

# Hogwarts' Destiny

IDEATO, CREATO E SVILUPPATO DA  
ARIANNA, GIULIA E FEDERICO

SITO WEB: [WWW.HOGWARTSDESTINY.COM](http://WWW.HOGWARTSDESTINY.COM)

EMAIL: [MAGIC@HOGWARTSDESTINY.COM](mailto:MAGIC@HOGWARTSDESTINY.COM)



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons  
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo  
4.0 Internazionale.

## INTRODUZIONE

Sono passati molti anni da quando Harry Potter e i suoi amici e alleati hanno sconfitto Lord Voldemort e il mondo magico sembra attraversare un lungo e tranquillo periodo ma i pericoli sono sempre in agguato e non sono minori di allora!

Di nuovo i giovani allievi della scuola di magia e stregoneria di Hogwarts determineranno il destino della scuola e del mondo intero!

Hogwarts' Destiny è un gioco di ruolo ispirato alla saga di Harry Potter, è stato inventato per divertimento. Gli autori hanno cercato di mantenere lo spirito e l'ambientazione, hanno tratto ispirazione dai libri e dai film della saga, dalle schede dei personaggi in stile "Dungeons & Dragons" e da risorse online cercando di renderlo facile da giocare.

Ogni consiglio, correzione, suggerimento e aiuto sono i benvenuti, come anche aggiunte, miglioramenti, opere derivate e avventure originali da giocare.

Per la comprensione dell'ambientazione è raccomandata la lettura dei libri o almeno la visione dei film ma i libri sono meglio!

Quest'opera è frutto della fantasia degli autori e ogni riferimento a persone o fatti realmente accaduti è puramente casuale.

Gli autori di quest'opera non hanno stipulato nessun accordo né scritto né verbale con l'autrice delle storie, gli editori, i traduttori e chiunque altro legato alla saga di Harry Potter né hanno ricevuto alcun tipo di compenso o retribuzione per realizzarla.

Quest'opera è liberamente distribuibile solamente in forma gratuita, non è in alcun modo commerciabile e qualsiasi opera derivata da questa deve rispettare le succitate regole come riportato dalla licenza Creative Commons in calce alla prima pagina: Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo.

Per fare chiarezza, nessuno si può attribuire la proprietà di quest'opera al di fuori dei suoi legittimi autori, può essere distribuita liberamente in qualsiasi forma purché rispetti la medesima licenza, non può essere venduta, fatta eccezione nel caso in cui qualcuno decida di stamparla e venderla perché in questo caso non venderebbe l'opera ma la sua forma fisica. Lo stesso vale per ogni opera derivata direttamente da questa.

Gli autori contano su un *Gentlemen's Agreement!* :)

## MATERIALE PER GIOCARE

- Un foglio stampato della scheda personaggio per ogni giocatore più altri eventuali se necessario. Un foglio stampato della storia se i giocatori vogliono caratterizzare maggiormente il personaggio.
- Una matita, consigliata una per ogni giocatore compreso il master.
- Una gomma per cancellare.
- Alcuni segnalini per i turni delle partite di Quidditch, si può usare qualsiasi cosa, servono per tenere traccia del corso della partita, in alternativa si possono fare e cancellare crocette o puntini.
- Un dado da 6 facce, consigliati tre. Si usano una sola volta per creare i personaggi.
- Un dado da 4 facce.
- Un dado da 8 facce.
- Un dado da 20 facce.
- Opzionalmente un bicchiere per tirare i dadi, evita che questi finiscano in luoghi difficili da raggiungere come sotto i mobili, eventualmente uno per giocatore compreso il master.
- In alternativa ai dadi si può usare una app per smartphone, consigliamo DiceRoller, è gratuita, senza pubblicità e senza acquisti in-app, ma tirare i dadi a mano e determinare la sorte del proprio personaggio è meglio!

## INIZIO DELLA STORIA

I personaggi si incontrano sul treno nell'unico scomparto libero e fanno amicizia.

Il primo anno alla cerimonia di smistamento il master rivela la casa di appartenenza di ogni personaggio.

C'è una sana competizione tra le quattro case ma questa non deve ostacolare l'amicizia che lega i personaggi se si trovano in case diverse.

## CREAZIONE DEI PERSONAGGI GIOCANTI E PERSONAGGI NON GIOCANTI

Si stampano tante schede personaggio quanti sono i giocatori: nessun giocatore può giocare più di un personaggio. Le schede personaggio sono più avanti nel regolamento, la prima è una scheda generica, le altre quattro sono specifiche di ogni casa, si può scegliere liberamente quale utilizzare.

Il master può creare e usare dei personaggi-non-giocanti con o senza una scheda personaggio se questa non è necessaria e gioca tutti gli altri personaggi della storia. Per esempio un personaggio che ha un ruolo marginale nella storia non avrà bisogno di una scheda personaggio completa, diversamente un personaggio che deve affrontare delle prove avrà bisogno di avere caratteristiche ben definite e quindi avrà una scheda personaggio completa.

Ogni scheda riporta nella prima pagina i dati del personaggio.

Bisogna scegliere un nome per il proprio personaggio e si spunta la casella accanto a 11, quando si inizia a frequentare la scuola di Hogwarts, negli anni successivi si spunteranno le caselle seguenti fino a 17 che è l'età che si ha nell'ultimo anno di scuola.

Si sceglie liberamente il colore degli occhi e dei capelli e volendo il taglio scelto.

Si tira 1d6 se il risultato è tra 1 e 2 il padre è un babbano, se è tra 3 e 4 invece è un mago, se è tra 5 e 6 è un magonò, lo stesso per la madre: si tira 1d6 se il risultato è tra 1 e 2 la madre è una babbana, se è tra 3 e 4 invece è una strega, se è tra 5 e 6 è una maganò. Se qualcuno si lamenta del risultato si può lasciare la scelta libera: non influenza il gioco, fa solo parte del background del personaggio.

La casa va lasciata temporaneamente in bianco a meno che non si utilizzi una scheda specifica della casa e i punti iniziali della casa sono zero.

Le righe della tabella delle caratteristiche contengono il livello ottenuto con 3d6, si possono ritentare i tiri fino a quando non ce ne sono almeno tre pari o superiori a 10, questo permette di creare dei personaggi che hanno difetti e non sono invincibili: personaggi troppo forti riescono quasi sempre in tutto e rendono il gioco meno emozionante, senza dimenticare che ogni anno i personaggi ottengono punti da assegnare alle proprie caratteristiche, quindi con il tempo diventeranno sempre più abili e potenti. Tuttavia si può fare una deroga a questa regola se ci sono troppe lamentele da parte dei giocatori.

I punti di livello ottenuti con i dadi si possono assegnare liberamente alle caratteristiche desiderate, ricordando che:

- con un basso valore di intelligenza sarà più difficile superare prove e imparare le lezioni
- se si avrà un basso potere magico sarà più difficile fare magie con successo
- un basso valore di Quidditch renderà il personaggio meno bravo a Quidditch, inoltre il livello di Quidditch si usa anche per i tiri di dado per forza e destrezza.
- un basso valore di costituzione lo renderà meno resistente ai colpi e alle ferite, questo è utile anche per il Quidditch ma non solo.

Bisogna cercare di bilanciare le caratteristiche del personaggio secondo i valori ottenuti dai tiri di dado e si avrà probabilmente un personaggio più dotato in certe cose e meno in altre.

Lo spazio equipaggiamento è riservato a ciò che il personaggio porta con sé a partire dalla bacchetta, più avanti sono indicati molti tipi di bacchette e nuclei e le loro qualità, si può scegliere a piacimento quale bacchetta usare, inoltre si può indicare quel animale avere e altri oggetti che il giocatore vuole dare al suo personaggio ma il master li deve approvare.

Lo spazio per la Storia è opzionale e permette di fornire un background del personaggio.

### AVANZAMENTO DI LIVELLO

Alla fine di ogni anno scolastico, prima degli esami di fine anno, tutti i personaggi aumentano il potere magico di 1 punto inoltre tirano 1d6 e assegnano i punti ottenuti alle proprie caratteristiche eventualmente dividendoli tra intelligenza, costituzione, potere magico e Quidditch, così da migliorare le proprie qualità anno dopo anno passato a Hogwarts.

### TIRI CON I DADI

Per la creazione dei personaggi si usano 3d6 (3 dadi da sei facce) oppure si tira per tre volte 1d6 se non si hanno a disposizione più dadi.

Per la scelta casuale della casa e per i punti della casa si tira 1d4.

Per il Quidditch si usa talvolta anche 1d8.

Per tutti gli altri tiri si usa 1d20 in cui 1 indica sempre il successo e 20 indica sempre il fallimento indipendentemente da eventuali bonus o malus, questo lascia una possibilità di successo o di fallimento anche quando si hanno poche probabilità dell'uno o dell'altro evento.

Il tiro di 1d20 stabilisce la difficoltà di una prova (lezioni, Quidditch, etc.) se questa è pari o inferiore alla propria abilità per quella prova allora la prova è superata altrimenti la prova era troppo difficile ed è fallita.

Il master in determinati momenti durante lo svolgimento della storia può chiedere un tiro su una qualsiasi caratteristica del personaggio per determinare quale direzione prenderà la storia.

### **BONUS E MALUS**

Alcuni tiri prevedono bonus (vantaggi) o malus (svantaggi), i bonus vanno aggiunti al proprio valore di base per una o più caratteristiche, mentre i malus vanno sottratti, per esempio immagina che un personaggio abbia passato la notte sveglio con gli amici, il master potrebbe assegnargli un malus sull'intelligenza per via della stanchezza per tutto il giorno (es 4), ipotizzando che il personaggio abbia un valore di intelligenza pari a 14, il suo valore di intelligenza sarà ridotto a 10 e quindi sarà più difficile superare un esame o una prova.

I bonus e i malus hanno la durata che stabilisce il master.

### **RUOLO DEL MASTER**

Il master è il narratore della storia, il suo compito è creare le ambientazioni e le situazioni in cui si muovono i personaggi mantenendo la storia "sui binari" eventualmente intervenendo con personaggi secondari. Il master deve rispettare le regole non le può alterare a suo piacimento e non deve avere un atteggiamento dispotico nei confronti dei personaggi, per esempio il master non può costringere un personaggio a pensare, dire o fare qualcosa.

Il master ha anche un ruolo di controllo, per esempio deve impedire ai personaggi di acquisire o possedere oggetti magici troppo potenti o pericolosi.

### **RUOLO DEL GIOCATORE**

Il ruolo del giocatore non è quello di narrare la storia ma di viverla, se il master dichiara che succede una cosa il giocatore non lo può contestare. Il giocatore che impersona il suo personaggio parla in prima persona, è libero di dire e fare quello che vuole ma deve rispettare le regole e la storia stabilita dal master, non può introdurre elementi nella storia come per esempio oggetti magici perché quello è il compito del master.

### **LE LEZIONI E LE PROVE**

All'inizio dell'anno scolastico ogni personaggio riceve un foglio con l'orario delle lezioni.

Per apprendere una lezione si tira 1d20 se il numero ottenuto dal dado è inferiore o pari alla propria intelligenza allora la lezione è appresa altrimenti no, lo stesso vale per le esercitazioni pratiche ma si può evitare di tirare dadi per ogni lezione per non rendere il gioco troppo lento e costringere i

giocatori a tirare continuamente i dati a discapito della storia, preferendo solo alcune lezioni o piuttosto solo gli esami di fine mese.

Per gli esami di fine mese si tira 1d20 sulla propria intelligenza per ogni materia, se il risultato del tiro è pari o inferiore alla propria intelligenza allora l'esame è superato altrimenti è fallito, se si ottiene 5 o meno dal tiro del dado allora l'insegnante loda il personaggio e assegna punti alla casa, se al contrario si ottiene 19 o 20 l'insegnante rimprovera il personaggio e toglie punti alla casa, per stabilire quanti punti vengono assegnati o tolti si tira 1d4 e si moltiplica il risultato per 50, quindi saranno 50, 100, 150 o 200 punti per volta, per gli altri punteggi non vengono né assegnati né tolti punti.

Per gli esami di fine anno oltre al tiro di 1d20 sulla propria intelligenza si aggiunge il numero di esami di fine mese superati che contano come bonus mentre quelli falliti non si considerano. Se il risultato del tiro è pari o inferiore alla propria intelligenza, più gli eventuali bonus, allora l'esame è superato altrimenti è fallito e l'anno va ripetuto, di nuovo se si ottiene 5 o meno dal tiro del dado allora l'insegnante loda il personaggio e assegna punti alla casa, se al contrario si ottiene 19 o 20 l'insegnante rimprovera il personaggio e toglie punti alla casa, per stabilire quanti punti vengono assegnati o tolti si tira 1d4 e si moltiplica il risultato per 100, quindi saranno 100, 200, 300 o 400 punti. Se ci sono troppe lamentele da parte dei giocatori per essere stati bocciati il preside può promuovere tutti gli allievi per eccezionali servizi resi alla scuola, è già successo in passato!

### COLPI E FERITE

Ogni colpo o ferita provoca la diminuzione di 1 punto di costituzione a meno che non sia indicato diversamente. Quando si raggiunge la metà dei propri punti di costituzione iniziali arrotondato per difetto si sviene e si deve essere portati in infermeria. Per esempio nei due seguenti casi il personaggio sviene:

$15 / 2 = 7$  (il resto di 1 non si considera)

$12 / 2 = 6$

Si recupera 1 punto costituzione per ogni giorno passato in infermeria. Se il punteggio raggiunge lo zero il personaggio muore, in questo caso, se il giocatore non può tollerare la morte del proprio personaggio, il master può escogitare un modo per farlo resuscitare oppure il giocatore può creare un nuovo personaggio eventualmente aggiungendo anzianità (punti di fine anno per ogni anno, materiali, amicizie, ecc.) se non si vuole che sia al primo anno, come nel caso che gli altri siano al secondo anno o più, e il master farà in modo che possa essere introdotto rapidamente nella storia.

## II. QUIDDITCH

Alla fine di ogni mese si affrontano tutte le squadre per un totale di 6 partite, andata e ritorno, cioè ogni squadra affronta due volte ogni altra squadra.

Per semplicità ogni giocatore di Quidditch della squadra ha i livelli delle caratteristiche del personaggio, con eccezione per la costituzione che varia solo per il giocatore della squadra che viene colpito e per il personaggio se gioca in quel ruolo, per esempio se il portiere subisce un colpo perde un punto di costituzione ma questo non influenza la costituzione degli altri giocatori della squadra ma se il personaggio è il portiere anche questo perde un punto di costituzione altrimenti no. Il giocatore tira i dadi per tutti i componenti della sua squadra a meno che non ci siano più personaggi nella stessa casa, in questo caso di partita in partita i giocatori sceglieranno chi tirerà i dadi e per quali componenti della squadra, è possibile sceglierli liberamente ma non si possono cambiare le assegnazioni durante la partita perché il livello di Quidditch potrebbe essere diverso da personaggio a personaggio. Se il giocatore ha deciso che il suo personaggio non gioca a Quidditch sarà il master a tirare i dadi per la sua squadra.

Per tenere traccia dei turni della partita si può usare lo schema presente più avanti nel regolamento, inoltre per tenere traccia dei colpi subiti da ogni componente della squadra si può utilizzare lo schema relativo ai “punti ferita” anche questo presente più avanti.

Le partite di Quidditch funzionano a turni nel seguente modo:

all’inizio della partita i capitani delle due squadre tirano 1d20 chi ottiene il numero minore ha il possesso della palla e inizia l’azione, per gli esempi usiamo le squadre A e B. Ipotizziamo che la squadra A abbia la palla.

1) Il cercatore della squadra A tira 1d20 se il valore ottenuto è pari o minore del suo livello di Quidditch:

- il cercatore individua il boccino d’oro, se nel tiro 1d20 ha ottenuto 1 allora comincia subito l’inseguimento
- oppure se il cercatore aveva già individuato il boccino d’oro continua a inseguirlo
- oppure se il cercatore sta inseguendo il boccino d’oro da tre turni consecutivi allora con questo tiro, che è il quarto, afferra il boccino d’oro e si conclude la partita

altrimenti il cercatore non vede il boccino d’oro oppure lo perde di vista se lo aveva individuato o se lo stava inseguendo e deve cercarlo di nuovo.

Lo stesso si ripete per il cercatore della squadra B.

Se entrambi i cercatori stanno inseguendo il boccino d’oro da quattro turni consecutivi questo viene afferrato da chi fa il punteggio più basso con il tiro per afferrarlo, in caso di parità il tiro si ripete finché uno dei due prevale.



2) Un battitore della squadra A dichiara chi vuole colpire e poi tira 1d20 se ottiene un valore pari o minore del suo livello di Quidditch allora ha tirato contro il componente della squadra B che aveva dichiarato di voler colpire, se il valore ottenuto è 1 il personaggio viene colpito di sorpresa e non può tentare di schivare il colpo, altrimenti il personaggio deve tirare 1d20 se ottiene un valore pari o minore del suo livello di Quidditch schiva il colpo altrimenti viene colpito con i seguenti effetti:

- i personaggi colpiti perdono 1 punto di costituzione per ogni colpo ricevuto.
- se è stato colpito un cacciatore della squadra B in possesso di palla: perde la palla, un altro cacciatore della squadra B tira 1d20 se ottiene un valore pari o minore del suo livello di Quidditch allora recupera la palla e continua l'azione (ma non conta come passaggio) altrimenti la palla viene presa da un cacciatore della squadra A
- se è stato colpito un cercatore della squadra B che ha individuato o sta inseguendo il boccino d'oro: perde di vista il boccino e deve cercarlo di nuovo.

se il valore ottenuto è 20 il battitore della squadra A ha sbagliato il colpo, il personaggio tira 1d8, se ottiene 8 il colpo è andato a vuoto, da 1 a 7 invece ha colpito uno dei suoi di sorpresa con questo risultato:

1 - Cercatore

2-3 – Battitore

4-5-6 – Cacciatore

7 - Portiere

Lo stesso si ripete per un battitore della squadra B e poi si ripete per il secondo battitore di ogni squadra.

3) Questa azione si svolge solo per la squadra che ha la palla, in questo esempio la squadra A. Il cacciatore della squadra A tira 1d20 se ottiene un valore pari o minore del suo livello di Quidditch e aggiungendo gli eventuali bonus al tiro di dado:

- effettua un passaggio correttamente altrimenti il tiro viene intercettato da un cacciatore della squadra B. Ogni passaggio riuscito da un bonus cumulativo di 2 per il tiro in porta ma se si perde la palla si perde anche il bonus accumulato. Questo è utile se si ha un basso punteggio di Quidditch, con tre passaggi consecutivi riusciti si ottiene un bonus di 6 punti per il tiro in porta.
- oppure con questo tiro il cacciatore della squadra A mira a uno degli anelli, il portiere della squadra B tira 1d20 se il valore ottenuto è pari o minore del suo livello di Quidditch para il tiro altrimenti prende goal.
- L'azione riprende dal punto 1.

## LA MORRA MAGICA

Il gioco della morra magica è un gioco praticabile dai giocatori anche al di fuori del contesto del gioco. È liberamente tratto dal gioco della Morra Cinese e come quello si gioca in due alla volta. I due giocatori tengono la mano chiusa a pugno e la fanno dondolare mentre scandiscono assieme “mor-ra-ma-gi-ca”. Allo scandire dell'ultima sillaba, ogni giocatore mostra una delle tre possibili azioni:

- Attacco: mano chiusa con indice esteso come a indicare qualcuno o qualcosa.
- Difesa: la mano chiusa a pugno.
- Attacco subdolo o solo Subdolo: la mano aperta.

Lo scopo è sconfiggere l'avversario scegliendo un'azione in grado di battere quella dell'altro, secondo le seguenti regole:

- La Difesa batte l'Attacco
- L'Attacco batte il Subdolo
- Il Subdolo batte la Difesa

Ogni azione vittoriosa fa guadagnare un punto, si vince quando si guadagnano 5 punti. Non si possono perdere punti e se entrambi i giocatori scelgono la stessa azione il punteggio non cambia.

Il gioco si può ripetere più volte, in modo che la persona che vince due mani su tre, o tre su cinque, vince il gioco.

# HOGWARTS SCHOOL of WITCHCRAFT and WIZARDRY



Nome							
Età	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Occhi				Capelli			
Padre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>	Babbano	<input type="checkbox"/>	Magono'	
Madre	<input type="checkbox"/>	Strega	<input type="checkbox"/>	Babbana	<input type="checkbox"/>	Stregano'	

Casa		Punti della casa	
------	--	------------------	--

Caratteristica	Livello	Caratteristica	Livello
Intelligenza		Potere magico	
Costituzione		Quidditch	

Equipaggiamento	

## Ruolo in squadra

<input type="checkbox"/> Cercatore	<input type="checkbox"/> Battitore	<input type="checkbox"/> Cacciatore	<input type="checkbox"/> Portiere	<input type="checkbox"/> Non Gioca
------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------



# HOGWARTS SCHOOL of WITCHCRAFT and WIZARDRY



Nome							
Età	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Occhi				Capelli			
Padre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>	Babbano	<input type="checkbox"/>	Magono'	
Madre	<input type="checkbox"/>	Strega	<input type="checkbox"/>	Babbana	<input type="checkbox"/>	Stregano'	

Casa	GRYFFINDOR	Punti della casa	
------	------------	------------------	--

Caratteristica	Livello	Caratteristica	Livello
Intelligenza		Potere magico	
Costituzione		Quidditch	

Equipaggiamento	

Ruolo in squadra				
<input type="checkbox"/> Cercatore	<input type="checkbox"/> Battitore	<input type="checkbox"/> Gacciatore	<input type="checkbox"/> Portiere	<input type="checkbox"/> Non Gioca



# HOGWARTS SCHOOL of WITCHCRAFT and WIZARDRY



Nome							
Età	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Occhi				Capelli			
Padre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>	Babbano	<input type="checkbox"/>	Magono'	
Madre	<input type="checkbox"/>	Strega	<input type="checkbox"/>	Babbana	<input type="checkbox"/>	Stregano'	

Casa	RAVENCLAW	Punti della casa	
------	-----------	------------------	--

Caratteristica	Livello	Caratteristica	Livello
Intelligenza		Potere magico	
Costituzione		Quidditch	

Equipaggiamento	

Ruolo in squadra				
<input type="checkbox"/> Cercatore	<input type="checkbox"/> Battitore	<input type="checkbox"/> Gacciatore	<input type="checkbox"/> Portiere	<input type="checkbox"/> Non Gioca



# HOGWARTS SCHOOL of WITCHCRAFT and WIZARDRY



Nome							
Età	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Occhi				Capelli			
Padre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>	Babbano	<input type="checkbox"/>	Magono'	
Madre	<input type="checkbox"/>	Strega	<input type="checkbox"/>	Babbana	<input type="checkbox"/>	Stregano'	

Casa	HUFFLEPUFF	Punti della casa	
------	------------	------------------	--

Caratteristica	Livello	Caratteristica	Livello
Intelligenza		Potere magico	
Costituzione		Quidditch	

Equipaggiamento	

Ruolo in squadra				
<input type="checkbox"/> Cercatore	<input type="checkbox"/> Battitore	<input type="checkbox"/> Gacciatore	<input type="checkbox"/> Portiere	<input type="checkbox"/> Non Gioca



# HOGWARTS SCHOOL of WITCHCRAFT and WIZARDRY



Nome							
Età	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Occhi				Capelli			
Padre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>	Babbano	<input type="checkbox"/>	Magono'	
Madre	<input type="checkbox"/>	Strega	<input type="checkbox"/>	Babbana	<input type="checkbox"/>	Stregano'	

Casa	SLYTHERIN	Punti della casa	
------	-----------	------------------	--

Caratteristica	Livello	Caratteristica	Livello
Intelligenza		Potere magico	
Costituzione		Quidditch	

Equipaggiamento	

Ruolo in squadra				
<input type="checkbox"/> Cercatore	<input type="checkbox"/> Battitore	<input type="checkbox"/> Gacciatore	<input type="checkbox"/> Portiere	<input type="checkbox"/> Non Gioca

## Storia del personaggio



## PUNTEGGI DELLE CASE

GRYFFINDOR	RAVENCLAW	HUFFLEPUFF	SLYTHERIN
Totale:	Totale:	Totale:	Totale:

## SCHEMA PER LE PARTITE DI QUIDDITCH

Squadra A

Squadra B

Cercatore A	Cercatore B
Individuato	Individuato
All'inseguimento	All'inseguimento
All'inseguimento	All'inseguimento
All'inseguimento	All'inseguimento
Preso	Preso

Battitore A

Battitore B

Mancato	Mancato
Colpito di sorpresa	Colpito di sorpresa
Colpito	Colpito

Battitore A

Battitore B

Mancato	Mancato
Colpito di sorpresa	Colpito di sorpresa
Colpito	Colpito

Cacciatore A

Cacciatore B

Possesso di palla	Possesso di palla
Passaggio riuscito	Passaggio riuscito
Tiro in porta riuscito	Tiro in porta riuscito

## SCHEMA PUNTI FERITA

Squadra A

Squadra B

Ruolo	Punti ferita	Ruolo	Punti ferita
Cercatore		Cercatore	
Battitore		Battitore	
Battitore		Battitore	
Cacciatore		Cacciatore	
Cacciatore		Cacciatore	
Cacciatore		Cacciatore	
Portiere		Portiere	

## LEGNĀ PER BACCHETTE

GUIDA DELLA FAMĪGLĪA OLĪVANDER SULLE BACCHETTE.

### ABETE

Gerbold Octavius Olivander, ha sempre definito quella di abete 'la bacchetta del sopravvissuto', perché l'aveva venduta a tre maghi che, in seguito, avevano superato indenni un pericolo mortale. Senza dubbio questo legno, provenendo dall'albero più resistente in assoluto, crea bacchette che richiedono ai loro legittimi proprietari un potere stabile e propositi fermi, mentre sono uno strumento scarso nelle mani di una persona indecisa e incostante. Le bacchette di abete sono particolarmente adatte alla Trasfigurazione e preferiscono un padrone dal comportamento deciso, determinato e, di quando in quando, intimidatorio.

Proprietari noti: Minerva McGonagall.

### ACACĪA

Si tratta di un legno da bacchetta piuttosto raro da cui si ricavano bacchette dal carattere difficile che spesso rifiutano di prodursi in incantesimi se non per il loro proprietario, e riservano i migliori risultati solo ai maghi più talentuosi. Questa suscettibilità le rende difficili da piazzare, l'acacia non è adatta alla cosiddetta magia "fumi e botti". Se ben abbinata, la bacchetta di acacia non ha nulla da invidiare a nessun'altra, anche se spesso è sottovalutata a causa del suo carattere particolare. Proprietari noti: Narcissa Malfoy.

### ACERO

Le bacchette d'acero scelgono maghi che per natura amano viaggiare ed esplorare; non sono bacchette nate per stare in casa e prediligono una strega o un mago ambiziosi, altrimenti la loro magia si appesantisce e si spegne. Nuove sfide e frequenti cambi d'orizzonte fanno letteralmente risplendere la bacchetta di acero che diventa sempre più brunita man mano che il suo prestigio e i suoi talenti crescono, insieme a quelli del suo padrone. L'acero da bacchetta di qualità è un legno bello e ambito e, da secoli, uno dei più costosi. Possedere una bacchetta d'acero è da sempre uno status symbol, perché ha fama di essere la bacchetta delle persone di successo.

### AGRIFOGĪO

L'agrifoglio è uno dei legni da bacchetta più rari; ritenuto tradizionalmente protettivo, questo legno si sposa felicemente con chi può aver bisogno d'aiuto per superare la propria tendenza alla rabbia e all'impetuosità. Non di rado, inoltre, le bacchette di agrifoglio scelgono un padrone coinvolto in qualche pericolosa impresa di ricerca, spesso di tipo spirituale. L'agrifoglio è uno di quei legni la cui efficacia negli incantesimi varia radicalmente a seconda del nucleo scelto per la bacchetta. È notoriamente difficile combinarlo alla piuma di fenice, perché la sua imprevedibilità entra in qualche modo in conflitto con il temperamento distaccato della fenice. Nella remota eventualità in cui una simile combinazione trovi il suo proprietario ideale, tuttavia, niente e nessuno dovrebbe provare a ostacolarli.

Proprietari noti: Harry Potter.

### ALLORO

Si dice che queste bacchette non possano compiere cattive azioni, tuttavia bacchette d'alloro hanno compiuto incantesimi potenti e qualche volta letali, alla ricerca della gloria (obiettivo non insolito per i compagni ideali di queste bacchette). Capita che la bacchetta d'alloro venga ingiustamente definita capricciosa. Il fatto è che non sopporta di avere un padrone pigro e quando è così si lascia vincere con facilità da un altro mago. In tutti gli altri casi la bacchetta d'alloro rimane per sempre felicemente fedele al suo primo compagno, anzi, produce uno spontaneo lampo di luce nel caso in cui qualcun altro cerchi di rubarla, caratteristica, questa, davvero accattivante.

#### BIANCOSPINO

Gregorovitch, il fabbricante di bacchette, scrisse che dal biancospino si ricava 'una bacchetta insolita e contraddittoria, ricca di paradossi esattamente come l'albero che l'ha generata: i fiori e le foglie hanno poteri curativi, mentre i rami tagliati odorano di morte'. Sulle bacchette di biancospino consideriamo la loro natura complessa e intrigante, esattamente come quella di chi è più adatto a possederle. Le bacchette di biancospino saranno sì particolarmente efficaci nella magia curativa, ma sono anche versate nelle maledizioni, e ho notato che in generale si sentono più affini a un carattere ricco di contrasti, o con un mago che attraversa un periodo turbolento della sua vita. In ogni caso il biancospino non si domina facilmente e non mi sognerei mai di dare in mano una di queste bacchette a qualcuno che non sia un mago di dimostrato talento, o le conseguenze sarebbero disastrose. Vale la pena di ricordare che le bacchette di biancospino hanno una peculiarità: se maneggiate in modo sbagliato, i loro incantesimi possono ritorcersi contro chi li scaglia.

Proprietari noti: Draco Malfoy.

#### CARPINO

Questo legno sceglie come compagno per la vita una strega o un mago con un'unica e pura passione, che qualcuno potrebbe definire ossessione (anche se io preferisco il termine 'sogno'), e che è quasi sempre destinata a realizzarsi. Le bacchette di carpino si adattano allo stile magico del loro proprietario più in fretta di molte altre e diventano così personali che gli altri maghi faranno molta fatica a utilizzarle anche per gli incantesimi più semplici. Allo stesso modo le bacchette di carpino acquisiscono il codice d'onore (qualunque esso sia) del loro proprietario e si rifiuteranno, nel bene e nel male, di fare qualunque cosa che non corrisponda ai principi del loro padrone. Sono bacchette molto ricettive e ben calibrate.

#### CASTAGNO

Questo legno è molto interessante e sfaccettato. Muta carattere a seconda del nucleo a cui si abbina, e prende molte sfumature dalla personalità di chi lo possiede. La bacchetta di castagno è attratta da streghe e maghi esperti nel domare creature magiche, da chi è particolarmente dotato in Erbologia e da chi possiede un talento naturale per il volo. Tuttavia, se al castagno si abbinano le corde del cuore di drago, la bacchetta si sposa perfettamente con chi è innamorato del lusso e dei beni materiali e non si fa molti scrupoli su come ottenerli. Per contro, tre capi consecutivi del Wizengamot sono stati proprietari di bacchette di castagno e unicorno, dal momento che questa combinazione sembra prediligere coloro che si occupano di giustizia, in tutte le sue forme.

#### CEDRO

Qualcuno con una bacchetta di cedro ha forza di carattere e una lealtà fuori dal comune. Gervaise Olivander diceva sempre 'non potrai mai ingannare chi possiede una bacchetta di cedro' e non posso che essere d'accordo: la bacchetta di cedro trova il suo habitat naturale dove albergano intuito e perspicacia. Ma dirò di più: non ho mai tenuto a oppormi a un mago con una bacchetta di cedro, specialmente nel caso in cui qualcuno abbia fatto del male a un suo caro. La strega o il mago correttamente abbinati a una bacchetta di cedro sono potenzialmente temibili avversari, e spesso chi li sfida con leggerezza ne rimane sconvolto.

#### CILIEGIO

Da questo legno molto raro si ricavano bacchette dal potere singolare, apprezzatissime dagli studenti della scuola di Magia di Mahoutokoro, in Giappone, dove possederne una è fonte di grande prestigio. Il compratore Occidentale non deve pensare che da quest'albero, visti i suoi bei fiori rosa, si ricavano bacchette puramente ornamentali e frivole. Il ciliegio, infatti, genera spesso una bacchetta dal potere davvero letale, qualunque sia il nucleo; ma se abbinata alle corde del cuore di

drago, non dovrebbe mai appartenere a un mago che non abbia un eccezionale auto-controllo e forza d'animo.

Proprietari noti: Mary Cattermole, Neville Longbottom.

#### CIPRESSO

Le bacchette di cipresso sono associate alla nobiltà d'animo. Il grande fabbricante di bacchette medievale, Geraint Olivander, scrisse che per lui era sempre un onore abbinare correttamente una bacchetta di cipresso al suo proprietario, perché sapeva di trovarsi in presenza di una strega o di un mago che sarebbero morti in circostanze eroiche. Fortunatamente ora, in tempi meno sanguinari, coloro che possiedono una bacchetta di cipresso sono chiamati raramente a sacrificare la propria vita, ma senza dubbio molti di loro lo farebbero, se necessario. Le bacchette di cipresso trovano la loro anima gemella tra i coraggiosi, gli audaci e chi è pronto a sacrificarsi, cioè coloro che non temono di confrontarsi con le proprie ombre e con quelle degli altri.

#### CORNIOLIO

Il corniolo è uno dei legni che preferisco, e ho scoperto che abbinare correttamente una bacchetta di questo materiale al suo proprietario ideale è sempre piacevole. Le bacchette di corniolo sono vivaci e capricciose; giocherellone per natura, cercano ostinatamente un compagno che offra emozioni e divertimento. Detto ciò, non c'è niente di più sbagliato che pensare che le bacchette di corniolo non siano in grado di cimentarsi in magie serie quando richiesto. È risaputo, infatti, che in condizioni difficili sanno compiere incantesimi notevoli e in coppia con un mago abile e ingegnoso possono produrre incantesimi davvero splendidi. Molte bacchette di corniolo hanno una curiosa fissazione: si rifiutano di compiere incantesimi non-verbali e spesso sono piuttosto rumorose.

#### EBANO

Questo legno nero lucente ha un aspetto e una fama impressionanti, essendo particolarmente adatto a ogni tipo di magia da combattimento e alla Trasfigurazione. L'ebano dà il suo meglio nelle mani di chi ha il coraggio di essere se stesso. Spesso anticonformisti, diversi o inclini a essere fuori dagli schemi, si trovano proprietari di bacchette di ebano sia tra le fila dell'Ordine della Fenice che tra i Mangiamorte. Secondo la mia esperienza, il padrone ideale di una bacchetta di ebano è colui che, a dispetto delle pressioni esterne, resta aggrappato alle proprie convinzioni e non si lascia distogliere facilmente dai suoi propositi.

#### FAGGIO

La persona giusta per una bacchetta di faggio sarà: se giovane, molto più matura della sua età, se adulta, intelligente e ricca di esperienza. Le persone intolleranti e di vedute ristrette ottengono scarsi risultati con le bacchette di faggio. Capita spesso, in questi casi, che chi ha ottenuto una bacchetta di faggio senza essere adatto a essa (bramando questo legno estremamente ambito e apprezzato e ricco di sfumature) si presenti alla porta di esperti fabbricanti come me chiedendo come mai la loro bella bacchetta sia così fiacca. Con il mago giusto, la bacchetta di faggio è in grado di compiere magie di un'arte e una finezza tali che si riscontrano raramente in altri legni; da qui deriva la sua fama prestigiosa.

#### FRASSINO

La bacchetta di frassino resta sempre fedele al suo unico e legittimo padrone e non dovrebbe essere mai tramandata né regalata perché perderebbe i suoi poteri e le sue doti. Questa tendenza è esasperata se possiede un nucleo di unicorno. Raramente le antiche superstizioni sulle bacchette reggono a un esame attento, ma trovo che nella vecchia filastrocca sulle bacchette di sorbo, castagno, frassino e nocciolo ci sia un briciolo di verità (il sorbo parla, il castagno sogna, testardo è il frassino, il nocciolo si lagna). Nella mia esperienza, le streghe e i maghi più adatti alle bacchette di frassino non si lasciano distogliere facilmente dai loro propositi e dalle loro idee. Tuttavia le

streghe o i maghi insolenti e troppo sicuri di sé che spesso insistono a voler provare bacchette di questo legno prestigioso rimarranno delusi dai risultati. Il proprietario ideale può essere ostinato, e di certo sarà coraggioso, ma mai arrogante o grossolano.

Proprietari noti : Cedric Diggory.

#### LARICE

Resistente, durevole e di colore caldo, il larice è da sempre considerato un legno ricco di poteri e affascinante. Le bacchette da esso ricavate hanno fama di instillare fiducia e coraggio in chi le usa, per questo la loro richiesta è sempre superiore alle scorte. Tuttavia questa ricercatissima bacchetta è difficile da soddisfare quando deve scegliere il suo proprietario ideale ed è molto più insidiosa da maneggiare di quanto si immagina. Trovo che il larice produca sempre bacchette dai talenti nascosti e dagli effetti imprevedibili, caratteristiche che rispecchiano quelle del suo padrone ideale. Capita spesso che la strega o il mago destinati a una bacchetta di larice non si rendano completamente conto dei loro considerevoli talenti fino a quando non si uniscono a essa. A quel punto diventeranno una coppia eccezionale.

#### MELO

Di bacchette di melo non se ne fabbricano molte. Sono potenti e appropriate per un mago con grandi mire e nobili ideali, dato che questo legno mal si addice alle Arti Oscure. Dicono che il padrone di una bacchetta di melo sarà beneamato e longevo e ho notato che spesso i clienti dal grande fascino personale si sposano perfettamente con questo legno. Tra i possessori di bacchette di melo si riscontra di frequente un'insolita abilità di comunicare con altri esseri magici nella loro lingua madre: tra questi possiamo includere il famoso autore di Guida completa alla lingua e ai costumi dei Maridi , Dylan Marwood.

Proprietari noti: Dylan Marwood.

#### NOCCIOLO

Le bacchette fabbricate con questo legno sono sensibili e spesso rispecchiano lo stato emotivo del loro padrone, risultando più adatte a chi capisce e riesce a controllare le proprie emozioni. Chiunque maneggi una bacchetta di nocciolo quando il suo proprietario abbia recentemente perso le staffe o subito una cocente delusione dovrebbe stare attento perché la bacchetta assorbe l'energia ed è capace di scaricarla in modo imprevedibile. Tuttavia questi piccoli disagi sono più che compensati dagli aspetti positivi della bacchetta di nocciolo, che in mani capaci è in grado di compiere incantesimi eccezionali, ed è così devota al suo padrone che spesso 'appassisce' quando costui passa a miglior vita (in altre parole, espelle tutta la sua magia e si rifiuta di funzionare, rendendo necessaria la rimozione del nucleo e il suo inserimento in un altro involucro, sempre che si abbia ancora bisogno della bacchetta. Tuttavia se il nucleo è di crine di unicorno non c'è speranza, la bacchetta sarà sicuramente 'morta'). Le bacchette di nocciolo possiedono inoltre la singolare capacità di rilevare l'acqua nel sottosuolo ed emettono lacrime di vapore argenteo quando si passa sopra a fonti e pozzi nascosti.

Proprietari noti: Ginevra Weasley.

#### NOCE

Alle streghe e ai maghi molto intelligenti bisognerebbe sempre far provare per prima una bacchetta di noce, perché, in nove casi su dieci, saranno perfetti l'uno per l'altra. Le bacchette di noce appartengono spesso a inventori e innovatori magici; si tratta di un bel legno, insolitamente versatile e adattabile. Ma attenzione: a differenza di altri legni difficili da dominare e che possono rifiutarsi di eseguire incantesimi estranei alla loro natura, la bacchetta di noce, una volta assoggettata, assolverà qualsiasi compito le venga affidato, a patto che chi la usa sia sufficientemente brillante. Ne risulta un'arma davvero letale se posta nelle mani di una strega o un mago senza scrupoli, perché il mago e la bacchetta possono alimentarsi a vicenda in modo malsano.

Proprietari noti: Bellatrix Lestrange.

#### NOCE NERO

Meno diffusa della bacchetta di noce tradizionale, quella di noce nero è attratta da un padrone di buoni istinti e potente introspezione. Il noce nero è un legno molto bello, ma non è il più facile da dominare. Ha un vezzo marcato: è enormemente sensibile al conflitto interiore e perde potere in modo drammatico se il suo padrone cede all'auto-illusione. Se la strega o il mago in questione non possono o non vogliono essere onesti con se stessi o con gli altri, la bacchetta spesso non assolve adeguatamente il suo compito e dovrà essere affidata a un nuovo e più adatto proprietario per recuperare il proprio valore. Accanto a un padrone sincero e consapevole, la bacchetta di noce nero è tra le più leali e ammirevoli, con un talento straordinario in tutti i tipi di incantesimo.

#### OLMO

Indubbiamente è stato un mago che possedeva una bacchetta di olmo e voleva dimostrare la purezza del suo lignaggio a far circolare la voce infondata che solo i Purosangue possono produrre magia con queste bacchette, poiché io stesso conosco Nati Babbani che sono compagni perfetti della loro bacchetta di olmo. La verità è che le bacchette di olmo preferiscono maghi di carisma, destrezza e innata nobiltà. Tra tutti i legni da bacchetta, nella mia esperienza l'olmo è quello che produce meno incidenti, meno errori sciocchi e gli incantesimi più eleganti. Sono bacchette sofisticate, capaci, nelle mani giuste, di magie avanzatissime, il che contribuisce appunto a renderle molto ricercate tra coloro che sposano la filosofia del sangue puro.

Proprietari noti: Lucius Malfoy.

#### ONTANO

Il legno di ontano è inflessibile, ciononostante ho scoperto che il proprietario ideale di una bacchetta fabbricata con questo materiale spesso non è testardo e ostinato, ma disponibile, rispettoso e molto simpatico. Mentre la maggior parte dei legni per bacchetta ricerca un'affinità con il carattere di colui che servirà al meglio, l'ontano fa eccezione poiché sembra essere attratto da una natura se non proprio opposta alla sua, certamente di tipo molto diverso. Quando una bacchetta di ontano viene collocata con successo diventa una meravigliosa e leale compagna. Tra tutte le bacchette questa è la più adatta agli incantesimi non-verbali: da qui la fama di essere idonea solo alle streghe e ai maghi di livello superiore.

#### PECCIO

I fabbricanti di bacchette inesperti definiscono il peccio (o abete rosso) un legno difficile, ma così facendo rivelano solo la loro incompetenza. È piuttosto vero che serve una particolare maestria per lavorare questo legno, da cui si ricavano bacchette inadatte a chi è di indole nervosa o insicura, e che diventano davvero pericolose tra dita tremanti. Con le bacchette di peccio serve una mano ferma perché spesso sembra che la pensino a modo loro sul tipo di magia che dovrebbero essere chiamate a eseguire. Comunque, quando una bacchetta di peccio trova il suo partner ideale – nella mia esperienza un mago audace e con un buon senso dell'umorismo – diventa una magnifica assistente, profondamente fedele al suo padrone e capace di incantesimi spettacolari e di grande effetto.

#### PERO

Questo legno dalle sfumature dorate produce bacchette con magnifici poteri magici che danno il meglio di sé nelle mani dei buoni di cuore, dei generosi e dei saggi. Secondo la mia esperienza, chi possiede una bacchetta di pero è solitamente una persona benvoluta e rispettata. Non sono a conoscenza di un solo caso in cui una bacchetta di pero sia appartenuta a un Mago Oscuro. Le bacchette di questo legno sono tra le più resistenti e ho notato che tendono a sembrare incredibilmente nuove, anche dopo numerosi anni di strenuo utilizzo.



## PINO

La bacchetta di pino, dalla venatura dritta, sceglie sempre un padrone indipendente e anticonformista che può apparire un solitario, intrigante e misterioso. Alle bacchette di pino piace essere usate con creatività e, a differenza di altre, si adattano volentieri a nuovi metodi e incantesimi. Molti fabbricanti sostengono che le bacchette di pino riescano a individuare e diano il meglio di sé con chi è destinato a una lunga vita. Io non posso che confermarlo, perché non ho mai conosciuto un padrone di bacchetta di pino morto in tenera età. Queste bacchette sono tra le più ricettive agli incantesimi non-verbali.

## PIOPPO

“Se cerchi l’integrità morale, guarda prima tra i pioppi” soleva dire mio nonno, Gerbold Olivander. La mia personale esperienza con le bacchette di pioppo e i loro padroni combacia perfettamente con questa massima. Ecco una bacchetta su cui si può contare, forte, resistente e dal potere costante, che preferisce lavorare con una strega o un mago dalla moralità cristallina. Tra i fabbricanti di basso livello circola una storiella trita e ritrita secondo cui nessuna bacchetta di pioppo ha mai scelto un politico. Affermando ciò si dimostrano penosamente ignoranti: infatti due dei più validi Ministri della Magia, Eldritch Diggory e Evangeline Orpington, possedevano un'eccellente bacchetta di pioppo Olivander.

Proprietari noti: Eldritch Diggory, Evangeline Orpington.

## PIOPPO BIANCO

Il legno di pioppo bianco di qualità per bacchette è appunto di colore bianco e a grana fine, ed è molto apprezzato da tutti i fabbricanti per la sua elegante somiglianza con l'avorio e per gli incantesimi eccezionali che è in grado di produrre. Il proprietario ideale di questa bacchetta è spesso un abile duellante, o lo diventerà, perché il pioppo bianco si addice in modo particolare alla magia da combattimento. Si narra che possedere una bacchetta di pioppo bianco fosse un requisito indispensabile per entrare a far parte di un famigerato club clandestino di duellanti del XVIII secolo, chiamato dai suoi membri 'Le Lance d'Argento'. Secondo la mia esperienza, il proprietario di una bacchetta di pioppo bianco di solito è una persona forte e determinata, più facilmente attratta, rispetto agli altri, dalle imprese di ricerca e dai nuovi ordinamenti. Questa è una bacchetta per maghi rivoluzionari.

Proprietari noti: Gellert Grindelwald.

## PRUGNOLO

Il prugnolo – che è un legno da bacchetta davvero poco comune – ha fama, secondo me ben meritata, di essere perfetto per un guerriero. Questo non significa per forza che il padrone di una bacchetta di prugnolo pratichi le Arti Oscure (anche se è innegabile che chi lo fa, apprezzerà il suo prodigioso potere); si trovano bacchette di prugnolo sia tra gli Auror che tra i detenuti di Azkaban. Caratteristica singolare dei cespugli di prugnolo, dotati di perfide spine, è quella di produrre le bacche più dolci dopo le gelate più rigide: sembra che le bacchette ottenute da questo legno, prima di creare un vero e proprio legame con i loro padroni, debbano attraversare al loro fianco pericoli e avversità. Se così accade, la bacchetta di prugnolo diventerà il servitore più fedele e leale che si possa desiderare.

Proprietari ignoti: ghermidore sconosciuto.

## QUERCIA

Una bacchetta da avere accanto nel bene e nel male. È un'amica leale, proprio come il mago a cui è destinata. Le bacchette di quercia vogliono un compagno forte, coraggioso e fedele. Ciò che molti non sanno, invece, è che il possessore di una bacchetta di quercia di solito ha un potente intuito e, spesso, una certa affinità con la magia della Natura e con le creature e le piante necessarie a un

mago sia per esercitare le sue arti che per svagarsi. L'albero di quercia è considerato 'Re della foresta' dal solstizio d'inverno a quello d'estate, quindi il suo legno andrebbe raccolto solamente in questo periodo (l'agrifoglio, invece, diventa Re quando il giorno ricomincia ad accorciarsi, e quindi andrebbe raccolto nella seconda parte dell'anno. Si ritiene che questa divisione sia all'origine del vecchio detto: 'Se lui è quercia e lei è agrifoglio, le nozze non consiglio'. Una superstizione che trovo infondata). Si narra che la bacchetta di Merlino fosse di quercia, anche se non si può provare, dato che la sua tomba non è mai stata ritrovata.

Proprietari possibili: Merlino.

#### QUERCIA ROSSA

Sentirete spesso qualche ignorante dire che la quercia rossa è un segnale infallibile del temperamento focoso del suo proprietario. In realtà, il legittimo padrone di una bacchetta di quercia rossa è dotato di un'insolita prontezza di riflessi, il che rende questa bacchetta uno strumento ideale per il combattimento. Meno comune di una bacchetta di quercia tradizionale, quella rossa si sposa a pennello con un mago dal tocco leggero, un mago sveglio e che sa adattarsi, capace di incantesimi dal tratto distintivo e personale, qualcuno insomma che vale la pena di avere accanto durante una battaglia. Le bacchette di quercia rossa sono, secondo me, tra le più belle.

#### SALICE

Il salice è un legno da bacchetta raro e dotato di poteri curativi. Ho notato che spesso il proprietario ideale di una tale bacchetta ha alcune insicurezze (di solito ingiustificate), per quanto bene cerchi di nascondere. Anche se molti clienti sicuri di sé insistono a voler provare una bacchetta di salice (attirati dalla sua bellezza e dalla fama ben fondata di consentire magia avanzata e incantesimi non-verbali), quelle da me fabbricate hanno sempre preferito maghi dalle grandi potenzialità rispetto a quelli che credevano di non aver più molto da imparare. Nella mia famiglia si diceva sempre: 'Chi più lontano deve andare, con il salice più in fretta ci potrà arrivare'.

Proprietari noti: Ronald Weasley.

#### SAMBUCO

Estremamente raro e considerato profondamente infausto, questo legno forgia bacchette assai difficili da dominare. Esse contengono una magia potente, ma disdegnano il padrone se questi non è a loro superiore; solo un grande mago è in grado di conservare una bacchetta di sambuco. Il vecchio detto 'Bacchetta di sambuco, non cavi un ragno dal buco' si fonda sulla paura che incute questa bacchetta, ma in realtà è una superstizione senza fondamento; e quegli sciocchi fabbricanti di bacchette che si rifiutano di lavorare con il sambuco non lo fanno perché temono questo legno ma perché dubitano di venderne il prodotto. La verità è che il sambuco si accompagna bene solo a una persona davvero fuori dal comune, e nelle rare occasioni in cui l'accoppiata riesce è sicuro che un destino speciale attende la strega o il mago in questione. Durante i miei lunghi anni di studio ho scoperto un altro fatto sulle bacchette di sambuco: chi le possiede spesso prova una forte affinità con chi è stato scelto da una bacchetta di sorbo.

Proprietari noti: Antioch Peverell, Emeric il Maligno, Egbert, Godelot, Hereward, Barnabas Deverill, Loxias, Mykew Gregorovitch, Gellert Grindewald, Albus Silente, Draco Malfoy, Harry Potter.

#### SEQUOIA

Il legno di sequoia di qualità per le bacchette scarseggia, ma è sempre molto richiesto perché ha fama di portare fortuna al suo possessore. Com'è spesso il caso quando si tratta di tradizioni popolari sulle bacchette, la gente vede le cose al contrario: non sono le bacchette di sequoia in sé a essere fortunate, ma sono fortemente attratte da chi ha già di suo l'ammirevole capacità di cadere sempre in piedi, di fare la scelta giusta, di trarre vantaggio anche dalla catastrofe. La combinazione di una bacchetta di sequoia con una strega o un mago rispondenti a questa descrizione è sempre

affascinante. Di solito, quando vedo uscire dal mio negozio una tale accoppiata mi aspetto da loro grandi gesta.

#### SICOMORO

Il sicomoro produce bacchette con sete di ricerca, desiderose di nuove esperienze, e che perdono il loro lustro se impiegate in banali attività. Uno svantaggio di queste bacchette è che prendono fuoco se lasciate ad 'annoarsi'; molte streghe e maghi di mezza età rimangono sconcertati quando la loro fedele bacchetta gli s'incendia in mano proprio quando, per l'ennesima volta, le chiedono di portar loro le pantofole. Come si può ben dedurre, il proprietario ideale di una bacchetta di sicomoro è curioso, pieno di vita e avventuroso. Quando si accompagna a un padrone di tal fatta, il sicomoro dimostra una capacità di adattamento e apprendimento tali da farne uno dei legni da bacchetta più apprezzati nel mondo.

#### SORBO

Da sempre il sorbo è uno dei legni da bacchetta prediletti, perché si ritiene sia il più protettivo; in effetti, secondo la mia esperienza, il sorbo rende particolarmente forte e difficile da spezzare qualsiasi tipo d'incantesimo difensivo. È opinione comune che nessuna strega o mago Oscuri abbiano mai posseduto una bacchetta di sorbo e non riesco a ricordare un solo caso in cui una bacchetta di sorbo da me fabbricata abbia compiuto del male in giro per il mondo. Il sorbo si addice di più a chi ha le idee chiare e il cuore puro, ma questa fama di virtù non deve trarre in inganno: queste bacchette sono pari alle altre, spesso sono migliori e di frequente le surclassano in duello.

#### TASSO

Le bacchette di tasso sono tra le più rare. Il loro compagno ideale è una persona altrettanto fuori dal comune e, di quando in quando, famosa. La bacchetta di tasso è rinomata perché dà al suo padrone il potere di vita o di morte, il che naturalmente si potrebbe dire di tutte le bacchette. Tuttavia il tasso ha una reputazione particolarmente oscura e spaventosa nel campo dei duelli e delle maledizioni. In ogni caso, è inesatto dire (come fa spesso chi non se ne intende) che chi usa una bacchetta di tasso è più attratto di altri dalle Arti Oscure. La strega o il mago più adatti a una bacchetta di tasso possono ugualmente dimostrarsi strenui difensori del prossimo. Le bacchette ricavate da questi alberi plurisecolari sono appartenute sia a eroi che a criminali. Quando un mago viene sepolto con la sua bacchetta di tasso, di solito questa germoglia, dando origine a un albero che custodirà la tomba del suo defunto padrone. Secondo la mia esperienza, di certo le bacchette di tasso non scelgono mai un mago mediocre o timido.

Proprietari noti: Lord Voldemort.

#### TIGLIO ARGENTATO

Questo legno da bacchetta raro ed estremamente affascinante era molto in voga nel XIX secolo. Le scorte erano sempre insufficienti e i fabbricanti di bacchette senza scrupoli tingevano legno scadente nel tentativo di ingannare i clienti. La bellezza di queste bacchette, però, non era l'unico motivo che le rendeva così appetibili: il tiglio argentato aveva fama di dare il meglio di sé con i Veggenti e con i maghi versati nella Legilimanzia, due arti misteriose, che accrescevano il prestigio di chi possedeva bacchette di tal fatta. Quando la richiesta di questo tipo di bacchette raggiunse il suo apice, il fabbricante Arturo Cephalopos insinuò che l'associazione tra tiglio argentato e chiaroveggenza era 'una menzogna messa in giro da commercianti come Gerbold Olivander (mio nonno) che hanno scorte eccessive di tiglio argentato e sperano di liberarsene'. Ma Cephalopos era un ignorante e un fabbricante di bacchette di scarso livello e nessuno, Veggente o meno, si stupì quando dichiarò fallimento.

## ULIVO

Questo legno da bacchetta è robusto e molto resistente, il suo padrone ideale è un mago leale, forte e che difficilmente si lascia distogliere dalle proprie idee. Questo legno è molto ambito per via della sua predisposizione nei duelli e negli incantesimi non-verbali, chiunque abbia una bacchetta di ulivo può ritenersi fortunato, una volta creato un legame con essa, diventerà una compagna fedele.

## VITE

I druidi consideravano un albero qualsiasi cosa che avesse un gambo legnoso, e la vite produce bacchette così speciali che per me è stato un piacere dare un seguito a questa loro usanza. Le bacchette di vite sono tra le meno comuni ed è stato affascinante notare come i loro proprietari siano quasi sempre streghe e maghi che perseguono uno scopo più alto, che hanno un intuito fuori dal comune e che stupiscono spesso chi crede di saperla più lunga. Pare che le bacchette di vite siano fortemente attratte da persone dotate di una profondità nascosta e ho scoperto che sono le più sensibili di tutte quando si tratta di riconoscere all'istante il proprio futuro padrone. Secondo fonti affidabili è sufficiente che un proprietario adatto entri nella stanza per suscitare una reazione magica in queste bacchette. Io stesso ho osservato il fenomeno due volte nel mio negozio.

Proprietari noti: Hermione Granger.

## NUCLEI PER BACCHETTE

### CRINE DI UNICORNO

Le bacchette con questo nucleo sono generalmente più difficili da convertire alle Arti Oscure. Sono le più fedeli ai loro primi proprietari, a prescindere che questi siano Maghi o Streghe esperti.

### CORDA DI CUORE DI DRAGO

Di norma da questo nucleo si ottengono le bacchette più potenti, in grado di realizzare gli incantesimi più spettacolari. Le bacchette con il nucleo di Corde di Cuore di Drago tendono a imparare più velocemente rispetto alle altre ma non sono tra le più fedeli, infatti cambiano facilmente bandiera una volta che il proprietario viene sconfitto.

Le bacchette con il nucleo di Corda di Cuore di Drago sono le più facili da convertire alle Arti Oscure e un altro piccolo inconveniente di questa bacchetta è quello di essere molto "lunatica" per questo è la più incline agli incidenti.

### PIUME DI FENICE

Questo è forse uno dei nuclei più rari, le bacchette di Piuma di Fenice sono in grado di compiere una vasta gamma di magie, hanno grande spirito di iniziativa e tendono a comportarsi di loro spontanea volontà, caratteristica non molto apprezzata dalla maggior parte di Maghi e Streghe. Sono molto schizzinose riguardo alla scelta del proprietario poiché provengono da creature molto indipendenti (le Fenici), sono difficili da domare e la loro lealtà si conquista a fatica.

### CRINE DI THESTRAL

Questo nucleo anima la famosa bacchetta di Sambuco.

### BAFFI DI TROLL

Questo nucleo anima la bacchetta di Sir Cadogan.

### CAPELLI DI VEELA

Questo nucleo anima la bacchetta di Fleur Delacour.