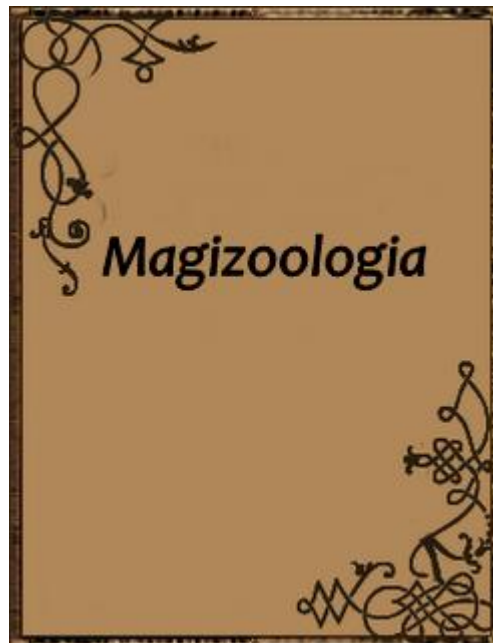


Magizoologia

By: Chauncey Oldridge



Introdução

A Magizoologia é o estudo das Criaturas Mágicas, nela nós aprendemos a conviver, como tratá-los no dia-a-dia, como alimentar os animais mágicos, e também à ter um conhecimento mais desenvolvido sobre elas.

Alguns consideram algo inútil, mas não é bem assim. Se você não tivesse um bom conhecimento de magizoologia, nunca conseguiria saber como se comportar diante de um Centauro, saber se na zona onde você se encontra, talvez em uma vala úmida, se deparar com um Cava-Charco, e nem saber do que está se passando, ouvir o canto de um Fiuum, sem saber do seu efeito alucinógeno, entre outras coisas.

É basicamente o viver, no dia-a-dia, a aprender, como se preparar para esses tipos de coisas, que vão acontecer à qualquer momento do seu dia. Nesse livro, nós aprofundaremos juntos, o nossos estudos sobre as Criaturas Mágicas, saber as suas propriedades, do que se alimentam, e seu ciclo vital em si.



Hogwarts School-House Cup



Bestiário:

ACROMÂNTULA
ASHWINDER
AGOUREIRO
BASILISCO
BICÓRNIO
GIRA-GIRA
EXPLOSIVIM
BICHO-PAPÃO
TRONQUILHO
BANDINHO
CENTAURO
QUIMERA
CHIZÁCARO
CLABERTO
COCATRICE
CRUPE
DEMENTADOR
SEMINVISO
ORAQUI-ORALÁ
FADA MORDENTE
CAVA-CHARCO
ELFO-DA-BAVÁRIA
ERUMPENTE
FADA
CARANGUEJO-DE-FOGO
LESMA-DE-FOGO
VERME CEGO
FIUUM
GHOUL
FANTASMA
GIGANTE
BESOURO-DA-MELANCOLIA
GNOMO
ARPÉU
GRIFO
GRINDYLOW
HIPOCAMPO
HIPOGRIFO
TOLETE
ELFO-DOMÉSTICO
DIABINHO
INFERI
FURANZÃO
DEDO-DURO
KAPPA
CAVALO-DO-LAGO
OURIÇO
AMASSO
LEPRECHAUN
MORTALHA-VIVA



Hogwarts School-House Cup



SERINGA
MALAGARRA
MANTÍCOR
SEREIANO
BRIBA
BEZERRO APAIXONADO
MURTISCO
PELÚCIO
RABICURTO
NUNDU
OCCAMI
FÊNIX
POLTERGEIST
MINI-PUFE
DIABRETE
DILÁTEX
POGREBIN
POCOTÓ
PUFOSO
QUINTIPEDE
RAMORA
BARRETE VERMELHO
RÊS-MA
FAROSUTIL
SALAMANDA
SERPENTE MARINHA
REQUE
POMORIM
] ESFINGE
LESMALENTA
TEBO
TRASGO
UNICÓRNIO
VAMPIRO
LOBISOMEM
IÉTI

Cláusula 73

Por mais surpreendente que possa parecer a muitos bruxos, os trouxas nem sempre foram ignorantes a respeito das criaturas mágicas e monstruosas que nos esforçamos há tanto tempo para esconder.

Um relance pela arte e literatura trouxas da Idade Média revela que eles sabiam serem reais muitas das criaturas que hoje consideram imaginárias. O dragão, o grifo, o unicórnio, a fênix, o centauro - estes e muitos estão representados nas obras de arte daquele período, embora com um inexactidão quase cômica.

Contudo, um exame mais atento dos bestiários trouxas daquele período comprova que a maioria dos animais mágicos ou passou interamente despercebida dos trouxas, ou foi confundida com outra coisa qualquer.



Hogwarts School-House Cup



A compreensão insuficiente é muitas vezes mais perigosa que a ignorância, e o temor que os trouxas tem da magia sem dúvida aumentou com seu medo do que poderiam estar escondidos em seus canteiros de ervas.

A perseguição dos trouxas aos bruxos nessa época estava atingindo uma intensidade até então desconhecida, e a visão de animais como dragões e hipogrifos contribuía para a histeria dos trouxas.

Não é o objetivo deste livro discutir os períodos de trevas que procedeu a retirada dos bruxos para a clandestinidade. Estamos interessados apenas no destino dos animais fabulosos que, como nós próprios, tiveram de se ocultar para que os trouxas se convencessem de que magia não existia.

(Para mais informações sobre o livro, leia o livro Uma História da Magia, de Batilda Bagshot)

A Confederação Internacional dos Bruxos discutiu a questão em famosa reunião de cúpula de 1692. Nada menos de sete semanas de discussões, por vezes azedas, entre bruxos de todas as nacionalidades, foram dedicadas ao espinhoso problema das criaturas mágicas. Quantas espécies poderiam ocultar do olhar dos trouxas, e quais deveriam ser? Onde e como iríamos escondê-las?

O debate prosseguiu acalorado, e embora não houvesse criaturas inconscientes de que seu destino estava sendo decidido, outras contribuíram para o debate. Finalmente chegaram a um acordo. Vinte e sete espécies, desde o tamanho de um dragão ao de um bandinho, deveriam ser escondidas dos trouxas, de modo a criar a ilusão de que jamais haviam existido, exceto na imaginação. Este número cresceu no século seguinte, a medida que os bruxos adquiriram maior confiança nos seus métodos de ocultamento. Em 1750 foi inserida no Estatuto Internacional de Sigilo em Magia a Cláusula 73, hoje respeitadas pelos Ministérios da Magia do mundo inteiro.

"Todo governo bruxo se responsabilizará pelo ocultamento, cuidando de todos os animais, seres, e espíritos mágicos que vivem dentro das fronteiras do seu território. Se tais criaturas causarem mal ou chamarem atenção da comunidade trouxa, o governo bruxo da nação afetada será disciplinado pela Confederação Internacional dos Bruxos".

Seria inútil negar que há violações ocasionais da Cláusula 73 desde sua inserção no Estatuto. Os leitores britânicos mais velhos se lembram do Incidente Ilfracombe de 1932 quando um dragão Verde-Galês Comum, errante, mergulhou sobre uma praia apinhada de trouxas que se banhavam ao sol.

As fatalidades foram felizmente evitadas pelas medidas corajosas tomadas pro uma família de bruxos em férias (condecoradas pelo ato com Ordens de Merlim, Primeira Classe), em que seus membros prontamente realizaram a maior operação de Feitiços de Memória desde século nos habitantes de Ilfracombe, afastando por um triz a calamidade iminente. A confederação Internacional de Bruxos tem aplicado repetidas multas em certas nações por resrespeitarem a Cláusula 73.

O Tibete e a Escócia são dois infratores mais insistentes, os trouxas que vêem iétis tem sido tão numerosos que a Confederação achou necessário basear permanentemente uma Força-Tarefa Internacional nas montanhas do Tibete. Entrementes a maior alga



Hogwarts School-House Cup



do mundo continua a escapar à captura do monstro do Lago Ness e parece ter se desenvolvido uma verdadeira sede de publicidade.

Apesar desses lamentáveis incidentes, nós bruxos podemos nos dar os parabéns pelo bom trabalho que temos feito. Não resta dúvida que a maioria esmagadora dos trouxas da atualidade se recusam a acreditar nos animais mágicos que seus antepassados tanto temiam.

Mesmo trouxas que vêem excremento de pocotó ou rastros de lesmalenta - seria tolice supor que os vestígios de tais criaturas sejam ocultáveis - parecem se satisfazer com a mais incosciente das explicações não mágicas. Se algum trouxa tiver o pouco juízo de confidenciar a outros que viu um hipogrifo voando para o norte, as pessoas em geral irão acreditar que ele bebeu ou está "variando". Por mais injusto que isso pareça para com o trouxa em questão, é melhor ser queimado na fogueira ou afogado no laguinho do povoado.

Ser ou Animal ?

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

Os lobisomens passou maior parte do tempo sob a forma humana (seja a de bruxo ou a de trouxa). Uma vez por mês, no entanto, ele se transforma em animal selvagem, e quadrúpede com intenções assassinas e sem consciência humana.

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

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

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

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

Burdock Muldoon, chefe do Conselho dos Bruxos no século XIV decretou que todo membro de comunidade mágica que caminhasse sobre duas pernas, dali em diante faria jus à condição de "ser", e os demais permaneceriam "animais".

Imbuído de um espírito fraterno ele convidou todos os "seres" a se reunirem com os bruxos em um encontro de cúpula para discutir as novas leis da magia, e descobriu para seu intenso desapontamento, que errara nos cálculos.

O salão do encontro estava apinhado de duendes que haviam trazido em sua comapia o maior número de criaturas bípedes que encontraram. Conforme nos conta Batilda Bagshot em Uma História da Magia:

"Mal se conseguia ouvir com a gritaria dos oraqui-oralá, os lamentos do agoureiro e o canto incessante e agudo dos fiuuns. Enquanto os bruxos e bruxas estavam consultando os papéis que tinham diante deles, uma variedade de fadinhas e pequenos duendes circulavam em volta de suas cabeças, dando risinhos abafados e dizendo coisas ingeligíveis. Uns doze



Hogwarts School-House Cup



trasgos começaram a quebrar o salão com suas maçãs, enquanto megeras deslizavam pelo lugar à procura de crianças para comer. O chefe do conselho se levantou para abrir o encontro, escorregou em um monte de excremento de pocotó, e saiu correndo do salão, correndo e xingando."

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

A sucessora de Muldoon, Madame Elfrida Clagg tentou definir os "seres" na esperança de criar laços mais fortes com outras criaturas mágicas. "Seres", declarou ela, eram aqueles que eram capazes de falar uma língua humana. Todos que conseguissem falar inteligivelmente aos membros do Conselho estavam, por tanto, os convidados a comparecer no próximo encontro.

Os trasgos que tinham aprendido com os duendes algumas frases simples, começaram a destruir o salão como antes. Os furanzões corriam em torno das cadeiras dos conselheiros, unhando os tornozelos ao seu alcance.

Entrementes, uma grande delegação de fantasmas (que haviam sido barrados sob a liderança de Muldoon, mediante aos argumentos de que não andavam sobre duas pernas, mas que deslizavam) compareceu, mas eles se retiraram desgostosos com o que denominaram mais tarde de ênfase descarada do Conselho nas necessidades dos 'vivos em oposição dos mortos'.

Os centauros, que sob Muldoon haviam sido classificados como "animais" e, agora sob Madame Clagg definidos como "seres, recusaram-se a comparecer ao Conselho

em protesto pela exclusão dos sereianos, que não eram capazes de conversar em outra língua exceto o serêiaco quando subiam à superfície.

Novas Definições

Somente em 1811 foram encontradas definições que maior parte da comunidade mágica achou aceitáveis.

Grogan Stump, o Ministro da Magia recém-nomeado, decretou que um "ser" era "qualquer criatura que possuísse inteligência suficiente para compreender

as leis da comunidade mágica e para compartilhar a responsabilidade na reparação de tais leis.

Na ausência dos duendes, os trasgos foram interrogados e o Conselho concluiu que não entendiam nada do que lhes era dito; foram, portanto, classificados como 'animais' apesar de andarem sobre duas pernas; os sereianos, pela primeira vez, foram convidados por meio de intérpretes a se tornarem "seres", fadinhas, elfos e gnomos, apesar de sua aparência humanóide, foram relegados com a firmeza à categoria de "animais".



Hogwarts School-House Cup



E Lobisomens ?

Naturalmente, a questão não se encerrou aí. Todos os conhecemos os extremistas que fazem campanha pela classificação dos trouxas como 'animais'; todos sabemos que os centauros recusaram a condição de 'seres' e solicitaram permanecer como 'animais', entretanto, os lobisomens foram transferidos da divisão de Animais para a de Seres há muitos anos; no momento em que escrevo há um Serviço de Apoio aos Lobisomens na Divisão de Seres, enquanto o Registro de Lobisomens e a Unidade de Captura de Lobisomens permaneceram subordinados à Divisão de Animais.

Várias criaturas extremamente inteligentes são classificadas como "animais" porque não conseguem superar suas naturezas bruxas. As acromântulas e as mantícoras são dotadas de linguagem, mas tentarão devorar qualquer humano que se aproxime delas. A esfinge fala somente em charadas e enigmas e se torna violenta quando se torna uma resposta errada. Sempre nas páginas a seguintes classificação de um animal continuar incerta, o fato será registrado em seu verbete.

Dragões

Mães dragão respiram por seus ovos para mantê-los aquecidos. Peidos primeiro do dragão, geralmente acompanhada de fumaça grossas e cinzentas, aparecem quando o dragão é em torno de seis meses de idade. No entanto, a capacidade de vôo é normalmente desenvolvido mais tarde, em torno de 12 meses, e o dragão não será totalmente maduro até que ele tenha dois anos. Enquanto a pele do dragão pode resistir a maioria das magias, como o feitiço, algumas magias podem afetar os dragões se visa o ponto certo, ou se lançar por várias pessoas ao mesmo tempo.

O dragão, provavelmente o animal mágico mais famoso do mundo, encontra-se entre os mais difíceis de esconder. A fêmea é em geral maior e mais agressiva do que o macho, embora ninguém deva se aproximar de nenhum dos dois exceto os bruxos com aptidão e treinamento excepcionais. O couro, o sangue, o coração, o fígado e o chifre do dragão têm grandes propriedades mágicas, mas seus ovos são considerados Artigos Não Comerciáveis Classe A. Existem dez espécies de dragão, embora se saiba que elas ocasionalmente se entrecruzam produzindo híbridos raros. Todos eles recebem classificação XXXXX (Mata bruxos/Impossível treinar ou domesticar), e se alimentam de cães de grande porte, até seres humanos. Não há criação oficialmente sancionada dos dragões como reprodutores dragão foi proibido pela Convenção da Warlocks de 1709.

As partes de dragões são muito utilizadas para vários fins: o couro do dragão é utilizado para a confecção de botas e luvas; das garras de um dragão se faz um pó que faz com que a pessoa que o ingeriu fique mais esperta por um tempo; o fígado do dragão é vendido na farmácia do Beco Diagonal por dezessete sicles trinta gramas, e pode ser utilizado para fazer poções ou em fins curativos; as cordas do coração de um dragão são utilizadas para fazer varinhas; as fezes de dragão também são utilizadas como fertilizante e são vendidas na farmácia do Beco Diagonal, também há conhecimento que existem 12 Usos do Sangue de Dragão, que são desconhecidos até hoje por Magizoológicos, que foi descoberto por Alvo Percival Wulfrico Brian Dumbledore. Abaixo está uma lista das dez raças primárias de dragões:



Hogwarts School-House Cup



- I. Barriga de Ferro Ucraniano
- II. Chifres Longos Romeno
- III. Dente de Víbora Peruano
- IV. Dorso Cristado Norueguês
- V. Focinho Curto Sueco
- VI. Meteoro Chinês
- VII. Negro das Ilhas Hébridas
- VIII. Olho de Opala
- IX. Rabo Córneo-Húngaro
- X. Verde Galês Comum

Pragas Mágicas

São seres que, na maioria das vezes, infestam lugares, como jardins e casas. Para cada uma das pragas mágicas, há algumas maneiras de expusá-las.

Os métodos foram criados a séculos por bruxas domésticas, que criam a cada geração, modos eficazes de combater cada uma dessas criaturinhas indesejáveis. Um dos bruxos que ajudou bastante, criando um guia para combater gnomos e fadas mordentes, foi Gilderoy Lockhart, que criou um livro conhecido, entitulado Guia de Pragmas Domésticas de Gilderoy Lockhart.

Outra figura que ajudou muito no combate a criaturas mágicas, foi Molly Prewett Weasley, que aprimorou os métodos já conhecidos, tornando a sua eficácia maior que o conhecido. Em cada família bruxa, há métodos diferentes, que são passados de mãe para filhas, chegam a ser tão tradicionais, que são insubstituíveis em casas e mansões bruxas de todo o mundo.

Bandinho

Descrição: Criatura que infesta as casas através de tábuas do soalho e rodapés. Geralmente anunciada por um fedor de decomposição, ele secreta uma substância que apodrece até as fundações da habitação em que se encontra. Parece uma espécie de amoeba, cor verde-escuro, tem aproximadamente de dez à quinze centímetros.

Como combatê-lo: Usando feitiços de limpeza, em casos extremos é necessário convocar a Subdivisão de Pragmas.

Besouro da Melancolia

Descrição: O besouro-da-melancolia é um inseto voador, cinzento, de corpo peludo; produz uma secreção que induz a melancolia e é usado como antídoto para a histeria causada pela ingestão das folhas de aliqueute. Sabe-se que esse besouro pode infestar colméias com efeitos desastrosos para o mel, pois ele libera o muco, que faz o mel ficar negro, com um cheiro péssimo. Ele faz ninho em lugares escuros e protegidos tais como o oco das árvores e grutas. Alimenta-se de urtigas.

Como Combatê-lo: Criaturas coloridas, como Oraqui-Oralá e Fiuums, espantam essa criatura pela aura destacada e influente para a agitação que as cores produzem no ser.



Hogwarts School-House Cup



Gnomo

Descrição: Os Gnomos são uma das pragas mais comuns em jardins, podem ser encontrados por toda a Europa e América do Norte. Eles não são como os trouxas pensam, com roupas enfeitadas e um gorro colorido.

Na verdade, gnomos são seres desprovidos de beleza, porém muito engraçados.

Possuem uma cabeçorra desproporcionalmente grande dura cheia de calobomos e careca, uma pele escura e grossa que lembra couro. Lembram uma batata.

Os Gnomos destroem o jardim se alimentando de flores, plantas, grama tornando os jardins devastados.

Como combatê-lo: Desgnomização, ou ter um furanzão

Chizácaro

Descrição: O chizácaro é um pequeno parasita de até um milímetro e meio de altura com a aparência de um caranguejo e dotado de grandes presas. É atraído pela magia e pode infestar o pêlo e as penas de criaturas como os crupes e agoureiros. Penetra também a habitação de bruxos e ataca objetos mágicos tais como varinhas, que ele rói gradualmente até o cerne mágico, ou então se instala em caldeirões sujos, onde engole qualquer restinho de poção. O chizácaro quando inchado por substâncias mágicas torna-se muito difícil de combater.

Como combatê-lo: Usando poções de limpeza, que podem ser encontradas facilmente em lojas, ou em casos extremos, a Subdivisão de Pragas Mágicas, do Departamento da Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas.

Fada Mordente

Descrição: Muitas vezes a fada mordente é confundida com uma fada verdadeira, embora seja uma espécie bem diferente. Como a fada, ela tem uma forma humana minúscula, mas é coberta de pêlos espessos e dotada de dois pares de pernas e braços. As asas da fada mordente são grossas, curvas e brilhantes, muito semelhantes às de um besouro, elas são encontradas em todo norte da Europa e América, preferindo climas frios. Põem até quinhentos ovos de cada vez e os enterram. Os filhotes nascem entre duas e três semanas depois.

As fadas mordentes possuem fileiras duplas de dentes afiados e venenosos. É preciso tomar um antídoto quando se é mordido.

Como combatê-la: Um leve e portátil fadicida.



Hogwarts School-House Cup



Rabicurto

Descrição: O rabicurto é demônio encontrado nas áreas rurais de toda a Europa, Rússia e América do Norte. Ele lembra um porquinho anão com pernas longas, rabo grosso e curto, e olhos pretos e miúdos. O rabicurto entra sorrateiro em uma pocilga e mama em uma porca normal ao lado dos seus filhotes. Quanto mais tempo ele é deixado em liberdade e quanto maior se torna, tanto maior a destruição na propriedade em que penetrou.

Como combatê-lo: O rabicurto é extraordinariamente rápido e difícil de capturar, mas se for afugentado até os limites da propriedade por um cão todo branco ele não voltará. O Departamento para a Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas (Subdivisão de Pragas) mantém uma dúzia de sabujos albinos para esse serviço.

Tolete

Descrição: O tolete teve origem na Escandinávia, mas hoje é encontrado em todo o norte europeu. Lembra um cogumelo carnudo e rosado coberto de pêlos ralos, negros e duros. Procriador prodigioso, ele cobre um jardim de tamanho médio em questão de dias. O tolete lança tentáculos vigorosos na terra em lugar de raízes à procura do seu alimento preferido, as minhocas. Por sua vez, ele é uma iguaria apreciada pelos gnomos, mas não tem nenhum outro uso conhecido.

Como combatê-lo: Aplicando o toleticida em seus tentáculos, para evitar a proliferação de mais indivíduos desta espécie, ou de modo mais simplório, cortando os tentáculos.

Cavalos Alados

Os cavalos alados existem no mundo inteiro. Há diferentes raças, entre elas a Abraxan (um palomino enorme e forte), o Etonon (castanha, popular na Grã-Bretanha e na Irlanda), a Graniana (cinzento e muito veloz) o Testrálio (negro, dotado de poder da invisibilidade e considerada portadora de azar por muitos bruxos).

Tal como no caso hipogrifo, exige-se que o dono de um cavalo alado lance sobre ele, periodicamente, um Feitiço Desilusório.

Os híbridos dos cavalos alados são pouco conhecidos, pela raridade, mas há conhecimento de que existam variados tipos, e que até mesmo que alguns deles sejam cavalos trouxas, que nasceram sem as enormes asas.

Os cavalos alados são usados para muitas coisas, desde o uso de carruagens voadoras, coisa muito utilizada nas escolas de bruxaria (como Beauxbatons). Também tem o uso mágico de seus excrementos, que servem para tipos variados de plantas, desde comuns até das trevas. Os cavalos são admirados a séculos pelos bruxos, desde a medievalidade antiga. Tímidos, os cavalos alados nunca deram muito trabalho para a Seção de Desinformação, já que os selvagens viviam longe de humanos, e isolados em montanhas, e florestas fechadas, onde o segredo de sua existência para os bruxos, prevalecia.



Hogwarts School-House Cup



Abraxan

O Abraxan, o maior dos Cavalos e mais resistente também. É marcado por movimentos bruscos e mais marcantes do que os outros, e sua forma física é dourada e brilhosa, com olhos vermelhos como um fogaréu.

Apesar de sua aparência rústica e dura, é dócil e facilmente domesticado. O Abraxan é herbívoro e tem preferência por cenouras e maçãs, e, para beber, somente uísque de malte. Pelo fato de seu habitat exigir um ambiente temperado e frio, é encontrado no Reino Unido, Bélgica e Áustria. Classificado como XX (Inofensivo/Pode ser domesticado).

Etonon

O Etonon, outra raça, é pigmentado num tom marrom-claro e facilmente confundido com um cavalo normal, mas não comercializado devido ao declínio de suas patas traseiras, o que facilita pulos e fugas rápidas.

Tem porte médio e a mesma alimentação do que o Abraxan, e é somente encontrado na Alemanha e a parte norte da Itália. Classificado como XXXX (Perigoso/Exige conhecimento especializado/Bruxo perito para enfrentar).

Granion

O Granion é acinzentado e de porte extremamente pequeno, como um pônei. Entretanto, sua velocidade é absolutamente inquestionável.

É lembrado e classificado como o mais veloz Cavalo Alado da espécie. Como um grande apreciador do clima tropical, vive na América Central, e alimenta-se de couve, alface e toma suco de uva ou melão. Classificado como XXX (Bruxo competente pode enfrentar).

Testrálio

Testrálio, é somente visto por quem já chegou perto da Morte ou teve um mínimo contato com seu véu.

Sua aparência é tristonha, negra e esquelética, e, na medida em que seu dono adquire a confiança desse animal, o vínculo aumenta, fazendo com que o Cavalo atenda aos pedidos do bruxo e ajude-o na locomoção.

São carnívoros e não tem preferências. Essa criatura é extremamente dócil e indefesa, sem coragem para atacar nenhum ser a não ser por sua própria defesa, assim como qualquer outro animal. Classificado como XX (Inofensivo/Pode ser domesticado).



Hogwarts School-House Cup



Novas Descobertas Magizoológicas

Nome: Elfo Bosquês

Classificação dada por mim: XXX

Origens: Bosques

Descrição: Diferente das criaturas comuns, o duende bosquês possui pernas alongadas, e veste pequenos trapos. Tem os pés longos e estreitos, o que ajuda em seus movimentos. Chega a ter cerca de um metro e meio, vive mau humorado. Tem leves conduras nas bochechas, e tem a especialidade de cuidar de plantas mágicas de todos os tipos. Agressivo com bruxos e trouxas, ataca com socos e chutes caso alguém se aproxime das plantas mágicas que ele cuida.

Nome: Corpo Salientado Brasileiro

Classificação dada por mim: XXXXX

Origens: Florestas Amazônicas

Descrição: Possui um corpo longo como de uma serpente, o que diferencia da maioria dos dragões. As escamas são resistentes a qualquer tipo de feitiços, também possui garras retráteis, utilizadas para agarrar seus alvos. Outra diferença vista é a sua cauda prênsil, que é maior do que a dos outros. Chocou-se de um ovo, uma cruz rara entre o Meteoro Chinês e o Dente de Víbora Peruano. Tem duas toneladas, e aproximadamente dez metros de altura, tem olhos azul safira, e as escamas são camufláveis. Não ataca humanos, se alimenta de bois, vacas e jacarés.

Nome: Timplus

Classificação dada por mim: XXX

Alimentação: Capim

Descrição: Cavalo de pêlos negros, com asas grandes e proporcionais para o seu corpo. Possui uma beleza extremamente exótica, creio que seja uma criatura das trevas, devido a sua habilidade. Raramente se vê eles voando, porque quando isso ocorre, ele atrai tempestades, que dificilmente são explicadas por trouxas.

Nome: Múmia, ou Ineri Egípcio

Classificação: XXXX

Descrição: Originada nos desertos, foi criada do mesmo modo que um ineri, é um corpo enrolado em bandagens, sem vida, mortos-vivos reanimados por antigos faraós, para que guardassem seus tesouros, assim como as esfinges. Vivem em bandos de até cinco múmias, são extremamente agressivas e possuem medo de feitiços de fogo, e de luz. Considerada uma criatura das trevas, também já chegou a servir bruxos das trevas, para guardar cofres e mansões. Se alimenta de carne humana, e o ponto fraco é suas bandagens, que dão estrutura ao corpo fraco por dentro. Foi extraviada para os cinco cantos do mundo, vendida de forma ilegal, dentro de caixões. Artigo Não Comerciável Classe A, pelo extremo perigo.



Hogwarts School-House Cup



Nova Criatura

Nome: Peixe Metamorfo

Classificação dada por mim: XXX

Origem: Mar Negro

Alimentação: Algas

Descrição: Peixe de porte médio, de quinze centímetros, com escamas cor-escarlate. Ele possui a habilidade de ficar invisível, e tomar a forma de outros peixes maiores, quando ameaçado. Aparentemente é um peixe comum, visto por trouxas, e é difícil de ser encontrado. Na minha expedição, eu encontrei apenas três destes, imagino que seja raro.

Feitiços de Trato das Criaturas Mágicas

Os feitiços magizoológicos podem variar de efeitos, podem ser ofensivos ou não. Foram criados recentemente por um grupo de bruxos especializados, para que as criaturas mágicas pudessem ser tratadas de modo prático, eliminando grande parte do tempo que perdiam manualmente.

É uma área da magia específica apenas para o trato, tendo efeito apenas nas criaturas mágicas. Klauseph Bouviatt foi o responsável pela aprimoração dos feitiços, criando movimentos específicos e brandos.

Há séculos, bruxos magizoológicos tiveram muito trabalho, já que muitas das criaturas eram agressivas, ou até mesmo possuíam seus mecanismos de defesa, que dificultava o trato tão admirado. A Seção de Desinformação foi co-capitã também, no auxílio da criação destes feitiços, que foram experimentados há meses, até que houvesse totais resultados benéficos. Alguns dos feitiços, podem atordoar, acalmar, extrair muco magicamente, e aprisionar, tendo efeito exclusivo para criaturas mágicas.

E então, para finalmente auxiliar aqueles que trabalham arduamente, tanto no Departamento Para a Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas, que há anos servem bruxos de todas as classes sociais, de diferentes patamares, foram criados os feitiços que serão citados seguidamente.

Alarte

Nome: Feitiço Alarmador

Efeito: A varinha do bruxo emite um som parecido com o de uma sirene. Pode ser revertido se pronunciado novamente. (tem efeito na maioria das criaturas, por serem sensíveis ao som)

Cor do Lampejo: Não possui, apenas um flash.

Ano: Primeiro.

Classificação: Neutro.

Tipo: Efeito.

Aqua Erupto

Nome: Feitiço de Propulsão Aquática

Efeito: Cria um grande jato de água capaz de apagar um incêndio ou enfrentar criaturas de fogo.

Cor do Lampejo: Não possui.



Hogwarts School-House Cup



Ano: Quarto.
Classificação: Elementar.
Tipo: Corpóreo.

Arania Exumae

Nome: Feitiço Repelente de Aranhas

Efeito: Dissemina qualquer espécie de aranha, conjurada ou em seu estado real (lembre-se que a disseminação ocorre conforme seu tamanho, como por exemplo: você está no primeiro ano e quer repelir uma caranguejeira. Você poderá apenas repelir uma aranha de jardim). (Ao decorrer dos anos, repele acromântulas de variados tamanhos)

Cor do Lampejo: Prateado.

Ano: Segundo.

Classificação: Neutro.

Tipo: Efeito.

Cabeça-de-Bolha

Nome: Feitiço de Conjuração Bolhuda

Efeito: Cria uma bolha em sua boca para que você possa respirar de baixo d'água ou em locais com gases venenosos. (Para escapar das toxinas de criaturas venenosas)

Cor do Lampejo: Não possui.

Ano: Quarto.

Classificação: Elementar.

Tipo: Corpóreo.

Collare Corpus

Nome: Feitiço Fixador de Corpos

Efeito: Fixa uma parte do corpo do oponente a qualquer superfície que esta esteja tocando. O contrafeitiço é Finite Incantatem. (Pode livrar alguém de criaturas agressivas, podendo grudar o pé delas no chão, por exemplo)

Cor do Lampejo: Prateado.

Ano: Quinto.

Classificação: Neutro.

Tipo: Efeito.

Confundus Animalis

Nome: Feitiço para Confundir Criaturas Mágicas.

Efeito: Ao atingir criaturas mágicas pouco agressivas, como bezerro apaixonado e semivisos, faz com que eles ignorem a presença humana em torno de si por cinco minutos.

Cor de Lampejo: Amarelo.

Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.

Tipo: Efeito.

Criaturis Revelio

Nome: Localizador de Criaturas Mágicas

Efeito: Projeta um pequeno mapa no ar, com pontos luminosos, indicando criaturas mágicas em uma área de até quinze metros.

Cor do Lampejo: Não possui.

Ano: Quarto.

Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.

Tipo: Efeito.



Hogwarts School-House Cup



Enjaulis Aquaticus

Nome: Rede para Criaturas Mágicas aquáticas.

Efeito: Cria uma pequena rede aquática, podendo ser usada apenas debaixo d'água, que serve para aprisionar criaturas aquáticas como kappas e grindylows.

Cor de lampejo: Não possui.

Ano: Quinto.

Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.

Tipo: Efeito.

Expecto Exumae

Nome: Feitiço Expulsório de Fantasmas

Efeito: Faz com que um escudo impactante afaste um fantasma e disperse-o (lembre-se que a intensidade do feitiço aumenta conforme a experiência adquirida nos anos).

Cor do Lampejo: Prateado. (Para criaturas fantasmagóricas)

Ano: Terceiro.

Classificação: Neutro.

Tipo: Efeito.

Extractus Mucus

Nome: Extrator de Muco

Efeito: Ao tocar o verme cego/lesmalenta em seu estágio final, cria uma espécie de canal mágico da boca do animal até um recipiente, transferindo o muco lentamente.

Cor do Lampejo: Verde.

Ano: Segundo Ano.

Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.

Tipo: Efeito.

Glacius

Nome: Feitiço de Congelamento

Efeito: Conjura um longo jato de ar extremamente frio da ponta da varinha, capaz de congelar recipientes com água em questão de segundos. A partir do sexto ano, pode ser usado para congelar o sangue em pessoas e animais, mas com um tempo de exposição maior. (Para afugentar criaturas flamejantes)

Cor do Lampejo: Não possui.

Ano: Quarto.

Classificação: Elementar.

Tipo: Corpóreo

Imobilus

Nome: Feitiço Desacelerador de Movimentos

Efeito: Faz com que PEQUENAS CRIATURAS sejam sujeitas a um "slow-motion". O feitiço dura apenas cinco minutos. (Para insetos mágicos, como besouro da melancolia, gira-gira e pragas mágicas)

Cor do Lampejo: Azulado.

Ano: Terceiro.

Classificação: Neutro.

Tipo: Efeito.

Invertio Statum

Nome: Feitiço Lançador de Gnomos



Hogwarts School-House Cup



Efeito: Faz com que cordas invisíveis se agarrem aos tornozelos dos gnomos, para atirá-los longe. Precisa de giros corporais do bruxo, já que o feitiço é contínuo, e o gnomo precisa ficar tonto.

Cor do Lampejo: Incolor.

Ano: Terceiro.

Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.

Tipo: Efeito.

Lumus Solem

Nome: Feitiço Iluminador Solar

Efeito: Possui o mesmo efeito do feitiço "Lumus". Contudo, a luz é mais forte, podendo até cegar alguém se este estiver muito próximo. (Para criaturas que tenham pouca resistência a luminosidade)

Cor do Lampejo: Não possui.

Ano: Primeiro.

Classificação: Neutro.

Tipo: Efeito.

Obscuro

Nome: Feitiço de Conjuração do Véu Negro

Efeito: Cria um véu negro sobre algo. O véu não é grande, e só pode ser retirado por meios mágicos. (Ótimo feitiço para ocultar criaturas mágicas de porte pequeno, como domésticas)

Cor do Lampejo: Não possui.

Ano: Sexto.

Classificação: Neutro.

Tipo: Corpóreo.

Relaxo

Nome: Feitiço Acelerador Aquático Aquecido

Efeito: Cria uma corrente d'água (embaixo d'água) aquecida, podendo até queimar alguma parte de um ser vivo conforme sua temperatura. (Para criaturas aquáticas, caso sejam agressivas)

Cor do Lampejo: Não possui.

Ano: Terceiro.

Classificação: Elementar.

Tipo: Corpóreo.

Repellum Fatum

Nome: Feitiço Repelente de Fadas Mordentes

Efeito: Lança pequenos projéteis em fadas mordentes, causando atordoamento. Possui um efeito inferior a Fadicida.

Cor de Lampejo: Roxo.

Ano: Terceiro.

Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.

Tipo: Efeito.

Repellum Tronquillus

Nome: Feitiço Repelente de Tronquilhos

Efeito: Conjura um pequeno globo que se prende ao corpo do tronquilho, isolando-o.

Cor de Lampejo: Azul.



Hogwarts School-House Cup



Ano: Terceiro.
Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.
Tipo: Corpóreo.

Salvio Diabretis

Nome: Feitiço Protetor Antidiabretes.

Efeito: Cria uma espécie de barreira em torno do usuário, tendo efeito apenas para impedir que o diabrete tenha contato físico. Dura três minutos.

Cor do Lampejo: Não possui.

Ano: Quarto.

Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.

Tipo: Efeito.

Silencio

Nome: Feitiço Silenciador

Efeito: Inibe o oponente de falar por certo período de tempo. (Para criaturas que usufruem da intensidade sonora)

Cor do Lampejo: Não possui.

Ano: Terceiro.

Classificação: Neutro.

Tipo: Efeito.

Trapalhatus Sentintum

Nome: Feitiço dos Três Sentidos

Efeito: Atrapalha a visão ou olfato de uma criatura mágica por cinco minutos, para fuga.

Cor do Lampejo: Cinza.

Ano: Sexto.

Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.

Tipo: Efeito.

Víperatius

Nome: Feitiço Impactante para Serpentes Mágicas

Efeito: Causa impacto a serpentes mágicas. de variadas espécies.

Cor de Lampejo: Verde.

Ano: Segundo.

Classificação: Trato das Criaturas Mágicas.

Tipo: Efeito.

Animais Fantásticos de Estimação

Muitos alunos de Hogwarts tem dúvidas de como tratar seus queridos bichinhos de estimação. Acabam perdendo, ou jogando fora o folheto informativo de primeiros tratos, coisa muito comum. Os pets vem conquistando bruxos há séculos, desde os tempos da Idade Média, onde bruxas tinham variados tipos de animais, e algumas mais específicas com o meio-amasso (cruza de um gato comum com um amasso).

Outra dúvida frequente, é: "Como deve ser a minha escolha?". É claro, que o seu gosto vem em primeiro lugar, então, pesquise, e tente saber mais sobre o seu futuro animal de estimação. Alguns bruxos preferem animais que não sejam dotados de magia, como sapos, gatos e corujas, que são comuns há séculos. Também existem os mais excêntricos, que preferem criaturas mágicas, como fiuums, crupes e fadinhas. Lembrando que as criaturas



Hogwarts School-House Cup



mágicas que servem de estimação, só devem ser escolhidas até a classificação XXX, e nem todas são permitidas.

As dúvidas são desde a alimentação, até o modo que devem ser tratados. Alguns animais de estimação mágicos, requerem atenção dobrada, já que precisam de feitiços para protegê-los, como desilusórios. Ninguém quer correr a desventura de perder o seu bichinho, não é? As requisições pedidas pelo Ministério da Magia vem aumentando a cada dia, para que os trouxas nunca saibam da existência das criaturas mágicas. Nunca foi de tanto trabalho para a Seção de Desinformação, já que os alunos eram supervisionados pelos seus pais, a quem eram encarregados pelos feitiços. Já alunos que nasceram trouxas, buscam lojas específicas para tratar do assunto.

Gato

Descrição: Bichanos felpudos, requerem muita atenção. Adoram carinhos, são astuciosos e vivem atrás de coisas que se movem, e lhe atraem. Adoram carne fresca, para alimentar seus hábitos selvagens, lembrando que esse petisco deve ser concedido apenas algumas vezes! Nunca deixe de alimentá-lo com rações, que podem ser compradas em lojas específicas.

Coruja

Descrição: Graciosas aves rapinas, são escolhidas geralmente por bruxos que gostam de compartilhar cartas entre familiares e amigos. Se alimentam de camudongos, outras de insetos como grilhos, e algumas de frutas e sementes. Gostam de sair a noite para a caça, adoram carinhos, e a sua personalidade pode variar, sendo arisca ou dócil, dependendo do tratamento de seus donos. Nunca deixe de libertar a sua coruja a noite, e solte-a de vez em quando da gaiola, para que ela fique em seu antebraço, ou em pequenos galhos próximos de si, caso esteja no comunal.

Sapo

Descrição: Anfíbios saltadores, estão sempre caçando insetos como moscas para se alimentar. São mais escolhidos por bruxos excêntricos que gostam de diferenciar nas escolhas. Podem viver dentro de pequenas caixas, mas estão sempre fugindo de seus donos. É um animal que necessita muito de cuidados, já que nem todos os bruxos gostam de sapos, e gosta de fugir para lugares improváveis.

Amasso

Descrição:

Um pequeno felinóide com o pêlo pintado ou malhado, grandes orelhas e o rabo igual ao do leão, o amasso é inteligente, independente e, por vezes, agressivo, embora quando se afeiçoa a um bruxo ou bruxa ele se torne um excelente bichinho de estimação. O amasso tem uma capacidade excepcional de detectar pessoas suspeitas ou indesejáveis, e seu dono pode confiar que o animal o levará a salvo até em casa se ele se perder. O amasso tem até oito filhotes em uma ninhada e pode cruzar com gatos. É preciso tirar licença para se ter um animal desses (como no caso dos fiuuns e dos crupes), porque eles têm uma aparência diferente o bastante para atrair o interesse dos trouxas.



Hogwarts School-House Cup



Curiosidades:

Um fato interessante é que muitos bruxos optam por realizar a cruza entre um gato comum e um amasso, pois assim ele pode passar despercebido pelos trouxas e pode ter algumas das qualidades dos amassos. Mesmo sendo uma experiência interessante, alguns magizoologistas não apoiam esta cruza entre espécies pois eles afirmam que isso compromete o poderio mágico da raça.

Claberto

Descrição:

Criatura arbórea, que lembra uma cruza de mico com sapo. Sua característica mais marcante é uma enorme pústula no meio da testa que fica vermelha e faísca quando o bicho percebe um perigo. Precisa de feitiços desilusórios. Se alimenta de pequenos insetos, adoram ficar pendurados em pescoços, e são muito brincalhões. Gostam de passear em jardins, para caça e comunicação com outros de sua espécie, não necessitam ficar presos em jaulas, já que são obedientes, e muito fiéis aos donos.

Curiosidades:

Margareth, a insana, uma bruxa das trevas que viveu na antiguidade e que tinha tendências para a loucura, criou uma colônia enorme de clabertos e manteu-a sob seus maus tratos, preferindo não utilizar feitiços de desilusão nas criaturas pois acreditava que elas iriam obedecer às suas ordens excêntricas de manter-se em segredo. Os clabertos, como criaturas muito inteligentes, não obedeceram à bruxa maligna e fugiram de seu covil, revelando-se para uma multidão de trouxas num dia ensolarado, em um parque. Foi preciso uma trupe de obliviadores experientes para alterar a memória dos trouxas que girtavam veementemente ter visto um macaco-sapo.

Crupe

Descrição:

É quase certo que seja um cão criado por magia porque é muito leal aos bruxos e feroz com os trouxas. É um grande comedor de refugo, ingere qualquer coisa desde gnomo a pneus velhos. A licença para se ter um crupe pode ser obtida no Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas após um simples exame para comprovar que o bruxo interessado é capaz de controlar o animal nas áreas habitadas por trouxas. dono é também obrigado por lei a cortar o rabo dele, com um Feitiço de Corte indolor, entre a sexta e a oitava semanas de vida para que o crupe não chame a atenção dos trouxas. Se alimenta de carne, e ração.

Curiosidades:

Na antiguidade, quando não era preciso autorização para obter-se um crupe, bruxos defensores da puzera do sangue mágico treinavam esses animais para atacar trouxas somente por crueldade e diversão. Os crupes também eram utilizados para realizar a antiga desgnomização nos jardins de casas bruxas, mas este método era demasiado bruto e deixava manchas de sangue difíceis de tirar na grama, então foi abolido.



Hogwarts School-House Cup



Dedo-Duro

Descrição:

O jobberknoll (dedo-duro) (encontrável ao norte da Europa e nas Américas) é uma minúscula ave azul, toda sarapintada, que se alimenta de pequenos insetos. Não produz som algum até a hora de morrer quando deixa escapar um grito longo formado por todos os sons que ouviu durante a vida, regurgitados de trás para a frente. As penas do dedo-duro são usadas em Soros da Verdade e Poções da Memória. Se alimenta de pequenos insetos, e grãos.

Curiosidades:

Na época do Conselho dos Bruxos, costumavam utilizar dedos-duros para gravar julgamentos e depois exterminá-los, utilizando tradutores para rever a conversa que ocorrera, mas a técnica foi abolida pois as aves, assim como os Pomorins, estavam entrando em extinção. Por sorte, pararam de utilizar estas criaturas antes que fosse impossível recuperar a população de dedos-duros.

Diabinho

Por vezes é confundido com o diabrete. Os dois têm a mesma altura (entre quinze e vinte centímetros), embora o diabinho não seja capaz de voar como o diabrete e nem seja tão colorido (o diabinho normalmente varia de marrom-escuro a preto). No entanto, ambos têm o mesmo senso de humor

grotesco. Seu terreno preferido é úmido e pantanoso, e com frequência é visto próximo às margens de rios onde se diverte empurrando e fazendo tropeçar os incautos.

Curiosidades:

O diabinho se alimenta de pequenos insetos e tem hábitos de acasalamento muito semelhantes aos das fadas, embora não teça casulos; seus filhotes nascem totalmente formados com cerca de dois centímetros e meio de altura.

Elfo Doméstico

Elfos domésticos são criaturas mágicas que servem os bruxos, sendo fiéis a seus senhores ou às instituições nas quais trabalham. A propriedade sobre o elfo não é oficialmente licenciada. Quando cometem alguma indiscrição em relação aos donos, como falar mal deles ou desobedecê-los de alguma forma, elfos domésticos se auto-flagelam, como forma de punição, além de que se ordenados, podem se suicidar. Consideram servir à família que os possui um dever sagrado que não deve ser remunerado. Seus descendentes também servem a mesma família.

Curiosidades:

A maior vergonha para a maioria dos elfos domésticos é receber uma roupa, pois significa que estão livres e podem deixar a casa para sempre. Geralmente isto acontece quando eles falharam em servir seus mestres, uma imensa ofensa para a raça.



Hogwarts School-House Cup



Fada

Descrição: A fada é um animal pequeno e decorativo mas de pouca inteligência. É usada ou conjurada com frequência pelos bruxos para servir de enfeite na decoração e, em geral, habita as matas e os alagadiços. A fada varia de dois centímetros e meio a doze centímetros e meio de altura, tem corpo, cabeça e ombros minúsculos e humanóides, mas também grandes asas como as de um inseto que podem ser transparentes ou multicoloridas conforme sua espécie. A fada é dotada de fraco poder mágico que ela usa para deter predadores tais como o agoureiro. Tem uma natureza rixenta mas, sendo excessivamente vaidosa, torna-se dócil sempre que é chamada a servir de ornamento.

Curiosidades:

Antes mesmo do grande incidente com os clabertos, Margareth, a insana, já promovera, por pura crueldade de loucura, brigas de fadas. As criaturas, por não seres dotadas de grande inteligência, eram incentivadas pela bruxa a competir fisicamente para disputar quem era a mais bonita de todas e elas, como podes seres vaidosos e persuasíveis, cediam às ordens da bruxa, que as observava matarem-se por puro prazer.

Fium

Descrição:

Ave africana com a plumagem extremamente colorida; pode ser laranja, rosa, verde-clara ou amarela. Há muitos anos o fium fornece penas para canetas de luxo bem como põe ovos com desenhos em cores vivas. A princípio prazeroso, o canto desta ave acaba levando quem o escuta à loucura, por isso ela é vendida com um Feitiço Silenciador que exige um reforço mensal. Seus donos precisam tirar uma licença para tê-la pois a ave deve ser cuidada com responsabilidade. Se alimenta de grãos.

Curiosidades:

Há boatos de que a insanidade de Margareth, a insana, surgiu quando ela ouviu o canto de vários fiums ao mesmo tempo.

Furanzão

Descrição:

O furanzão é encontrado na Grã-Bretanha, Irlanda e América do Norte. Assemelha-se a um furão de grande porte na maioria das espécies, exceto pelo fato de que é capaz de falar. Uma conversa propriamente dita, porém, ultrapassa a capacidade do furanzão, que tende a se limitar a frases curtas (e, em geral, grosseiras) ditas num fluxo quase contínuo. Ele vive principalmente sob a terra onde persegue os gnomos, mas também se alimenta de toupeiras, ratos e outros roedores.

Pufoso

Descrição:

O pufoso é encontrado no mundo inteiro. De forma esférica, coberto por pêlos macios cor de caramelo, é uma criatura dócil que não se importa de ser afagado ou atirado para todo lado. É fácil de cuidar e emite um zumbido quando está satisfeito. A intervalos, ele estica para



Hogwarts School-House Cup



fora uma língua longa, fina e rosada que serpeia pela casa em busca de comida. O pufoso come qualquer coisa desde sobras de comida até aranhas, mas revela preferência especial por enfiar a língua no nariz dos bruxos adormecidos e comer as melecas que encontra. Essa tendência tornou-o muito querido pelas crianças bruxas há várias gerações, e ele continua sendo um bichinho de estimação muito popular.

Curiosidades:

Por muitas e muitas décadas, os bruxos se perguntam como criar o mau hábito do pufoso de tomar água do vaso sanitário. A resposta é simples: só é lançar um Feitiço Repele-Bichos no vaso que ele não se aproximará mais o funcionamento do aparelho continuará normal.

Oraqui-Oralá

Descrição: ave roliça, de penas fofas e incapaz de voar, se destaca pelo seu método de fugir do perigo. Ele desaparece em meio a uma nuvem de penas e reaparece em outro lugar (a fênix tem essa mesma capacidade). Se alimentam de grãos, e frutas.

Curiosidades:

O interessante é que no passado os trouxas conheciam perfeitamente a existência do oraqui-oralá, embora lhe dessem o nome de "dodo". Por não perceberem que a ave podia desaparecer quando queria, os trouxas acreditaram que tivessem provocado a extinção da espécie por caçá-la em demasia. Se alimenta de frutas.

Pelúcio

Descrição:

O niffler (pelúcio) é um animal britânico. Fofo, preto, de focinho longo, essa criatura que faz tocas subterrâneas tem predileção por tudo que brilha. Ele é muitas vezes criado por duendes para cavar as profundezas da terra em busca de tesouros. Embora este animal seja manso e até capaz de se afeiçoar, é muito destrutivo e jamais deve ser mantido dentro de casa. Ele vive em covas que podem atingir seis metros de profundidade e tem de seis a oito filhotes em cada ninhada.

Curiosidades:

Até os dias de hoje, Esquadrões de Busca e Apreensão de Objetos Proibidos, à mandado do Ministério da Magia, utilizam Pelúcios em suas jornadas, para auxiliar a encontrar objetos que podem estar encantados com feitiços anti-convocatórios.



Hogwarts School-House Cup

