlechte Orientierung haben finden sie oftmals aus dunklen Kammern nicht mehr heraus und versterben, mit Glück für die dort lebenden Zauberer, unverpaart dort ohne großen Schaden anzurichten.

Schon zu Ende? Das geht doch nicht! Werde auch Du Autor und schreibe deinen eigenen Beitrag zu diesem Buch. Als Belohnung werden Dir viele Hauspunkte und Galleonen gutgeschrieben. Schicke deinen Beitrag an:

[bibliothek@meinhpw.de](mailto:bibliothek@meinhpw.de)

## Achtung! Keine Chance dem Betrug!

Alle Einsendungen müssen selbst verfasst sein. Drittseiten dürfen nur zur Inspiration genutzt werden. Fremdkopierte Textpassagen, die als eigenes geistiges Eigentum eingereicht werden verstoßen gegen unsere Schulordnung und haben Punkteabzug und ggf. den Ausschluss aus Harry Potters Welt zu Folge.