



Dieses Buch ist kein offizielles Lizenzprodukt und wurde
weder von J. K. Rowling, ihrem Verlag noch von Warner Bros.
Entertainment Inc. autorisiert, genehmigt oder lizenziert.

Das inoffizielle Harry-Potter-Buch der Monster, Zauber- und Tierwesen

Mehr als 90 Jahre nach Erscheinen seines wegweisenden Buches *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* gilt der berühmte Magizooologe Newt Scamander nach wie vor als der führende Experte auf dem Gebiet magischer Tierwesen. Sein Werk ist die Grundlage des Kurses »Pflege magischer Geschöpfe« in Hogwarts. Doch selbst ein erfahrener Profi wie er könnte niemals alle magischen Wesen finden (geschweige denn, ein Zusammentreffen mit ihnen überleben) – nicht einmal mit einem hilfsbereiten Bösen Sturzfalter an seiner Seite.

Abgesehen von den bekannten Schuppen-, Flossen- und Federträgern bietet die unendlich aufregende und unfassbare Vielfalt der Wesen in der Monster, Zauber- und Tierwelt immer noch reichlich Neues zu entdecken. Dazu will dieses Buch beitragen.

Vielleicht hast du dich schon immer gefragt, wie Krummbein Peter Pettigrew als Ratte erkennt, warum Klabberts sich nicht mehr als Muggel-Alarm eignen, warum die Eröffnungsfeier der Quidditch-

Weltmeisterschaft 2014 in einem Blutbad endete oder warum Flubberwürmer so absolut nutzlos sind (solltest du überhaupt über Flubberwürmer nachdenken, was du vermutlich gar nicht tust). Es wäre aber auch denkbar, dass du dein Wissen über die zehn reinrassigen Drachenarten auffrischen möchtest oder erfahren willst, warum manchen Runespoors scheinbar ein Kopf fehlt. Oder du möchtest die Nebenwirkungen eines Billywig-Stichs verstehen, wissen, welches Geräusch ein Fwuuper macht (aber bitte nicht zu Hause!), oder nachschlagen, in welchem skandinavischen Land der Schrumpfhörnige Schnarchackler angeblich lebt.

Stille deinen magizooologischen Wissensdurst! Fakten, Theorien, Verschwörungsmysmen und noch vieles mehr findest du in diesem magischen Kompendium sowie all die unglaublichen Wesen – einschließlich der von Generationen von Historikern und Mythologen überlieferten Informationen – und wie du sie in der Wildnis oder sogar im heimischen Garten (!) entdecken kannst.

HINWEIS Die Quellenangabe »Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind (2001)« bezieht sich auf das in jenem Jahr erschienene Buch, *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (2016), bezieht sich auf den Film und »Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind (2017)« auf die Neuauflage des Originalbuchs.

Ein Gruß von MuggleNet

Seit mehr als 20 Jahren (seit 1999 und kein Ende in Sicht!) dient MuggleNet.com als die bedeutendste Wissensquelle für alle magischen Dinge in der Zaubererwelt.

Von den erfolgreichen *Harry-Potter*-Büchern über die ebenso erfolgreichen Filme bis hin zu einem Broadway-Theaterstück, einem Vergnügungspark und vielem mehr hat MuggleNet das Wachstum und die Entwicklung der Schöpfung J. K. Rowlings von den Anfängen bis heute begleitet – eine Milliarden-Dollar-Industrie mit einem riesigen Universum, das so bezaubernd und überraschend ist wie ein Schokofrosch.

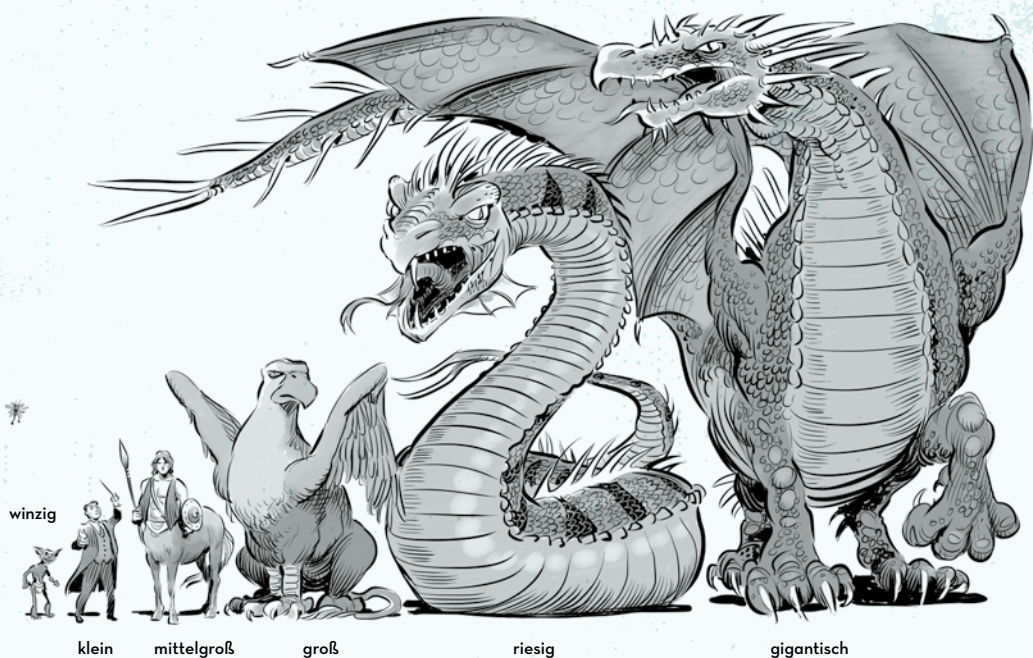
Wer sich auf diese magische Welt einlässt, begegnet feuerspeienden Drachen, hochmütigen Hippogreiften, Fledermäusen, Katzen, die gelegentlich und eigentlich Zauberer sind – ganz zu schweigen von Wesen, die wie Katzen aussehen, aber in Wahrheit Kniesel sind. Diese Welt wimmelt von riesigen menschenfressenden Spinnen, seelenraubenden Gespenstern, widerlichen Wasserdämonen und mindestens einer uralten, schrecklichen

Schlange, die sogar einen Geist versteuern konnte. Hier gibt es Tierwesen, die explodieren, rotieren, apparieren, schrumpfen, sprechen, sich unsichtbar machen oder in Ohren schlüpfen können. Ein winziges Säugetier kann dir sogar deinen Schmuck unter der Nase weg klauen (sieh in seiner Bauchtasche nach, wenn du uns nicht glaubst).

Nicht einmal gelehrten Experten wie Newt Scamander ist es jemals gelungen, alles Wissen über alle bekannten Tierwesen der Zaubererwelt zusammenzutragen, ganz davon zu schweigen, dieses Wissen in einem praktischen Nachschlagewerk zusammenzustellen. Bis heute.

In diesem Buch findest du jedes Wesen aus dem *Harry-Potter*-Universum. Dazu zählen Bücher, Filme und Theaterstücke sowie die *Phantastische Tierwesen*-Filme, die die ständig wachsende magische Welt mit faszinierender Action ergänzen.

Für ein besseres Verständnis haben wir für jedes Wesen eine Liste mit grundlegenden Informationen erstellt: wo es



Diese maßstabsgetreue Zeichnung zeigt, wie beeindruckend groß oder fast unauffindbar klein diese Wesen im Vergleich zu einem besonders mutigen jungen Zauberer wirken, dessen Kampf gegen den Dunklen Lord uns seit mehr als zwei Jahrzehnten fesselt.

erwähnt wird, wie groß es ist, ob es sterblich ist, welche möglichen Farbvarianten es gibt und welches Temperament oder welche einzigartigen Fähigkeiten es hat. Dazu kommen überraschende Wissensehäppchen zu Zauberer- und Muggel-Legenden oder Anmerkungen von J. K. Rowling persönlich. Wir stellen bemerkenswerte Angehörige der jeweiligen Art vor und beschreiben die Rolle, die ein Wesen in den Geschichten von Newt oder Harry gespielt hat.

Wir hoffen, dir macht das Lesen genauso viel Spaß, wie wir bei der Zusammenstellung hatten. Pass nur auf, dass Madam Pince dich nicht beim Schmöckern erwischt und das Buch wieder in die Verbotene Abteilung der Bibliothek in Hogwarts sperrt!

Abarimon

ERWÄHNT IN Grindelwalds Verbrechen

GRÖSSE mittelgroß

STATUS sterblich

BESONDERE MERKMALE haarig, fast menschlich, nach hinten gedrehte Füße

WUSTEST DU SCHON? Das Abarimon ist möglicherweise ein asiatischer Verwandter des brasilianischen Chupacabra (siehe S. 27).

Das vom Zirkus Arcanus als exotisches Biest angepriesene Abarimon ist eine menschenähnliche Kreatur unbekannter Herkunft. Tatsächlich leben die Abarimons wie ihre Gegenstücke aus den Muggel-Legenden verborgen in den Bergregionen Südasiens. Sie sollen trotz ihrer nach hinten weisenden Füße extrem schnell laufen können und beachtliche Kämpfer mit nur einem Nachteil sein: Da sie an die dünne Luft ihrer Heimat gewöhnt sind, können sie nirgendwo sonst auf der Erde leben.

Sowohl ein Landvermesser Alexanders des Großen als auch der römische Naturgelehrte Plinius der Ältere nennen diesen Umstand als Grund, warum noch niemand ein Abarimon außerhalb seines natürlichen Lebensraums gesehen hat. Das würde auch erklären, warum es keiner der antiken Expeditionen gelungen ist, ein Abarimon in den Mittelmeerraum mitzubringen, um seine Existenz zu beweisen.

Es ist zwar nicht klar, ob diese Mythen durch eine falsche Identifizierung eines Tiers oder Menschen entstanden sind (oder der puren Fantasie entspringen), aber die Anpassung an unterschiedliche Sauerstoffgehalte in der Luft ist ein echtes Problem für Bergsteiger und die Bewohner hoch gelegener Bergregionen.

Acromantula

ERWÄHNT IN *Die Kammer des Schreckens, Der Gefangene von Askaban, Der Feuerkelch, Der Halbblutprinz, Die Heiligtümer des Todes, Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (2001), WizardingWorld.com

GRÖSSE groß

STATUS sterblich

BESONDERE MERKMALE Sieht aus wie eine große, haarige, schwarze Spinne: scharfe Zangen, acht Beine, acht Augen, giftige Sekrete.

WUSSTEST DU SCHON? Acromantulas haben Todesangst vor Basilisken, wie Harry und Ron erfahren, als sie herausfinden wollen, welches Ungeheuer in der Kammer des Schreckens lauert.

Die Acromantula ist eines der furchteinflößendsten und gefährlichsten Wesen der Zaubererwelt. Die riesige Spinne mit einer Beinspanne von bis zu 4,5 Metern hat dichtes, schwarzes Fell und besitzt lange Beißzangen, mit denen sie klickt, wenn sie aufgeregt oder wütend ist und von denen ein für Zaubertränke begehrtes Gift tropft. Acromantulas können sprechen und sind wohl fast so intelligent wie Menschen, aber das Zaubereiministerium stuft sie als »Tierwesen« statt als »Zauberwesen« ein. Man kann sie nicht zähmen, sie sind als Zauberertöter bekannt und werden deshalb als XXXXX eingestuft.

Acromantulas sind Fleischfresser und bevorzugen große Beute, die zu ihrer Größe passt. Die Weibchen sind größer als die Männchen und legen bis zu 100 weiche, weiße, strandballgroße Eier auf einmal, die nach sechs bis acht Wochen schlüpfen. Aufgrund ihrer Gefährlichkeit hat die Abteilung zur Führung und Aufsicht magischer Geschöpfe die Eier mit einem Handelsverbot belegt, das heißt, Import oder Handel mit den Eiern ist strengstens verboten.

Die aus Borneo stammenden Acromantulas spinnen in ihrer dschungelartigen Heimat kuppelförmige Netze. Da sie sprechen können, nimmt man an, dass sie vor dem Erlass des Verbots experimenteller Züchtungen von 1965 von Zauberern geschaffen wurden. Die erste dokumentierte Sichtung einer Acromantula ist datiert auf 1974. Sie mögen als Wächter für die Heime und Schätze von Zauberern gezüchtet worden sein, gelten jedoch als gänzlich unerziehbar und extrem gefährlich.

Seit den 1940er-Jahren lebt eine Kolonie von Acromantulas tief im Verbotenen Wald. Die Tierwesen sind mit Hagrid vertraut, der ihren Patriar-

chen Aragog aufzog, stehen aber allen anderen Zauberern feindselig gegenüber – wie Harry und Ron in ihrem zweiten Schuljahr feststellen müssen – und wenden sich nach Aragogs Tod sogar gegen Hagrid. Mindestens eine dieser Spinnen soll in dem Labyrinth gelauert haben, das die letzte Aufgabe des Trimagischen Turniers von 1994/95 darstellt. Die Kolonie strömt während der Schlacht von Hogwarts 1998 ins Freie, als Todesser sie aus dem Wald auf das Schloss zu treiben.

Acromantulas ähneln in vielerlei Hinsicht den Spinnen der Muggel-Welt, die aber zum Glück nicht so groß werden. Die größte bekannte Spinne ist dort die Riesenvogelspinne. Gigantische sprechende Spinnen finden sich jedoch auch in anderen Muggel-Geschichten und -Legenden, etwa den Büchern von J. R. R. Tolkien.

BEKANNTE ACROMANTULAS

Aragog ist der Patriarch der Acromantula-Kolonie auf dem Hogwarts-Gelände. Hagrid kauft als Student verbotenerweise ein Ei von einem Fremden und zieht die Spinne in einem Schrank versteckt groß. Als Tom Riddle im Schuljahr 1942/43 die Kammer des Schreckens öffnet, diffamiert er Aragog als das Monster der Kammer, und Hagrid, der im dritten Schuljahr ist, wird von der Schule verwiesen. Aragog entkommt in den Verbotenen Wald und gründet mit **Mosag**, der Partnerin, die Hagrid für ihn gefunden hat, eine Familie. Während Harrys sechsten Schuljahrs wird Aragog krank und stirbt. Hagrid beerdigt ihn lieber, als ihn von seinen Nachkommen fressen zu lassen.

Aquaviriusmade

Nähere Informationen zur Aquaviriusmade findest du auf S. 200.

Aschwinderin

ERWÄHNT IN *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (2001), *Die Märchen von Beedle dem Barden*, *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (2016), *Wizarding-World.com*

GRÖSSE winzig

STATUS sterblich

BESONDERE MERKMALE dünner, gliederloser Körper, aschgraue Farbe, glühende rote Augen

WUSSTEST DU SCHON? Professor Kesselbrand vergrößert einmal eine Aschwinderin, damit sie den Wurm in einer Hogwarts-Aufführung des »Märchens vom Brunnen des wahren Glücks« spielt, woraufhin die Große Halle niederbrennt.

Die Aschwinderin ist eine kleine graue Schlange, die nur 60 Minuten lang lebt und die Verkörperung der Redensart »Asche zu Asche« darstellt. Dieses faszinierende Wesen entsteht in den Flammen eines unbewachten magischen Feuers und versteckt sich ungesehen in einer dunklen Ecke, wo sie ihre Eier legt und dann zu Staub zerfällt. Diese Eier sind glühend heiß und – sofern du sie richtig lagerst – eine wertvolle Zutat für ein Heilmittel gegen Schüttelfrost sowie für Liebestränke. Newt Scamander verwendet eines dieser Eier sogar einmal als Belohnung für Informationen auf der Suche nach seinen magischen Tierwesen in New York.

Werden die Eier nicht binnen Minuten nach dem Legen eingefroren, geht alles in ihrer Umgebung in Flammen auf – und Merlin stehe dir bei, wenn du mehr als eine Aschwinderin im Haus hast! Dies ist wohl der Grund für eine mittlere Gefahrenklassifizierung durch das Zaubereiministerium.

Aufmerksame Zauberer entdecken die Aschespur, die die Aschwinderin auf ihrem Weg hinterlässt. Dieses magische Tierwesen gleicht den Seitenwinder-Klapperschlangen der Muggel-Welt, die in den trockenen Regionen der südlichen Vereinigten Staaten bei der Fortbewegung unverkennbare Spuren in den Wüstensand zeichnen.

Augurey

ERWÄHNT IN *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (2001), *Grindelwalds Verbrechen*, *Das verwunschene Kind*, WizardingWorld.com

GRÖSSE klein

STATUS sterblich

BESONDERE MERKMALE erinnert an einen kleinen Geier mit schwarz-grünem Gefieder, spitzem Schnabel und einem unverwechselbaren Ruf.

WUSSTEST DU SCHON? Der Augurey ernährt sich meist von großen Insekten und Feen.

Der auch »Irischer Phönix« genannte Augurey ist ein dünnes, vogelähnliches Wesen, das in Irland und Großbritannien heimisch ist, aber auch schon anderswo in Nordeuropa gesichtet wurde. Seine grünen und schwarzen Federn lassen Tinte abperlen, sodass sie als Schreibfedern ungeeignet sind. Die extrem scheuen Wesen bauen tränenförmige Nester in dornigen Dickichten, die sie nur bei starkem Regen verlassen.

Der Ruf des Augurey ist sein unverwechselbares Merkmal und Anlass für viele falsche Auffassungen in der Zaubererwelt. Man hielt diesen tiefen, klagenden Laut einst für ein Todesomen, sodass viele Zauberer Augurey-Reviere mieden, um dessen Ruf nicht hören zu müssen. Berichte über Zauberer, die beim Erklingen des Rufs einen Herzinfarkt erlitten, trugen zu dieser unglücklichen Reputation bei. Die Forschung zeigt jedoch, dass es keinen Zusammenhang zwischen dem Ruf und Todesfällen gab, wie schon Gulliver Pokeby 1824 in seinem Buch *Warum ich nicht starb, als der Augurey schrie* klarstellte. Stattdessen sagt der Augurey mit seinem Gesang Regen voraus, was viele erfreut. Da sie deshalb in der Regenzeit nahezu ununterbrochen singen, sind Augureys bei einigen Zauberern nicht gerade die beliebtesten Haustiere. Das Zaubereiministerium stuft Augureys als »harmlos« und leicht zu domestizieren ein, weshalb man sie in vielen Zaubererhaushalten findet.

Euphemia Rowle hält einen Augurey als Haustier, was bei Lord VolDEMORTS verletzlicher Tochter Delphini viel Eindruck macht, die sich den Augurey als persönliches Symbol sogar auf den Hals tätowieren lässt. Der notorisch schräge Ulrich der komische Kauz besitzt mindestens 50 Augureys und schläft mit ihnen in einem Raum. Unglückseligerweise ist er durch ihren beständigen Gesang davon überzeugt, gestorben und zum Geist geworden zu sein, was zu einer schweren Gehirnerschütterung führt, als er versucht, durch eine Wand zu gehen.

Der Name »Augurey« ist eine Referenz an die verbeamteten Auguren des alten Roms, die Wahrsagungen vollzogen, indem sie die Flugmuster von Vögeln deuteten. Der Legende nach soll sogar der Standort Roms nach einer solchen Wahrsagung festgelegt worden sein. Als die Brüder Romulus und Remus dem Philosophen Plutarch zufolge darüber stritten, ob sie die Stadt auf dem Palatin oder auf dem Aventin gründen sollten, wählten sie den Palatin-Hügel, nachdem Romulus zwölf Geier auf ihm sah, während Remus auf dem Aventin nur sechs Geier entdecken konnte.

Die Wahrsagung nach dem Vogelflug findet sich auch in Kulturen, die älter sind als das Römerreich, wie beispielsweise im alten Ägypten und im antiken Griechenland. In aller Welt gibt es weitere Wahrsagepraktiken mit Vögeln, etwa die Deutung des Vogelgesangs.

BEKANNTE AUGUREYS

Hans der Augurey ist das beliebte Maskottchen der Quidditch-Nationalmannschaft von Liechtenstein. Während des Viertelfinals der Quidditch-Weltmeisterschaft 2014 kidnappen Fans der siegreichen amerikanischen Mannschaft Hans, sehr zum Kummer der Liechtensteiner Anhänger. Hans wird schließlich zurückgegeben, aber erst nachdem der liechtensteinische Zaubereiminister und der Präsident des Magischen Kongresses der Vereinigten Staaten von Amerika (kurz MACUSA) einschreiten und dem Streich ein Ende setzen.

Patrick ist ein Augurey, der mit Newt Scamander in dessen Londoner Wohnung lebt.

Basilisk

ERWÄHNT IN *Die Kammer des Schreckens, Der Gefangene von Askaban, Der Feuerkelch, Der Orden des Phönix, Der Halbblutprinz, Die Heiligtümer des Todes, Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (2001), Wizar-dingWorld.com

GRÖSSE riesig

STATUS sterblich

BESONDERE MERKMALE leuchtend grüne Färbung, Giftzähne, hervorquellende gelbe Augen

WUSSTEST DU SCHON? Die Maulende Myrrte wird 1943 von einem Basilisken getötet, nachdem Tom Riddle die Kammer des Schreckens geöffnet hat. Sie spukt seitdem in dem Mädchenklo, in dem sie gestorben ist.

Der Basilisk ist eine riesige, äußerst gefährliche Schlange, die aus einem von einer Kröte ausgebrüteten Hühnerei schlüpft. Das erste bekannte Exemplar wurde von einem griechischen Zauberer namens Herpo der Üble geschaffen.

Ein Basilisk kann bis zu 15 Meter lang werden. Seine schlanken, spitzen Fänge sind extrem giftig, aber das Gefährlichste an ihm ist sein mörderischer Blick. Jeder, der direkt in seine großen, gelben Augen sieht, stirbt auf der Stelle.

Blickt man allerdings indirekt in seine Augen, etwa in einer Reflexion, wird man nur versteinert. Das passiert Hermine Granger, die einen Basilisken im Spiegel erblickt, ebenso wie Colin Creevey, der ihn durch den Sucher seiner Kamera sieht. Beide können später mit einem Alraune-Wiederbelebungstrank gerettet werden. Der Fast Kopflose Nick wird ebenfalls versteinert, obwohl er dem Basilisken direkt in die Augen gesehen hat. Als Geist ist er aber ja schon tot und kann deshalb nicht nochmal getötet werden.

Basilisken sind Fleischfresser und fressen alle Arten von Säugetieren, einschließlich Menschen, aber auch Vögel und Reptilien. Wenn sie genug zu fressen finden, können sie ausgesprochen alt werden. Männliche Basilisken unterscheiden sich von weiblichen durch eine scharlachrote Federkrone auf dem Kopf. Beide häuten sich regelmäßig.

Während Harrys zweiten Schuljahrs entdeckt man einen riesigen Basilisken in der verborgenen Kammer des Schreckens unter der Schule. Salazar

Slytherin, einer der vier Hogwarts-Gründer, hat die Kammer gebaut und das Monster hineingesetzt, um alle muggelstämmigen Schüler zu töten – wohl wissend, dass nur er und seine Nachkommen es kontrollieren können.

Als Harry den Basilisken mit Gryffindors Schwert tötet, wird das Schwert in Basiliskenblut gebadet und erlangt dadurch die Macht, Horkruxe zu zerstören. Das starke Gift des Basilisken macht einen Menschen erst benommen und tötet ihn dann binnen weniger Minuten. Das einzig bekannte Gegengift sind Phönixtränen.

Das Zaubereiministerium klassifiziert Basiliken als XXXXX. Das bedeutet, das Monster hat bereits Zauberer getötet und kann nicht gezähmt werden – nur Parselmünder können Basilisken kontrollieren. Ihre Züchtung ist seit dem Mittelalter verboten und fällt heute unter das Verbot experimenteller Züchtungen.

Basilisken werden bereits in griechischen und römischen Legenden erwähnt, wo sie meist als Schlange oder Mischwesen aus Schlange und Hahn beschrieben werden. In den meisten Geschichten schlüpfen sie aus einem Ei und können mit ihrem Blick töten oder zumindest versteinern. In einigen Muggel-Mythen kann das Monster auch Feuer speien und Feinde mit einem einzigen Atemstoß vernichten.

BEKANNTE BASILISKEN

Die beiden berühmtesten Basilisken sind sehr alt geworden. Der Basilisk Herpos des Faulen soll 900 Jahre gelebt haben, während der Slytherin-Basilisk, den Harry tötet, geschätzte 1000 Jahre in der Kammer des Schreckens gehaust haben soll.

Basilisk (Cockatrice)

ERWÄHNT IN *Der Feuerkelch*
(nur im englischen Original)

GRÖSSE riesig

STATUS sterblich

BESONDERE MERKMALE Kopf eines Hahns, Körper eines Drachen oder einer Schlange

WUSSTEST DU SCHON? Sie entstehen, indem man ein Hühnerei unter einer Kröte ausbrütet.

In der Muggel-Mythologie ist ein Cockatrice ein schreckliches Ungeheuer, das mit seinem Blick, seinem Atem oder einer Berührung töten kann. Die Begriffe Cockatrice und Basilisk können synonym verwendet werden. Das Monster kann nur durch das Krähen eines Hahns oder eine Spiegelung seines tödlichen Blicks vernichtet werden. Es heißt, nur Wiesel seien gegen seine tödlichen Fähigkeiten immun.

Hermine hat in *Geschichte von Hogwarts* von einem Cockatrice gelesen, der während des Trimagischen Turniers 1792 außer Kontrolle geraten ist, und erklärt Fred, George und Harry anhand dieser Anekdote, warum die Schulleiter als Richter im Turnier auftreten.

Billywig

ERWÄHNT IN *Die Heiligtümer des Todes, Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (2001), *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (2016), *WizardsWorld.com*

GRÖSSE winzig

STATUS sterblich

BESONDERE MERKMALE leuchtend blau, großer Stachel, rotierende Flügel

WUSSTEST DU SCHON? Als Newt und seine Freunde in der Kneipe »Zum Blinden Schwein« in New York sitzen, hören sie ein Lied, in dem der Billywig erwähnt wird.

Der Billywig ist eine nur schwer wahrzunehmende, winzige blaue Kreatur, die auf den ersten Blick an eine Fliege erinnert. Er ist dank der rotierenden Flügel auf seinem Kopf, mit denen er sich im Flug blitzschnell drehen kann, ein äußerst flinker Flieger. Sein runder Körper endet in einem langen Stachel.

Getrocknete Billywig-Stachel kann man in verschiedenen Tränken wie dem Lachtrank verwenden, und sie sollen auch eine Zutat in der Zauber-süßigkeit Zischende Wissbies sein.

Die in Australien heimischen Billywigs sind unter den jungen australischen Zauberern auch als Freizeitdroge beliebt, denn ihr Stich löst unkontrollierbare Kicheranfälle aus und lässt einen schließlich schweben. Es sind bereits mehrere Fälle bekannt, in denen sich Zauberer und Hexen absichtlich stechen ließen. Aber Vorsicht: Zu viele Stiche können eine allergische Reaktion auslösen, bei der man über längere Zeit oder sogar unheilbar schwebt. Aus diesem Grund klassifiziert das Zaubereiministerium Billywigs als XXX.

BEKANNTE BILLYWIGS

Newt Scamanders beherbergt in seinem Koffer einen Billywig, der bei Newts Aufenthalt in New York 1926 entkommt.