

درباره سایت جادوگران دات کام



سایت جادوگران دات کام به عنوان یک سایت تخصصی هری پاتر در نظر دارد برای پاسخ به نیاز طرفداران هری پاتر از هر نظر سایت کامل و جامعی را برای این قشر عظیم در جامعه ایران فراهم کند.

به این منظور علاوه بر ایجاد یک سایت با امکانات بالا برای اینکه به غنای کار افزوده شود تصمیم گرفتیم برای پاسخ گفتن به نیازهای هری پاتریست ها در ایران شروع به تایپ کتابهای کمیابی که رولینگ آنها را نوشته بنماییم. امیدواریم بتوانیم هر چه بیشتر در راه شناساندن هری پاتر و دنیای جادویی که رولینگ به همه معرفی کرده موفق شویم شما هم اگر علاقمند به شرکت در این گونه فعالیتها هستید میتوانید با سایت جادوگران در ادامه این راه همکاری کنید تا با انجام کار گروهی سریعتر و بهتر بتوانیم به هری پاتریست های ایرانی خدمت کنیم. در پایان از همه دوستان و اعضای سایت که مشوق ما در این راه بودند، تشکر می کنیم.



درباره این کتاب



این کتاب را رولینگ در سال ۲۰۰۱ پس از نوشتن کتاب هری پاتر و جام آتش و در ادامه کتاب کویدچ در گذر زمان و با نام مستعار نیوت اسکمندر نوشته است. کتاب طوری نوشته شده که به خواننده این احساس دست دهد که در حال مطالعه یکی از کتابهای مدرسه جادوگری هاگوارتز است. ضمناً اگر به کتاب اول هری پاتر فصل ۵ برگردید در آنجا در لیست کتابهایی که هری باید برای سال اول تهیه کند این کتاب را ببینید.

ابتدا میخواستم در مورد مترجم این کتاب (ویدا اسلامیه) مطالبی بنویسم ولی دیدم همه آنها میشود به حساب بالا بردن خودم و تخطئه مترجم در نتیجه بهتر دیدم این بحث را به طور اصولی و در انجمن های سایت جادوگران دنبال کنیم تا نظرات جامع همه لحاظ شود و نه نظر یک نفر تنها.



درباره‌ی نویسنده

نیوتون (نیوت) آرتمیس فیدو اسکمندر^۱ در سال ۱۸۹۷ دیده به جهان گشود. او علاقه‌ی فراوانی به جانوران افسانه‌ای داشت و مادرش که خود پرورش دهنده و شیفته‌ی هیپوگریف‌های پر زرق و برق بود در این زمینه اورا

^۱ - سمندر آبی

تشویق می کرد. آقای اسکمندرس پس از فارغ التحصیلی از مدرسه‌ی علوم و فنون جادوگری هاگوارتز به استخدام وزارت سحر و جادو در آمد و در سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی مشغول به کار شد. پس از دو سال فعالیت در اداره‌ی نقل و انتقال جن‌های خانگی که به گفته‌ی وی دوران بی‌نهایت ملال انگیزی بوده است به بخش جانوران منتقل شد و اطلاعات تحسین برانگیزش در زمینه حیوانات عجیب و غریب ارتقای مقام او را سرعت بخشید.

گرچه او به تنهایی بنیانگذار ثبت اسامی گرگینه‌ها در سال ۱۰۴۷ بوده است خود اظهار داشته است که افتخار آمیزترین کارش فعالیت در زمینه‌ی تحریم پرورش تجربی جانوران بوده است که در سال ۱۰۶۵ به تصویب رسید و به نحو موثری مانع ایجاد هیولاهای وحشی جدید در بریتانیا شد. فعالیت آقای اسکمندرس در اداره پژوهش و مهار اژدها منجر به سفرهای تحقیقاتی بسیاری به خارج از کشور شد. او در طول این سفرها اطلاعات بسیاری برای کتاب جهانی و پرورشش تحت عنوان *جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آنها* جمع آوری کرد. این کتاب اکنون به چاپ پنجاه و دوم رسیده است.

نیوت اسکمندرس در سال ۱۹۷۹ به پاس خدماتش در زمینه‌ی جادو و جانورشناسی، مطالعه پیرامون جانوران جادویی، به دریافت مدال مرلین درجه‌ی دو نایل آمد. او اکنون بازنشسته شده و همراه با همسرش پورپنتیا^۱ و نیزل^۲ های دست آموزش هابی^۳، میلی^۴ و ماولر^۵ در دورست^۶ به سر می برد.

مقدمه

هنگامی که نیوت اسکمندرس نوشتن مقدمه‌ی این چاپ بسیار ویهی کتاب جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آنها را به من سپرد سعادت بزرگی را نصیب من کرد. شاهکار نیوت از بدو انتشار یکی از کتاب های درسی تأیید شده در مدرسه‌ی علوم و فنون جادوگری هاگوارتز بوده و کارنامه‌ی همیشه درخشان دانش آموزان ما در آزمون‌های مراقبت از موجودات جادویی مرهون اطلاعات با ارزش این کتاب بوده است. از سوی دیگر نمی توان این کتاب را محدود به کلاس درس کرد. هیچ خانواده جادوگری نیست که از داشتن یک نسخه از کتاب جانوران شگفت انگیز بی نیاز باشد. نسل های متوالی به جستجو در صفحات این کتاب پرداخته‌اند تا راهی برای خلاصی از شر چترک‌های باغچه پیدا کنند، معنای شیون‌های نشانک را دریابند یا توپک دست آموزشان را که در توالت رفع عطش کرده درمان کنند. با این همه در ورای چاپ این نسخه هدفی بس والاتر از آموزش جامعه‌ی جادوگری نهفته است. این اولین باری است که در طول فعالیت موسسه‌ی انتشاراتی شریف آبسکیورس یکی از کتاب‌های منتشره در دسترس مشنگ‌ها قرار می گیرد.

¹ Porpentia

² Kneazle

³ Hoppy

⁴ Milly

⁵ Mauler

⁶ Dorset

فعالیت موسسه کمیک ریلیف^۱ در مبارزه با برخی از بدترین نمونه‌های مصیبت بشری در دنیای مشنگ‌ها و نیز برای شما هموعان جادوگر من به خوبی شناخته شده است. این را بدانید که ما جادوگران تنها کسانی نیستیم که با تاثیر درمانی و معجزه‌آسای خنده واقفیم. مشنگ‌ها نیز با این امر آشنایی دارند و با بهره جویی خلاق و مبتکرانه از این موهبت در جهت جمع آوری اعانه برای بهبودی و نجات زندگی افراد گام برداشته اند. و این همان جادوی شگرفی است که همه‌ی ما سودای آن را در سر می پرورانیم. موسسه‌ی کمیک ریلیف از سال ۱۹۸۵ تا کنون موفق به جمع آوری صد و هفتاد و چهار میلیون پوند (سی و چهار میلیون و هشتصد و هفتاد و دو گالیون و چهارده سی کل و هفت نات) شده است.

اکنون افتخار کمک به موسسه‌ی کمیک ریلیف نصیب دنیای جادویی شده که به سهم خود در این امر خیر شرکت جویند. کتابی که در دست دارید نسخه کاملی از کتاب *جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آنها* ست که به هری پاتر تعلق دارد. در این نسخه تمام یادداشت های آموزنده‌ی هری پاتر و دوستانش در حاشیه‌ی متون درج شده است. به رغم بی میلی هری پاتر از تکثیر کتابش دوستان ما در موسسه‌ی کمیک ریلیف معتقدند که این یادداشت ها بر جذابیت و حال و هوای طنزآمیز کتاب می افزاید. آقای نیوت اسکمندر که از پیش برای پذیرش شعار نویسی بی رحمانه در شاهکارش آمادگی داشت نیز موافقت خود را اعلام کرد.

این نسخه از کتاب *جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آنها* در کتابفروشی فلوریش و بلاتز و همچنین در کتاب فروشی‌های مشنگ‌ها عرضه خواهد شد. جادوگرهایی که مایلند در این امر خیر سهم بیشتری داشته باشند می‌توانند از طریق بانک گرینگاتز اقدام کنند. (خواهشمند است به گریپ هوک مراجعه کنند).

آخرین سخنی که باقی می‌ماند هشدار من به افرادی است که تا این جای کتاب را بدون خریدن آن خوانده اند و آن این که کتاب شامل طلسم دزدی است. در این فرصت مایلم به خریداران مشنگ اطمینان بدهم که موجودات بامزه ای که از این پس در این کتاب توصیف می شوند افسانه‌ای بوده و هیچ آسیبی به شما نخواهند زد. تنها سخن من با جادوگران این است: دراکو دورمی ینس نان کوآم تی تی لاندوس^۲.

آلبوس دامبلدور

پیش گفتار: درباره‌ی این کتاب

جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آنها حاصل سال‌ها پژوهش و سفرهای طولانی است. وقتی به سال‌ها پیش نظر می افکنم و جادوگر هفت ساله ای را می بینم که ساعت‌های مدیدی را بر روی تخت خوابش به تشریح چترک‌ها می پرداخت به او و سفرهایی که در پیش رو داشت غبطه می خورم. پسر بچه ای که سرپایش آلوده به اجزای بدن چترک‌ها بود از انبوه‌ترین جنگل‌ها تا روشن‌ترین کویرها، از قله‌های مرتفع تا گنداب‌های باتلاقی به دنبال رد پای جانوران وصف شده در این کتاب پیش رفت و عمر خود را در این راه سپری کرد. من به لانه‌ی درندگان، لانه‌های

^۱ Comic Relief

^۲ - این جمله شعار مدرسه‌ی علوم و فنون جادوگری هاگوارتز و بدین معناست: هرگز یک اژدهای خفته را قلقلک ندهید.

زیرزمینی و لانه های پرندگان سر کشیده ام، در صدها کشور به مشاهده رفتارهای جانوران جادویی پرداخته‌ام، شاهد قدرت‌نمایی آن‌ها بوده‌ام، اعتماد آن‌ها را جلب کرده‌ام و گیاه و بی گیاه با کتری سفری‌ام آن‌ها را از خود رانده‌ام.

سفارش انتشار اولین چاپ کتاب *جانوران شگفت انگیز* را در سال ۱۹۱۸ آقای آگوستوس وورم^۱ مدیر انتشارات آبسکیورس به من ارایه کردند. ایشان از سر صفا و صمیمیت نظر مرا درباره‌ی نوشتن یک چکیده موجز و معتبر درباره‌ی موجودات جادویی برای این موسسه جویا شدند. من که در آن زمان یک کارمند ساده در وزارت سحر و جادو بودم این پیشنهاد را با دل و جان پذیرفتم زیرا با این فرصت هم درآمد ناچیزم که هفته‌ای دو سی‌کل بود افزایش می یافت هم می توانستم در تعطیلاتم در جستجوی گونه‌های جادویی جدید به دور دنیا سفر کنم. اکنون می رسم به تاریخچه انتشار کتاب. کتاب *جانوران شگفت انگیز* اکنون به چاپ پنجاه و دوم رسیده است.

هدف از نگارش این پیش گفتار پاسخگویی به رایج ترین پرسش‌هایی است که از زمان اولین انتشار این کتاب در سال ۱۰۲۷ در نامه‌های متعدد هفتگی مطرح شده است. اولین پرسش که اساسی ترین آن‌ها نیز هست عبارتست از: جانور چیست؟

جانور چیست؟

تعریف جانور در طی قرن‌های متمادی موضوع بحث و جدل های فراوانی بوده است. هرچند که ممکن است این امر مایه‌ی تعجب عده‌ای از دانشجویان تازه وارد رشته‌ی جانور شناسی شود. اگر با دقت و تامل بیشتری به بررسی سه نوع از موجودات جادویی پردازیم این مساله روشن تر خواهد شد.

گرگینه ها بخش عمده ای از اوقات خود را با شکل انسانی (اعم از جادوگر و مشنگ) می گذرانند. با این همه ماهی یکبار تغییر شکل یافته و به صورت جانور وحشی چهارپایی در می آیند که طبعی درنده داشته فاقد وجدان انسانی است.

خلق و خوی سانتورها شباهتی به خلق و خوی انسان ندارد. آن‌ها در طبیعت بومی خود زندگی می کنند، از پوشیدن هر نوع لباسی اجتناب می ورزند و با اینکه از هوش و خرد انسانی برخوردارند ترجیح می دهند دور از جادوگران و مشنگ ها زندگی کنند.

غول های غارنشین ظاهری انسان نما دارند، بر روی دوپا راه می روند و توانایی آموختن چندین کلمه ساده را دارند. با این حال هوش آنها از کند ذهن ترین تک شاخ ها نیز کم تر است. آن ها غیر از قدرت حیرت انگیز و غیر طبیعی هیچ نیروی جادویی دیگری ندارند.

اکنون این پرسش پیش می آید: کدام یک از این موجودات «آدمیزاد» محسوب می شوند یعنی به عبارتی موجودی شایسته حقوق قانونی بوده، در حکومت دنیای جادویی از حق رای برخوردارند؟ و کدام یک جانورند؟ اولین

¹ Augustus Worme

تلاش هایی که برای تصمیم گیری پیرامون جایگاه موجودات جادویی در دو گروه «آدمیزادگان» و «جانوران» صورت گرفت بی نهایت ناشیانه بود.

برداک مالدون^۱ رئیس شورای جادوگران^۲ در قرن چهاردهم اعلام کرد از آن تاریخ به بعد همه ی اعضای جامعه ی جادوگری که بر روی دوپا راه می روند در گروه «آدمیزادگان» و سایر موجودات در گروه «جانوران» قرار می گیرند. او با روحیه ی صمیمانه همه «آدمیزادگان» را احضار کرد تا در کنار جادوگران در جلسه ای شرکت کنند و به بحث پیرامون قوانین جادویی جدید بپردازند اما در کمال شگفتی دریافت که در این زمینه مرتکب اشتباه بزرگی شده است. سالن لبریز از جن هایی شد که هر موجود دوپایی که پیدا کرده بودند با خود به جلسه آورده بودند. باتیلدا بگشات^۳ در کتاب تاریخچه جادوگری نوشته است:

صدای جیغ و ویغ پرپرک ها^۴، ناله ی نشانک ها^۵ و آواز مداوم و گوشخراش رنگینک ها در فضا می پیچید و صدا به صدا نمی رسید. همین که جادوگران و ساحره ها توجه خود را به کاغذهای مقابلشان معطوف کردند پری ها^۶ و جن های کوتوله^۷ دور سرشان به پرواز در آمدند و شروع به کرکر و ورور کردند. ده دوازده غول غارنشین با چماق هایشان به در و دیوار می کوبیدند و میز و صندلی ها را می شکستند. در این میان عفریته ها بر فراز سالن به پرواز در آمده و به دنبال کودکی برای خوردن بودند. رئیس شورا از جایش برخاست تا جلسه را آغاز کند اما در همان هنگام پایش بر روی یک کپه مدفوع کاکلی لغزید. او در حالی که لعن و نفرین می کرد با عجله از سالن خارج شد.

چنان که از نظرتان گذشت داشتن دوپا به تنهایی دلیل مسلمی برای علاقه ی موجودات جادویی به امور حکومتی جادوگران نیست. برداک مالدون که از اقدام خود مایوس شده بود از هرگونه تلاش دیگری برای اعضای غیر جادوگر جامعه ی جادویی در شورای جادوگران خودداری کرد. خانم الفریدا کلاگ^۸، جانشین مالدون به منظور ایجاد رابطه ی صمیمانه تر با موجودات جادویی کوشید تعریف دیگری برای واژه «آدمیزادگان» مطرح کند. او اعلام کرد تمامی موجوداتی که می توانند به زبان انسان ها صحبت کنند جزو گروه «آدمیزادگان» محسوب می شوند. بنابراین تمامی موجوداتی را که قادر بودند منظور خود را برای اعضای شورا بیان کنند برای شرکت در جلسه بعدی دعوت کردند. اما این بار هم با مشکل روبرو شدند. غول های غارنشین که چندین جمله ساده را از جن ها آموخته بودند بار دیگر به شکستن وسایل و بر هم زدن سالن پرداختند. جروی ها^۹ با سرعت زیاد از میان پایه ی صندلی های شورا عبور می کردند و به هر نقطه ای که در مسیرشان قرار می گرفت هجوم می بردند. در این میان هیات نمایندگان اشباح (که در دوران

^۱ Burdock Muldoon

^۲ - پیش از تشکیل وزارت سحر و جادو شورای جادوگران وجود داشته است.

^۳ Bathilda Bagshot

^۴ Diricawls

^۵ Augureys

^۶ Fairy

^۷ Pixie

^۸ Elfrida Clagg

^۹ Jarvey

ریاست مالدون به این علت که بر روی دوبا راه نمی رفتند و به پرواز در می آمدند از شرکت در جلسه محروم بودند) در جلسه شرکت داشتند اما اندکی بعد با انزجار جلسه را ترک کردند. این هیأت بعدها علت ترک جلسه را «تاکید بی شرمانه‌ی شورا بر نیازهای زندگان در مقابل آرزوهای مردگان» اعلام کرد. سانتور ها که بر طبق طبقه بندی مالدون در گروه «جانوران» قرار گرفته بودند اکنون بنا به تعریف خانم کلاگ در گروه «آدمیزادگان» جای می گرفتند. آن‌ها به منظور اعتراض به محرومیت مردم دریایی که خارج از آب قادر به صحبت به هیچ زبانی غیر از زبان دریایی نبودند از شرکت در جلسه خودداری کردند.

تا سال ۱۸۱۱ هیچ یک از تعاریف مطرح شده برای اکثریت جامعه‌ی جادویی قابل قبول نبود. گروگن استامپ^۱، در بدو انتصاب خود در مقام وزیر سحر و جادو اعلام کرد «آدمیزاد موجودی است که هوشمندی لازم برای درک قوانین را دارا باشد^۲». از نمایندگان غول‌های غارنشین بدون حضور اجنه مصاحبه به عمل آوردند و به این نتیجه رسیدند که آنها توانایی درک هیچ سخنی را ندارند. بنابراین غول‌های غارنشین به رغم نحوه‌ی راه رفتن خود بر روی دوبا در گروه «جانوران» قرار گرفتند. برای اولین بار از طریق مترجمین از مردم دریایی دعوت شد که در گروه «آدمیزادگان» قرار بگیرند. پریان، اجنه‌ی کوتوله و جن‌های خاکی را به رغم ظاهر انسان نمایشان با قاطعیت در گروه «جانوران» قرار دادند.

طبیعی است که موضوع به این جا خاتمه نیافت. همه ما با تندرورهایی آشنا هستیم که می کوشند مشنگ‌ها را در گروه «جانوران» قرار بدهند. همه می دانند که سانتور ها حاضر نشدند در گروه «آدمیزادگان» قرار بگیرند و درخواست کردند در گروه «جانوران» باقی بمانند.^۳ در این میان گرگینه‌ها سال‌ها بین دوبخش جانوران و آدمیزادگان سرگردان بودند. در زمان نگارش این کتاب در بخش جانوران قسمتی برای خدمات پشتیبانی از گرگینه‌ها دایر است. این در حالی است که واحد ثبت اسامی گرگینه‌ها و شکار آن‌ها در بخش «جانوران» قرار دارد. بسیاری از موجودات فوق العاده هوشمند به علت عدم توانایی در مهار طبیعت درنده خوی خود در گروه «جانوران» جای گرفته اند. آکرومانتیولا و مانتیکور دارای قدرت تکلم هوشمندانه‌اند اما اگر انسانی به آنها نزدیک شود بی درنگ اورا می‌درند و می‌بلعند. ابولهول تنها با طرح چیستان و معما سخن می گوید و اگر جواب نادرست بشنود وحشی می شود.

در صفحات بعدی هر جانوری که در طبقه بندی آن همچنان شک و ابهامی وجود داشته در بخش توضیحان مربوط به همان جانور به این نکته اشاره شده است.

^۱ Grogan Stump

^۲ - اشباح از این قاعده مستثنی شدند زیرا اصرار داشتند که جای گرفتن آن‌ها در گروه «آدمیزادگان» بی‌معناست چون آنها دیگر زنده به شمار نمی رفتند. بنابراین استامپ برای سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی سه بخش جداگانه ایجاد کرد که تا امروز پا برجا ماند: «بخش جانوران»، «بخش آدمیزادگان» و بخش «ارواح».

^۳ - سانتورها با حضور برخی از هم‌گروهان خود در گروه «آدمیزادگان» از قبیل غریبه‌ها و خون‌آشام‌ها به مخالفت برخاستند و اظهار داشتند که قادرند امور خود را بدون حضور جادوگران به انجام برسانند. یک سال بعد مردم دریایی نیز خواستار همین امر شدند. وزارت سحر و جادو با بی میلی درخواست آن‌ها را پذیرفت. با این که در بخش «جانوران» سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی قسمتی ویژه روابط غیر مجاز سانتورها وجود دارد تاکنون هیچ سانتوری به آن قسمت مراجعه نکرده است. در واقع انتقال اشخاص به بخش سانتورها در این سازمان تبدیل به یک شوخی شده و بدین معناست که شخص به زودی اخراج می شود.

اکنون به پرسشی که در زمینه جادو جانورشناسی می پردازیم که جادوگران و ساحره ها بیش از هر پرسش دیگری آن را مطرح کرده اند: چرا مشنگ ها این موجودات را نمی بینند؟

خلاصه تاریخچه‌ی آگاهی مشنگ‌ها از جانوران شگفت‌انگیز

شاید این واقعیت مایه‌ی حیرت و شگفتی بسیاری از جادوگران شود اما در واقع این موجودات جادویی غول آسا که ما جادوگران سال‌ها با زحمت و مشقت سعی در پنهان نگه داشتن آن‌ها کرده ایم همواره از دید مشنگ‌ها پوشیده نمانده‌اند. مرور هنر و ادبیات مشنگ‌ها در قرون وسطی نشانگر این مطلب است که بسیاری از موجوداتی که اکنون از نظر مشنگ‌ها خیالی و موهوم به شمار می‌روند در آن دوران، واقعی قلمداد می‌شده‌اند. اژدها، شیردال، تک‌شاخ، ققنوس، سانتور و بسیاری از جانوران دیگر در آثار آن دوران مشنگ‌ها به چشم می‌خورند اما همواره در توصیف این جانوران اشتباه‌های خنده داری صورت گرفته است.

با این همه بررسی دقیق ادبیات اساطیری مشنگ‌ها در آن دوران حاکی از آن است که سحرآمیزترین موجودات یا به طور کامل از دید مشنگ‌ها پنهان مانده اند یا به خطا موجود دیگری قلمداد شده‌اند. به نسخه‌ی دست نویس باقی مانده‌ی زیر توجه کنید که نوشته برادر بندیکت^۱، راهب فرقه‌ی فرانسیس از ورستر شایر است:

امروز هنگامی که در باغ سبزیجات قدم می‌زدم همین که یک شاخه‌ی ریحان را کنار زدم به یک موش خرما‌ی غول پیکر برخوردم. موش خرما برخلاف موش خرماهای دیگر نه فرار کرد و نه پنهان شد در عوض به سمت من جهید و مرا به پشت روی زمین انداخت. آن‌گاه با خشمی غیر طبیعی بر سر من فریاد زد: «فضولی نکن، کچل!» سپس با حالتی وحشیانه چنان محکم دماغم را گاز گرفت که تا چندین ساعت از داغم خون می‌آمد. عالی‌جناب باور نمی‌کرد که من به یک موش خرما‌ی سخنگو برخورده ام و از من پرسید که آیا به سراغ شراب شلغم برادر بونی فیس^۲ رفته ام. اما چون دماغم زخمی و متورم بود از حضور در مراسم دعای شامگاهی معاف شدم.

بدیهی است که دوست مشنگ ما چنان که خود ادعا کرده یک موش خرما پیدا نکرده است. آن جانور به احتمال زیاد یک جروی بوده که به دنبال شکار دلخواهش، جن خاکی می‌گشته است.

دانش ناقص در اکثر اوقات بدتر از نادانی است. وحشت مشنگ‌ها از آنچه دزدکی در باغ سبزیجاتشان جولان می‌دهد ترس آن‌ها را از جادو را تشدید می‌کند. تعقیب و شکنجه‌ی جادوگران به دست مشنگ‌ها در این دوره چنان فروکش کرده بود که مشاهده‌ی جانورانی از قبیل اژدها و هیپوگریف نشانه‌ی بیماری هیستری در مشاهده گر به حساب می‌آمد.

¹ Brother Benedict

² Brother Boniface

هدف از نگارش این کتاب مطالعه و بررسی روزگاری نیست که جادوگران به در کنج مخفی گاه سوق داد.^۱ آنچه به بحث ما مربوط می شود سرنوشت آن دسته از جانوران افسانه‌ای است که همچون خود ما باید پنهان بافی می ماندند اما ابتدا مشنگ‌ها باید متقاعد می شدند که چیزی به نام جادو وجود ندارد. کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران در اجلاس مشهور خود در سال ۱۶۹۲ به بحث و بررسی پیرامون این موضوع پرداختند. نزدیک به هفت هفته مناظره که گاهی بالا می گرفت در میان جادوگران کشورهای گوناگون به مسالهی پردردسر موجودات جادویی اختصاص داشت. جادوگران قادر به اختفای کدامین و چندین گونه جانوری از چشم مشنگ‌ها بودند؟ کجا و چگونه باید این کار صورت می گفت؟ مناظره بالاگرفت. عده‌ای از این موجودات از این واقعیت غافل بودند که این تصمیم گیری تعیین کننده‌ی سرنوشت آن‌هاست اما سایرین در مناظره شرکت می کردند.^۲

سرانجام به توافق رسیدند. قرار شد بیست و هفت گونه‌ی جانوری در اندازه های گوناگون، از اژدها گرفته تا خاک‌خوره، از چشم مشنگ‌ها پنهان بمانند تا این توهم ایجاد شود که چنین جانورانی خارج از دنیای خیال وجود ندارند. تعداد این گونه ها در قرن بعد افزایش یافت چرا که جادوگران در زمینه‌ی روش‌های اختفا اعتماد به نفس بیش‌تری یافته بودند. در سال ۱۷۵۰ ماده ۷۳ به قانون بین‌المللی رازداری جادوگران اضافه شد که امروزه همهی وزیران سحر و جادو در سطح جهان از آن متابعت می کنند.

یکایک اولیای امور دولت‌های جادوگری مسوول اختفا، مراقبت و مهار تمامی جانوران جادویی، آدمیزادگان و ارواح مقیم در محدوده‌ی قلمروی خویشند. اگر هریک از این موجودات ضرر و زیانی به جامعه‌ی مشنگ‌ها وارد کند یا باعث جلب توجه آنها بشود کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران هیات دولت جادویی مسوول را به مجازات خواهد رساند.

جانوران جادویی در مخفی‌گاه

نمی‌توان منکر این شد که ماده‌ی ۷۳ از زمان اضمام تا به امروز گاه و بی‌گاه نقض شده است. خوانندگان انگلیسی مسن‌تر رویداد ایلفرامومب را در سال ۱۰۳۲ به خاطر دارند. در این رویداد یک اژدهای سبز ولزی سرکش در ساحل شلوغی فرود آمد. عده‌ی بیشماری از مشنگ‌ها در آن هنگام در ساحل حمام آفتاب گرفته بودند. خوشبختانه این رویداد تلفاتی نداشت و با عملیات شجاعانه‌ی یک خانواده‌ی جادوگر که درحال گذراندن تعطیلات خود بودند که به خیر و خوشی انجامید. (این خانواده پس از این رویداد به دریافت مدال مرلین درجه یک نایل آمد.) آنها عظیم‌ترین افسون فراموشی دسته جمعی قرن را به اجرا درآوردند و ساکنین ایلفراکومب را جادو کردند و بدین ترتیب مانع وقوع یک فاجعه شدند.^۳

^۱ - کسانی که علاقمند به مطالعه‌ی شرح کامل آن دوره خونین از تاریخ جادوگری هستند می توانند به کتاب *تاریخچه جادوگری نوشته باتیلدا بگشات* (انتشارات لیتل رد) مراجعه کنند.

^۲ - در آن زمان هیات‌هایی از نمایندگان سانتورها، مردم دریایی و اجنه را به شرکت در این اجلاس ترغیب کرده بودند.

^۳ - بنه‌ایم استاک در کتابش *مشنگ‌هایی که مشاهده می کنند* در سال ۱۹۷۲ نوشته است که برخی از ساکنین ایلفراکومب از افسون فراموشی جمعی در امان ماندند. مشنگی با نام مستعار «درک حقه باز» در رستوران‌های سراسر سواحل جنوبی درباره‌ی «مارمولک پرنده زشت و بزرگی» داد سخن می دهد که قایق بادی او را پنچر کرد.

کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران برخی کشورها را بارها به جرم نقض ماده ۷۳ قانون جرمه کرده است. ثبت و اسکا تلند کشورهایی هستند که پیوسته بیشترین تخلف را داشته اند. آمار مشاهده‌ی یتی در میان مشنگ‌ها چنان زیاد بود که کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران استقرار یک گروه ضربت بین‌المللی در کوهستان‌ها را به طور دائمی ضروری دانست. در این میان بزرگ‌ترین کلپی جهان در لاک‌نس^۱ همچنان از به دام افتادن می‌گریزد و از قرار معلوم عطش شدیدی برای کسب شهرت دارد.

به رغم همه‌ی این حوادث ناگوار ما جادوگران به دلیل عملکرد خوبمان می‌توانیم به خود امیدوار باشیم. بدون شک بخش اعظم مشنگ‌های امروزی از اعتقاد به وجود جانوران سحرآمیزی که مایه‌ی وحشت نیاکانشان بودند سر باز می‌زنند. حتی آن دسته از مشنگ‌هایی که فضلہ اندختن کاکلی‌ها یا رد پای رنگ‌مارها را مشاهده می‌کنند با شنیدن بی‌اساس‌ترین توجیه‌های غیر جادویی قانع می‌شوند.^۲ (این بسیار احمقانه است که تصور کنیم تمام ردپاها و آثار جانوران جادویی قابل اختفاست). اگر مشنگی از سر بی‌فکری به مشنگ دیگری اعتماد کند و به او بگوید که هیپوگرافی را هنگام پرواز به سوی شمال دیده است فردی دیوانه یا مست قلمداد می‌شود. شاید این قضاوت از نظر مشنگ مذکور غیر منصفانه باشد اما در هر صورت او چنین قضاوتی را به سوزانده شدن در پای چوبه‌ی دار یا غرق شدن در دریاچه‌ی دهکده ترجیح می‌دهد. پس بدین ترتیب جامعه جادوگران چگونه جانوران شگفت‌انگیز را پنهان نگه می‌دارد؟

خوشبختانه برخی گونه‌ها برای پنهان ماندن از دید مشنگ‌ها نیازی به کمک جادوگران ندارند. موجوداتی از قبیل تیبو، نیمدار و داربد برای استتار روش‌های بسیار موثر و خاص خود را دارند و تاکنون هیچ مداخله‌ای از سوی وزارت سحر و جادو در این امر ضرورت نیافته است. برخی از جانوران نیز به دلیل هوش سرشار یا کمرویی ذاتی خود به هر قیمتی از تماس با مشنگ‌ها اجتناب می‌ورزند. تک‌شاخ، ماه‌گوساله و سانتور جزو این گروه‌ها هستند. برخی از جانوران جادویی در مناطقی سکنی دارند که دور از دسترس مشنگ‌ها است. برای مثال می‌توان به آکروماتیولا اشاره کرد که در اعماق جنگل‌های کشف نشده‌ی بورنئو زندگی می‌کند یا به ققنوس که بر روی قله‌ی مرتفع‌ترین کوه‌ها لانه می‌سازد که بدون بهره‌گیری از سحر و جادو رسیدن به آن محال است. سرانجام به متداول‌ترین گروه می‌رسیم و آن گروهی از جانوران است که بی‌اندازه کوچک، سریع یا شبیه به حیوانات عادی هستند و بدین جهت نظر مشنگ‌ها را به خود جلب نمی‌کنند. از جانوران این گروه می‌توان به چیزپرفل، گیس‌جنبانک و کراپ اشاره کرد.

با این همه جانوران بسیار دیگری وجود دارند که خواهی نخواهی حتی از چشم مشنگ‌ها نیز قابل رویتند و همین گروه‌ها هستند که فعالیت‌های چشمگیر سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی را موجب می‌شوند. این

^۱ Lock Ness

^۲ - خوانندگانی که مایلند به بررسی این گرایش برجسته‌ی مشنگ‌ها بپردازند می‌توانند به کتاب فلسفه‌ی یک واقعیت پیش‌افتاده: چرا مشنگ‌ها ترجیح می‌دهند ندانند؟ نوشته‌ی پروفیسور موردیکوساگ (انتشارات داست اند میلديو، ۱۹۶۳) مراجعه کنند.

سازمان که در میان سازمان‌های وزارت سحر و جادو رتبه دوم را داراست^۱ با نیازهای متفاوت گونه‌های بی‌شمار تحت حایت خود و مجموعه‌ی متنوعی از روش‌های گوناگون سر و کار دارد.

زیستگاه‌های امن

شاید بتوان گفت مهم‌ترین اقدامی که در جهت اختفای موجودات جادویی صورت گرفته پدید آوردن زیستگاه‌های امن است. افسون‌های مشنگ دورکن مانع ورود متجاوزین به داخل جنگل‌هایی می‌شوند که سانتورها و تک‌شاخ در آن‌ها مسکن دارند. همچنین از ورود آن‌ها به درون دریاچه‌ها و رودهایی که برای زندگی مردم دریایی در نظر گرفته شده‌اند جلوگیری می‌کنند. گاهی تمام محدوده‌ی زندگی جانوران خطرناکی مانند پنج‌پا را نمودارناپذیر می‌کنند.^۲

برخی از این مناطق امن باید پیوسته تحت نظارت جادوگران باشند. برای مثال می‌توان به مناطق ویژه برای نگهداری اژدها اشاره کرد. تک‌شاخ‌ها و مردم دریایی از زیستن در مناطقی که برای آن‌ها در نظر گرفته شده بی‌نهایت شاد و راضی‌اند درحالی‌که اژدهاها از هر فرصتی برای تعقیب شکار در خارج از محدوده‌ی تعیین شده بهره‌بر می‌جویند. گاهی اوقات افسون‌های مشنگ دورکن اثری ندارند زیرا نیروهای خود جانور آن‌ها را خنثی می‌کند. از میان این نمونه‌ها می‌توان کلپی را نام برد که تنها هدفش در زندگی جلب توجه مشنگ‌هاست. سایه گرد نیز از همین گروه است با این تفاوت که در جستجوی خود انسان‌هاست.

نظارت بر خرید و فروش و پرورش جانوران

مجازات‌های سنگینی که امروزه برای پرورش و خرید و فروش نوزاد یا تخم جانوران عظیم‌الجثه و خطرناک تعیین شده احتمال آگاهی مشنگ‌ها را از وجود این جانوران به طور چشمگیری کاهش داده است. سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی نظارت شدیدی بر تجارت جانوران شگفت‌انگیز دارد. با تحریم پرورش تجربی جانوران در سال ۱۹۶۵ پدید آوردن گونه‌های جدید غیرقانونی اعلام شد.

افسون‌های دلسردی

عامه‌ی جادوگران در اختفای جانوران جادویی نقش دارند. برای مثال افرادی که هیپوگریف دارند به حکم قانون باید جانور خود را با افسون دلسردی جادو کنند تا نظر مشنگ‌هایی که ممکن است آن‌ها را ببینند منحرف شود. افسون‌های دلسردی باید به طور روزانه به کار روند زیرا تاثیر این افسون‌ها به سرعت از بین می‌رود.

افسون‌های فراموشی

هنگامی که هیچ یک از تدابیر امنیتی کارساز نمی‌شود و مشنگی آن‌چه را که نباید ببیند می‌بیند شاید افسون فراموشی مفیدترین ابزار جبرانی باشد. ممکن است صاحب جانور مذکور افسون فراموشی را خود به اجرا در آورد اما در

^۱ - وسیع‌ترین سازمان وزارت سحر و جادو سازمان اجرای قوانین جادویی است و همه شش سازمان دیگر در مقابل این سازمان مسوولند، البته به استثنای سازمان اسرار.

^۲ - منطقه نمودار ناپذیر جایی است که نمی‌توان مشخصات جغرافیایی آن منطقه را بر روی نقشه ثبت کرد.

مواقعی که توجه مشنگ‌ها به طور جدی جلب شده باشد وزارت سحر و جادو گروهی از متخصصین ورزیده‌ی فراموشی را به محل حادثه اعزام می‌کند.

اداره‌ی گمراه‌سازی

اداره‌ی گمراه‌سازی تنها در بدترین حالت درگیری مشنگ‌ها با امور جادویی وارد عمل می‌شود. برخی از حوادث و فجایع جادویی چنان آشکار و عیان است که بدون کمک مقام‌های مسوول مشنگ‌ها قابل توجیه نیست. در چنین مواقعی اداره گمراه‌سازی به طور مستقیم با نخست وزیر مشنگ‌ها ارتباط برقرار می‌کند تا به کمک هم توضیح غیرجادویی قابل قبولی برای توجیه حادثه بیابند. این اداره با تلاش‌های بی دریغش می‌کوشد به مشنگ‌ها بقبولاند که عکس‌های مستند به جا مانده از کلی لاک‌نس تقلبی است و بدین ترتیب در زمینه‌ی حل مسالهای غامضی که زمانی بی‌نهایت خطرناک به نظر می‌رسید پیشرفت‌های چشمگیری داشته است.

اهمیت جادو جانورشناسی

اقداماتی که شرح آن از نظرتان گذشت نمونه‌های کوچکی از فعالیت‌های وسیع و جامع سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی است. اکنون تنها یک پرسش باقی می‌ماند که از پاسخ آن همگی ما آگاهیم: چرا جادوگران چه به طور فردی و چه در سطح اجتماع تلاش برای حفظ و اختفای جانوران جادویی، حتی به جانوران وحشی و رام نشدنی ادامه می‌دهند؟ بدیهی است که پاسخ این پرسش عبارتست از: برای اطمینان از اینکه نسل‌های آینده جادوگران و ساحره‌ها نیز همچون ما مجالی برای بهره‌مندی از زیبایی و نیروی خارق‌العاده این جانوران جادویی خواهند داشت.

این کتاب مقدمه‌ی مختصری است از گنجینه جانوران جادویی که در جهان ما به سر می‌برند. در صفحات بعدی شرح هفتاد و پنج گونه‌ی جانوری از نظرتان خواهد گذشت اما تردیدی ندارم که تا قبل از پایان همین سال جانور جدیدی کشف می‌شود و انتشار پنجاه و سومین نسخه‌ی تجدید نظر شده‌ی کتاب جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آنها ضرورت می‌یابد. تا آن زمان این نکته را که مایه‌ی شادمانی قلبی و رضایت من است اضافه می‌کنم که نسل‌های پی در پی جادوگران و ساحره‌های جوان با خواندن این کتاب به دانش و درک غنی‌تری از جانوران شگفت انگیز محبوب من دست یافته‌اند.

طبقه‌بندی وزارت سحر و جادو

سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی به طبقه‌بندی تمامی جانوران، آدمیزادگان و ارواح شناخته شده پرداخته است. این طبقه‌بندی راهنمای موجزی برای درک میزان خطرناکی هر موجودی است. این پنج گروه عبارتند از:

طبقه‌بندی وزارت سحر و جادو

***** جادوگرکش معروف/ اهلی یا رام کردن آن‌ها غیر ممکن است.

**** خطرناک/ نیاز به دانش تخصصی دارد / جادوگران ورزیده ممکن است بتوانند بر آن غلبه کنند.

*** قابل مهار توسط جادوگران کاردان

** بی خطر / اهلی شدنی

* ملال آور

در برخی موارد که ارایه‌ی توضیح در زمینه طبقه بندی جانور خاصی را ضروری دانستم در پانویس‌ها توضیح مذکور را درج کرده‌ام.

فهرست جانوران شگفت‌انگیز به ترتیب حروف الفبا

ابوالهول^۱

طبقه بندی و.س.ج: ****

ابولهل مصری جانوری با سر آدم و بدن شیر است. بیش از هزار سال است که جادوگران و ساحره‌ها از این جانور برای نگهبانی از اشیای قیمتی و مخفی گاه‌ها بهره می‌جویند. ابوالهول جانوری بسیار هوشمند است و از طرح معما و چیستان لذت می‌برد. معمولاً فقط در زمانی خطرناک می‌شود که آنچه از آن پاسداری می‌کند در معرض خطر قرار گرفته باشد.

اژدها^۲

طبقه بندی و.س.ج: ****

شاید بتوان گفت که اژدها مشهورترین جانور جادویی است و اختفای آن نسبت به سایر جانوران دشوارتر است. اژدهای ماده عموماً بزرگ‌تر و ستیزه‌جو تر از اژدهای نر است اما کسی جز جادوگران کارشناس ورزیده نباید به هیچ یک از این دو جنس نزدیک بشود. پوست، خون، قلب، کبد، و شاخ اژدها همگی خواص جادویی خارق‌العاده‌ای دارند. اما تخم اژدها جزو اجناس درجه یک غیرقابل خرید و فروش محسوب می‌شود. اژدها ده نژاد گوناگون دارد که هریک از این‌ها با نژادهای دیگر تداخل یافته و نژادهای نادری را به وجود آورده اند. اما نژادهای خالص اژدها عبارتند از:

¹ Sphinx
² Dragon

چشم‌عقیقی استرالیا و زلاندنو^۱

زادگاه اصلی اژدهای چشم‌عقیقی زلاندنو است اما هرگاه وسعت قلمروی این جانور در سرزمین بومی‌اش کم شود به استرالیا کوچ می‌کند اژدهای چشم‌عقیقی بر خلاف عادت اژدها در دره‌ها سکنی می‌گزیند نه در کوهستان. اندازه این نژاد متوسط است (وزن آن‌ها بین ۱ و ۲ تن است). این اژدها یکی از زیباترین نژادهای اژدها به شمار می‌رود. فلس‌های هفت‌رنگ صدفی دارد و چشم‌عقیق مانندش چند رنگ و فاقد مردمک است. این اژدهاها آتش قرمز رنگ درخشانی تولید می‌کند اما در مقایسه با اژدهاهای دیگر چندان وحشی نیست و تا زمانی که گرسنه نباشد به قتل و کشتار نمی‌پردازد. غذای دلخواه این نژاد گوسفند است اما نمونه‌هایی از حمله‌ی این جانور به شکارهای بزرگ‌تر نیز مشاهده شده است. در اواخر دهه‌ی هفتاد موجی از کشتار کانگوروها را به یک چشم‌عقیقی نر نسبت دادند که توسط یک چشم‌عقیقی ماده غالب از سرزمین مادری خویش رانده شده بود. تخم چشم‌عقیقی خاکستری روشن است و مشنگ‌های ناآگاه گاهی آن را با فسیل اشتباه می‌گیرند.

گوی آتشین چینی^۲

(معروف به شیر اژدها)

گوی آتشین چینی تنها اژدهای شرقی است که ظاهری بسیار جالب توجه دارد. فلس‌های این اژدها صاف و سرخ رنگ و پوزه‌اش سربالاس. دورتادور چهره‌اش را زائیده‌های میخ مانند طلایی فراگرفته است و چشم‌هایی برآمده دارد. علت نامگذاری این نژاد شعله‌های قارچی شکلی است که هنگام خشم از سوراخ‌های بینی‌اش خارج می‌شود. وزن گوی آتشین چینی دو الی چهار تن بوده و معمولاً جنس ماده‌ی این نژاد از جنس نر بزرگ‌تر است. تخم این اژدها زرشکی رنگ با خال‌های طلایی است و پوسته‌ی آن به دلیل کاربردی که در جادوگری چینی دارد بسیار ارزشمند است. گوی آتشین ستیزه‌جو است اما در مقایسه با سایر اژدهاها از صبر و شکیبایی بیش‌تری برخوردار است چنان که گاهی با شراکت با دو اژدهای دیگر در قلمرو خود رضایت می‌دهد. اکثر پستانداران طعمه‌های خوبی برای گوی آتشین هستند با این حال این جانور خوک و انسان را به هر چیز دیگری ترجیح می‌دهد.

سبزچمنی ولزی^۳

¹ Antipodean Opalaye

² Chinese Fireball

³ Common Welsh Green

اژدهای سبز ولزی هماهنگ با چمنزارهای پرپشت و خرم زادگاهش است. با این حال این اژدها در کوهستان‌های مرتفع‌تر و در محدوده‌ای که برای حفاظت از این جانور تعیین شده لانه می‌سازد. گذشته از رویداد ایل‌فراکومب (به مقدمه مراجعه کنید)، این نژاد کم‌درس‌ترین نژاد اژدهاست. اژدهای سبز ولزی نیز مانند چشم‌عقیقی شکار گوسفند را ترجیح می‌دهد و غیر از مواقعی که برانگیخته شده باشد از انسان‌ها دوری می‌کند. صداری غرش این اژدها بسیار خوش‌آهنگ و به راحتی قابل تشخیص است. آتشی که از کام این اژدها بیرون می‌آید به شکل اشعه‌های باریک است تخم اژدهای سبز ولزی قهوه‌ای خاکی با خال‌های سبز است.

سیاه‌هیرایدی^۱

اژدهای بومی دیگر انگلستان از هم‌نوع ولزی خود بسیار ستیزه‌جوتر است. قلمرو هر اژدهای سیاه باید محدوده‌ای به مساحت ۱۶۰ کیلومتر مربع باشد. طول این اژدها به ۹ متر می‌رسد فلس‌هایی زبر و ناصاف و چشم‌های ارغوانی درخشان دارد. برجستگی‌هایی که در امتداد پشت بدنش قرار گرفته بسیار تیز و برنده است. بال‌هایش شبیه به بال خفاش است و در انتهای دمش یک زائده میخ‌مانند پیکانی شکل به چشم می‌خورد. اژدهای هیرایدی اکثر مواقع از گوشت گوزن تغذیه می‌کند اما در حال حمل سگ‌های بزرگ و حتی گوساله نیز مشاهده شده است. خاندان جادوگری مک‌فاستی^۲ که قرن‌هاست در هیراید به سر می‌برد از روزگاران کهن مسئول رسیدگی به اژدهای بومی خویش را بر عهده دارند.

شاخدم مجارستانی^۳

به نظر می‌رسد شاخدم مجارستانی خطرناک‌ترین نژاد در میان نژادهای اژدها باشد. این اژدها شبیه مارمولک است و فلس‌های سیاه دارد. چشم‌ها و شاخ‌هایش برنزی رنگ است. زائده‌های میخ‌مانندی به همان رنگ نیز بر روی دم بلندش به چشم می‌خورد. آتش دهان این اژدها بیشترین برد را دارد (گاهی به پانزده متر می‌رسد). تخم‌های شاخدم هم‌رنگ سیمان و پوسته‌ی آن بسیار سخت و مقاوم است. نوزاد این اژدها با ضربه‌های دم شاخ‌دارش پوسته‌ی تخم را می‌شکند و بیرون می‌آید. زائده‌های میخ‌مانند دم نوزاد در زمان تولد به طور کامل تشکیل شده‌اند. غذای شاخدم مجارستانی بز، گوسفند و در صورت امکان انسان است.

¹ Hebridean Black

² Mac Fusty

³ Hungarian Horntail

اژدهای دنداندار نروژی^۱

اژدهای دنداندار نروژی از بسیاری جهات به شاخدم شبیه است. فقط به جای زائیده‌های میخ مانند دندانهای برجسته‌ی سیاه رنگی بر پشت بدن خود دارد. اژدهای دنداندار امروزه یکی از کمیاب‌ترین نژادهای اژدهاست و به گونه‌ای استثنایی نسبت به هم‌نژادهای خود نیز ستیزه جوست. پژوهش‌ها حاکی از آن است که این اژدها به پستانداران بزرگ خشکی حمله می‌کند و علاوه بر آن، بر خلاف اژدهاهای دیگر از موجودات آبی نیز تغذیه می‌کند. یک گزارش تایید نشده حاکی از آن است که یک اژدهای دنداندار در سال ۱۸۰۲ در سواحل نروژ یک بچه نهنگ را با خود حمل کرده است. تخم اژدهای دنداندار سیاه است و توانایی تولید آتش در نوزادهای این نژاد خیلی زودتر بروز می‌کند (بین یک الی سه ماهگی).

زهر نیش پرویی^۲

این اژدها در میان نژادهای شناخته شده کوچک‌ترین و تیزپرواز ترین نژاد به شمار می‌رود. طول این اژدها حدود چهار و نیم متر است و فلس‌های صاف مسی رنگ دارد. بر روی برآمدگی پشت این اژدها لکه‌های سیاه رنگی به چشم می‌خورد. شاخ‌های کوتاه و دندان‌های تیز و زهرآگین دارد. زهر نیش بز و گاو را در دم می‌درد و می‌بلعد اما اشتهايش برای خوردن انسان چنان زیاد است که کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران در اواخر قرن نوزدهم ناچار شد مامورین ریشه کنی جانوران موزی را برای کاهش جمعیت زهر نیش‌ها اعزام کند چرا که عده‌ی این جانوران با سرعت نگران‌کننده‌ای رو به افزایش بود.

بلندشاخ رومانیای^۳

بلندشاخ فلس‌های سبز تیره و شاخ‌های بلند و درخشان طلایی دارد. این جانور قبل از کباب کردن شکارش آن را با شاخ از هم می‌درد. شاخ پودر شده‌ی این جانور از مواد اولیه بسیار ارزشمند در معجون سازی است. زادگاه این جانور اکنون به مهم‌ترین منطقه‌ی نگهداری اژدها در جهان تبدیل شده است. جادوگران از کشورهای مختلف جهان در این منطقه گرد آمده و به مطالعه‌ی انواع اژدهاها از نزدیک می‌پردازند. نسل بلندشاخ بر طبق یک برنامه‌ی پرورش فشرده رو به افزایش است زیرا در سال‌های اخیر جمعیت این جانوران بسیار کاهش یافته بود و علت اصلی این امر تجارت شاخ این جانور بود که اکنون کالای درجه دوی قابل خرید و فروش به شمار می‌رود.

¹ Norwegian Ridgeback

² Peruvian Vipertooth

³ Romanian Longhorn

پوزه پهن سوئدی^۱

اژدهای پوزه پهن سوئدی اژدهای آبی - نقره ای بسیار زیبایی است که پوست آن در تهیه ی سپر و دستکش ایمنی به کار می رود. شعله هایی که از سوراخ های بینی این جانور خارج می شود به رنگ آبی روشن است و چوب و استخوان را در یک چشم به هم زدن تبدیل به خاکستر می کند. آمار انسان کشی پوزه پهن نسبت به سایر نژادهای اژدها بسیار کم تر و انگشت شمار است اما از آنجا که این جانور زندگی در کوهستان های دورافتاده و بی سکنه را ترجیح می دهد این آمار کم، امتیازی محسوب نمی شود.

شکم پولادی اوکراینی^۲

شکم پولادی که پرجمعیت ترین نژاد اژدها به شمار می رود تا شش تن وزن دارد. این جانور از زهر نیش و بلند شاخ فربه تر و کندتر است. با این حال بی نهایت خطرناک است زیرا بر هر عمارتی که فرود بیاید آن را ویران می کند. فلس های این جانور به رنگ طوسی متالیک، چشم هایش قرمز تیره و چنگال هایش کشیده و تیز است. از سال ۱۷۹۹ که یک شکم پولادی یک قایق بادبانی را (که خوشبختانه خالی بود) از دریای سیاه بالا کشید و با خود برد مقال های عالی رتبه ی اوکراینی بر شکم پولادی ها نظارت مستقیم داشته اند.

اسب بالدار^۳

طبقه بندی و.س.ج: ***-***

اسب های بالدار در سراسر جهان وجود دارند. این جانور نژادهای متفاوتی دارد که از آن جمله می توان به نمونه های زیر اشاره کرد: ابراکسان (پالومینوهای غول پیکری که قدرت شگفت انگیزی دارند)، اتونان (اسب های کهر که در بریتانیا و ایرلند محبوبیت فراوانی دارند)، گرانیان (اسب خاکستری و بسیار تیزرو) و تسترال کمیاب (اسب سیاهی که از نیروی نامریی شدن برخوردار است و بسیاری از جادوگران آن را بدشگون می دانند). صاحبان اسب بالدار نیز مانند صاحبان هیپو گریف باید در فواصل زمانی منظم آن را با افسون دلسردی جادو کنند. (به مقدمه مراجعه کنید).

افعی آبی^۴

¹ Swedish Short-Snout

² Ukrainian Ironbelly

³ Winged Horse

⁴ Sea Serpent

طبقه بندی و.س.ج:***

افعی آبی در اقیانوس آرام، اقیانوس اطلس و دریای مدیترانه یافت می شود. به رغم ظاهر هراس انگیزش تا کنون قتل هیچ انسانی به او نسبت داده نشده است. با این حال مشنگ‌ها در گزارش‌های جنون آمیز خود رفتار وحشیانه‌ای را به این جانور نسبت داده اند. طول این جانور در نهایت به سه متر می رسد. افعی آبی سری شبیه به سر اسب و بدنی مار مانند دارد. این جانور با جهش‌های کمانی از آب بیرون می پرد.

آکرومانتیولا^۱

طبقه بندی و.س.ج:****

آکرومانتیولا نوعی عنکبوت هشت چشم غول‌آست که از قدرت بیان انسان‌ها برخوردار است. زادگاه این جانور جنگل‌های نبوه بورنئوست. ویژگی‌های خاص این جانور بدین قرار است: تمام بدن این جانور را موهای ضخیم و سیاهی فراگرفته است، طول پاهایش ممکن است به ۴ و نیم متر برسد، این جانور هنگام خشم یا هیجان با به هم زدن چنگک‌هایش صدای تق‌تق خاصی ایجاد می کند و بالاخره ماده‌ی زهرآگینی ترشح می کند. این جانور تارگنبدی شکلی بر فراز زمین می تند. جنس ماده‌ی این جانور بزرگ‌تر از نرهاست و در تخمگذاری می تواند تا حدود صد تخم برجا بگذارد. تخم‌ها به اندازه‌ی توپ‌های بادی کودکان، و نرم و سفیدند. نوزاد آکرومانتیولا پس از شش الی هشت هفته از تخم بیرون می آید. سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی تخم‌های این جانور را در رده‌ی اجناس درجه یک غیر قابل خرید و فروش قرار داده است بدین معنا که واردات یا فروش آن‌ها جرمه‌ی سنگینی دارد. عده‌ای بر این باورند که جادوگر ناشناسی این جانور را به منظور نگهبانی خانه یا گنجینه‌اش پدید آورده است زیرا اکثر هیولا‌های جادویی به همین منظور پدید می‌آیند.^۲ آکرومانتیولا با وجود هوشمندی نزدیکی کهبه انسان دارد تربیت پذیر نبوده و برای جادوگران و مشنگ‌ها به یک اندازه خطرناک است. شایعه استقرار گروهی آکرومانتیولا در اسکاتلند تایید نشده است.

آل^۳

طبقه بندی و.س.ج:****

^۱ Acromantula

^۲ - در میان جانورانی که قادر به تکلم به زبان انسان‌ها هستند کم‌تر جانوری به تنهایی این کار را آموخته است. مثلاً جروی یکی از این جانوران انگشت‌شمار است. تحریم پرورش تجربی جانوران تا قرن حاضر به اجرا در نیامد و مدت‌ها پس از مشاهده‌ی اولین آکرومانتیولا در سال ۱۷۹۴ بود که این تحریم عملاً اجرا شد.

^۳ Erklung

آل موجودی شبیه به جن و زادگاه آن جنگل سیاه آلمان است. این جانور از جن خانگی بزرگتر است (طول قامت آن به طور متوسط یک متر است). صورتی نوک‌تیز دارد و صدای کرکر خنده‌اش به ویژه کودکان را مسحور می‌کند. این جانور با استفاده از صدای خنده‌اش کودکان را به طور پنهانی از بزرگ‌ها دور می‌کند و می‌بلعد. در چند قرن اخیر نظارت دقیق وزارت سحر و جادوی آلمان آمار کشتارهای این جانور را به طور چشمگیری کاهش داده است. آخرین کودکی که مورد تهاجم یک آل قرار گرفت پسر شش ساله‌ای به نام برونو اشمیدت بود. این حادثه به مرگ آل منجر شد زیرا جناب اشمیدت با پاتیل تاشوی پدرش محکم به سر جانور کوبید.

الاغ^۱

طبقه بندی و.س.ج:***

الاغ نوعی مارمولک سبز-نقره ای است که طول آن به ۲۵ سانتی متر می‌رسد و در سرتاسر بریتانیا و ایرلند یافت می‌شود. این جانور قادر است به خ. است خود کوچک شود و به همین دلیل است که تاکنون چشم هیچ مشنگی به این جانور نیافتاده است.

پوست الاغ در میان جادوگران بسیار ارزشمند است و از آن در تهیه‌ی کیف پول مردانه و زنانه استفاده می‌شود. جنس پوست این جانور طوری است که به محض تماس با یک غریبه کوچک می‌شود زیرا خصوصیت جانور اولیه را در خود حفظ می‌کند. به همین دلیل پیدا کردن کیف‌های پوست الاغی برای دزدها بسیار دشوار است.

اوکمی^۲

طبقه بندی و.س.ج:****

اوکمی در هندوستان و حاور دور یافت می‌شود. موجود دوپایی است با پر و بال که بدنی شبیه به افعی دارد. طول بدن این جانور ممکن است به ۴/۵ متر برسد. غذای اصلی این جانور را موش‌ها و پرندگان تشکیل می‌دهند اما آن را در حال شکار میمون نیز مشاهده کرده‌اند. اوکمی به هر موجودی که به آن نزدیک شود حمله‌ور می‌شود به ویژه هنگامی که به دفاع از تخم‌هایش برآید. پوسته‌ی تخم این جانور از جنس نقره‌ی خالص و صیقلی است.

ایرامپنت^۳

طبقه بندی و.س.ج:****

¹ Moke

² Occamy

³ Erumpent

ایرامپنت یک جانور بزرگ و خاکستری رنگ آفریقایی با قدرتی فراوان است. وزن این جانور به یک تن می رسد و از دور شبیه به کردگدن است. پوست ضخیمش بیش تر افسون ها و طلسم ها را دفع می کند. ایرامپنت در بالای بینی اش شاخ تیزی دارد و دم طناب مانندش بلند است. این جانور در هر زایمان یک بچه به دنیا می آورد. ایرامپنت تنها در صورتی حمله می کند که خشمش برانگیخته شده باشد اما هنگامی که حمله می کند مصیبت به بار می آورد. شاخ ایرامپنت هرچیزی را اعم از پوست و فلز می شکافد و مایع مرگباری که از آن ترشح می شود در هر چیزی نفوذ کند آن را منفجر می کند.

تعداد ایرامپنت ها چندان زیاد نیست زیرا جنس های نر آن در فصل جفت گیری یکدیگر را منفجر می کنند. جادوگران آفریقایی هنگام رویایی با این جانور با احتیاط فراوان برخورد می کنند. شاخ، دم و مایع منفجره ای آن در معجون سازی کاربرد دارد اما در زمهری گروه اجناس درجه دوی قابل خرید و فروش (خطرناک و مستلزم نظارت شدید) است.

باسیلیسک^۱ (معروف به سلطان افعی ها)

طبقه بندی و.س.ج:*****

اولین باسیلیسک را هرپوی کثیف^۲، جادوگر سیاه یونانی پدید آورد که خود جادوگری مار-زبان بود. او پس از آزمایش های بسیار دریافت که اگر تخم مرغ را در زیر یک وزغ پرورش بدهد یک افعی غول پیکر با قدرت های خطرناک و غیرعادی از تخم بیرون می آید.

باسیلیسک یک افعی سبز درخشان است که طول آن ممکن است به پانزده متر نیز برسد. جنس نر این جانور پر سرخ رنگی بر روی سر خود دارد. نیش این جانور بی اندازه زهرآگین است. اما خطرناک ترین ابزار آن در زمان حمله چشم های درشت زرد رنگ و نگاهش است. هرکسی که مستقیم به چشم این جانور نگاه کند بی درنگ جان خود را از دست می دهد.

اگر منابع غذایی این جانور فراوان باشید (باسیلیسک از انواع پستانداران، پرندگان و خزندگان تغذیه می کند) از عمری طولانی بهره مند می شود. می گویند باسیلیسک هرپوی کثیف نزدیک به نهصد سال عمر کرده است. از قرون وسطی پرورش باسیلیسک غیرقانونی بوده است اما کسی که به این کار دست زده باشد به آسانی می تواند هنگام بازرسی مامورین سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی تخم مرغ را از زیر وزغ بردارد. با این همه باسیلیسک جانوری است که فقط به دست مار-زبان ها مهار می شود. به همین دلیل خطر این جانور بیش تر جادوگران سیاه را نیز به اندازه ی دیگران تهدید می کند. در هر صورت دست کم چهارصد سال است که هیچ باسیلیسکی در بریتانیا مشاهده نشده است.

¹ Basilisk

² Herpo the Foul

بدچنگ^۱

طبقه بندی و.س.ج:***

بدچنگ موجودی خشکی زی است که عمدتاً در سواحل صخره‌ای یافت می‌شود. این جانور شباهت عجیبی به خرچنگ دراز دارد اما هیچ کس به هیچ وجه نباید از آن تغذیه کند. زیرا گوشت آن برای مصرف انسان‌ها مناسب نیست و خوردن آن به تب شدید و بروز دانه‌های سبز کریه‌المنظری روی بدن منجر می‌شود.

طول بدچنگ به سی سانتی‌متر می‌رسد و رنگ آن طوسی با خال‌های سبز تیره است. این جانور از سخت‌پوستان تغذیه می‌کند اما در پی شکار جانوران بزرگ‌تر نیز برمی‌آید. از عوارض جانبی و عجیب بدچنگ گزیدگی بدبیاری و بدشانسی آوردن بیمار از زمان گزیدگی تا حداکثر یک هفته است. اگر زمانی دچار بدگزیدگی شدید تمام شرط‌بندی‌ها و معاملات نامطمئن خود را بهم بزنید زیرا تردیدی وجود ندارد که همه این امور به ضرر شما تمام شود.

برقک^۲

طبقه بندی و.س.ج:***

برقک یک جانور بریتانیایی است. این جانور سیاه رنگ پشمالو که پوزه‌ی درازی دارد موجودی نقب زن است و علاقه‌ی شدیدی به اجسام براق دارد. اغلب جن‌ها به مراقبت از برقک‌ها می‌پردازند تا به کمک آن‌ها به گنج‌های زیرزمینی دست یابند. برقک جانور آرام و باوفایی است اما نگه داشتن آن در خانه امکان‌پذیر نیست. زیرا ممکن است اسباب و لوازم منزل را ویران کند. برقک‌ها در لانه‌های زندگی می‌کنند که عمق آن به شش متر زیر زمین هم می‌رسد. این جانور در هر زایمان شش الی هشت نوزاد به دنیا می‌آورد.

پرپرک^۳

طبقه بندی و.س.ج:***

زادگاه این جانور موریس است. پرپرک نوعی پرنده با بدنی گوشتالو و پره‌های پرپشت و پف کرده است که از قدرت پرواز بهره‌مند نیست. ویژگی قابل ملاحظه‌ی این جانور روش او در فرار از خطر است. پرپرک می‌تواند با پف کردن پره‌هایش ناپدید و در نقطه‌ی دیگری پدیدار شود (ققنوس نیز از این نیروی پرپرک بهره‌مند است).

¹ Mackled Malaclaw

² Niffler

³ Diricawl

جالب توجه آن که روزگاری مشنگ‌ها از وجود پرپرک‌ها آگاه بوده اند با این تفاوت که آن را با نام «دودو»^۱ می شناخته‌اند. مشنگ‌ها که نمیدانند پرپرک می تواند به اراده خود ناپدید شود بر این عقیده اند که افراطشان در امر شکارگری، نسل این جانور را منقرض کرده است. از آن جا که این امر موجب افزایش آگاهی مشنگ‌ها نسبت به خطر کشتار بی هدف موجودات زنده شده است کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران تشخیص داده است که آگاه کردن مشنگ‌ها از وجود این جانور ضرورتی ندارد.

پری^۲

طبقه بندی و.س.ج.***

پری جانوری زینتی کوچکی است که درجه‌ی هوشمندی بسیار پایینی دارد.^۳ پری‌ها عموماً در مناطق جنگلی یا بیشه‌ها زندگی می کنند و جادوگران اغلب، این جانوران را برای کاربردهای تزیینی ایجاد یا تهیه می کنند. طول قامت این جانور ۲/۵ الی ۱۲/۵ سانتی متر است. سر، تنه و دست و پای آن مانند انسان است با این تفاوت که بال‌های بزرگی شبیه به بال حشرات دارد که بسته به نوع این جانور ممکن است شفاف یا چندرنگ باشد.

پری نیروی جادویی بسیار ضعیفی دارد و آن را تنها برای دور کردن جانورانی همچون نشانک به کار می‌برد. پری طبیعتی وحشی دارد اما از آن جا که بی‌نهایت بی‌مصرف است هرگاه جادوگران از آن به عنوان یک جانور زینتی استفاده کنند آرام و مطیع می‌شود. پری‌ها با وجود ظاهر انسان مانندش از قدرت تکلم بی‌بهره است و برای برقراری ارتباط با هموعانش صدای وزوز ریز و گوشخراشی تولید می کند.

پری در هر تخم‌گذاری در پشت برگ درختان حداکثر پنجاه تخم می گذارد. این تخم‌ها به شکل لاروهایی با رنگ زوشن در می آیند. پس از ۶ الی ۱۰ روز لارو پری پیله‌ای به دور خود می‌تند و یک ماه بعد از داخل پیله پری بال‌دار بالغی بیرون می‌آید.

پنج‌پا^۴ (معروف به مک‌بون پشمالو^۵)

^۱ Dodo

^۲ Fairy

^۳ - مشنگ‌ها در ارتباط با پری‌ها نقطه ضعف دارند و این در انواع داستان‌های ویژه‌ی کودکانشان متمایز است. این «قصه‌های پریان» درباره‌ی آدم‌های بالدار است که دارای شخصیت مستقل و قدرت تکلم انسانی هستند (به گونه‌ای احساساتی و نفرت انگیز). پریان خیالی مشنگ‌ها در خانه‌های کوچکی از جنس گلبرگ یا قارچ چتری توخالی و چیزهای مشابه دیگر زندگی می‌کنند. در تصاویر خیالی مشنگ‌ها پریان چوبدستی سحرآمیز به دست دارند. در میان جانوران جادویی پریان بهترین جاگاه را در نشریات مشنگ‌ها به خود اختصاص داده‌اند.

^۴ Quintaped

^۵ Hairy MacBoon

طبقه بندی و.س.ج: ****

پنج پا جانور گوشتخوار بسیار خطرناکی است که اشتهای خاصی برای خوردن انسان دارد. بدن این جانور پوشیده از موهای ضخیم به رنگ خرمایی روشن است و پنج پا دارد که هریک به پنجه‌ی چماقی شکلی منتهی می شود. پنج پا فقط در جزیره‌ی دریر واقع در شمالی ترین نقطه‌ی اسکاتلند یافت می شود. به همین دلیل دریر را نمودار ناپذیر کرده اند.

در افسانه ها آمده است که روزگاری روخاندان جادوگری در جزیره‌ی دریر می زیستند. یکی خاندان مک کلی ورت و دیگری خاندان مک بون. روسای این دوخاندان در یک مبارزه‌ی دونفره شرکت کردند و از قرار معلوم کویتیتوس، رئیس خاندان مک بون، دوگالد را که رئیس خاندان مک کلی ورت بود از پا درآورده است. بر طبق این افسانه اعضای خاندان مک کلی ورت در پی انتقامجویی برآمدند و شبانه خانه‌ای خاندان مک بون را محاصره کردند. خاندان مک کلی ورت آن شب تک تک اعضای خاندان مک بون را تغییر شکل داده همه‌ی آنها را به هیولاها‌ی پنج پایی تبدیل کردند. خاندان مک کلی ورت دریافتند که مک بون های تغییر شکل یافته در آن شکل و شمایل بی نهایت خطرناک تر از قبل شده اند. اما دیگر دیر شده بود (بی لیاقتی خاندان مک کلی ورت ها در امور سحر و جادوگری شهره‌ی خاص و عام بود). وانگهی مک بون ها در برابر تمام تلاش هایی که برای برگرداندن آنها به شکل اولیه شان صورت گرفت به شدت مقاومت کردند. این هیولاها تمام اعضای خاندان مک کلی ورت را کشتند تا این که دیگر هیچ انسان زنده‌ای در آن جزیره باقی نماند. تازه در آن زمان بود که مک بون های هیولا دریافتند بودن انسانی که بتواند چوبدستی سحرآمیز را به دست گیرد به منزله‌ی این است که آنها ناگزیرند تا ابد به همان شکل باقی بمانند.

اطمینان از درستی یا نادرستی این افسانه برای هیچ کس امکانپذیر نیست. اکنون هیچ یک از اعضای خاندان مک کلی ورت یا مک بون باقی نمانده اند تا بگویند چه بر سر نیاکانشان آمد. پنج پاها قادر به تکلم نیستند و در برابر تلاش های سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی به منظور به دام انداختن یک نمونه از این جانور و خنثی کردن جادوی تغییر شکلشان به شدت مقاومت کرده اند. بدین ترتیب اگر چنین فرض کنیم که این جانوران به مناسبت اسمشان همان مک بون های پشمالو هستند باید اقرار کنیم که این خاندان از گذراندن عمر خود در شکل جانوران بی اندازه راضی و خشنودند.

تک شاخ^۱

طبقه بندی و.س.ج: ****^۲

^۱ Unicorn

^۲ - به زیر نویس مربوط به سائور ها مراجعه کنید

تک شاخ جانور زیبایی است که در سرتاسر جنگل‌های شمال اروپا یافت می‌شود. این جانور اسب شاخدار است که رنگ آن پس از بلوغ کامل سفید و درخشان می‌شود. کره‌های آن ابتدا طلایی رنگ‌اند و پیش از بلوغ به رنگ نقره‌ای در می‌آیند. شاخ، خون و موی تک‌شاخ همگی خواص جادویی قوی دارند.^۱ این جانور از تماس با انسان‌ها اجتناب می‌ورزد اما هنگامی که در نزدیکی اسنان قرار می‌گیرد ساحره‌ها را به جادوگرها ترجیح می‌دهد. تک‌شاخ اسب چابک و گریزپایی است و به دام انداختن آن کاری بس دشوار است.

توپک^۲

طبقه بندی و.س.ج:***

توپک در سراسر جهان یافت می‌شود. بدن این جانور از موهای نرم و لطیف زرد رنگ پوشیده شده و کروی شکل است. توپک موجود مطیع و آرامی است که می‌توان آن را در آغوش گرفت یا به این سو و آن سو پرتاب کرد. مراقبت از آن آسان است و هنگام رضایت صدای وزوز خفیفی از خود در می‌آورد. گاه و بی‌گاه زبان صورتی دراز و باریکی از اعماق بدن توپک بیرون می‌آید و در گوشه و کنار خانه به دنبال غذا می‌گردد. توپک یک جانور زباله گرد است و همه چیز می‌خورد، از ته مانده‌ی غذا گرفته تا عنکبوت. اما بیش از هرچیز به چسباندن زبان خود به سوراخ بینی جادوگری که خوابیده و خوردن آن دماغ آن علاقمند است. این خصوصیت توپک باعث محبوبیتش در میان نسل‌های متوالی کدوکان جادوگر شده و به همین دلیل یکی از محبوب‌ترین جانوران دست‌آموز خانگی است.

تیبو^۳

طبقه بندی و.س.ج:****

تیبو نوعی گراز آفریقایی خاکستری رنگ است که در کنگو و زئیر یافت می‌شود. این جانور از قدرت نامربی شدن برخوردار است و به همین دلیل شکار این جانور یا گریختن از چنگ آن بی‌اندازه دشوار است. در نتیجه جانور بسیار خطرناکی است. پوست تیبو در میان جادوگران بسیار گران‌بهاست و در تولید پوشاک و سپرهای ایمنی به کار برده می‌شود.

تیغالو^۱

^۱ - تک‌شاخ‌ها نیز مانند پری‌ها در مطبوعات مشنگ‌ها جایگاه ویژه‌ای دارند و به واقع شایستگی آن را نیز دارند.

^۲ Puffskein

^۳ Tebo

طبقه بندی و.س.ج:***

تیغالو (در اروپای شمالی و آمریکا) جانوری است که مشنگ‌ها اغلب آن را با خارپشت اشتباه می‌گیرند. تشخیص این دوگونه‌ی جانوری از هم تنها از روی یک تفاوت رفتاری مهم امکان پذیر است: اگر برای یک خارپشت در باغچه غذا بگذارید با کمال میل هدیه‌ی شما را می‌پذیرد اما اگر همین کار را برای یک تیغالو انجام بدهید با این تصور که صاحب‌خانه می‌خواهد آن را به تله بیندازد وحشی می‌شود و تمام گل و گیاه باغچه را از بین می‌برد. بارها کودکان مشنگ متهم به خرابکاری شده‌اند در حالی که مجرم واقعی یک تیغالو بوده است.

تیغ‌ماهی^۲

طبقه بندی و.س.ج:***

تیغ‌ماهی نوعی ماهی است که تمام بدنش از تیغ پوشیده شده است و در اقیانوس اطلس یافت می‌شود. می‌گویند اولین گروه تیغ‌ماهی‌ها به منظور انتقامجویی از ماهیگیران مشنگی پدید آمده‌اند که در اوایل قرن نوزدهم به گروهی از از جادوگران دریانورد توهین و بی‌احترامی کردند. از آن روز به بعد همه‌ی مشنگ‌هایی که در آن محدوده از دریا اقدام به ماهیگیری کردند با تورهای خالی و پاره‌پاره به خانه بازگشتند و علت این امر وجود تیغ‌ماهی‌هایی بود که در آن منطقه شنا می‌کردند.

جروی^۳

طبقه بندی و.س.ج:***

جروی‌ها در بریتانیا، ایرلند و آمریکای شمالی یافت می‌شوند. این جانور از بسیاری جهات شبیه به موش خرما می‌باشد که بیش از اندازه بزرگ شده باشد. تنها فرق این جانور با موش خرما قدرت سخنگویی آن است. البته هوش جروی در حدی نیست که بتواند واقعا صحبت کند در نتیجه سخن‌گویی آن محدود می‌شود به عبارات کوتاه (و اغلب گستاخانه) که به یک‌باره بر زبانش جاری می‌شود. جروی‌ها غالبا در زیر زمین زندگی می‌کنند و در زیر خاک به تعقیب جن‌های خاکی می‌پردازند. با این همه جروی علاوه بر جن خاکی از موش کور، موش خانگی و موش صحرایی نیز تغذیه می‌کند.

¹ Knarl

² Shrake

³ Jarvey

جن خاکی^۱

طبقه بندی و.س.ج:***

جن خاکی یکی از شایع ترین آفت‌های باغچه است که در سرتاسر اروپای شمالی و آمریکای شمالی یافت می‌شود. طول قامت این جانور ممکن است به سی سانتی‌متر برسد. جن خاکی سر بسیار بزرگ و بی تناسب و پاهایی سخت و استخوانی دارد. برای بیرون راندن جن‌های خانگی از باغچه کافی است چندین بار آن‌ها را در مسیر دورانی بچرخانید تا کاملاً گیج شوند. آن‌گاه می‌توانید آن‌ها را به آن سوی دیوار حیاط پرتاب کنید. بیرون راندن جن‌های خانگی روش دیگری نیز دارد و آن استفاده از جروی است اما امروزه از نظر بسیاری از جادوگران استفاده از این روش کاری بی‌رحمانه است.

جن کوتوله^۲

طبقه بندی و.س.ج:***

جن کوتوله عمدتاً در کورنوال انگلستان یافت می‌شود. رنگ جن‌های کوتوله آبی فیروزه‌ای است و طول قامتشان به بیست سانتی متر می‌رسد. این جانور بی اندازه شرور است و از شوخی و مسخرگی به هر شکل و صورتی لذت می‌برد. با این که این جانور فاقد پر و بال است می‌تواند پرواز کند. این جانور به گوش افراد ناآگاه می‌چسبد و آن‌ها را با خود به بالای ساختمان‌ها یا درختان بلند حمل کرده همان‌جا می‌گذارد. جن‌های کوتوله صدای ورور گوشخراشی تولید می‌کنند که تنها برای خودشان قابل درک است. جن‌های کوتوله بچه‌ها را هستند.

چترک^۳

طبقه بندی و.س.ج:*

زادگاه اصلی چترک‌ها کشورهای اسکاندیناوی است اما در حال حاضر در سراسر اروپای شمالی گسترده شده‌اند. ظاهر چترک شبیه به یک قارچ گوشتی صورتی رنگ است که بر روی آن موهای ضخیم و زبر و سیاهی به طور پراکنده به چشم بخورد. سرعت تولید مثل چترک حیرت‌انگیز است و یک باغچه‌ی متوسط را ظرف چند روز پر می‌کند. این جانور شاخک‌های عضلانی خود را همچون ریشه به داخل خاک فرو می‌کند و به جستجوی غذای دلخواهش، کرم خاکی می‌پردازد. چترک غذای محبوب جن خاکی است و هیچ خاصیت مفید دیگری ندارد.

¹ Gnome

² Pixie

³ Horklump

چیزپرفل^۱

طبقه بندی و.س.ج:***

چیزپرقل انگل ریزی به طول یک میلی متر است با ظاهری شبیه به عنکبوت که نیش بزرگی دارد. سحر و جادو این موجودات را به سوی خود جذب می کند و ممکن است لابه لای پر یا موی جانورانی از قبیل کراپ و نشانک جا خوش کنند. آن ها به منزل جادوگران نیز هجوم می آورند و به وسایل جادویی از قبیل چوبدستی سحرآمیز حمله می کنند و با خوردن ذرات چوب خود را به مغز جادویی چوبدستی می رسانند و در صورت وجود قطره های باقیمانده از معجون شکمی از عزا در می آورند.^۲ از بین بردن چیزپرفل ها با استفاده از معجون های ثبت شده در بازار بسیار آسان است اما در صورتی که حمله ای این جانوران پیشرفته باشد لازم است مامورین بخش آفات سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی وارد عمل بشوند زیرا ریشه کنی چیزپرفل هایی که در اثر خوردن مواد جادویی متوم شده اند کار بسیار سخت و دشواری است.

خاک خوره^۳

طبقه بندی و.س.ج:***

خاک خوره ها در سراسر جهان یافت می شوند. این جانور مهارت خاصی در خزیدن در زیر کفپوش ها دارد و از زیر بنیاد خانه را ویران می کند. معمولاً بوی گند تعفن نشانه ای وجود خاک خوره است. خاک خوره مایعی از خود ترشح می کند که باعث پوسیدگی پی ساختمان می شود.

خاک خوره در هنگام استراحت به یک تکه قارچ سبز چشم دار شباهت دارد اما همین که احساس خطر کند با پاهای لاغر و دراز متعددش دوان دوان می گریزد. غذای این جانور گرد و خاک است. افسون های پاک کننده برای نجات ساختمان از شر خاک خ.ره ها مفید است اما اگر حمله ای خاکخوره به ساختمان پیشرفته باشد صاحب خانه پیش از خراب شدن ساختمان بر روی سرش باید از مامورین سازمان ساماندهی و نظارت بر موجودات جادویی (بخش آفات) کمک بگیرد. ترشحات رقیق شده ای خاک خوره در تهیه ای محلول های پاک کننده به کار می رود.

^۱ Chizpufle

^۲ - چیزپرفل ها در مناطق عری از سحر و جادو به داخل وسایل برقی حمله ور می شوند (برای اطلاعات بیشتر در باره ای ماهیت برق به کتاب زندگی روزمره و عادات اجتماعی مشنگ های بریتانیا نوشته ی ویلیام ویگورتنی، انتشارات لیتل رد، چاپ ۱۹۸۷ مراجعه کنید). حمله ی چیزپرفل ها علت اصلی بروز اختلال در کار وسایل برقی نسبتاً نوی مشنگ ها است.

^۳ Bundimun

خاکستر گردان^۱

طبقه و.س.ج:***

هرگاه آتش جادویی^۲ مدتی طولانی بیهوده شعله‌ور بماند خاکستر گردان پدید می آید. خاکستر گردان یک افعی باریک طوسی رنگ با چشم‌های سرخ و درخشان است که از چوب یا زغال نیم‌سوز برمی خیزد و به سوی گوشه‌های تاریک خانه‌ای که در آن پدید آمده می خزد و در مسیر خود ردی از خاکستر بر جای می گذارد.

عمر خاکستر گردان یک ساعت است و در همین مدت به جستجوی مکان تاریک و دنجی می‌پردازد تا در آنجا تخم گذاری کند خاکستر گردان پس از تخمگذاری تبدیل به مشتی خاک می شود. تخم این جانور سرخ آتشین است و حرارت زیادی از خود ساطع می کند. اگر تخم‌های خاکسترگردان به موقع پیدا نشده و با افسون مناسبی منجمد نشود در ظرف چند دقیقه خانه را به آتش می کشد. هر جادوگری که از وجود یک یا چندین خاکستر گردان در خانه آگاه شود باید بلافاصله رد آنها را بیابد و محل تخم ها را پیدا کند تخم این جانور پس از انجماد ارزش فراوانی دارد و در تهیهی معجون عشق به کار می‌رود. خوردن تخم درسته‌ی این جانور یکی از راه‌های درمان بیماری مالاریاست. خاکسترگردان در سراسر جهان یافت می شود.

خرچنگ آتش^۳

طبقه بندی و.س.ج:***

خرچنگ آتش برخلاف نامش مانند لاک پشت بزرگی با لاک جواهر نشان است. در فیجی، زادگاه این جانور، محدوده‌ی وسیعی از خط ساحلی منطقه‌ی حفاظت شده و زیستگاه این گونه‌ی جانوری است. اعمال نظارت در این منطقه با این هدف صورت گرفته است که مشنگ‌هایی که با دیدن لاک جواهر نشان این جانور وسوسه می‌شوند دسترسی به آن نداشته باشند. علاوه بر آن جادوگران وی بجدانی که لاک این جانور را به یک پاتیل گرانها تبدیل می کنند نیز از دسترسی به این جانور محروم می مانند. با این همه خرچنگ آتش نیز روش دفاعی خاص خود را دارد. هنگامی که مورد تهاجم قرار گیرد از انتهای بدنش شعله‌ی آتش شلیک می کند. خرچنگ آتش را به عنوان یک حیوان دست‌آموز خانگی صادر می کنند اما برای این کار داشتن جواز مخصوص ضروری است.

خوکسان^۴

^۱ Ashwinder

^۲ - آتشی که نوعی ماده‌ی جادویی مانند پودر پرواز به آن اضافه شده باشد.

^۳ Fire Crab

^۴ Nogtail

طبقه بندی و.س.ج:***

خوکسان نوعی دیو است که در مناطق روستایی اروپا، روسیه و آمریکا یافت می شود. این جانور مانند بچه خوک است که دچار سوء تغذیه شده باشد. پاهای دراز و دم پهن و کوتاهی دارد و چشم هایش سیاه و تنگ است. خوکسان به درون طویله می خزد و همراه با توله هایش از خوک مادر تغذیه می کند. هرچه دیرتر صاحب طویله از هجوم خوکسان مطلع شود فاجعه ای به بار آمده وسیع تر خواهد شد.

خوکسان جانور بسیار سریعی است و گرفت آن به راحتی امکان پذیر نیست. اما اگر یک سگ سفید یکدست آن را تا بیرون حد و مرز روستا دنبال کند دیگر هیچ گاه به آن روستا بر نمی گردد. سازمان سماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی (بخش آفات) دوازده سگ شکاری سفید برای این گونه موارد در اختیار دارد.

داربد^۱

طبقه بندی و.س.ج: **

داربد محافظ درخت است و عمدتاً در غرب انگلستان، جنوب آلمان و برخی از جنگل های کشورهای اسکاندیناوی یافت می شود. این جانور بسیار کوچک است (حداکثر بیست سانتی متر) و ظاهر آن شبیه به تراشه های چوب با دچشم ریز قهوه ای است. به همین دلیل تشخیص آن کاری بسیار دشوار است.

داربد از حشرات تغذیه می کند و موجودی آرام و بی اندازه خجول است اما اگر درختی که محل سکونت آن است در معرض خطر قرار گیرد بر سر هرکسی که قصد آسیب زدن به خانه اش را دارد می پرد و با انگشت های دراز و تیزش چشم او را از حدقه در می آورد. هر جادوگر یا ساحره ای که بخواهد برای ساختن چوبدستی اش از درخت داربد استفاده کند می تواند با تقدیم یک مشت خرجاکی مدتی این جانور را آرام نگه دارد و شاخه ی مورد نظر را ببرد.

داکسی^۲

(عده ای این جانور را با نا پری نیش دار می شناسند)

طبقه بندی و.س.ج:***

اغلب افراد داکسی را با پری اشتباه می گیرند در حالی که این دو جانور از گونه های کاملاً متفاوتند. داکسی نیز مانند پری بدنی مینیاتوری شبیه به بدن انسان دارد اما داکسی برخلاف پری یک جفت دست و یک جفت پای اضافی دارد و تمام بدنش از موی ضخیم و سیاه پوشیده شده است. بال های داکسی قوسی شکل، کلفت و درخشان است و بیش تر به بال های سوسک شباهت دارد و این جانور در سراسر اروپای شمالی و آمریکا یافت می شود زیرا آب و هوای

¹ Bowtruckle

² Doxy

سرد برایش مناسب‌تر است. داکسی‌ها هربار حدود پانصد تخم می‌گذارند و آن‌ها را زیر خاک پیدا می‌کنند. نوزاد داکسی پس از دو الی سه هفته از تخم بیرون می‌آید. داکسی دوریف دندان بسیار تیز و زهرآگین دارد. کسی که دچار داکسی گزیدگی شده است باید نوشدارو مصرف کند.

رامورا^۱ (ماهی چسبنده)

طبقه بندی و.س.ج: **

رامورا نوعی ماهی نقره‌ای است که در اقیانوس هند یافت می‌شود و از نیروی جادویی خارق العاده‌ای برخوردار است. این ماهی می‌تواند کشتی‌ها را از حرک بازدارد و محافظ دریانوردان است. کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران برای این جانور ارزش بسیار زیادی قایل است و قوانین زیادی را برای محافظت رامورا از چنگ جادوگران شکارگر غیر مجاز به تصویب رسانده است.

رنگمار^۲

طبقه بندی و.س.ج: ***

رنگمار نوعی مار غول‌پیکر است که رنگ پوستش ساعتی یکبار تغییر می‌کند. این جانور هنگام حرکت در پشت سرخود ردی برجای می‌گذارد که بسیار آهنگین است و همه‌ی گیاهانی را که از رویشان عبور کرده پژمرده و خشک می‌کند. رنگمار مار بومی چندین کشور آفریقایی است اما جادوگران اروپا، آسیا و آمریکا نیز به خوبی از عهده‌ی پرورش این جانور برآمده‌اند. جادوگرانی که شیفته‌ی رنگهای گوناگون این جانورند مانند یک جانور خانگی به مراقبت از آن می‌پردازند. زهر رنگمار یکی از مواد معدودی است که چترک را از بین می‌برد.

رنگینک^۳

طبقه بندی و.س.ج: ***

رنگینک نوعی پرنده‌ی آفریقایی است که پرهای خوش‌رنگ و درخشانی دارد. رنگ پرهای رنگینک ممکت است نارنجی، صورتی، مغرپسته‌ای یا زرد باشد. از روزگار کهن از پر این پرنده در تهیه‌ی قلم پرهای فانتزی استفاده شده

¹ Ramora

² Streeler

³ Fwooper

است. تخم‌های این پرنده نیز بسیار خوش نقش و نگار است. آواز رنگینک در ابتدا بسیار گوش‌نواز است اما در دراز مدت شنونده را دچار جنون می‌کند.^۱ به همین دلیل رنگینک را با افسون خاموشی جادو کرده سپس برای فروش عرضه می‌کنند. این افسون هر ماه باید تقویت شود. از آن جا که نگهداری این پرنده ایجاد مسئولیت می‌کند صاحب آن باید مجوز داشته باشد.

ریام^۲

طبقه بندی و.س.ج:****

ریام گاو غول پیکر کمیابی با پوست طلایی است که در سرزمین‌های بک شمال آمریکا و خاور دور یافت می‌شود. کسی که خون ریام را بنوشد از قدرت خارق‌العاده‌ای برخوردار می‌شود. اما از آنجا که تعداد این جانوران بسیار اندک و تهیه‌ی خون آن‌ها بسیار دشوار است عرضه‌ی آن برای فروش در بازار امکان پذیر نیست.

زردمبو^۳

طبقه بندی و.س.ج:***

زردمبو نوعی دیو آبی شاخ دار به رنگ سبز بسیار روشن است که در تمام دریاچه‌های بریتانیا و ایرلند یافت می‌شود. غذای این جانور ماهی‌های ریز است و به انسان‌ها اعم از مشنگ و جادوگر حمله می‌کند. اما مردم دریایی در امر اهلی کردن این جانور موفق بوده‌اند. زردمبو انگشت‌های بسیار درازی دارد که با وجود نیرومندی به راحتی می‌شکنند.

زنبور غمزا^۴

طبقه بندی و.س.ج:****

زنبور غمزا یک حشره‌ی پرنده خاکستری است که بندش از مو پوشیده شده است. این حشره ماده‌ی غلیظ و چسبناکی تولید می‌کند که خوردن آن باعث بروز حالت‌های مالیخولیایی می‌شود. این ماده پادزهر نوعی بیماری

^۱ - یوریک دیوانه کوشید ثابت کند که آواز رنگینک برای سلامتی مفید است. او سه ماه تمام بدون وقفه به آواز این پرنده گوش داد. متأسفانه نتایج تحقیق او شورای جادوگران را متقاعد نکرد زیرا در حالی که هیچ لباسی بر تن نداشت وارد جلسه شد. او تنها یک کلاه‌گیس مردانه به سر داشت که بعد از دقت زیاد معلوم شد لاشه‌ی یک گورکن است.

^۲ Re'em

^۳ Grindylow

^۴ Glumbumble

هیستری است که از خورد برگ گیاه الیاتسی^۱ به وجود می‌آید. زنبورهای غمزا به کندوی زنبوران حمله می‌کند و تاثیر مصیبت باری بر عسل آنها می‌گذارند. زنبور غمزا در جاهای تاریک و دورافتاده‌ای مانند درختان توخالی و غارها لانه می‌سازد. این حشرات از گیاه گزنه تغذیه می‌کنند.

سانتور^۲

طبقه بندی و.س.ج:****^۳

سانتور سر، نیم تنه و دست‌هایی شبیه به انسان دارد با بدنی همچون بدن اسب که در رنگ‌های مختلف یافت می‌شود. سانتور موجودی هوشمند و دارای قدرت تکلم است و به همین دلیل نباید در گروه جانوران جای بگیرد اما وزارت سحر و جادو بنابه درخواست شخصی سانتورها آنها را در گروه جانوران قرار داده است (به مقدمه‌ی کتاب مراجعه کنید).

سانتورها در جنگل زندگی می‌کنند. گمان می‌رود زادگاه اصلی سانتورها یونان باشد اما امروزه جوامع سانتورها در بسیاری از نواحی اروپا یافت می‌شود. مقامات جادوگری نواحی سانتورنشین مناطقی را به سانتورها اختصاصی داده اند تا مشنگ‌ها موجب آزار و اذیت آنها نشوند. با این حال سانتورها نیازی به حمایت جادوگران ندارند. زیرا روش‌های ویژه‌ای برای مخفی ماندن از دید انسان‌ها دارند.

روش‌های استتار سانتورها در پرده‌ای از ابهام باقی مانده است. آنها عموماً نسبت به جادوگران نیز به اندازه مشنگ‌ها بی‌اعتمادند و ظاهراً هیچ تفاوتی میان مشنگ‌ها و جادوگران قائل نیستند. آنها به صورت قبیله‌ای زندگی می‌کنند و تعداد افراد قبیله بین ده تا پنجاه نفر است. مهارت و استادی سانتورها در زمینه شفای سحرآمیز، پیش‌گویی، تیر اندازی با تیر و کمان و نجوم زبانزد خاص و عام است.

سایه گرد^۴

سایه گرد یک دیو روسی است که طول قامت آن به سی سانتی متر نمی‌رسد و بدنش از موی نرم پوشیده شده است. سر این جانور خاکستری رنگ و نسبت به بدنش بسیار بزرگ است. هنگامی که خم می‌شود به یک سنگ گرد و درخشان شباهت دارد. سایه‌گرد‌ها به انسان‌ها علاقه دارند و از تعقیب آنها لذت می‌برند. سایه‌گردها در سایه‌ی

^۱ Alihotsy

^۲ Centaur

^۳ - قرار گرفتن این موجود در گروه **** نشان‌دهی وحشی بودن آن نیست بلکه به این دلیل است که هنگام برقراری ارتباط با این موجود باید با احترام فراوانی با آن رفتار کرد. این مطلب در مورد مردم دریایی و تک‌شاخ‌ها نیز مصداق دارد.

^۴ Pogrebin

انسان‌ها حرکت می‌کند و اگر صاحب سایه برگردد و پشت سرش را نگاه کند بلافاصله در سایه‌ی او خم می‌شوند. اگر سایه گردی بتواند چند ساعت متوالی کسی را سایه به سایه تعقیب کند شکار خود را لبریز از احساس پوچی می‌کند و سرانجام هنگامی که قربانی می‌ایستد و به زانو می‌افتد تا به حال زار خویش گریه کند سایه گرد با جستی خورد را برروی او می‌اندازد و اورا لت و پاک می‌کند و می‌بلعد. با این همه می‌توان با استفاده از طلسم‌های خطرناک متعدد یا افسون بیهوشی سایه گرد را از خود دور کرد. لگد زدن نیز در بسیاری مواقع در این امر موثر است.

سمندر^۱

طبقه بندی و.س.ج:***

سمندر نوعی مارمولک کوچک است که در آتش مسکن دارد و از شعله‌های آن تغذیه می‌کند. رنگ آن بستگی به رنگ آتشی دارد که از آن پدید می‌آید و در رنگ‌های آبی، سرخ و سفید درخشان یافت می‌شود. سمندر در صورتی که به طور منظم با فلفل قرمز تغذیه شود شش ساعت در محیط بیرون آتش زنده می‌ماند. طول عمر آن‌ها به دوام آتشی بستگی دارد که از آن متولد شده اند. خون سمندر خواص درمانی و نیروبخش موثری دارد.

شاخ مرداب^۲

طبقه بندی و.س.ج:***

شاخ مرداب موجودی است که در مرداب‌ها زندگی می‌کند و در اروپا، آمریکای شمالی و جنوبی یافت می‌شود. شکل ظاهری این جانور در حالت سکون به یک تکه چوب شباهت دارد. اما با بررسی دقیق‌تر می‌توان پنجه‌های پره‌دار و دندان‌های بسیار تیزش را مشاهده کرد. این جانور بر فراز زمین‌های باتلاقی پرواز می‌کند و همچنین از قدرت خزیدن برخوردار است. غذای آن را عمدتاً پستانداران تشکیل می‌دهند. شاخ مرداب به قوزک پاک انسان‌ها حمله‌ور می‌شود و آن را مجروح می‌کند. با این همه غذای دلخواه شاخ مرداب مهر گیاه است. پرورش دهنگاه مهر گیاه بارها با برگ‌های ارزشمندشان مواجه می‌شوند که برروی توده‌ی تکه‌تکه شده‌ی خونین افتاده و از حمله‌ی شاخ مرداب خبر می‌دهد.

شاهلؤل^۱

¹ Salamander

² Dugbug

طبقه بندی و.س.ج:***

شاهلؤل‌ها در اعماق دریای شمال یافت می‌شوند. شاهلؤل موجود بسیار ساده‌ای است که بیست و پنج سانتی متر طول دارد و شامل بدن لوله‌ای لاستیک مانند و یک کیسه زهر است. مردم دریایی از این جانور مانند یک اسلحه استفاده می‌کنند. جادوگران زهر این جانور را می‌گیرند و از آن در تهیه‌ی معجون‌ها بهره می‌جویند اما این عمل تحت نظارت شدید انجام می‌گیرد.

شیردال^۲

طبقه بندی و.س.ج:****

زادگاه اصلی شیردال کشور یونان است. پاهای جلویی و سر این جانور مانند عقاب است اما تنه و پاهای عقبی شیر را دارد. جادوگران از شیردال نیز همچون ابولهلؤل برای نگهداری از گنج‌هایشان استفاده می‌کنند. گرچه شیردال موجودی انعطاف پذیر است تعداد انگشت‌شماری از جادوگران متخصص قادرند با این جانور از در دوستی درآیند. غذای شیردال گوشت خام است.

شیمر^۳

طبقه بندی و.س.ج:*****

شیمر یک هیولای کمیاب یونانی است که سر شیر، تنه بز و دم اژدها دارد. این هیولا بسیار وحشی، بی‌رحم و بی‌اندازه خطرناک است. تنها یک جادوگر بدشانس موفق به کشتن یک شیمر شد که اونیز از شدت خستگی بلافاصله از اسب بالدارش سقوط کرد و چشم از جهان فروبست. تخم شیمر جوز گروه کالاهای درجه‌ی یک غیر قابل خرید و فروش است.

غواص^۴

طبقه بندی و.س.ج:****

¹ Lobalug

² Griffin

³ Chimaera

⁴ Kappa

غواص نوعی دیو آبی ژاپنی است که در برکه‌ها و رودخانه‌ها زندگی می‌کند. اغلب کسانی که این جانور را دیده‌اند می‌گویند شبیه یک میمون است که بدنش به جای مو از فلس پوشیده شده است. غواص در قسمت بالای سرخود که توخالی است آب حمل می‌کند. این جانور از خون انسان تغذیه می‌کند اما می‌توان آنرا از آسیب رساندن به شخص معینی منصرف کرد. برای این کار باید خیاری که اسم آن شخص بر روی آن کنده شده به سوی این جانور پرتاب کرد. جادوگرها هنگام رویارویی با این جانور باید به هر کلکی شده او را وادار به خم شدن بکنند. اگر غواص خم بشود آب درون محفظه‌ی بالای سرش خالی می‌شود و ذخیره‌ی انرژی اش به پایان می‌رسد.

غول بی بخار^۱

طبقه بندی و.س.ج.***

غول بی بخر بی اندازه زشت و کریه‌المنظر است اما خطر چندانی ندارد. این جانور به دیو لزجی با دندان‌های خروگوشی شباهت دارد و عموماً در زیر شیروانی یا انباری جادوگران زندگی می‌کند و غذایش عنکبوت و بید است. غول بی بخار دایم غرولند می‌کند و گه‌گاه وسایل را به اطراف خود می‌اندازد اما به طور کلی موجود ساده لوحی است و در بدتین حالت خود یعنی زمانی که کسی پایش به او گیر کند و بیفتد تنها غرش می‌کند. در سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی بخشی به نام نیروی ضربت غول‌ها وجود دارد و وظیفه‌اش خارج کردن غول‌ها از خانه‌هایی است که به مشنگ‌ها فروخته شده است. اما در خانواده‌های جادوگری غول بی بخار معمولاً موضوعی برای صحبت است و گاهی حتی به یک جانور خانگی تبدیل می‌شود.

غول غارنشین^۲

طبقه بندی و.س.ج.****

غول غارنشین موجود ترسناکی است که طول قامت آن به ۳/۵ متر می‌رسد و وزنش بالای یک تن است. غول غارنشین برای قدرت خارق‌العاده و حماقت وصف ناپذیرش معروف است و اغلب مواقع حرکاتش غیر قابل پیش بینی و وحشیانه است. زادگاه اصلی این موجود کشورهای اسکاندیناوی است اما امروزه ممکن است در بریتانیا، ایرلند و سایر نواحی شمال اروپا نیز یافت شود.

¹ Ghoul

² Troll

غول‌های غارنیشن عموماً با خرخر و غرولند حرف می‌زنند. این صداهاى عجیب ظاهراً نوعی زبان ابتدایی است. اما برخی از این جانوران قادر به درک زبان انسان و گاهی حتی قادر به گفتن چندکلمه‌ی ساده‌اند. جادوگران هوشمندترین نمونه‌های این گونه را برای نگهداری تربیت می‌کنند.

سه نوع غول غارنیشن وجود دارد: کوهستانی، جنگلی و رودخانه‌ای. غول‌غارنشین کوهستانی بزرگ‌تر از بقیه و وحشی‌ترین آنها است. سرش بی‌مو و پوست بدنش به رنگ خاکستری روشن است. غول غارنشین جنگلی پوستی به رنگ سبز بسیار روشن دارد. برخی از آنها مودارند که معمولاً به رنگ سبز یا قهوه‌ای و بسیار کم پشت و نامنظم است. غول غارنشین رودخانه‌ای شاخ‌های کوتاهی دارد و ممکن است پشمالو باشد. رنگ پوست آن کبود است و در زیل پل رودخانه‌ها کمین می‌کند. او در خوردن غذا وسواسی ندارد و شکارهای او مجموعه‌ی وسیعی از جانوران وحشی گرفته تا انسان را در بر می‌گیرد.

ققنوس^۱

طبقه بندی و.س.ج:****^۲

ققنوس پرنده‌ی سرخ رنگ باشکوهی به اندازه‌ی قو است که منقار، چنگال و دم بسیار بلندش طلایی رنگ است. این پرنده در نوک قله‌های مرتفع لانه می‌سازد و در مصر، هندوستان و چین یافت می‌شود. عمر ققنوس بسیار طولانی است زیرا این پرنده از موهبت تولد دوباره برخوردار است بدین ترتیب که در دوران پیری شعله‌ور شده تبدیل به مشتی خاکستر می‌شود آنگاه از خاکستر به شکل یک جوجه برمی‌خیزد و بار دیگر به زندگی خود ادامه می‌دهد. ققنوس موجودی آرام است و هیچ‌گاه به قتل و کشتار نپرداخته است. این پرنده از گیاهان تغذیه می‌کند. ققنوس نیز مانند پرپرک می‌تواند به اراده خود ناپدید شود و پدیدار شود. آواز ققنوس ماهیتی سحرآمیز دارد: به افراد پاکدل جسارت و جرأت می‌بخشد و در دل افراد ناپاک ترس و وحشت ایجاد می‌کند. اشک ققنوس خاصیت درمانی قوی دارد.

کاکلی^۳

طبقه بندی و.س.ج:***

کاکلی محافظ اسب‌هاست و در دورست، انگلستان و ایلند جنوبی یافت می‌شود. تمام بدنش از موی پریشتی پوشیده شده و به ویژه روی سرش موهای ضخیم‌تری دارد. بینی این جانور بسیار بزرگ است و بر روی دوپای

^۱ Phoenix

^۲ - طبقه بندی ققنوس در گروه **** به دلیل وحشی بودن این پرنده نیست بلکه برای این است که به ندرت جادوگری می‌تواند موفق به رام کردن آن شود.

^۳ PorLock

سم‌دارش راه می رود. دست‌هایش کوچک است و به چهار انگشت کوتاه و خپل منتهی می‌شود. کاکلی‌های بالغ حدود شصت سانتی مترند و از علف تغذیه می‌کنند.

کاکلی بسیار خجول و کم‌روست و تنها هدفش در زندگی محافظت از اسب‌هاست. ممکن است در لابه‌لای کاه‌های طویله کز کرده یا در میان گله‌ای که از آن محافظت می‌کند پناه گرفته باشد. کاکلی‌ها نسبت به انسان‌ها بی‌اعتمادند و همواره خود را از آنها پنهان می‌کنند.

کراپ^۱

طبقه بندی و.س.ج:***

زادگاه کراپ جنوب شرقی انگلستان است. شباهت زیادی به سگ‌های کوچک شکاری جک‌راسل دارد تنها چیزی که این دو را از هم متمایز می‌کند دم چندشاخه‌ی کراپ است. کراپ در واقع نوعی سگ است که به دست جادوگران پدید آمده است زیرا وفاداری شدیدی نسبت به جادوگران و برخورد وحشیانه‌ای نسبت به مشنگ‌ها دارد. کراپ جانوری مردار خوار و زباله گرد است و از جن خاکی گرفته تا لاستیک پاره غذای او را تشکیل می‌دهد. جادوگرانی که مایلند کراپ داشته باشند باید از سازمان ساماندهی و نظارت بر امور موجودات جادویی مجوز نگهداری کراپ بگیرند که مستلزم شرکت در یک آزمون ساده است و به منظور اثبات شایستگی جادوگر متقاضی در امر نگهداری کراپ در مناطق مشنگ‌نشین انجام می‌شود. صاحبان کراپ به حکم قانون موظفند هنگامی که کراپشان به سن شش الی هشت هفته‌گی رسید دم چند شاخه‌ی آن را با یک افسون جابجایی بدون درد جداکنند تا مشنگ‌ها آن را نبینند.

کرم فلوبر^۲

طبقه بندی و.س.ج:*

کرم فلوبر در جوی‌های مرطوب زندگی می‌کند. این جانور کرم کلفت و قهوه‌ای رنگی است که طول آن به بیست و پنج سانتی متر می‌رسد و بسیار کم تحرک است. سر و ته این جانور از هم قابل تشخیص نیست زیرا از هر دو انتهای بدن ماده‌ی لزجی ترشح می‌شود که گاهی برای غلظت بخشیدن به معجون‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد. غذای دلخواه فلوبر کاهو است اما تقریباً می‌توان گفت که از انواع سبزیجان تغذیه می‌کنند.

¹ Crup

² Flobberworm

کلابرت^۱

طبقه بندی و.س.ج:***

کلابرت موجودی است که بر روی درختان زندگی می کند. شکل ظاهری آن ترکیبی از میمون و قورباغه است. زادگاه این جانور ایالت های جنوبی آمریکا است و از آن جا به سراسر جهان صادر شده است. پوست صاف و بی موی آن سبز خال خالی است. دست و پای این جانور دراز و انعطاف پذیر و پنجه های دست و پایش پره دار است. درازی دست و پایش به آن این امکان را می دهد که مثل اورانگ اوتان با فرزی و چالاکی در میان شاخه های درختان تاب بخورد. بر روی سرش شاخ های کوتاهی وجود دارد. دهان بزرگی دارد و به همین دلیل به نظر می رسد همواره لبخند می زند. دهانش پر از دندان های تیز و برنده است. غذای کلابرت را عمدتاً مارمولک و پرندگان کوچک تشکیل می دهد.

خصوصیت ویژه ای این جانور کورک بزرگی است که وسط پیشانی آن به چشم می خورد. این کورک هنگام خطر قرمز می شود و چشمک میزند. پیش از این جادوگران آمریکایی این جانور را در حیاط خانه نگه می داشتند تا قبل از نزدیک شدن مشنگ ها از نزدیکی آنها باخبر شوند. اما کنفدراسیون بین المللی جادوگران جریمه های سنگینی برای این کار تعیین کرد و باعث شد این کار به دست فراموشی سپرده شود. درختی که کلابرت های متعددی روی آن باشد و شب هنگام کورک های آن بدرخشد گرچه شاید حالت تزئینی داشته باشد اما بیش از اندازه توجه مشنگ ها را به خود جلب می کند. در چنین مواقعی این پرسش برای مشنگ ها پیش می آید که چرا همسایه مان در ماه ژوئن هنوز ریشه های چراغانی کریسمس را جمع نکرده است.

کلاه قرمزی^۲

طبقه بندی و.س.ج:***

این موجودات در گودال های میدین جنگ قدیمی و هرجایی که خون انسان بر خاک ریخته باشد زندگی می کنند. دور کردن آن ها به کمک بسیاری از افسون ها و طلسم ها به راحتی امکان پذیر است اما این جانور برای مشنگ های تنها بسیار خطرناک است. اگر در شب های تاریک مشنگ تنهایی با کلاه قرمزی ها روبه رو شود کلاه قرمزی ها او را آنقدر با چوب و چماق می زنند تا از پا در بیاید. کلاه قرمزی ها بیشتر در جنوب اروپا پراکنده اند.

کلی^۳

طبقه بندی و.س.ج:

¹ Clabbert

² Red Cap

³ Kelpie

این دیو آبی بومی بریتانیا و ایرلند است و می تواند به اشکال گوناگونی ظاهر شود. اما اکثر اوقات به شکل اسبی است که یالهایش از جنس نی بوریا است. افراد نا آگاه را به نشستن بر پشتش وسوسه می کند آن گاه با سرعت به قعر رودخانه یا دریاچه ای که در آن خانه دارد فرومی رود و سوارش را تکه تکه می کند و می بلعد. کلپی دل و روده ی شکارش را رها می کند تا به سطح آب برود. بهترین روش برای غلبه بر کلپی این است که با استفاده از یک افسون جاگذاری افساری بر آن ببندیم. با این کار آن را به جانوری رام و بی خطر تبدیل می کنیم.

بزرگترین کلپی جهان در لاک نس اسکاتلند زندگی می کند. شکل دلخواه این کلپی شکل افعی آبی است. مأمورین کنفدراسیون بین المللی جادوگران که در زیستگاه این کلپی حضور داشتند زمانی دریافتند این جانور افعی آبی نیست که با نزدیک شدن گروه تجسس مشنگها تبدیل به یک سمور آبی شد و پس از رفتن آنها دوباره به شکل افعی آبی در آمد.

گرافورن^۱

طبقه بندی و.س.ج:****

گرافورن در مناطق کوهستانی اروپا یافت می شود. این جانور بسیار بزرگ و کبود رنگ است. برآمدگی کوهان ماندی بر پشت بدنش به چشم می خورد و شاخ های بسیار بلند و تیزی دارد. برروی پاهای بزرگ چهار انگشتی اش راه می رود و بی اندازه وحشی و درنده خو است. غول های غارنشین کوهستانی گاهی بر پشت این جانور سوار می شوند اما گرافورن ها در برابر تلاش هایی که به منظور رام کردن آنها انجام می گیرد هیچ گونه ملایمت و انعطافی نشان نمیدهند و اغلب آنها با شاخ تیزشان غول های غارنشی را مجروح می کنند. پودر شاخ گرافورن در تهیه معجون های گوناگونی به کار می رود اما از آنجا که دستیابی به شاخ این جانور بی اندازه دشوار است قیمت بسیار گرانی دارد. پوست گرافورن حتی از پوست اژدها نیز سخت تر است و اکثر طلسم ها را دفع می کند.

گردالو^۲

طبقه بندی و.س.ج:***

گردالو نوعی ماهی خال مخالبی کروی شکل است. آ» را می توان از دو پای دراز وباریکش که به پنجه های بزرگ و پهن منتهی می شود تشخیص داد. این جانور در اعماق دریاچه ها زندگی می کند و در کف دریاچه و در جستجوی غذا پرسه می زند و مارهای آبی را به هرچیز دیگری ترجیح می دهد. گردالو جانور خطرناکی نیست و فقط

¹ Graphorn

² Plimpy

دست و پای شناگران را گاز می گیرد. مردم دریایی این جانور را یک آفت قلمداد می کنند و روش مقابله‌ی آنان گره زدن پاهای لاستیک مانند این جانور است. گردالو در این حالت بی اختیار در آب شناور می ماند و آب آن را با خود می برد. تا زمانی که موفق به بازکردن گره‌ی پای خود نشده نمی تواند به جای قبلی بازگردد و بازکردن گره ممکن است چندین ساعت طول بکشد.

گرگینه^۱

طبقه بندی و.س.ج:*****^۲

گرگینه‌ها در سراسر جهان یافت می شوند اما گمان می رود زادگاه اصلی آنها نوحی شمالی اروپا باشد. انسان‌ها تنها در صورتی که گرگینه‌ای آن‌ها را گاز بگیرد تبدیل به گرگینه می شوند. این عارضه هیچ درمان شناخته شده‌ای ندارد اما پیشرفت‌های اخیر در زمینه‌ی معجون‌سازی تا حد قابل ملاحظه‌ای بدترین عوارض این بیماری را تسکین بخشیده است. جادوگر یا مشنگ مبتلا، ماهی یک بار یعنی هنگامی که ماه قرص کامل است تغییر شکل می دهد و به شکل یک جانور درنده درمی آید. گرگینه در میان تمام جانوران شگفت انگیز تنها جانوری است که به طور جدی در جستجوی انسان است و آن را به شکار هر موجود دیگری ترجیح می دهد.

گیس جنبانک^۳

طبقه بندی و.س.ج:***

گیس جنبانک حشره‌ی بومی استرالیاست و طول آن حدود یک سانتی متر و رنگ آن هم‌رنگ یاقوت کبود است. سرعت حرکت این حشره چنان زیاد است که جادوگران و مشنگ‌ها تنها زمانی متوجه آن می شوند که آن‌ها را گزیده باشد. بال‌های گیس جنبانک روی سرش جای دارد و با چرخش سریع آن‌ها حول محور بدنش به پرواز در می آید. گیس جنبانک در انتخای بدنش نیش بلند و تیزی دارد. افرادی که دچار گزیدگی این حشره می شوند ابتدا به سرگیجه مبتلا شده سپس به پرواز در می آیند. بسیاری از جادوگران جوان استرالیایی در نسل‌های پیاپی این حشره را گرفته‌اند تا از تأثیر نیش آن بهره مند شوند و از عوارض حانبی آن لذت ببرند. گزیدگی‌های متعدد توسط این حشره ممکن است موجب شناور ماندن بی اختیار قربانی در هوا شود و چند روز متوالی به طول انجامد. در صورتی که بدن فردی به نیش

^۱ Werewolf

^۲ - بدیهی است که گرگینه‌ها در حالت تغییر شکل یافته در این طبقه بندی جای می گیرند. گرگینه‌ها در مواقعی که اثری از قرص کامل ماه نیست مانند انسان‌های دیگر بی‌آزارند. برای مطالعه‌ی شرح مبارزه‌ی دلخراش یک جادوگر با عارضه‌ی گرگ-انسانی به کتاب معروف موجودی با پوزه‌ی پشمالو و قلب انان (انتشارات ویزهارد، ۱۹۷۵) مراجعه کنید.

^۳ Billywig

این حشره حساسیت شدید نشان دهد ممکن است مادام‌العمر در هوا شناور بماند. نیش خشک‌شده‌ی گیس جنبانک در تهیه‌ی معجون‌های گوناگونی به کار می‌رود و عده‌ای معتقدند که این ماده در ترکیب آب نبات‌های زنبور و یژوژیوشی جوشان معروف نیز به کار رفته است.

لپرکان^۱ (نام دیگرش کلاریکورن است)^۲

طبقه بندی و.س.ج.***

لپرکان از پری هوشمندتر است و مانند وروجک، جن کوتوله یا داکسی خبیث نیست اما در هر حال بدجنس و نابکار است. طول قامت لپرکان‌ها به ۱۵ سانتی متر می‌رسد، رنگ آن سبز است و تنها در ایرلند یافت می‌شود. این جانور با استفاده از برگ درختان لباس ساده‌ای برای خود درست می‌کند. از میان «مردم مینیاتوری» فقط لپرکان‌ها می‌توانند صحبت کنند اما هیچ‌گاه خواستار تغییر گروهشان به «آدمیزادگان» نشده‌اند. لپرکان‌ها بچه‌ها را هستند و اکثراً در جنگل‌ها و مناطق جنگلی زندگی می‌کنند. این موجودات از جلب توجه مشنگ‌ها لذت می‌برند و به همین دلیل نیز آن‌ها مانند پری‌ها جایگاه ویژه‌ای را در ادبیات کودکان مشنگ‌ها به خود اختصاص داده‌اند. لپرکان‌ها ماده‌ای شبیه به طلای واقعی تولید میکنند که پس از چند ساعت از بین می‌رود و موجب خنده و سرگرمی آن‌ها می‌شود. لپرکان‌ها از برگ درختان تغذیه می‌کنند و با وجودی که مسخرگی و لودگی آن‌ها معروف است هیچ‌گاه آسیب جدی و پایداری به انسان‌ها وارد نکرده‌اند.

مار سه سر^۳

طبقه بندی و.س.ج.****

زادگاه اصلی مار سه سر یک کشور آفریقایی به نام بورکینا فاسو است. این جانور نوعی افعی سه سر است که طول آن معمولاً به ۱/۸ الی ۲ متر می‌رسد. رنگ پوست این مار نارنجی شفاف با خط و خال مشکی است و به همین دلیل تشخیص آن از راه دور امکان پذیر است. در نتیجه وزارت سحر و جادوی بورکینافاسو جنگل‌های خاصی را نمودار ناپذیر کرده و به این گونه‌ی جانوری اختصاص داده است. با این که مار سه سر ذاتاً موجود درنده‌ای نیست روزگاری توجه جادوگران سیاه را به خود جلب می‌کرده است. درک و شناخت عادت‌های رفتاری عجیب این افعی از طریق مطالعه‌ی نوشته‌های مارزبان‌هایی که این جانور را نگه داشته و با آن صحبت می‌کرده‌اند امکان پذیر شده است. اطلاعات ثبت شده‌ی این مارزبان‌ها نشان می‌دهد که هریک از سرهای این افعی وظیفه‌ی خاص خود را دارد. سری که

^۱ Loprechaun

^۲ Clauricorn

^۳ Runespoor

سمت چپ قرار دارد (ازدید جادوگری که در مقابل مار سه سر ایستاده است) برنامه ریز است و درباره‌ی این که مار سه سر کجا برود و چه بکند تصمیم گیری می‌کند. سر وسطی خیالباف است (ممکن است مار سه سر چند روز متوالی بی حرکت بماند و در دنیای تصورات و خیالات خویش غرق شود). سری که در سمت راست قرار دارد منتقد است و تمام اقدامات سرهای وسطی و سمت چپی را ارزیابی می‌کند و این کار را با صدای فش فش مداوم و آزاردهنده‌ای انجام می‌دهد. سر سمت راستی نیش‌های بی اندازه زهرآگینی دارد. مار سه سر به ندرت به مدت طولانی عمر می‌کند زیرا سرهایش به یکدیگر حمله می‌کنند. مشاهده‌ی مار سه سر که فاقد سر سمت راستی است بسیار عادی به نظر می‌رسد زیرا اغلب اوقات دوسر دیگر با هم متحد شده و سر سمت راستی را از تنه جدا می‌کنند.

مار سه سر تنها جانور سحر آمیزی است که از راه دهانش تخم‌گذاری می‌کند. تخم‌های این افعی برای تهیه‌ی معجون‌هایی که فعالیت ذهنی را افزایش می‌دهند ارزش بسیار زیادی دارد. چندین قرن پیایی است که خرید و فروش مار سه سر و تخم‌هایش بازار سیاه ایجاد کرده است.

مانتیکور^۱

طبقه بندی و.س.ج:****

مانتیکور نوعی جانور بسیار خطرناک یونانی است که سر انسان، تنه‌ی شیر و دم عقرب دارد. این جانور به اندازه‌ی شیمر خطرناک و همچنین کمیاب است. خواندن لالایی و آواز زیر لبی مانتیکو در هنگام خوردن شکارش معروف است. پوست مانتیکور تقریباً تمام جادوهای شناخته شده را دفع می‌کند و نیش آن باعث مرگ فوری قربانی می‌شود.

ماهگوساله^۲

طبقه بندی و.س.ج:**

ماهگوساله موجودی بی‌نهایت خجالتی است و فقط در زمانی که ماه قرص کامل است از لانه‌اش بیرون می‌آید. بدنش صاف و به رنگ خاکستری روشن است. چشم‌های گرد و برجسته و پاهای درازی با پنجه‌های بسیار پهن دارد. در مناطق دورافتاده ماهگوساله‌ها در زیر نور مهتاب بر روی دوپای عقبی خود رقص بسیار پیچیده‌ای را اجرا می‌کنند این رقص‌ها سرآغاز جفت‌گیری این جانوران است (این رقص‌ها اغلب موجب پدید آمدن شکل‌های هندسی بسیار ظریفی در گندمزارها شده موجب حیرت و شگفتی مشنگ‌ها می‌شود).

¹ Manticore

² Mooncalf

تماشای رقص ماهگوساله‌ها در زیر نور مهتاب تجربه‌ی جذاب و بسیار مفیدی است زیرا اگر کسی فضولات نقره‌ای رنگ این جانوران را پیش از طلوع خورشید جمع‌آوری کند و پای سبزیجات و بوته‌های گل بریزد باعث تقویت این گیاهان و رشد بسیار سریع آن‌ها می‌شود. ماهگوساله‌ها در سراسر جهان یافت می‌شوند.

مرتلب^۱

طبقه بندی و.س.ج:***

مرتلب موجودی موش مانند است که در مناطق ساحلی بریتانیا یافت می‌شود. این جانور در پشت بدن خود زائیده‌ای دارد که شبیه شقایق دریایی است. اگر کسی این زائیده را از بدن جانور جدا کرده و بخورد نسبت به انواع طلسم‌ها مصونیت می‌یابد. افراط در خوردن این ماده ممکن است باعث رویش موهای کرپه‌المنظر بنفش رنگ در ناحیه‌ی گوش بشود. غذای مرتلب‌ها سخت پوستان و پای افرادی است که ندانسته آن را لگد می‌کنند.

مردم دریایی^۲ (معروف به سیرن‌ها^۳، سلکی‌ها^۴ و مروها^۵)

طبقه بندی و.س.ج:****^۶

مردم دریایی در سراسر جهان زندگی می‌کنند اما از نظر ظاهری مانند انسان‌ها با یکدیگر متفاوتند. عادات و آداب رسوم آن‌ها مانند سانتورها در پرده‌ای از ابهام باقی مانده اما جادوگرانی که موفق به یادگیری زبان دریایی شده‌اند از جوامع سازمان یافته آن‌ها می‌گویند که ابعاد آن متناسب با عادات ساکنین آن متغیر است. این جادوگران اظهار می‌دارند که برخی از مردم دریایی به شیوه‌ای استادانه محل‌هایی برای سکونت خود ساخته‌اند. مردم دریایی نیز مانند سانتورها خواستار طبقه بندی خود در گروه «جانوران» به جای «آدمیزادگان» شدند (به مقدمه‌ی کتاب مراجعه کنید).

قدیمی‌ترین مردم دریایی ثبت شده در تاریخ سیرن‌ها نام داشته‌اند (یونان). در آب‌هایی که دمای بالاتری دارند پری‌های دریایی زیبا زندگی می‌کنند که به ادبیات و نقاشی‌های مشنگ‌ها نیز راه یافته‌اند. سلکی‌های اسکاتلند و مروهای ایرلند چندان زیبا نیستند اما مانند همه‌ی مردم دریایی شیفته‌ی موسیقی‌اند.

^۱ Murtlap
^۲ Merpeople
^۳ Sirens
^۴ Selkies
^۵ Merrows

^۶ - به زیر نویس مربوط به سانتورها مراجعه کنید.

مرغک زرین^۱

طبقه بندی و.س.ج:****^۲

مرغک زرین گونه‌ای کمیاب و حفاظت شده در میان پرندگان است. مرغک زرین کاملاً گرد و کروی شکل است و منقار بسیار دراز و باریکی دارد. چشم‌های این پرنده سرخ و همچون جواهر درخشان است. مرغک زرین پرنده‌ای تیز پرواز است که در سرعت‌های زیاد به گونه‌ی اسرارآمیزی ماهرانه تغییر مسیر می‌دهد و این مرهون مفاصل چرخشی بال‌هایش است.

پر‌ها و چشم‌های این پرنده بی‌نهایت نفیس و گران‌بها است به طوری که در گذشته افراط جادوگران در شکار این پرنده این گونه‌ی جانوری را در معرض خطر نابودی قرار داده بود. اما این خطر را به موقع تشخیص دادند و در نتیجه این پرنده در گروه جانوران حفاظت شده قرار گرفت. مهم‌ترین اقدامی که در این زمینه صورت گرفت جانشین کردن گگوی زرین به جای مرغک زرین در بازی کوییدیچ بود^۳ مناطق حفاظت شده‌ی ویژه‌ی مرغک زرین در تمام دنیا پراکنده است.

مرگ‌پوشه^۴ (معروف به کفن زنده)

طبقه بندی و.س.ج:****

خوشبختانه مرگ پوشه موجود کمیابی است که تنها در مناطق استوایی یافت می‌شود. این جانور به شل سیاه رنگی است که قطر آن چیزی حدود ۱/۲۵ سانتی متر است (البته بعد از کشتن و هضم یک قربانی ضخامت آن بیشتر می‌شود) و شب‌ها در مجاورت زمین پرواز می‌کند. قدیمی‌ترین مطلبی که در وصف مرگ پوشه به جا مانده به دست جادوگری به نام فلاویس بلی نوشته شده است. او در سال ۱۷۸۲ برای گذراندن تعطیلات به پایپ‌آ در گینه‌ی نو رفته بود و از بخت خویش پس از حمله‌ی یک مرگ پوشه جان سالم به در برد.

نزدیک ساعت یک بعد از نیمه شب بود که خواب آلوده شدم و در همان وقت صدای خش خش از فاصله‌ی نزدیک به گوشم رسید. با این تصور که آن صدا صدایی جز خش خش برگ درختان نیست در رختخوابم غلتی زرم و پشتم را به پنجره کردم. آن‌گاه چشمم به چیزی افتاد که مثل سایه‌ی سیاه بی شکلی بود که در زیر در اتاقم تکان می‌خورد. بی حرکت ماندم و در حالت خواب آلودگی کوشیدم

^۱ Snidget

^۲ - مرغک زرین به دلیل خطرناک بودن در گروه **** قرار نمی‌گیرد بلکه برای این که گرفتن یا آسیب رساندن به آن جرمه‌ی سنگینی دارد در این گروه جای گرفته‌است.

^۳ - کلیه‌ی کسانی که مایلند از نقش مرغک زرین در پیشرفت بازی کوییدیچ مطلع شوند می‌توانند به کتاب کوییدیچ در گذر زمان نوشته‌ی کنیل ورتی ویسپ (ویزهارد، بوکر ۱۹۵۲) مراجعه کنند.

^۴ Lethifold

حدس بزنم در اتاقی که تنها با نور مهتاب روشن شده این سایه‌ی چه چیزی می‌تواند باشد. بی‌تردید بی‌حرکتی من باعث شد مرگ‌پوشه گمان کند قربانی‌اش در خواب به سر می‌برد.

در کمال ترس و وحشت متوجه شدم که آن سایه از تخت بالا می‌خزد و لحظه‌ای بعد وزن اندک‌ش را بر روی پاهایم احساس کردم. درست مانند شنل سیاهی بود که موج می‌زد و به سمت من به جلو می‌لغزید. وقتی رطوبت بدن آن را بر چانه‌ام حس کردم از ترس خشکم زده بود. اما بلافاصله با یک حرکت بلند شدم و در رختخوابم نشستم.

با تلاش و تقلا و وصف‌ناپذیری می‌کوشید مرا خفه کند. از صورت بالا می‌آمد و به دهان و سوراخ‌های بینی‌ام رسیده بود. اما من که در تمام مدت سرمای مرطوبی را بر بدن خود حس می‌کردم دست از تقلا و تلاش نمی‌کشیدم. از ترس صدایم بند آمده بود و نمی‌توانستم کمک بطلبم به همین دلیل کورمال کورمال چوبدستی‌ام را پیدا کردم در آن لحظه آن موجود محکم به صورت من چسبیده بود و من دیگر قادر به نفس کشیدن نبودم. تمام توانم را جمع کردم و ذهنم را برای اجرای افسون بی‌هوشی متمرکز کردم. اما این جادو تاثیر بر آن جانور نگذاشت و تنها باعث سوراخ شدن در اتاق شد. طلسم بازداري نیز بی‌فایده بود. در حالی که دیوانه‌وار دست و پا می‌زدم به پهلوی چرخیدم و محکم روی زمین افتادم. در آن لحظه مرگ پوشه مرا به طور کامل درون خود پیچیده بود.

چیزی نمانده بود خفه شوم و می‌دانستم هر لحظه ممکن است از هوش بروم. در کمال ناامیدی تمام نیرویی را که در وجودم باقی مانده بود جمع کردم. نوک چوبدستی را از خود دور کردم و به سمت چین‌های مرگبار آن موجود گرفتم. آنگاه خاطره‌ی روزی را به یاد آوردم که در مقام مدیر باشگاه تخته سنگی محلی انتخاب شده بودم و بعد افسون سپر مدافع را اجرا کردم.

بلافاصله برخورد هوای تازه را بر صورتم حس کردم. سرم را بالا گرفتم و آن سایه‌ی مرگبار را لابه‌لای شاخ سپر مدافع دیدم که به هوا پرتاب می‌شد. مرگ‌پوشه به آن سوی اتاق پرتاب شد و به سرعت خزید و در تاریکی گم شد.

چنان که بلی نیز در یادداشت هیجان انگیزش نقل کرده است سپر مدافع تنها جادوی شناخته شده‌ای است که مرگ‌پوشه را فراری می‌دهد. اما این جانور معمولاً به افراد خواب حمله می‌کند بنابراین قربانی فرصتی برای استفاده از جادو برای دفاع از خود ندارد. مرگ پوشه بعد از خفه کردن شکارش همان‌جا در رختخواب قربانی می‌ماند و به هضم غذایش می‌پردازد. این جانور که هنگام خروج از خانه‌ی قربانی هیچ اثری از خود یا قربانی بر جا نمی‌گذارد در زمان خروج تنها اندکی ضخیم تر و چاق تر از قبل به نظر می‌رسد.^۱

^۱ - محاسبه‌ی تعداد قربانیان مرگ‌پوشه امری غیر ممکن است زیرا این جانور هیچ ردی از خود باقی نمی‌گذارد در عوض محاسبه‌ی جادوگرانی که به دلایلی خود را قربانی مرگ‌پوشه جلوه داده اند آسان تر است. جدیدترین نمونه‌ی این گونه فریبکاری‌ها واقعه‌ای است که در سال ۱۹۷۳ رخ داد. یادداشتی از جادوگری به نام جانس تیکی بدین مضمون پیدا شد: «وای، نه! ای مرگ پوشه منو گرفته دارم خفه می‌شم.» هیچ اثری از این جادوگر نبود. همسر و فرزندانش که با مشاهده‌ی آن یادداشت و

ناندو^۱

طبقه بندی و.س.ج:****

شاید به جرأت بتوان گفت که این جانور بومی آفریقای شرقی خطرناک ترین جانور جهان است. ناندو پلنگ غول پیکری است که با وجود هیکل بزرگش بسیار آرام حرکت می کند و نفسش چنان مهلک و خطرناک است که می تواند تمام ساکنین یک دهکده را هلاک کند. تاکنون سابقه نداشته که عده ای کم تر از صد جادوگر متخصص با کمک یکدیگر بتوانند این جانور را مهار کنند.

نشانک^۲ (معروف به ققنوس ایرلندی)

طبقه بندی و.س.ج:***

نشانک جانور بومی بریتانیا و ایرلند است اما گاهی در مناطق دیگری مانند شمال اروپا نیز یافت می شود. نشانک پرنده ای نحیف است که حالتی غم انگیز دارد. شکل ظاهری آن شبیه به لاشخوری است که دچار سوء تغذیه شده باشد. و رنگ آن سیاه با سایه های سبز رنگ است. این پرنده به شدت کمرو و خجول است و در میان بوته های تمشک جنگلی و بوته های خار لانه می سازد. غذای او را حشرات و پری ها تشکیل می دهند. این پرنده تنها در زمان ریزش باران شدید پرواز می کند و در مواقع دیگر در لانه اش می ماند که شکلی اشک مانند دارد.

نشانک صدای بم و پرطنینی دارد و در گذشته مردم عقیده داشتند که آواز این پرنده نشانه ی مرگ است. جادوگران از تترس شنیدن صدای نشانک از نزدیک شدن به لانه اش احتنا ب می کردند و بسیاری از آنها هنگام عبور از کنار بیشه ها در اثر شنیدن آواز این پرنده دچار سکت قلبی می شدند.^۳ سرانجام پژوهش های پیگیر نشان داد که نشانک فقط در زمانی می خواند که ریزش باران قریب الوقوع باشد.^۴ پس از کشف نشانک ها را برای پیشگویی وضع هوا در خانه ها نگهداری می کردند با این حال ناله های مداوم این پرنده در ماه های زمستانی برای بسیاری از جادوگران ریا قابل تحمل نیست. پر نشانک برای تهیه ی قلم پر مناسب نیست زیرا مرکب به خود نمی گیرد.

رختخواب خالی تردیدی نداشتند که او طعمه ی یک مرگ پوشه شده است به عزاداری پرداختند. اما هنگامی که جانس را هشت کیلومتر آن طرف تر همراه با صاحب رستوران اژدهای سبز پیدا کردند این عزاداری خاتمه یافت.

^۱ Nundu

^۲ Augurey

^۳ - یوریک دیوانه در اتاقی می خوابیده است که پنجاه نشانک دست آموزش نیز در آن بوده اند. در یکی از شب های ابری زمستانی یوریک با شنیدن ناله ی نشانک هایش گمان کرد مرده و به یک شیخ تبدیل شده است. در نتیجه تلاش های او برای عبور از دیوار اتاقش به اتفاقی منجر شد که نویسنده ی زندگینامه اش آن را به «ضربه ی مغزی ده روزه» تعبیر کرده است.

^۴ - رجوع شود به کتاب چرا پس از شنیدن آواز نشانک نمرود نوشته ی گالیور پوکلی، ۱۸۲۴ (انتشارات لیتل رد).

نیزل^۱

طبقه بندی و.س.ج:***

زادگاه اصلی نیزل بریتانیاست اما امروزه به سراسر جهان صادر شده است. نیزل موجودی کوچک شبیه به گربه است که موهای بدن آن خالدار یا گل باقالی است. گوش‌های این جانور بسیار بزرگ و دم آن مانند دم شیر است. نیزل موجودی باهوش، مستقل و گهی وحشی است اما اگر با جادوگر یا ساحره‌ای انس بگیرد جانور خانگی خوبی است. این جانور توانایی عجیبی در پیدا کردن افراد نادرست و امور مشکوک دارد و اگر صاحبش گم شده باشد می‌تواند با تکیه بر این جانور صحیح و سالم به منزلش برسد. نیزل‌ها هر بار حداکثر هشت بچه به دنیا می‌آورند و می‌توانند به گربه‌ها نیز جفت‌گیری کنند. نگهداری این جانور مستلزم اخذ مجوز است (مثل کراپ و رنگینک) زیرا این جانور نیز به دلیل شکل غیر عادی خود توجه مشنگ‌ها را به خود جلب می‌کند.

نیمدار^۲

طبقه بندی و.س.ج:****

نیمدارها در خاور دور یافت می‌شوند اما مشاهده‌ی آن‌ها بسیار دشوار است زیرا این جانوران قادرند در زمان خطر خود را نامریس کنند و تنها جادوگران متخصص در شکار این جانور می‌توانند آن‌ها را مشاهده کنند. نیمدار جانوری آرام و گیاه‌خوار است. ظاهری شبیه به بوزینه دارد و چشم‌هایش درشت و سیاه و حزن‌انگیز است البته در صورتی که از زیر موهای سر و صورتش قابل مشاهده باشد. پوست و موی نیمدار بسیار ارزشمند است زیرا از موی آن می‌توان در تهیه‌ی شنل نامریی استفاده کرد.

وروجک^۳

طبقه بندی و.س.ج:**

وروجک فقط در بریتانیا و ایرلند یافت می‌شود. گاهی اوقات آن را با جن کوتوله اشتباه می‌گیرند. قد این دو جانور یک اندازه است (پانزده الی بیست سانتی متر) اما وروجک نمی‌تواند مثل جن‌های کوتوله پرواز کند. رنگ آن نیز مثل رنگ جن‌های کوتوله روشن نیست (معمولا به رنگ قهوه‌ای تیره و سیاه یافت می‌شوند). با این همه وروجک نیز مانند جن‌های کوتوله به دلچسپی بازی و لودگی علاقه‌ی فراوان دارد. مناطق مرطوب و باتلاقی برای زندگی این جانور

¹ Kneazle

² Demiguise

³ Imp

مناسب تر است. اغلب در ساحل رودخانه یافت می‌شود و از هل دادن و به زمین انداختن افراد ناآگاه لذت می‌برد. وروجک‌ها از حشرات تغذیه می‌کنند و روش زاد و ولد آن‌ها شباهت فراوانی به روش پری‌ها دارد فقط وروجک‌ها پيله به دور خود نمی‌تند. نوزاد وروجک هنگام تولد موجودی کامل است و حدود ۲/۵ سانتی متر طول دارد.

ورور جادو^۱

طبقه بندی و.س.ج.***

ورور جادو (شمال اروپا و آمریکا) پرنده‌ی کوچک آبی رنگ خال‌داری است که از حشرات ریز تغذیه می‌کند. این پرنده تا لحظه مرگ هیچ صدایی از خود در نمی‌آورد اما در لحظه مرگ جیغ بلندی سر می‌دهد که از تمام صداهایی که در عمر خود شنیده تشکیل شده و وارونه ادا می‌شود. ورور جادو در تهیه‌ی محلول راستی و معجون حافظه به کار می‌رود.

هیپوکمپوس^۲

طبقه بندی و.س.ج.***

زادگاه اصلی هیپوکمپوس یونان است. سر و نیم‌تنه و پاهای جلویی آن مانند اسب است و نیم‌تنه‌ی عقبی و دم آن همچون نیم‌تنه‌ی انتهایی یک ماهی غول‌پیکر است. گرچه این گونه‌ی جانوری عموماً در نواحی مدیترانه‌ای یافت می‌شود. اما در سال ۱۹۴۹ مردم دریایی اسکاتلند موفق به گرفتن یک نمونه‌ی بی‌نظیر آبی رنگ از نوع ابلق این جانور شدند و اقدام به اهلی کردن آن نمودند. هیپوکمپوس تخم‌های بزرگ نیمه شفاف می‌گذارد که کره نوزادها از ورای پوسته آن نمایان هستند.

هیپوگریف^۳

طبقه بندی و.س.ج.***

زادگاه هیپو گریف قاره‌ی اروپاست اما امروزه در سراسر جهان یافت می‌شود. سر آن مانند سر یک عقاب غول‌پیکر و تنه‌ی آن تنه‌ی اسب است. اهلی کردن این جانور امکان‌پذیر است اما فقط به دست جادوگران متخصص باید انجام گیرد. هنگام نزدیک شدن به این جانور باید مستقیم به چشم‌های آن خیره شد. تعظیم در مقابل این جانور نشانگر حسن نیت اشخاص است. اگر هیپو گریف نیز تعظیم کند نشانه‌ی آن است که شخص می‌تواند به آن نزدیک‌تر بشود.

¹ Jobberknoll

² Hippocampus

³ Hippogriff

هیپوگریف در جستجوی حشرات خاک را زیر و رو می‌کند اما از پرندگان و پستانداران کوچک نیز تغذیه می‌کند. هیپوگریف‌ها برای تولید مثل لانه‌ای بر روی زمین می‌سازند و در آن یک تخم بزرگ و شکننده می‌گذارند. جوجه‌ی هیپوگریف پس از بیست و چهار ساعت از تخم در می‌آید. جوجه‌ی هیپوگریف یک هفته بعد از تولد قادر به پرواز است اما چندماه طول می‌کشد تا آمادگی لازم برای پروازهای طولانی را به دست آورد.

یتی (معروف به پاکنده، غول برفی)

طبقه بندی و.س.ج:****

یتی جانور بومی تبت است و گمان می‌رود از خانواده‌ی غول‌های غارنشین باشد اما تاکنون هیچ‌کس نتوانسته به این جانور نزدیک شود و آزمایش‌های لازم را به عمل آورد. قد این جانور حداکثر ۴/۵ متر است و از فرق سر تا نوک پایش را موهای سفید و درخشان پوشانده است. یتی هر موجودی را که سر راهش قرار گیرد می‌خورد. این جانور از آتش وحشت دارد و ممکن است جادوگران منخصص بتوانند آن را فراری بدهند.

کتاب جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آنها کتابی است که شاید در خانه‌ی تمام جادوگران کشور پیدا شود. اکنون به طور موقتی فرصتی پیش آمده است که مشنگ‌ها می‌توانند دریابند پنج‌پا در کجا زندگی می‌کند، توپک از چه چیزهایی تغذیه می‌کند و چرا نباید برای یک تیغالو در باغچه شیر گذاشت.

درآمد فروش این کتاب در اختیار موسسه‌ی کمیک ریلیف قرار می‌گیرد، در نتیجه پوند یا گالیونی که شما صرف خرید این کتاب می‌کنید سرشار از قدرت جادویی شگرفی است که فراتر از جادوی همه‌ی جادوگران است. اگر این را دلیل موجهی برای خرج کردن پول خود نمیدانید امیدوارم اگر روزگاری مانتیکوری به شما حمله کرد جادوگرانی که از کنارتان عبور می‌کنند خیرخواه‌تر از شما باشند البته به شرط اینکه شما را در آن حال ببینند.

آلبوس دامبلدور