- Teoría: **Clasificación de las CM según su peligrosidad**  
X: Criaturas aburridas y altamente inofensivas.   
XX: Criaturas inofensivas que pueden llegar a ser domesticadas.   
XXX: El grado de peligrosidad aumenta un poco, pero con suficientes conocimientos se pueden domesticarse.   
XXXX: Criaturas peligrosas que requieren ciertos conocimientos, a pesar de ello pueden manejarla buenos magos.   
XXXXX: Criaturas con las que no se puede tratar, conocidas por haber asesinado a algún mago.  
  
- Teoría: **La clasificación de "Ser"**  
La clasificación de un ser se divide en tres partes:  
1. B. Muldon, presidente del Consejo de Brujos en el siglo XIV dijo que algo que camine sobre dos piernas se podía llamar "Ser".  
2. La sucesora de Muldon, Sra. Elfrida Dag, declaró que "Ser" serían los que hablen el lenguaje humano.  
3. En 1811, G. Stump, Ministro de Magis, dijo que sería "Ser" cualquier criatura que tenga inteligencia para comprender las leyes de la comunidad mágica y de la magia, y aceptar su responsabilidad.  
Entonces, definimos ser como criatura que comprende las leyes del MM y comparte la responsabilidad que implica su uso.  
  
- Teoría: **Cantos de los pájaros más importantes**  
El Jobberknoll, que vive como un canario, no canta durante su vida. Cuando va a morir, canta todo lo escuchado.  
El canto del Augurey predice la lluvia.  
El Fwopper puede llegar a volver loco a los que lo escuchan prolongadamente, aunque es bonito y nada estridente.  
El fénix modifica la capacidad que tiene alguien para afrontar algo. Depende de la persona puede que se eche hacia atrás, o afrontarlo con todo el valor que es capaz de tener.

- Teoría: **Abraxan**

Clasificación: XXXXX

Es una especie de caballo volador inmensamente poderoso. Guía los carruajes de la Academia Beauxbatons. Sólo bebe Whisky de malta puro.

- Teoría: **Acromántula**Clasificación: XXXXX  
La acromántula es una monstruosa araña de ocho ojos que puede hablar con las personas. Es originaria de Borneo, donde habita en la jungla impenetrable. Sus características distintivas incluyen un grueso pelo negro que cubre su cuerpo; unas patas cuya envergadura puede alcanzar hasta cuatro metros y medio; sus pinzas, que producen un chasquido peculiar cuando la acromántula está excitada o enfadada; y una secreción venenosa. Esta criatura es carnívora y prefiere las presas grandes. Teje su tela con forma de cúpula sobre la tierra. La hembra es más grande que el macho y puede depositar hasta cien huevos en una puesta. Suaves y blancos, son tan grandes como pelotas de playa. La incubación dura de seis a ocho semanas. Los huevos de acromántula han sido designados Bienes No Comerciables de Clase A por el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas, lo que significa que su importación o venta se castiga con severidad.  
Se cree que estos animales fueron creados por magos, posiblemente con la intención de que custodiaran moradas o tesoros, como ocurre a menudo con los monstruos criados mágicamente. Aunque poseen una inteligencia casi equiparable a las personas, es imposible adiestrarlas, pues son muy peligrosas tanto para los magos como para los muggles. El primer ejemplar de acromántula fue visto en 1794.Ciertas fuentes hablan de una colonia de acromántulas que se habría establecido en Escocia. Esos rumores están sin confirmar.  
  
- Teoría: **Ashwinder**Clasificación: XX  
La ashwinder nace cuando se deja arder un fuego mágico demasiado tiempo sin controlarlo, o si se autofertilizan, ya que son hermafroditas. Son serpientes delgadas, de color verde pálido y con ojos de un rojo resplandeciente. Suelen dejar un rastro de cenizas cuando se desplazan. La ashwinder vive solamente entre cuarenta minutos una hora. Durante ese plazo busca un lugar oscuro y cerrado donde poner sus huevos, y después de desintegra en forma de polvo. Los huevos de la ashwinder son de color rojo brillante e irradian un calor intenso. Prende fuego a la casa en cuestión de minutos a menos que se los encuentre y congele con un encantamiento adecuado (gelatus). Las ashwinders se encuentran por todo el mundo. Sus huevos se usan en muchos tipos de pociones, como pimentónicas, etc.  
   
- Teoría: **Augurey**Clasificación: XX  
Es también conocido como "fénix irlandés". El augurey es nativo de Gran Bretaña e Irlanda, pese a que algunas veces aparece en otros lugares del norte de Europa. Es un pájaro de aspecto delgado y apesadumbrado, y su plumaje es negro verdoso; se diría que parece un buitre pequeño y desnutrido. Estos pájaros están despiertos mientras y antes de llover, y en verano se mantienen en un estado estivación (hibernación pero en verano). Come insectos o bichos como Bowtruckles y Hadas (las Hadas no son bichos pero se presupone). Habitan en zarzas y espinos, donde anidan, los cuales tienen forma de lágrima ovalada. Tiene un canto muy bajo y bastante temblorizo. Con las plumas de los Augureys se hacen abrigos impermeables y paraguas, ya que repelen muchos tipos de líquidos (esto se debe a que sus plumas son impermeables). Los Augureys son susceptibles a ser infestados por los Chizpurfle (algo como pulgas que solo se alimentan de magia). Los Augureys se utilizan para ayudar en la predicción meteorológica.  
  
- Teoría: **Basilisco**Clasificación: XXXXX  
También conocido como "rey de las serpientes". El primer basilisco del que hay constancia fue criado por Herpo el Loco, un mago tenebroso de Grecia que hablaba pársel. Después de muchos experimentos, Herpo descubrió que de un huevo de gallina incubado por un sapo salía una serpiente gigantesca dotada de poderes extraordinariamente peligrosos. El basilisco es una serpiente verde brillante que puede alcanzar más de quince metros de largo. El macho luce una pluma escarlata sobre la cabeza. Tiene colmillos excepcionalmente venenosos, grandes, curvados y amarillos. Pero su arma más mortífera es la mirada. Cualquier que mire directamente a sus grandes ojos amarillos morirá al instante. Si la cantidad de comida es suficiente (el basilisco se alimenta de todos los mamíferos y pájaros de y de mayoría de los reptiles), puede llegar a vivir muchísimos años. Se cree que el basilisco de Herpo el Loco vivió cerca de novecientos años. La cría de basiliscos es ilegal desde la Edad Media, aunque la práctica se puede ocultar fácilmente sacando el huevo que estaba debajo del sapo cuando aparecen los empleados del Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas. Sin embargo, puesto que nadie puede controlarlos excepto los hablantes de pársel, los basiliscos resultan tan peligrosos para los magos tenebrosos como para cualquier otro. No se han visto basilisco en Gran Bretaña desde hace cuatro siglos. El canto del gallo puede ser mortal para el basilisco. Si una persona mira a los ojos del basilisco a través de algo (reflejo de agua, un espejo, un fantasma, una cámara de fotos...) no muere, si no que queda petrificado.  
  
- Teoría: **Billywig**Clasificación: XXX  
El Billywig es un insecto que vive en Australia. Mide entre 1m y 25 cm de largo. Su color de piel es azul. Gracias a su velocidad no es detectado por muggles hasta que los pican. Tienen alas en la parte superior de la cabeza. En su tórax tiene un Aguijón. Es largo y fino, y su picadura provoca mareaos seguidos de levitación. Un exceso de picaduras puede provocar que la víctima flote incontroladamente, y si se produce una alergia grave, puede estar flotando permanentemente. Su aguijón se usa para elaborar pociones.

- Teoría: **Bola de fuego Chino**Clasificación: XXXXX  
También llamado "dragón león". El único dragón oriental que existe tiene un aspecto especialmente llamativo. De escamas suaves y escarlatas, tiene una hilera de astas doradas alrededor de la cara, un hocico chato y ojos sumamente protuberantes. El bola de fuego se ganó ese nombre por la llama con forma de hongo que sale de sus narinas cuando está enfadado. Pesa entre dos y cuatro toneladas, y la hembra es más grande que el macho. Los huevos son de un carmesí brillante moteado de amarillo dorado y las cáscaras, muy estimadas en la hechicería china. El bola de fuego es agresivo, pero más tolerante con sus congéneres que la mayoría de los dragones; algunas veces acepta compartir su territorio con otros dos bolas de fuego. Aunque puede comer casi todos los mamíferos que se conocen, prefiere cerdos y seres humanos.  
  
- Teoría: **Bowtruckle**Clasificación: XX  
El bowtruckle es un guardián de árboles que se encuentra principalmente en el oeste de Inglaterra, el sur de Alemania y algunos bosques escandinavos. Es muy difícil divisarlos, ya que son pequeños: su altura máxima es de veinte centímetros; aparentemente están hechos de corteza y ramitas, y tienen dos pequeños ojos de color castaño. El bowtruckle, que come insectos, es una criatura pacífica y muy reservada, pero, si atacan el árbol donde vive, no es raro que salte sobre el leñador y trabajador forestal que intente dañar su hogar y trate de arrancarle los ojos con sus dedos largos y puntiagudos. El ofrecimiento de unas cochinillas aplacará al bowtruckle lo suficiente para que un mago o una bruja puedan sacar madera de varita de árbol.  
  
- Teoría: **Bunbimuns**Clasificación: XXX  
Se encuentran en todo el mundo. Dada su habilidad para escurrirse entre las tablas del suelo y por detrás de los zócalos, constituyen unas plagas en las casas. La presencia de esta criatura es habitualmente delatada por una emanación de olor a podrido. El bunbimun exuda un secreción que pudre todos los cimientos de la vivienda en la que se encuentra. Un bunbimun en reposo parece un pedazo de hongo verdoso con ojos, aunque cuando se asusta, se escabulle deprisa con sus numerosas patas larguiruchas. Se alimenta de la suciedad. Unos encantamientos limpiadores pueden erradicar una plaga de bundimuns de una casa; aunque, si se permite que se extienda más de la cuenta, hay que ponerse en contacto con el Departamento de la Regulación y Control de las Criaturas Mágicas (Subdivisión de Plagas) antes de que la casa se desplome. Las secreciones del bundimun se usan diluidas en ciertos fluidos mágicos de limpieza.

- Teoría: **Cangrejo de Fuego**Clasificación: XXX  
Pese a su nombre, el cangrejo de fuego se asemeja mucho a una tortuga con un caparazón cubierto de joyas. En su nativa Fiji, una extensión de costas se ha convertido en reserva para protegerlos tanto de los muggles, a quienes podría tentar el valioso caparazón, como de magos sin escrúpulos, pues los hay que utilizan los cangrejos como calderos de lujo. Sin embargo, el cangrejo de fuego tiene su propio sistema de defensa: cuando lo atacan, lanza llamas por el extremos posterior. Los cangrejos de fuego se exportan como mascotas, pero es necesaria una licencia especial.  
  
- Teoría: **Centauro**Clasificación: XXXX  
Los centauros tienen cabeza, torso y brazos humanos unidos a un cuerpo de caballo que puede tener cualquiera de los diversos colores de las razas equinas. Al ser inteligentes y capaces de hablar, no se les puede llamar bestias; pero a petición propia, han sido clasificados de esa forma por el Ministerio de Magia. No existen centauros hembra. El centauro es un habitante de los bosques. Se cree que aparecieron en Grecia, aunque ahora hay comunidades de centauros en muchos países de Europa. Las autoridades mágicas de todos ellos han establecido zonas donde no pueden ser molestados por los muggles. Sin embargo, los centauros se las apañan muy bien sin la protección de los magos, ya que tienen sus propios medios para ocultarse de los seres humanos. El mundo de los centauros está envuelto en misterio. En general, desconfían tanto de los magos como de los muggles y, a decir verdad, no les encuentran muy diferentes. Viven en manadas de entre diez y cincuenta miembros. Tienen fama de estar muy versados en materias de curación mágica, adivinación, arquería y astronomía.  
  
- Teoría: **Chizpurfle**Clasificación: XX  
Los chizpurfles son pequeños parásitos de medio centímetro de alto; se parecen a los cangrejos y poseen unos colmillos considerables. La magia los atrae, y pueden infestar el pelaje y plumaje de criaturas como los crups y los augureys. También pueden entrar en las viviendas de los magos y atacar objetos mágicos, como las varitas: las roen hasta la médula en busca de su fuente de poder mágico; o, si no, se instalan en calderos sucios y se dan un festín con la poción residual. Aunque los chizpurfles son fáciles de destruir con cualquier gama de pociones patentadas que hay en el mercado, las infestaciones graves pueden requerir una visita de la Subdivisión de Plagas del Departamento de Regulación y Control de Criaturas Mágicas, ya que estos parásitos, cuando están atiborrados de sustancias mágicas, resultan muy difíciles de combatir.  
  
- Teoría: **Clabbert**Clasificación: XX  
El clabbert es una criatura que vive en los árboles. Por su aspecto, parece un cruce entre un mono y una rana. Originario de Sudamérica, se ha exportado al mundo entero. La piel, suave y desprovista de pelo, es verde jaspeada, y tiene membranas entre los dedos de manos y pies; los brazos y las piernas son largos y flexibles, lo que permite al clabbert balancearse entre las ramas con la agilidad de un orangután. Tiene unos cuernos cortos en la cabeza, y una boca ancha que parece sonreír todo el rato y está llena de dientes afilados. El clabbert se alimenta principalmente de lagartos y pájaros pequeños. La característica más distintiva de esta criatura es una gran pústula en medio de la frente que se vuelve roja y luminosa cuando advierte algún peligro. En cierta época, los magos americanos tuvieron clabberts en sus jardines para poder estar sobre aviso cuando se aproximaran muggles, pero la Confederación Internacional de Magos introdujo multas que han acabado con esta práctica casi por completo. Por muy decorativo que pueda resultar, un árbol lleno de pústulas de clabberts iluminadas en plena noche llamaba la atención de demasiados muggles, que se acercaban a preguntar el motivo por el que sus vecinos todavía tenían puestas las luces de Navidad en junio.  
  
- Teoría: **Colacuerno Húngaro**Clasificación: XXXXX  
Considerado el más peligroso de todos los dragones, el colacuerno húngaro tiene escamas negras, y su cuerpo recuerde el de un lagarto. Tiene ojos amarillos, cuernos broncíneos y pincho de un color similar que surgen de su larga cola. El colacuerno posee una de las llamas de mayor alcance (más de quince metros). Sus huevos son de color cemento y de una cáscara particularmente dura; las crías se abren camino utilizando sus colas, ya que tienen los pinchos bien desarrollados al nacer. Se alimentan de cabras, ovejas y, siempre que es posible, de humanos.  
  
- Teoría: **Crup**Clasificación: XXX  
El crup surgió en el sudeste de Inglaterra. Se parece mucho a un terrier Jack Russell, salvo por la cola bífida. Parece claro que el crup es un perro creado por un mago, ya que es totalmente leal a los hechiceros, mientras que con los muggles es feroz. Es un gran carroñero, come de todo: desde gnomos hasta llantas viejas. Las licencias para tener crups pueden obtenerse en el Departamento de Regulación y Control de Criaturas Mágicas; sólo hay que contestar a un sencillo test para demostrar que el solicitante es capaz de controlar al animal en las zonas habitadas por muggles. Los dueños del crup están legalmente obligados a cortarles la cola con un encantamiento seccionador indoloro cuando la criatura tiene de seis a ocho semanas: así se evita que los muggles se fijen en él.  
  
- Teoría: **Dementores**Clasificación: Sin clasificación  
Son seres putrefactos, cubiertos por una capa y de gran estatura. Su cara está oculta por una capucha, y su mano es gris, viscosa y con pústulas. Los dementores no tienen alma. Hasta 1998, los dementores son los carceleros de Azkaban, que absorben la esperanza y los sentimientos positivos. En el pasado, los dementores estaban aliados con los magos tenebrosos. En teoría, un dementor solo puede desplazarse a otro lugar que no sea la prisión de Azkaban con una orden del Ministerio de Magia. Los muggles no pueden ver los dementores, pero si pueden sentirlos. Lo mismo ocurre con los squibs. En casos extremos, con permiso del Ministerio de Magia, el dementor puede dar el beso de la muerte, que aspira completamente toda el alma de la persona, dejándola como una concha vacía. Para ahuyentar a un dementor se usa el hechizo Patronus. Los dementores pueden volar. Congelan con su presencia allá a donde van. En 1996, los dementores se rebelan contra el Ministerio de Magia, y se dice que se reproducen. Los dementores son mortales y pueden vivir en climas tropicales. No se puede destruir un dementor, pero sí limitar su número erradicando las condiciones con las que se multiplican, como la desesperación y degradación.  
  
- Teoría: **Demiguise**Clasificación: XXXX  
El demiguise puede encontrarse en Extremo Oriente, aunque no sin cierta dificultad: este animal es capaz de hacerse invisible cuando se siente amenazado, y solamente algunos magos expertos en su captura pueden distinguirlo. El demiguise es una bestia herbívora y pacífica. Es como un mono cuyos movimientos poseyeran donaire, con ojos grandes, negros y tristes, casi siempre ocultos por su pelo. Todo su cuerpo está cubierto por un pelo largo, sedoso y fino de color plateado. Las pieles de demiguise son muy preciadas, ya que con su pelo se pueden tejer capas invisibles. En la simbología rúnica la capacidad para hacerse invisible del Demiguise representa el número cero.  
  
- Teoría: **Diricawl**Clasificación: XX  
El diricawl es originario de la isla Mauricio. Con un cuerpo rechoncho y un plumaje esponjoso, este pájaro es incapaz de volar, pero dispone de un impresionante sistema para escapar del peligro. Puede desaparecer en un estallido de plumas y reaparecer en cualquier otro punto (el fénix comparte esta habilidad). Curiosamente, los muggles estuvieron al tanto de la existencia de los diricawls, aunque los conocían por el nombre de "dodo". Al no saber que los diricawls, pueden desvanecerse a voluntad, los muggles creyeron que los habían cazado hasta extinguir su especie. Como esto parece haber aumentado la conciencia muggle sobre los riesgos de matar indiscriminadamente a sus hermanas las criaturas, la Confederación Internacional de Magos estima apropiado no informar a los muggles de que los diricawls siguen existiendo.  
  
- Teoría: **Doxy**Clasificación: XXX  
También conocida por "hada mordedora"; La doxy es a menudo confundida con un hada, pese a que se trata de dos especies bien distintas. Como el hada posee una diminuta figura humana, si bien la de la doxy está cubierta por un tupido pelaje negro, y tiene otro par de piernas y brazos. Sus alas son gruesas, convexas y brillantes, muy parecidas a las de un escarabajo. Las doxies se encuentran por todo el norte de Europa y de América, pues muestran predilección por los climas fríos. Cuando llega la época de la puesta, cavan un hoyo y depositan hasta quinientos huevos; luego, los entierran. Los huevos eclosionan a las dos o tres semanas.  
Las doxies tienen cuatro filas de dientes afilados y venenosos. En caso de mordedura es necesario tomar un antídoto.  
  
- Teoría: **Dragón**Clasificación: XXXXX  
El dragón, probablemente la más famosa de todas las criaturas mágicas, es también de las más difíciles de ocultar. La hembra es generalmente más grande y agresiva que el macho, aunque no hay que acercarse a ninguno de los dos salvo que uno sea un mago hábil y experimentado. La piel, la sangre, el corazón, el hígado y los cuernos del dragón contienen una tasa elevada de propiedades mágicas; los huevos están clasificados como Bienes No Comerciables de Clase A. Existen diez especies, aunque hay constancia de cruces ocasionales que producen extraños híbridos. Los dragones de pura raza son los siguientes: Bola de Fuego Chino, Colacuerno Húngaro, Galés Verde Común, Hébrido Negro, Hocicorto Sueco, Ironbelly Ucraniano, Longhorn Rumano, Opaleye de las Antípodas, Ridgeback Noruego y Vipertooth Peruano.  
  
- Teoría: **Duendecillos**Clasificación: XXX  
La mayoría de los duendecillos se concentra en Cornualles, Inglaterra. De color azul eléctrico, tienen unos veinte centímetros de altura y son muy revoltosos: les encantan los engaños y las bromas pesadas. Aunque no tienen alas, pueden volar y a veces atrapan por las orejas a personas desprevenidas y las ponen en las copas de árboles altos o en las azoteas de los edificios. Los duendecillos se comunican entre sí mediante un agudo parloteo que ninguna otra criatura comprende. Dan a luz jóvenes.  
  
- Teoría: **Dugbog**Clasificación: XXX  
El dugbog es una criatura que vive en pantanos de Europa y todo el continente americano. Se parece a un leño mientras está inmóvil, pero si se examina más de cerca, se apreciarán unas patas delgadas y unos dientes muy afilados. Se desliza por los terrenos pantanosos en busca de pequeños mamíferos de los que alimentarse, e inflige heridas graves en los tobillos de los excursionistas. Sin embargo, el alimento favorito de los dugbogs es la mandrágora. Han existido casos de cultivadores de mandrágora que fueron a agarrar por las hojas una de sus valiosas plantas y se encontraron debajo un destrozo infame debido a las atenciones de un dugbog.  
  
- Teoría: **Escarbatos**Clasificación: XXX  
El escarbato es una bestia del Reino Unido que tiene un sedoso pelaje negro y un hocico largo. Esta criatura excavadora se pirra por cualquier cosa brillante. Muchos duendes poseen escarbatos para que caven profundamente en la tierra en busca de tesoros. Aunque el escarbato es amable e incluso afectuoso, puede destruir las pertenencias de la gente y, por tanto, nunca debe estar dentro de una casa. Los escarbatos viven en madrigueras a seis metros bajo tierra y tienen de seis a ocho crías por parto.

- Teoría: **Esfinge**Clasificación: XXXX  
Es una criatura originaria de Egipto. La esfinge egipcia tiene cabeza humana en un cuerpo de león. Durante más de mil años ha sido usada por magos y brujas para cuidar valiosos y secretos escondites. Sumamente inteligente, la esfinge se deleita con acertijos y enigmas. Por lo general, sólo es peligrosa cuando lo que custodia es amenazado.  
  
- Teoría: **Erkling**Clasificación: XXXX  
El erkling es una criatura oriunda de la Selva Negra alemana, cuyo aspecto es similar al de los elfos. Son más grandes que un gnomo (miden noventa centímetros como término medio) y tienen una cara puntiaguda. Los niños encuentras fascinante su alegre y agudo parloteo y los erklings tratarán de apartarlos de sus tutores con engaños para comérselos. Sin embargo, gracias a los severos controles del Ministerio de Magia alemán, durante los últimos siglos se han reducido espectacularmente los asesinatos a manos de erklings; el último ataque conocido de un erkling, cuyo objetivo era un mago de seis años llamado Bruno Schmidt, terminó con la muerte del erkling cuando el señorito Schmidt lo golpeó fuente en la cabeza con el caldero plegable de su padre.  
  
- Teoría: **Erumpent**Clasificación: XXXX  
El erumpent es una bestia gris, de gran tamaño y poder, natural de África. Pesa más de una tonelada y, de lejos, puede confundirse con un rinoceronte. Tiene una piel gruesa que repele la mayoría de encantamientos y maleficios, un cuerno largo y puntiagudo sobre el hocico y una cola larga que parece una soga. Los erumpents sólo dan a luz una cría por cada parto. Esta bestia no ataca a menos que se le provoque exageradamente, pero, cuando lo hace, los resultados suelen ser catastróficos. El cuerno del erumpent puede atravesar cualquier cosa, desde la piel hasta el metal, y contiene un fluido mortal que provoca el estallido de todo lo que haya sido inyectado con él. Es grande, gris y con forma de espiral. Los erumpents no son muy numerosos porque, durante la época de apareamiento, los machos se hacen estallar los unos a los otros a menudo. Los magos africanos tratan la especie con mucha prudencia. El cuerno, la cola y el fluido explosivo del erumpent son utilizados en pociones, aunque están clasificados como Materiales Comerciables de Clase B (Peligrosos y Sujetos a Control Estricto).  
  
- Teoría: **Fénix**Clasificación: XXXX  
El fénix es un magnífico pájaro rojo, del tamaño de un cisne, con una gran cola dorada, pico y garras del mismo color. Anida en la cima de las montañas y se encuentra en Egipto, la India y China. El fénix puede llegar a vivir muchísimo tiempo, ya que se regenera: estalla en llamas cuando su cuerpo comienza a decaer y resurge de sus cenizas como un polluelo. El fénix es una criatura amable, de la que nunca se ha sabido que matara, y sólo come plantas. Como el diricawl (dodo para los muggles), puede desaparecer y aparecer a voluntad. El canto del fénix es mágico: tiene fama de aumentar el valor de los puros de corazón y de infundir temor en el de los impuros. Sus lágrimas tienen grandes propiedades curativas. El fénix puede llevar cargas pesadas, y sus plumas son usadas como núcleos para las varitas.

- Teoría: **Fwooper**Clasificación: XXX  
El pájaro Fwooper vive en África y Asia. Sus plumas son de color rosa, naranja, azul o verde (colores chillones en general). Las escalas de color del Fwooper son: la rojo > amarillo > naranja; la rosa > lila; la verde claro > lima y la azul. Nunca encontrarás un fwooper con colores blancos, negros, grises, etc. (tonos apagados y oscurps). Su canto provoca locura, y sus plumas sirven para curar, en cierto modo, ese tipo de locura, es decir, para curar los efectos de su canto. Otra forma es, coger un Jobberknoll, que es de color azul y del tamaño de una perdiz, y hacerle escuchar el canto del fwooper, puesto que no les afecta. Matar al jobberknoll y así reproducirá el canto de forma inversa; de esta manera se disipan los efectos para curar el cerebro dañado. También se utilizan en filtros de ofuscación, como ingrediente principal, las plumas de Fwooper. Y para, depende con qué mezclados, para curar esa ofuscación o problema mental. Sus huevos llaman la atención por sus colores marcados.  
  
- Teoría: **Galés Verde**Clasificación: XXXXX  
Especie de dragón; El galés verde armoniza con la hierba exuberante de su tierra natal, aunque anida en las montañas más altas, donde se han establecido las reservas para su preservación. A pesar del "episodio de Ilfracombe", esta raza está entre las menos problemáticas. Al igual que el opaleye, prefiere cazar ovejas y evita tenazmente a las personas, a menos que éstas le provoquen. El galés verde tiene un rugido fácilmente reconocible y sorprendentemente melodioso. Lanza fuego en chorros finos, y sus huevos son de un marrón terroso moteados de verde. El incendio de Londres de 1666 fue provocado en realidad por un Galés Verde Común oculto en un sótano.  
  
- Teoría: **Gente del Agua**Clasificación: XXXX  
Son también conocidos como "sirenas", "selkies" y "merrows"; Hay gente del agua por todo el mundo, pero varían en apariencia casi tanto como los seres humanos. Sus prácticas y costumbre tienen un halo de misterios equiparable al que rodea a los centauros, aunque aquellos magos que han aprendido sirenio hablan de comunidades sumamente organizadas que varían de tamaño según el hábitat  y que, en algunos casos, disponen de viviendas construidas con muchos esmero. Como los centauros, la gente del agua ha rechazado el estatus de "seres" en favor de la clasificación de "criaturas". El pueblo de la gente del agua más antiguo del que hay constancia se sitúa en Grecia. Es en las aguas templadas de ese país donde podemos encontrar a las bellas sirenas que la literatura y pintura muggle han retratado en tantas ocasiones. Los pueblos de Escocia (selkies) y de Irlanda (merrows) son menos agraciados, pero comparten ese amor por la música que es común a toda la gente del agua.  
  
- Teoría: **Ghoul**Clasificación: XX  
Pese a que tiene un aspecto horrible, el ghoul no es una criatura particularmente peligrosa. Parece un ogro algo baboso, con los dientes torcidos hacia fuera, y generalmente reside en los desvanes o graneros de los magos, donde come arañas y polillas. Gime y en ocasiones arroja objetos, pero suele ser muy tonto; en el peor de los casos, gruñirá de manera alarmante ante cualquiera que tropiece de forma accidental con él. En el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas existe una Fuerza Operativa Antighols que se dedica a erradicarlos de las viviendas que han pasado a manos de muggles, pero en las familias de magos el ghoul se convierte a menudo en tema de conversación o incluso en mascota.  
  
- Teoría: **Glumbumble**Clasificación: XXX  
Establecido en el norte de Europa, el glumbumble es un insecto volador, de cuerpo peludo y gris, que produce una melaza que induce a la melancolía y se usa como antídoto para la histeria derivada de la ingesta de hojas de alihotsy. Algunas veces infestan colmenas de abejas, con efectos desastrosos para la miel. Los glumbumbles anidan en lugares oscuros y cerrados, como árboles huevos y cuevas. Se alimentan de ortigas.  
  
- Teoría: **Gnomo**Clasificación: XX  
Los gnomos son una plaga de jardín muy común: se encuentran por todo el norte de Europa y en Norteamérica. Pueden alcanzar treinta centímetros de altura y tienen una cabeza desproporcionalmente grande y pies huesudos y fuertes. Para desgnomizar un jardín hay que agarrar a los gnomos y voltearlos, como si se fuera a echar un lazo, hasta que estén mareados; a continuación hay que lanzarlos por encima de la cerca. Como alternativa, puede usarse un jarvey, aunque en la actualidad la mayoría de los magos considera que este método para mantener a raya los gnomos es demasiado brutal.  
  
- Teoría: **Gorros Rojos**Clasificación: XXX  
Son criaturas semejantes a los enanos, que viven en los hoyos de antiguos campos de batalla o en cualquier otro lugar donde se haya derramado sangre humana. Es fácil repelerlos con encantamientos y maldiciones, pero son muy peligrosos para muggles solitarios. Si un gorro rojo da con un muggle en una noche oscura, tratará de golpearlo con su maza hasta matarlo. Se concentran principalmente en el norte de Europa.  
  
- Teoría: **Graphorn**Clasificación: XXXX  
El graphorn se encuentra en regiones montañosas de Europa (Alpes, Pirineos, y otras montañas de Europa del Sur). Es grande y jorobado (tiene el tamo aproximado del Uro, antepasado del toro, que se encuentra entre las criaturas mágicas en peligro de extinción.), de color púrpura plomizo, aunque puede tener un color apagado entre rojo y lila. No tiene plumas, aunque si tiene unas patas un tanto raquíticas. Camina sobre grandes zarpas de cuatro dedos y tuene dos cuernos muy largos y afilados y una naturaleza extremadamente agresiva. No son nada domesticables y son agresivos. Su cuerno, pulverizado, se utiliza en muchas pociones, y en crear fluidos explosivos, pero su precio está por las nubes debido a las dificultades que extraña obtenerlo. La piel del graphorn es más gruesa que la del dragón y repele la mayoría de los hechizos. En la simbología rúnica los dos cuernos del Graphorn representan el número dos.  
  
- Teoría: **Grifo**Clasificación: XXXX  
El grifo apareció en Grecia. Las patas frontales y la cabeza son de águila gigante; el cuerpo y las patas traseras, de un león. Al igual que las esfinges, con frecuencia los grifos son empleados por los magos para custodias tesoros. Pese a que estas criaturas son feroces, un puñado de magos virtuosos han llegado a trabar amistad con algunos. Los grifos se alimentan de carne cruda.  
  
- Teoría: **Gryndilow**Clasificación: XX  
Clasificado como demonio de agua, al igual que el Kelpie o el Kappa, solo que este es de menor peligrosidad. No suelen atacar a personas para comérselas, sólo por diversión. Tienen dientes, garras y una coloración verde para camuflarse entre las algas por las cuales habitan. Las gentes del agua con inteligencia superior, tales como las sirenas y los tritones, han conseguido domesticar a estas criaturas como guardianes, al igual que aprovechar el veneno de Lobalug para sus armas. Se pueden repeler con el hechizo relaxo, que produce una descarga eléctrica, cosa que les hace huir. En cambio, el hechizo relashio solo lanza unas chispas, por lo que sólo las asustaría unos momentos. Realmente no son criaturas peligrosas, puesto que sus extremidades son frágiles. Habitan en los fondos marinos del Atlántico, y en lagos de Irlanda y norte de Gran Bretaña. Los muggles los han confundido mucho tiempo con las típicas brujas verdes que raptan a niños.  
  
- Teoría: **Gusamoco**Clasificación: X  
El gusamoco vive en zanjas húmedas. Es un gusano grueso de color marrón, que alcanza hasta veinticinco centímetros de largo y se desplaza muy poco. Un extremo es igual al otro, y ambos producen la mucosidad de la que deriva su nombre y que a veces se utilizar para espesar pociones. El alimento preferido del gusamoco es la lechuga, aunque come casi cualquier planta.  
  
- Teoría: **Hada**Clasificación: XXX  
El hada es una bestia pequeña y decorativa, pero dotada de poca inteligencia. Los magos las utilizan o invocan frecuentemente para que les sirvan de adorno. El hada habita generalmente en bosques y claros umbrosos. Su altura oscila entre los dos centímetros y medio y los doce centímetros y medio. Su torso, cabeza y extremidades parece cortados por el mismo patrón que el de las personas: la diferencia está en que el hada luce grandes alas de insecto, cuyas membranas pueden ser transparentes o multicolores, según la clase. El tipo de magia que el hada puede conjurar no es muy poderosa, aunque puede servirle para desanimar a depredadores tales como el augurey. Posee un carácter belicoso, pero, como es excesivamente presumida, se vuelve dócil cuando la llaman para que adorne. Aunque tenga una apariencia semejante a la humana, el hada no puede hablar. Produce un zumbido agudo para comunicarse con sus compañeras. El hada deposita los huevos, hasta cincuenta, en el envés de las hojas. Cuando salen del cascarón, no son sino larvas de colores brillantes. De seis a diez días después se tejen ellas mismas el capullo del que surgen un mes más tarde totalmente desarrolladas como adultas con alas.  
  
- Teoría: **Hébrido Negro**Clasificación: XXXXX  
Este otro dragón nativo del Reino Unido es más agresivo que su homólogo galés. Cada ejemplar requiere un espacio de más de ciento setenta kilómetros cuadrados para sí solo. De unos nueve metros de longitud, el hébrido negro tiene escamas rugosas, brillantes ojos púrpura y una cresta baja pero de puntas agudas a lo largo del lomo. La cola acaba en una púa con forma de flecha y tiene alas semejantes a la de los murciélagos. El hébrido negro se alimenta principalmente de ciervos, aunque se sabe que ha cazado perros grandes e incluso vacas. El clan de magos MacFusty, que ha vivido en las islas Hébridas durante siglos, se ha hecho cargo tradicionalmente del cuidado de los dragones autóctonos.  
  
- Teoría: **Hinkypunk**Clasificación: XXX  
Criatura pequeña de una sola pata que parece hecha de humo, enclenque y aparentemente inofensiva. Atrae a los viajeros a las ciénagas con el farol que lleva en la mano. Al parecer, luego los hiere o mata. Produce un chirrido horrible.  
  
- Teoría: **Hipocampo**Clasificación: XXX  
Originario de Grecia, el hipocampo tiene la cabeza y los cuartos delanteros de un caballo, mientras que el resto de su cuerpo está formado por las aletas posteriores de un pez gigante. Aunque la especie vive generalmente en el Mediterráneo, la gente del agua capturó un excelente espécimen azul roano a cierta distancia de las cosas de Escocia en 1949 y después lo domó. El hipocampo pone huevos grandes y semitransparentes en los cuales puede verse el potrocuajo.  
  
- Teoría: **Hipogrifo**Clasificación: XXX  
El hipogrifo es nativo de Europa, aunque ahora se encuentra en todo el mundo. Tiene la cabeza de un águila gigante y el cuerpo de un caballo. Puede domesticarse, aunque sólo deben intentarlo los expertos. Cuando uno se aproxima a un hipogrifo, hay que mirarlo a los ojos, sin apartar la vista. Una reverencia mostrará que tenemos buenas intenciones. Si el hipogrifo devuelve el saludo, podemos acercarnos sin peligro. Esta criatura busca insectos, pero también come pájaros y pequeños mamíferos. Los hipogrifos construyen nidos sobre la tierra, donde ponen un solo huevo, grande y frágil, que eclosiona veinticuatro horas después. El polluelo estará listo para volar en una semana, aunque pasarán meses antes de que pueda acompañar a sus padres en largas jornadas de vuelo.  
  
- Teoría: **Hocicorto Sueco**Clasificación: XXXXX  
El hocicorto sueco es un atractivo dragón azul plateado cuya piel está muy demandada en la manufactura de guantes y escudos protectores. La llama que lanza es azul brillante y puede reducir huesos y madera a cenizas en cuestión de segundos. El hocicorto tiene menos muertes de personas en su haber que la mayoría de los dragones; aunque, como prefiere vivir en zonas montañosas y deshabitadas, el dato no habla tan a su favor como parece.  
  
- Teoría: **Hombre-Lobo**Clasificación: XXXX  
Los hombres lobo viven por todo el mundo, aunque se cree que surgieron en el norte de Europa. Las personas se transforman en hombres lobo sólo cuando les muerde uno de ellos. No se conoce ninguna cura, aunque algunos desarrollos recientes en la preparación de pociones han conseguido aliviar los peores síntomas. Una vez al mes, cuando hay luna llena, el mago o muggle afectado se transforma en una bestia asesina, no importa lo normal y cuerdo que sea en otras circunstancias. Es prácticamente la única criatura fantástica que se dedica de manera activa a cazar a seres humanos, pues los prefiere a cualquier otra presa.  
  
- Teoría: **Horklump**Clasificación: X  
El horklump proviene de Escandinavia, aunque se ha extendido por todo el norte de Europa. Se parece mucho a una seta carnosa y rosada, pese a que aquí y allá le crezcan pelos ásperos y negros. Con una capacidad de reproducción prodigiosa, el horklump puede cubrir un jardín de tamaño medio en cuestión de días. En lugar de raíces, clava unos tentáculos nervudos en la tierra para buscar su alimento preferido: las lombrices. El horklump es un manjar para los gnomos, pero, por lo demás, no tiene ninguna utilidad conocida.  
  
- Teoría: **Imp**Clasificación: XX  
El imp se encuentra solamente en el Reino unido e Irlanda. Hay quien lo confunde con los duendecillos. Aunque de tamaño similar (entre quince y veinte centímetros de altura), el imp no puede volar como los duendecillos ni tiene colores vivos (es marrón oscuro tirando a negro). Sin embargo, comparte con ellos el mismo sentido del humor, de carácter bufonesco. Prefiere los terrenos húmedos y pantanosos y se encuentra con frecuencia cerca de las orillas de los ríos, donde se divierte empujando y poniendo zancadillas a los desprevenidos. Los imp comen insectos pequeños y sus hábitos de procreación son bastantes parecidos a los de las hadas, aunque no tejen capullos: las crías salen del cascarón totalmente formadas con una altura de dos centímetros y medio.  
  
- Teoría: **Ironbelly Ucraniano**Clasificación: XXXXX  
Son los dragones de mayor tamaño: algunos ironbellys han alcanzado seis toneladas de peso. Gordinflón y más lento en el aire que el vipertooth y el longhorn, el ironbelly es aun así sumamente peligroso, capaz de destruir las viviendas en las que aterriza. Las escamas son de color gris metálico; los ojos, de un rojo intenso, y las garras, particularmente grandes y sanguinarias. Los ironbellys han estado sujetos a la vigilancia constante de las autoridades mágicas ucranianas desde que en 1799 uno de ellos se llevara volando un velero (afortunadamente vacío) del Mar Negro.  
  
- Teoría: **Jarvey**Clasificación: XXX  
Los jarveys viven en el Reino Unido, Irlanda y Norteamérica. Parecen hurones enormes, salvo por el hecho de que pueden hablar. Sin embargo, una verdadera conversación está más allá de la inteligencia del jarvey, que tiene la costumbre de hablar torrencialmente con frases cortas y, a menudo, groseras. Los jarveys habitan en su mayoría bajo tierra, donde persiguen a los gnomos, aunque también comen ratas, topos y ratones.  
  
- Teoría: **Jobberknoll**Clasificación: XX  
Se localizan en América y el Norte de Europa. Es un pájaro pecoso azul con bastantes manchitas blancas, con el tamaño de una perdiz y con patas marrones. Come crías de Bowtruckle, y cosas pequeñas, como insectos... Su canto inverso, y la poción a base de plumas de Fwooper son lo único que curan el canto del Fwooper, ya no emite ningún sonido hasta su muerte; en ese momento, lanza un grito que reproduce en sentido inverso todo lo que el jobberknoll ha oído en su vida.  
  
- Teoría: **Kappa**Clasificación: XXXX  
El kappa es un demonio acuático japonés, que habita en lagos y ríos poco profundos. A menudo se dice que tiene la apariencia de un mono con escamas de pez en lugar de piel; además, tiene un hueco en la coronilla donde lleva agua. El kappa se alimenta de sangre humana, pero se puede evitar que hiera a una persona arrojándole un pepino que tenga grabado en nombre de esa persona. En una confrontación, el mago debe engañar al kappa para que lo salude; si el demonio pica, al inclinar la cabeza se derramará el agua del agujero de su cabeza y perderá toda su fuerza.  
  
- Teoría: **Kelpie**Clasificación: XXXX  
Este demonio del agua del Reino Unido puede adoptar varias formas, aunque lo más frecuente es que aparezca con el aspecto de un caballo con crines de junco. Seduce a los incautos para que lo monten y, después, los lleva directamente al fondo del río o lago, donde los devora y deja que las vísceras floten hasta la superficie. La forma de vencer a un kelpie es pasarle una brida por la cabeza con un encantamiento de colocación, con lo que se vuelven dóciles y mansos. El kelpie más grande del mundo se encuentra en el lago Ness, Escocia. Su forma preferida es la de la serpiente marina. Investigadores de la Confederación Internacional de Magos se dieron cuenta de que no estaban tratando con una verdadera serpiente cuando vieron que se convertía en una nutria ante la proximidad de un grupo de científicos muggles y, pasado el peligro, volvía a transformarse en una serpiente.  
  
- Teoría: **Knarl**Clasificación: XXX  
El knarl está presente en el norte de Europa y América. Los muggles suelen confundirlo con un erizo. Las dos especies son realmente similares, salvo por una importante diferencia de conducta: si se deja alimento en el jardín para un erizo, éste aceptará y disfrutará del regalo; pero si le ofrece comida a un knarl, éste supondrá que la gente de la casa quiere tenderle una trampa y destruirá las plantas del jardín o los ornamentos del lugar. Más de un niño muggle ha sido acusado de vandalismo cuando en realidad el culpable era un knarl ofendido.  
  
- Teoría: **Kneazle**Clasificación: XXX  
El kneazle es originario del Reino unido, aunque ahora se exporta al mundo entero. Es una criatura pequeña parecida al gato, tiene un pelaje moteado (jaspeado o a lunares), y sus orejas y cola son como las del león. El kneazle es inteligente e independiente y puede llegar a ser agresivo; aunque si se encariña con un mago o una bruja, es una excelente mascota. El kneazle tiene una misteriosa capacidad para detectar personas sospechosas o desagradables; además, sus dueños pueden confiar en que, si alguna vez se pierdes, el kneazle los guiará de vuelva a casa con total seguridad. Tienen hasta un máximo de ocho crías por parto y pueden cruzarse con gatos. Hace falta una licencia para tenerlos (como ocurre con los crups y los fwoopers). Las apariencias de los kneazles es lo bastante anormal para despertar la curiosidad de los muggles.  
  
- Teoría: **Lamia**  
Clasificación: XXX o XXXX  
Son criaturas como las sirenas, solo que su principal ocio es peinarse todo el día, y se alimentan de sangre. No pueden pisar tierra porque tienen cola de pez, y les asustan o molestan los ruidos fuertes como los de las campanas. Las espinas de la cola de Lamia pueden servir para curar algunos estados de somnolencia. Las espinas se caen por muda. Viven cerca de Bulgaria y las costas vascas. Viven en agua dulce y salada, ya que pueden recorrer cortas distancias. Tienen cola escamada como las serpientes. Las lamias no son agresivas, y no se enfadan a no ser que se les robe el utensilio con el que se peinan. Según la jerarquía tienen diferentes símbolos, y son peines de oro o de plata.  
  
- Teoría: **Leprechaun**Clasificación: XXX  
También conocido como "clauricorn"; El leprechaun es más inteligente que las hadas y menos malicioso que el imp, los duendecillos o la doxy; pero aún así es pícaro. Se encuentra solamente en Irlanda, puede superar los quince centímetros de altura y es de color verde. Se sabe que hace toscas vestimentas a partir de hojas. Únicos entre la "gente pequeña", los leprechauns pueden hablar, aunque nunca han solicitado que los clasifiquen como "seres". El leprechaun tiene crías y vive principalmente en bosques y zonas arboladas, aunque disfruta llamando la atención de los muggles y, en consecuencia, destaca casi tanto como las hadas en su literatura para niños. Los leprechauns producen una sustancia idéntica al oro que se desvanece al cabo de unas horas, lo que les causa mucha hilaridad. Los leprechauns comen hojas y, pese a su reputación de bromistas, no consta que hayan hecho ningún daño grave a seres humanos.  
  
- Teoría: **Lethifold**Clasificación: XXXXX  
También conocido como "mortaja viviente", el lethifold es una criatura que escaque, afortunadamente, y está localizada en climas tropicales. Parece una capa negra, se arrastra por la tierra durante la noche y tiene algo más de un centímetro de espesor, aunque es más grueso si se acaba de matar a una víctima y la está digiriendo. En 1782, un mago llamado Flavius Belby, sobrevivió a un lethifold en Papúa-Nueva Guinea. El Patronus es el único encantamiento conocido para repeler a un lethifold; Esta criatura no deja pistas tras diferir a su víctima.  
  
- Teoría: **Lobalug**Clasificación: XXX  
El lobalug se encuentra en el fondo del mar del Norte. Es una criatura simple, de veinticinco centímetros de largo, que está compuesta de una trompa gruesa y una bolsa de veneno. Cuando lo amenazan, el lobalug contrae su bolsa de veneno y echa un chorro sobre su atacante. La gente del agua emplea al lobalug como arma y se sabe que algunos magos le extraían el veneno para usarlo en pociones, aunque hoy esa práctica está estrictamente controlada.  
  
- Teoría: **Longhorn Rumano**Clasificación: XXXXX  
El longhorn tiene escamas de color verde oscuro y largos cuernos dorados y brillantes con los que cornea a la presa antes de asarla. Pulverizados, esos cuernos son muy estimados como ingredientes para pociones. El territorio nativo del longhorn se ha convertido en la actualidad en la reserva de dragones más importante del mundo, donde magos de todas las nacionalidades estudian de cerca una gran variedad de ejemplares. Los longhorns han sido objeto de un programa de reproducción intensiva. En los últimos años su número había decrecido mucho, fundamentalmente a causa del comercio de sus cuernos, que ahora están clasificados como Material Comerciable de Clase B.  
  
- Teoría: **Macked Malacaw**Clasificación: XXX  
El malaclaw es una criatura que habita en la tierra, la mayoría de las costas rocosas de Europa. A pesar de su semejanza con la langosta, nunca debe comerse, ya que su carne no es apta para el consumo humano y puede producir fiebre alta y una erupción verdosa de aspecto desagradable. El malaclaw puede alcanzar una longitud de treinta centímetros y es gris claro con manchas de un verde intenso. Come pequeños crustáceos, pero también trata de atrapar presas más grandes. El mordisco del malaclaw tiene un efecto secundario poco común: hace que la víctima tenga muy mala suerte durante una semana. Si le muerde una de estas criaturas, procure sus pender todas las apuestas, juegos y empresas especulativas que tenga en curso, ya que son la clase de actividades que, con total seguridad, salen de la peor manera posible para la víctima del malaclaw.  
  
- Teoría: **Mantícora**Clasificación: XXXXX  
La mantícora es una bestia griega sumamente peligrosa. Posee la cabeza de un hombre, el cuerpo de un león y la cola de un escorpión. Tan peligrosa y rara de encontrar como una quimera, la mantícora es conocida por canturrear suavemente mientras devora a su presa. La piel de la mantícora repele casi todos los encantamientos conocidos y la picadura de su aguijón causa una muerte instantánea.  
  
- Teoría: **Moonclaf**Clasificación: XX  
El mooncalf es una criatura extremadamente tímida que emerge de su madriguera sólo cuando hay luna llena. Su cuerpo es suave y de color gris pálido, tiene ojos redondos y saltones en la punta de la cabeza y cuatro patas largas y delgadas que acaban en unos enormes pies planos. Alzados sobre sus patas traseras, realizan complicadas danzas a la luz de la luna en zonas aisladas. Se cree que se trata de un preludio al apareamiento.  
A menudo trazan intrincados dibujos geométricos en campos de trigo, para gran desconcierto de los muggles. Observar la danza de los mooncalfs es una experiencia fascinante y a veces provechosa, porque, si se recolecta su estiércol plateado antes de que salga el sol y se echa encima de hierba mágica y parterres de flores, las plantas crecen muy rápido y se vuelven muy fuertes. Los mooncalfs están por todo el mundo.   
  
- Teoría: **Moke**Clasificación: XXX  
El moke es un lagarto verde plateado que alcanza veinticinco centímetros de largo y se encuentra por todo el Reino Unido e Irlanda. Tiene la habilidad de encogerse a voluntad y, en consecuencia, nunca ha sido detectado por los muggles. Su piel es muy apreciada en la comunidad mágica para la fabricación de carteras y monederos, porque el material escamoso se contrae cuando se acerca un desconocido, justo como hacían los verdaderos dueños de la piel con su cuerpo. Los monederos de piel de moke son, por lo tanto, muy difíciles de localizar para los ladrones.

- Teoría: **Murtlap**Clasificación: XXX  
El murtlap es una criatura con apariencia de rata que se encuentra en zonas costeras del Reino Unido. Tiene una excrecencia sobre el lomo que se asemeja a una anémona del mar. Esas protuberancias son encurtidas para su consumo, pues confieren resistencia ante las maldiciones y el mal de ojo, aunque el consumo excesivo provoca la aparición de un bello púrpura en las orejas bastante antiestético. Los murtlaps comen crustáceos; también le hinchan el diente a los pies de cualquiera lo bastante tonto para pisarlos.  
  
- Teoría: **Nogtail**Clasificación: XXX  
Los nogtails son demonios que se encuentran en zonas rurales a lo largo de Rusia, el resto de Europa y América. Parecen lechones mal desarrollados con colas gruesas y cortas, patas largas y ojos negros y entrecerrados. El nogtail se cuela furtivamente en una pocilga y mama de una cerda común junto con las verdaderas crías. Cuando más tiempo permanezca sin ser detectado y más se le deje crecer, mayor será la ruina de granja en la que ha entrado. El nogtail es excepcionalmente rápido y difícil de atrapar, aunque si un perro totalmente blanco lo persigue más allá de los límites de la granja, nunca regresará. El Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas (en concreto, la Subdivisión de Plagas) tiene una docena de sabuesos albinos entrenados para ese propósito.  
  
- Teoría: **Nundu**Clasificación: XXXXX  
Esta bestia del este de África puede considerarse la más peligrosa del mundo. Es un gigantesco leopardo que se mueve silenciosamente pese a su tamaño y cuyo aliento causa enfermedades tan virulentas que pueden aniquilar poblaciones enteras. Nunca ha sido dominado por menos de cien magos capacitados bien coordinados.  
  
- Teoría: **Occamy**Clasificación: XXXX  
El occamy se encuentra en Extremo Oriente y en la India. Es una criatura con plumas, dos patas, alas y cuerpo sinuoso; puede alcanzar una longitud de cuatro metros y medio. Se alimenta principalmente de ratas y pájaros, aunque de vez en cuando caza monos (demiguises). El occamy es agresivo con todos los que se le acercan, en especial si percibe que son una amenaza para sus huevos, cuya cáscara está hecha de la más sueva y pura plata. Sus crías eclosionan entre los tres y los cuatro meses de incubación, cuando tienen una medida de 2,5 metros de alto. Sus huevos miden 50 cm de alto. Su envergadura es de seis metros de ala a ala.  
  
- Teoría: **Opaleye de las Antípodas**Clasificación: XXXXX  
Los opaleyes viven en Nueva Zelanda, aunque hay registros que indican que emigraban a Australia cuando escaseaba el terreno en su país natal. Este dragón prefiere habitar valles en detrimento de las montañas, una característica inusual en la especie. Es de tamaño mediano (entre dos y tres toneladas). Quizá sea el tipo de dragón más hermoso que existe: tiene escamas iridiscentes y nacaradas y ojos sin pupila, multicolores y centelleantes; de ahí su nombre. Este dragón produce una llama escarlata muy intensa, pero, comparada con otros, no es especialmente agresivo y rara vez mata, a menos que tenga hambre. Su alimento favorito es la oveja, aunque a veces caza presas más grandes. A finales de 1970 hubo una serie de matanzas de canguros; el suceso se atribuyó a un opaleye macho que había sido desplazado de su territorio por la hembra dominante. Los huevos de opaleye son de color gris pálido, y los muggles ingenuos pueden confundirlos con fósiles.

- Teoría: **Pez Rémora**

Clasificación: X

Pez de color grisáceo que habita en el mar Mediterráneo. Es muy utilizado en la cocina, puesto que tiene un sabor exquisito, lo cual está provocando su extinción. Sólo quedan 1000 ejemplares aproximadamente.

Respecto a su fisiología externa, destacaríamos su aleta en forma de estrella y sus branquias en zig zag.

Su es debido a que no viven grandes profundidades por lo cual la luz del sol les permite camuflarse bajo del agua.

- Teoría: **Plimpy**Clasificación: XXX  
El plimpy es un pez esférico y moteado que se distingue por sus dos patas largas y elásticas, que terminan en dedos palmeados. Habita en lagos profundos y suele merodear por el fondo en busca de alimento, preferentemente caracoles de agua dulce. El plimpy no es particularmente peligroso, aunque puede morder los pies y la ropa de los nadadores. La gente del agua los considera una plaga y, para deshacerse de ellos, les atan las patas y hacen un nudo con ellas; entonces el plimpy es arrastrado por la corriente, incapaz de controlar su rumbo, y no regresa hasta haberse desatado, lo que puede llevarle horas.  
  
- Teoría: **Pogrebin**Clasificación: XXX  
El pogrebin es un demonio ruso, de unos escasos treinta centímetros de alto, con cuerpo peludo y una cabeza de tamaño exagerado, calva y gris. Cuando se agacha, parece una piedra brillante y redonda. Los pogrebins se sienten atraídos por seres humanos y disfrutan siguiéndolos; se ocultan en la sombra de su presa y se agachan rápidamente cuando el dueño de la sombra se da la vuelta. Si un pogrebin consigue seguir a una persona durante muchas horas, una sensación de gran futilidad se apodera de su presa, quien finalmente caerá en un estado de letargo y desesperación. Cuando la víctima deja de caminar y cae de rodillas para llorar por falta de sentido de todo, el pogrebin le salta encima y trata de devorarla. Sin embargo, es fácil repeler al pogrebin con maleficios sencillos o un encantamiento estupefactor. Se ha comprobado que una buena patada también resulta efectiva.  
  
- Teoría: **Porlock**Clasificación: XX  
El porlock es un guardián de caballos que se encuentra en Dorset, Inglaterra, y en el sur de Irlanda. Está cubierto por un pelaje hirsuto, tiene una gran cantidad de pelo áspero en la cabeza y una nariz excepcionalmente larga. Camina sobre dos patas de pezuñas hendidas. Los brazos son pequeños y terminan en cuatro dedos rechonchos. Los adultos alcanzan unos setenta centímetros y se alimentan de pasto. El porlock es tímido y vive para cuidar caballos. Los podemos encontrar acurrucado en la paja de los establos o cobijándose en medio de la manada que protege. Desconfía de los humanos, de los que se esconde.  
  
- Teoría: **Puffskein**Clasificación: XX  
El puffskein se encuentra por todo el mundo. De forma esférica y cubierto por un pelaje suave, de color natillas, es una criatura dócil que no se opone a que lo mimen ni a que la gente juegue con él lanzándoselo de unas manos a otros. Es muy fácil de cuidar y cuando está contento emite un ronroneo. De vez en cuando, una lengua muy larga, rosada y fina sale de las profundidades del puffskein y se desliza por toda la casa para buscar alimento. Esta criatura es un barrendero que come desde sobras hasta arañas, pero tiene una particular afición por meter la lengua en la nariz de los magos para comerse sus "albondiguillas". Esa tendencia ha hecho que el puffskein sea muy querido en varias generaciones de niños magos y que siga siendo una de las mascotas mágicas preferidas.  
  
- Teoría: **Quimera**Clasificación: XXXXX  
La quimera es un extraño monstruo griego con cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de dragón. Malvada y sedienta de sangre, es terriblemente peligrosa. Hay un solo caso conocido de alguien que pudiera matar a una quimera, y el desafortunado mago que lo logró cayó de su caballo alado poco después, agotado por el esfuerzo, y murió. Los huevos de quimera están clasificados como Bienes No Comerciables de Clase A.  
  
- Teoría: **Quintaped**Clasificación: XXXXX  
También conocido como "Hairy MacBoon"; El quintaped es una bestia carnívora sumamente peligrosa que muestra predilección por la carne humana. Su cuerpo achatado está cubierto con grueso pelo castaño rojizo, igual que sus cinco patas de pies deformes. El quintaped se encuentra solamente en la isla de Drear, mar adentro de la costa más septentrional de Escocia. Esta bestia es la razón de que Drear haya sido encantada para que sea inmarcable.  
La leyenda dice que el quintaped es fruto de una maldición de los McClivert a los MacBoon, en un duelo de magia. Los quintaped no pueden hablar. Se han resistido tenazmente a todos los intentos que el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicos ha llevado a cabo para capturar un espécimen y destransformarlo.  
  
- Teoría: **Ridgeback Noruego**Clasificación: XXXXX  
El ridgeback noruego se parece al colacuerno en casi todo, pero, en lugar de una cola con pinchos, tiene una prominente cresta de color negro azabache a lo largo del lomo. Excepcionalmente agresivos con los de su propia raza, los ejemplares de esta especie son muy difíciles de encontrar en la actualidad. Se sabe que atacan a la mayoría de grandes mamíferos terrestres y, algo inusual para un dragón, también se alimentan de criaturas que viven en el agua. Un informe no confirmado sostiene que un ridgeback apresó un ballenato en la costa de Noruega en el año 1802. Los huevos del ridgeback son negros y las crías desarrollan la capacidad de exhalar fuego mucho antes que otras razas (entre uno y tres meses después de nacer).

- Teoría: **Runespoor**Clasificación: XXXX  
La runespoor es originaria del pequeño país Africano de Burkina Faso. Es una serpiente de tres cabezas cuya longitud varía entre 1 metro y 80 centímetros y 2 metro y 10 centímetros. Debido a su piel de un naranja subido con listas negras, la Runespoor es muy fácil de distinguir. Aunque no es de por sí una bestia particularmente maligna, la Runespoor fue la mascota favorita de los magos tenebrosos, sin duda a causa de su aspecto impresionante y atemorizador. Debemos nuestra comprensión de los curiosos hábitos de estas serpientes a pocos magos dueños de Runespoor que hablan pársel y charlaban con ellas. Se deduce por observaciones que cada una de las cabezas de la Runespoor sirve para un pronóstico diferente. La cabeza izquierda se dedica a planificar, decide donde debe ir la serpiente y qué debe hacer a continuación. La cabeza del medio es la soñadora. Las Runespoor pueden permanecer inmóviles durante días. La cabeza derecha es la crítica y evalúa los esfuerzos de las cabezas izquierda y central con un siseo continuo e irritante. Los colmillos de la cabeza derecha son extremadamente venenosos. Este reptil no suele vivir mucho tiempo porque las cabezas se atacan entre sí. La Runespoor pone los huevos a través de la boca, y es la única bestia mágica que lo hace. Sus huevos son muy apreciados en la producción de pociones estimulantes de la agilidad mental.  
  
- Teoría: **Salamandra**Clasificación: XXX  
La salamandra es un pequeño lagarto que habita en el fuego y se alimenta de las llamas. Son totalmente albinas, y su piel, de un blanco refulgente, adquiere una pigmentación azul o escarlata dependiendo del calor del fuego que se alimente; si se alimenta de un gubbraith, no cogerá el mismo color que si se alimenta de un incendio. Necesitan una fuente de fuego para sobrevivir, y, si se salen del fuego, pueden sobrevivir entre 5 y 6 horas si se les administra pimienta cada poco tiempo. Vivirán tanto tiempo como arda el fuego del que hayan surgido. La sangre de salamandra tiene prodigiosas propiedades curativas y restauradoras, y su piel resiste al fuego; se utiliza para manipular la sangre de dragón, cuya temperatura ambiente es de 150 ºC. En la simbología rúnica la salamandra simboliza el número seis.  
  
- Teoría: **Serpiente Marina**Clasificación: XXX  
Las serpientes marinas se encuentran en el Atlántico, el Pacífico y el Mediterráneo. Aunque tienen una apariencia alarmante, no se sabe de ninguna que haya matado a personas, pese a los histéricos relatos de los muggles sobre su conducta feroz. Pueden alcanzar una longitud de treinta metros, y tienen una cabeza que se asemeja a la de un caballo y un cuerpo largo que entra y sale de la superficie en curvas que recuerdan una cordillera. No se sabe de ningún ejemplar de serpiente marina que haya atacado a magos o muggles alguna vez en la historia. Entre el siglo XVII y XVIII existió una serpiente marina en Cromer que fue asesinada por Glanmore Peakes. La forma favorita del kelpie del lago Ness es la de serpiente marina.  
  
- Teoría: **Shrake**Clasificación: XXX  
Es un pez cubierto enteramente de espinas que se encuentra en el océano Atlántico. Se cree que el primer banco de shrakes fue creado como revancha contra un muggle pescador que insultó a un grupo de magos navegantes a principios del siglo XIX. Desde ese día, todos los muggles que pescan en esa parte del océano acaban con las redes rotas y vacías por culpa de los shrakes que nadan en las profundidades.  
  
- Teoría: **Snidget**Clasificación: XXXX  
El snidget dorado es un pájaro muy escaso y protegido. Su cuerpo es totalmente redondo; su pico, delgado y muy largo, tiene unos ojos brillantes como rubíes que además son del mismo color. El snidget dorado tiene un vuelo extraordinariamente rápido y puede cambiar de dirección con habilidad y velocidad pasmosa gracias a las articulaciones giratorias de sus alas. Puede llegar a alcanzar los 150 Km/h, y nunca vuela en línea recta. Su gestación se da en primavera y en verano. Las plumas y los ojos del snidget dorado son tan valiosos que en una época hubo verdadero peligro de que los magos los cazaran hasta su extinción. Ese riesgo se reconoció a tiempo y se protegió la especie; el factor de prevención más importante  consistió en sustituir el snidget por la snitch dorada en el juego de quidditch. Hoy existen reservas de snidgets por todo el mundo. A comienzos del siglo XII el snidget dorado abundaba en el norte de Europa. En 1269 el snidget comenzó a usarse en el quidditch, hasta mediados del siglo siguiente, cuando se le declaró especie protegida. El invento de la snitch dorada sustituyó al snidget en el juego. Actualmente se encuentran en reservas.

- Teoría: **Streeler**Clasificación: XXX  
El streeler es un caracol gigante que cambia de color cada hora y deja tras de sí un rastro tan venenoso que a su paso quema y destruye toda la vegetación. Es oriundo de varios países de África, aunque ha sido criado con éxito por magos de Europa, Asia y América. Es mascota de aquellos que disfrutan de sus cambios de color caleidoscópicos, y su veneno es una de las pocas sustancias conocidas que matan horklumps.

- Teoría: **Tebo**Clasificación: XXXX  
El tebo es un jabalí de color ceniza que se halla en Zaire y el vecino Congo. Tiene la habilidad de volverse invisible, así que atraparlo es una tarea complicada (como también es esquivarlo cuando carga), y resulta muy peligroso. El cuero del tebo es muy apreciado por los magos para la fabricación de ropa y escudos protectores.  
  
- Teoría: **Thestrall**Clasificación: De pende de los padres del caballo, ya que influye pedigree, si se deja domesticar, etc. (Lo mínimo son XX). Lo normal son XXXX  
Tienen cuerpo de caballo esquelético, y alas de murciélago. A veces presentan jirones por las peleas, y les cuesta mucho mantener tanto su piel como sus alas. Son carnívoros, aunque no como otros, que solo comerían carne si se desesperaban. Tienen una extraña habilidad para hacerse invisibles. Dicen que solo los ven los que están preparados para afrontar la muerte. Su actividad es completamente nocturna, cazan de noche, se reproducen de noche, están despiertos de noche, etc. Miden más o menos dos o tres metros de altura. Tienen huesos robustos, con la piel ceñida, y unos ojos ambarinos. Pueden volar distancias largas, aunque no tanto como un dragón (Madrid - Barcelona lo hacen sin problemas). Pueden llegar a alcanzar, los más lentos, entre 80 y 90 Km/h en picado, y los más rápidos, 160 Km/h. No hace falta que los guíes, se guían solos con decirles a dónde vas. En cuanto a dónde se consiguen, hay sitios donde se crían como si fueran establos, aunque solo se crían otros tipos  de caballos voladores, como Abraxans, Aethoans y Granians. Éstos últimos son los más rápidos, y los Abraxans los más caros de mantener, son más robustos, y tienen un paladar un poco delicado. En cuanto a los hechizos que les afectan, no tienen el mismo efecto los que usas sobre humanos que sobre criaturas mágicas.

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

- Teoría: **Unicornio**Clasificación: XXXX  
El unicornio es un hermoso animal que habita en bosques del norte de Europa. Este caballo luce un cuerno y, cuando es adulto, su pies el de un blanco purísimo, aunque al principio los potrillos son dorados y se vuelven plateados antes de alcanzar la madurez. El cuerno, la sangre y el pelo de unicornio tienen cualidades mágicas muy poderosas. En general, evitan el contacto con seres humanos, se muestran más dispuestos a dejar que se les acerque una bruja que un mago, y tienen un galope tan vez que son muy difíciles de capturar. En la simbología rúnica el unicornio simboliza el número uno.

- Teoría: **Vipertooth Peruano**Clasificación: XXXXX  
Éste es el más pequeño de todos los dragones y el que vuela más rápido. Con una longitud de apenas cuatro metros y medio, el vipertooth peruano tiene escamas suaves de color cobre con distintivas crestas negras. Los cuernos son cortos, y los colmillos, especialmente venenosos. Los vipertooth no le hacen ascos a las cabras y vacas, pero tienen tal afición por la carne humana que la Confederación Internacional de Magos se vio obligada a enviar exterminadores a finales del siglo XIX para reducir el número de vipertooths, que había aumentado con alarmante rapidez.

- Teoría: **Yeti**Clasificación: XXXX  
También conocido como "pies grandes" y abominable hombres de las nieves"; Nativos del Tíbet, se cree que los yetis son parientes de los trolls, aunque nadie se ha acercado lo bastante a uno para realizar un examen concluyente. Miden hasta cuatro metros y medio y están cubiertos de pies a cabeza por un pelaje blanco como la misma nieve. Los yetis devoran todo lo que se cruza en su camino, aunque temen el fuego y pueden ser rechazados por magos capacitados.