

FICHA TÉCNICA

Título original: *Fantastic Beasts and Where to Find Them*

Texto copyright © J.K. Rowling 2001

Prefácio e novos segmentos de texto © J.K. Rowling 2017

Ilustrações copyright © J.K. Rowling 2001

Edição original publicada no Reino Unido em 2001

Tradução © Editorial Presença, Lisboa, 2001

Tradução: *Isabel Fraga*

Capa e design de Headcase Design © 2017 by Scholastic Inc. Reproduzido sob autorização

Os direitos da autora e ilustradores desta obra estão certificados

Personagens, nomes e símbolos em Harry Potter são uma marca registada de © Warner Brothers Entertainment Inc.

Todos os direitos reservados

Todos os direitos reservados

Nenhuma parte deste livro poderá ser reproduzida sob qualquer forma ou meio, eletrónico, mecânico, fotocópia ou outro, sem o consentimento prévio do proprietário.

Composição, impressão e acabamento: *Multitipo — Artes Gráficas, Lda.*

Depósito legal n.º 434 068/17

4.ª edição, Lisboa, janeiro, 2018

Reservados todos os direitos para a língua portuguesa (exceto Brasil) à

Editorial Presença

Estrada das Palmeiras, 59

Queluz de Baixo

2730-132 Barcarena

info@presenca.pt

www.presenca.pt

A Comic Relief (UK) foi fundada em 1985 por um grupo de comediantes britânicos com o objetivo de angariarem fundos para ações em prol da justiça social e do combate à pobreza. Os lucros das vendas deste livro, efetuadas internacionalmente, reverterão a favor de instituições que apoiam crianças e jovens em todo o mundo, preparando-os para o futuro — em segurança, saudáveis e confiantes. A Comic Relief é uma instituição de beneficência registada com o número 326568 (Inglaterra/País de Gales); SC039730 (Escócia).

A Lumos, cujo nome é inspirado no feitiço da luz dos livros da série *Harry Potter*, foi criada por J.K. Rowling para que, a partir de 2050, os orfanatos e instituições para crianças à volta do mundo deixem de ser necessários e garantir que todas as futuras gerações de crianças sejam criadas por famílias que as amam.

Lumos é o nome operacional da Fundação Lumos, uma companhia limitada registada em Inglaterra e no País de Gales com o número 5611912. E uma instituição de beneficência registada com o número 1112575.

ÍNDICE

Prefácio do Autor	xiii
Introdução	xvii
<i>Sobre Este Livro</i>	xvii
<i>O Que É Um Monstro?</i>	xviii
<i>Uma Breve História do Conhecimento dos Muggles sobre Monstros Fantásticos</i>	xxiv
<i>Monstros Mágicos Escondidos</i>	xxviii
<i>A Importância da Magizoologia</i>	xxxiv
Classificações Atribuídas pelo Ministério da Magia	xxxv
Dicionário de A a Z de Monstros Fantásticos	1
Sobre o Autor	86

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

DICIONÁRIO
DE A A Z
DE MONSTROS
FANTÁSTICOS



ACROMANTULA

ACROMÂNTULA

Classificação do M. D. M.: XXXXX

A Acromântula é uma aranha monstruosa com oito olhos, capaz de um discurso humano. É originária do Bornéu, onde habita a selva densa. Tem como característica o pelo negro e espesso que lhe cobre o corpo. As suas pernas podem atingir quatro metros e meio, as suas tenazes produzem um estalido especial e uma secreção venenosa sempre que a Acromântula está excitada ou em fúria. A Acromântula é carnívora e prefere caça grossa. Tece teias de cume arredondado sobre o chão. A fêmea é maior do que o macho e pode chocar mais de cem ovos de uma só vez. Macios e brancos, os ovos dos quais os filhotes saem cerca de seis a oito semanas mais tarde são do tamanho de bolas de praia

e estão classificados como mercadoria classe A, não comercializável, pelo Departamento para a Regulação e Controlo das Criaturas Mágicas. Significa isto que existem muitas graves pela sua venda ou importação.

Acredita-se que este monstro é criado por feiticeiros com a possível intenção de lhes guardar as residências e os tesouros, como acontece frequentemente com os monstros magicamente criados¹. Apesar da sua inteligência próxima da do humano, a Acromântula é indomesticável e extremamente perigosa tanto para feiticeiros como para Muggles.

Os boatos de que uma colónia de Acromântulas se teria estabelecido na Escócia não têm fundamento.

ASHWINDER

Classificação do M. D. M.: XXX

O Ashwinder é criado sempre que um fogo mágico² arde durante muito tempo sem ser vigiado. Uma serpente cinzento-clara com olhos vermelhos brilhantes erguer-se-á das brasas do fogo não vigiado e resvalará para as sombras da residência onde se encontra, deixando atrás de si um rasto de cinzas.

¹ Os monstros capazes de um discurso humano raramente aprendem sozinhos, com exceção do Jarvey. A proibição de criação experimental só entrou em vigor neste século, muito depois de a primeira Acromântula ter sido vista em 1794.

² Qualquer tipo de fogo a que tenha sido acrescentada uma substância mágica como o pó de Floo.

O Ashwinder vive apenas uma hora e durante esse tempo procura um local escuro e isolado para pôr os seus ovos, transformando-se depois disso em pó. Os ovos do Ashwinder são de um vermelho-brilhante e irradiam um calor intenso. Incendiarão a casa em poucos minutos se não forem encontrados e transformados em gelo com um encantamento adequado. Qualquer feiticeiro ao aperceber-se de que um ou mais Ashwinders se encontram à solta numa casa deverá localizá-los, assim como aos seus ovos. Depois de gelados, esses ovos são de grande valor nas poções de amor e podem ser tomados para curar a malária.

Os Ashwinders podem ser encontrados no mundo inteiro.

AUGUREY

[também conhecido como Irish Phoenix (Fénix da Irlanda)]

Classificação do M. D. M.: XX

O Augurey é natural da Grã-Bretanha e da Irlanda, embora também possa ser encontrado no Norte da Europa. Com a aparência de um pássaro magro e lúgubre, lembrando um pequeno abutre mal alimentado, o Augurey é preto-esverdeado. Profundamente

tímido, faz os ninhos nas sarças e nos espinheiros, come insetos grandes e fadas, voa apenas durante as grandes chuvadas. Fora disso mantém-se escondido no seu ninho em forma de lágrima.

O Augurey tem um grito próprio, baixo e latejante, que em tempos se considerou ser um preságio da morte. Os feiticeiros evitavam os ninhos dos Augureys com medo de ouvir esse som que despedaçava os corações, e acredita-se que mais do que um feiticeiro terá sido vítima de ataque cardíaco ao passar por um matagal e ouvir o grito invisível de um Augurey³. As persistentes pesquisas revelaram, por fim, que o Augurey só canta quando se aproximam as chuvas⁴. Desde então o Augurey tem estado muito na moda como barómetro doméstico, embora muita gente considere difícil de suportar o seu grito quase contínuo durante os meses de inverno. As penas do Augurey são inúteis para escrever pois repelem a tinta.

³ Sabe-se que Uric Oddball dormia num quarto que continha não menos de cinquenta Augureys de estimação. Durante um inverno particularmente húmido, Uric convenceu-se, pelos gritos dos seus Augureys, de que tinha morrido e era agora um fantasma. As suas tentativas posteriores de atravessar as paredes de sua casa resultaram naquilo a que o seu biógrafo Radolphus Pittiman descreve como um abalo com dez dias de duração.

⁴ Ver *Porque não Morri quando o Augurey Cantou*, de Gulliver Pokeby (Little Red Books, 1824).