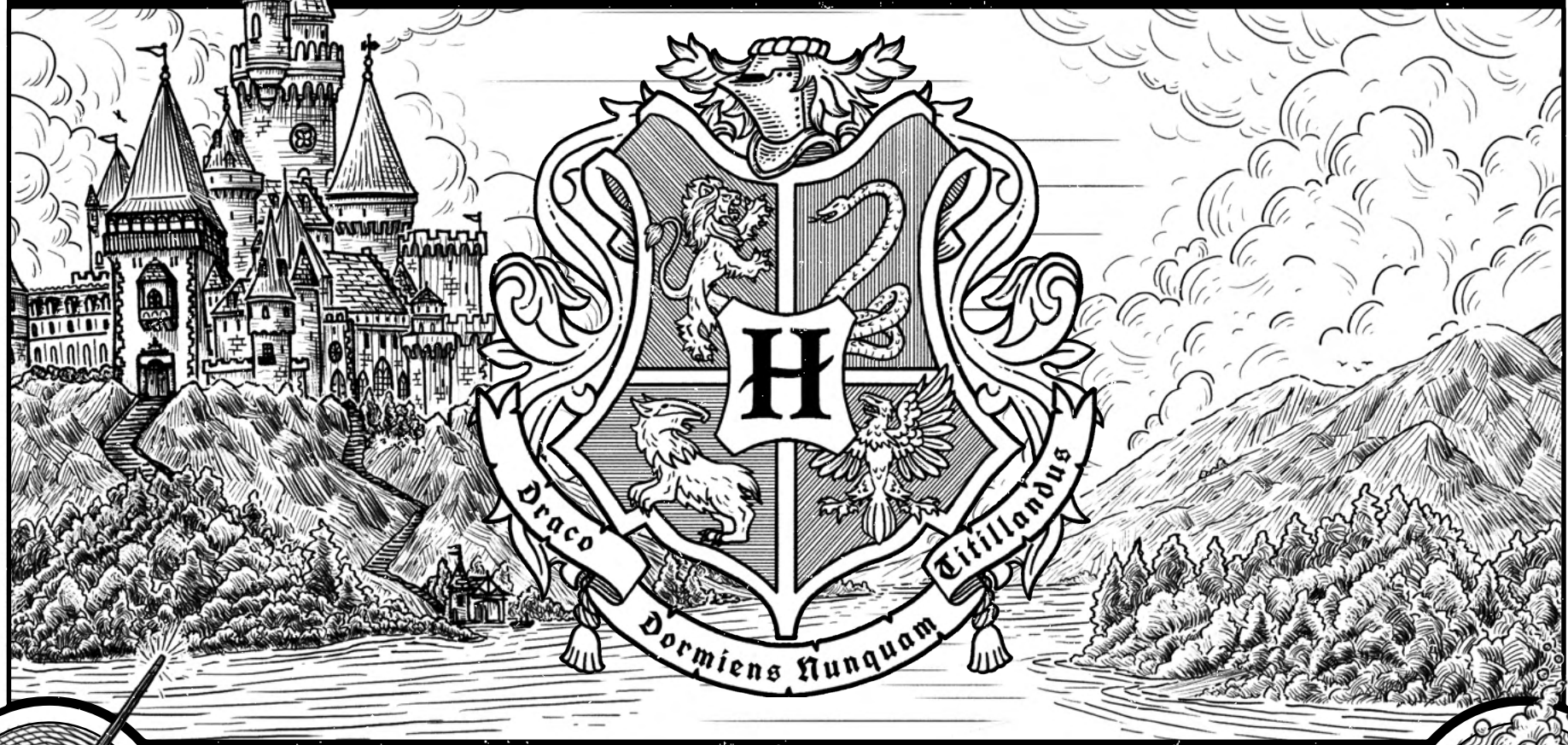
PRODEZZA

HOGWARTS



SCALTREZZA

SAPIENZA

IL GIOCO DI RUOLO

LEALTÀ

HOGWARTS

IL GIOCO DI RUOLO

UN GDR SU HARRY POTTER

POWERED BY THE APOCALYPSE

☞ Salva la carta! Se devi stampare questo documento, fallo FRONTE / RETRO. ☜

✡ CREDITI & SALUTI ✡

QUESTO GIOCO HA SUBITO L'INFLUENZA DI...

Apocalypse World di D. Vincent Baker & Meguey Baker

Dungeon World di Sage LaTorra & Adam Koebel

Epyllion di Marissa Kelly

Lasers & Feelings di John Harper

Masks di Brendan Conway

Monster of the Week di Michael Sands & Steve Hickey

Nerver Av Stål (**Nerves of Steel**) di Simon Pettersson, tradotto da Catherine Ramen

Simple World di Joe Mcaldno

The Warren di Marshall Miller

World Wide Wrestling di Nathan D. Paoletta

UN GRAZIE SPECIALE A...

Ashley Di Dio, per aver impostato l'intero progetto;

David Rheinstrom per la revisione e i consigli sulle regole del Come Giocare;

Alejandro Melendez, Andrew Calogero, Rhyan Goldman, Sarah Poppe, & Saribel Pages per le idee sulle regole;

1of3, Airk, DaveC, DeReel, Paul_T, & rhysmakesthings on Story-Games.com per i feedback e i suggerimenti di design;

Evanleigh Davis, Neal Tanner, Elsbeth Zurek, Avi, Brandon, Cati, Joel, Julia, Ruth, Ryan, Vic, & tutti quanti al Metatopia 2018 per il playtest e le impressioni;

I fantastici Patroni dell'autore su Patreon: Adrian Stein, Bones, Brad Riley, Cati, Cliff Fuller, David Rheinstrom, David Walker, Erin Kane, Harald Eckmüller, Jamie Clay, Jim Lampe, Julia Wolfe, Kevin Brown, Maria Squadroni, Merrilea Brunell, MorgenGabe, & Reba Herbst;

E ovviamente, J.K. Rowling, per aver dato vita ad un mondo fantastico di magie e meraviglie.

AVVISO

Questo è un lavoro di rivisitazione GRATUITO. Non è stato in alcun modo riconosciuto, licenziato o approvato da J.K. Rowling, Bloomsbury Publishing, Scholastic Press, o Warner Brothers Entertainment. Ogni copyright e trademark a cui si fa riferimento in questo lavoro sono proprietà dei detentori diritto.

L' Apocalypse Engine è una creazione di D. Vincent Baker e Meguey Baker.

Tutto il contenuto orogginale in questo lavoro è coperto da licenza Creative Commons BY-NC-SA 4.0 .

Siete liberi di condividere e riadattare il materiale finanto lo si attribuisca agli autori originali, non usare questo materiale a scopi commerciali e distribuite i vostri lavori sotto la stessa licenza dell'originale.

creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Prima edizione pubblicata nel 2019

Questo e altri documenti riguardanti il gioco si trovano su **hwrpg.net**

Layout, illustrazioni e grafica di David Brunell-Brutman

davidbrunellbrutman.com

Traduzione italiana 2022 by Mathujoke - un grazie a www.potterpedia.it per il materiale in italiano

Nella versione italiana sono state aggiunte le Appendici, che fungono solamente da materiale di riferimento per l'abientazione.

COME SI GIOCA

Benvenuti a Hogwarts! State per imbarcarvi in una storia di mistero, amicizia, pericolo e magia. Questa guida vi permetterà di imparare le regole del gioco portandovi attraverso la prima sessione di una storia. Solo uno dei giocatori, il Narratore, è tenuto a leggere la guida. Gli altri giocatori possono tranquillamente imparare mentre giocano. Cominciamo!

AVRAI BISOGNO DI...

- Te stesso più altri 2-5 giocatori
- Almeno due dadi a sei facce
- Una copia delle schede "GIOCATORE" per i giocatori
- Una copia delle schede "NARRATORE" per te
- Una copia delle schede "GRUPPO" per tutti
- Una matita a testa
- Fogli e blocchi appunti dove poter scrivere
- Le Appendici (opzionale, solo come riferimento ambientazione)

1 SPIEGA LE REGOLE

Inizia la prima sessione spiegando spiegando a tutti che andrete a creare tutti insieme una storia originale nel mondo di Harry Potter a cui ciascuno contribuirà.
Ogni giocatore interpreterà uno dei **protagonisti** di questa storia. Tu sarai il **Narratore**, che andrà ad interpretare e gestire tutte le altre figure. Per farlo, descriverai il mondo e gli ambienti, narrerai gli avvenimenti e descriverai i personaggi non giocanti, come gli insegnanti o gli altri studenti. Il tuo compito è anche quello di indirizzare e sviluppare la storia ponendo quesiti, introducendo minacce e eventi misteriosi, e aiutando i giocatori con le regole.
Per farlo, tieni presente le segenti regole di base:

MOSSE

Ogni volta che un giocatore vuole fare qualcosa - come lanciare un incantesimo, fare bella figura con un insegnante, o affrontare un mostro - eseguiranno una **Mossa**. Le mosse sono azioni differenti che i giocatori possono intraprendere all'interno della storia. La dinamica di una mossa è "Quando succede *questa cosa*, allora *quest'altra cosa* succede".
I giocatori hanno a disposizione tre tipi di mosse. le **Mosse Base** corrispondono a quando un giocatore fa un tiro di dado per vedere come se la cava nel fare qualcosa. Le **Mosse Magiche** quando invece lancia un incantesimo. Le **Mosse di Quidditch** infine sono quelle eseguite durante una partita di Quidditch, appunto. Si possono effettuare anche mosse normali, ma funzionano in maniera leggermente differente.
Se qualcosa nello svolgersi della storia innesca una mossa, il giocatore *deve* effettuare la mossa.
E quando qualcuno effettua una mossa, l'esito e le conseguenze *devono* accadere nella storia.
Puoi essere tu a chiamare una mossa, ma tutti dovrebbero prestare attenzione a quando è il momento di una mossa.
Ricorda, le mosse possono avvenire solamente quando nella storia accade qualcosa.
Se qualcuno dice "voglio affrontare il pericolo" allora tu dovresti dire "grande, come intendi farlo?"
Se vuoi, puoi dare una scorsa assieme ai giocatori all'elenco delle **Mosse Base** e **Mosse Magiche**.

TRATTI

Ogni strega o mago ha 5 **Tratti** che li caratterizzano. Possono essere positivi come punti di forza o negativi come debolezze. I 5 tratti sono **Prodezza**, **Scaltrezza**, **Sapienza**, **Lealtà** e **Magia**.
Prodezza sta ad indicare coraggio, integrità, onestà e sangue freddo di una strega o mago.
Scaltrezza descrive la capacità do ingannare, occultare, depistare o manipolare.
Sapienza indica l'arguzia, la conoscenza, la memoria e la capacità di raccogliere informazioni.
Lealtà corrisponde all'utilità e alla dedizione di una strega o un mago nei confronti dei propri amici o compagni.
Magia misura la capacità nel lanciare incantesimi, produrre pozioni o usare oggetti magici.
Quando una mossa porta un giocatore ad un **tiro di dado**, quasi sempre richiederà di aggiungere uno dei tratti al risultato.

TIRI DI DADO

Tirare un dado determina cosa accade nella storia quando una strega o un mago fanno qualcosa e il risultato non è certo. Tutte le Mosse Base richiedono un **tiro di dado** al giocatore.
La procedura è semplice: Un giocatore lancia due dadi a sei facce e somma i due risultati. Quindi aggiunge il valore di qualunque tratto o bonus che possano essere rilevanti. Se il **totale è 10 o più**, la mossa è riuscita. Se è **tra 7 e 9**, la mossa è comunque riuscita, ma ad un costo. Se il risultato è **6 o meno**, è un fallimento, ma il giocatore può segnare un punto **Esperienza**.
I giocatori devono spiegare in che modo sono riusciti nella mossa, ma sei tu a dire cosa succede in caso di fallimento.

CONDIZIONI

Può capitare che una strega o un mago affrontando un mostro siano spaventati, o stressati dagli esami scolastici, o gelosi della cotta di un amico. Cadendo dalla scopa possono rompersi un braccio o possono trovarsi a vomitare lumache per colpa di un maleficio. Questi stati negativi sono chiamati **Condizioni**.
Le Condizioni possono essere di tipo fisico o emotivo. Quando qualcuno fallisce un tiro di dado, potrebbe ricevere come conseguenza una Condizione.
Le otto possibili Condizioni sono **Spaventato, Arrabbiato, Stressato, Geloso, Imbarazzato, Ferito, Iellato** e **Incosciente**.
Le Condizioni di tipo emotivo come **Spaventato, Arrabbiato, Stressato, Geloso** e **Imbarazzato** possono essere rimosse quando il mago o la strega riescono ad accettare e superare queste emozioni negative. Possono essere cancellate anche quando una strega o un mago danno supporto o conforto, oppure possono essere cambiate in un'altra Condizione quando si passa del tempo in compagnia del proprio animaletto.
Le Condizioni di tipo fisico come **Ferito, Iellato** e **Incosciente** devono essere curate con la medicina o la magia.

FORTUNA

Ogni strega o mago ha una certa dose di **Fortuna** a cui può fare appello nelle situazioni difficili. Quando un giocatore vuole fare qualcosa che normalmente non potrebbe, come per esempio lanciare un incantesimo che non conoscono o eseguire una parata impossibile a Quidditch, può utilizzare un punto Fortuna per far sì che riesca. Ogni strega o mago ha 3 punti di Fortuna.

OBIETTIVI

Per concludere, tutti hanno degli obiettivi in comune. Questa è una lista di tre risultati da raggiungere giocando all'interno della storia. Gli obiettivi del gruppo sono:

1) **Rappresentare un collegio di magia.**
Ci sono molte storie da raccontare sul vasto mondo della magia. Ma questa in particolare è incentrata su giovani streghe e maghi e le loro vicende a scuola. Il vostro compito è di dar vita ad una storia che ne parli.

2) **Riempire le vite degli studenti di mistero, meraviglia, pericolo e speranza.**
Il tempo trascorso a scuola da una giovane strega o mago è molto di più che seguire le lezioni e presentarsi agli esami. Ci sono meraviglie da vivere, risposte da trovare e pericoli da affrontare.

3) **Giocare per scoprire cosa succede.**
Questo gioco si basa sulla sorpresa e sulla collaborazione di tutti. La storia viene costruita insieme, scena per scena e sessione per sessione. Va bene pianificare quello che vorresti che succeda, ma alla fine tutto dipende dai personaggi e dai tiri di dado.

2 FACCIAMO QUALCHE DOMANDA

Una volta viste le regole, passiamo a fare qualche domada sulla storia da giocare. Poni le seguenti domande ai giocatori:

PRIMO, IN QUALE ANNO SI SVOLGE L'AVVENTURA?

Hogwarts è stata fondata nel X° Secolo, quindi la storia può svolgersi in un qualunque periodo dalla fondazione fino ai giorni nostri. Quando il gruppo raggiunge una decisione, scrivete l'anno nelle NOTE DEL NARRATORE. Pensate a quali peersonaggi esistenti di Harry Potter potrebbero esserci in quegli anni.

SECONDO, SONO TUTTI DELLO STESSO ANNO E DELLA STESSA CASA?

Non per forza! Può essere una storia di tre fratelli Grifondoro in tre differenti anni, o quattro amici del Quinto Anno, ognuno in una Casa differente. Il gruppo deve essere d'accordo su questo punto, visto che influenza la creazione dei personaggi e da dove la storia può partire.

TERZO, CHE COSA VORREBBERO I GIOCATORI CHE CI FOSSE NELLA STORIA?

Magari qualcuno vuole vedere un ippogrifo. Forse qualcun'altro vuole un po' di guai. Forse qualcuno vuole incontrare Silente. I giocatori possono dire tutto quello che vorrebbero.

Raccogli almeno una risposta da ciascuno. Dovrai fare in modo che in qualche modo il desiderio di ognuno si avveri a un certo punto della storia.

Se può servire ad aiutare, si può chiedere anche quello che i giocatori *NON* vorrebbero vedere nella storia.

INFINE, QUANDO INZIA LA STORIA?

Di solito le storie di Harry Potter iniziano durante le vacanze estive, ma può essere in qualunque momento.

Si può iniziare alla partenza dell'Hogwarts Express, alla Festa di Benvenuto o anche durante una normale lezione. La risposta del gruppo deciderà da dove partire.

3 CREARE I PERSONAGGI

Adesso è il momento di creare i personaggi principali! I giocatori dovrebbero seguire i punti che si trovano nelle schede "CREA LA TUA STREGA O MAGO". Tieniti pronto a rispondere a qualunque domanda da parte dei giocatori.

Quando non sei impegnato a rispondere, comincia a pensare alla scena di apertura. Chi potrebbe esserci insieme con i personaggi principali? Quali dettagli potrebbero rendere più viva la scena? Cosa si aspettano tutti da questa scena? Qali cose inaspettate potrebbero accadere? Pensa alle possibilità, ma non pianificare *troppo*. Ricorda che state tutti giocando per scoprire cosa succede!

Quando tutti hanno finito di creare il proprio personaggio, ritirate le schede "CREA LA TUA STREGA O MAGO".

4 GIOCARE LA PRIMA SCENA

Okey - adesso sapete come giocare, quali sono i personaggi principali e da dove partirà la storia.
Ora di cominciare!

PREPARARE LA SCENA

Se vuoi, metti di sottofondo la musica dei film. Poi inizia a descrivere dove si trovano i personaggi. "Iniziamo la nostra storia..." può essere un buon inizio.

Cerca di dare alle descrizioni un senso di insolito, meraviglioso, spericolato. Inserisci dettagli che rendano vivido il racconto.

INTRODURRE I PERSONAGGI PRINCIPALI

Adesso, concentrati su ciascuna strega e mago. Chiedi a ciascuno di fare una introduzione e una breve descrizione di sè, e di cosa stanno facendo in questo momento. Man mano che si presentano, scrivi i loro nomi sulla tua scheda della storia. Quando qualcuno dà qualche spunto interessante, ricordati di fare qualche domanda in più per approfondire.

D'ora in poi, ciascuno parla e viene chiamato come il suo personaggio.

INTRODURRE QUALCOSA DI INASPETTATO

Ad un certo punto della scena, dovrebbe accadere qualcosa di inaspettato e inusuale. Magari il treno si ferma nel mezzo del nulla, magari strane scritte appaiono sui muri di un corridoio, magari un insegnante avvisa che l'accesso ad un piano della scuola è vietato agli studenti.

La cosa inusuale può essere qualcosa che hai pensato in precedenza, oppure puoi chiedere ai giocatori "Qualcosa non è come dovrebbe qui. Che cos'è?" . Ascolta le loro risposte, costruisci su questa base e chiedi che cosa hanno intenzione di fare.

Va bene se in questo momento non sai perchè stia succedendo quel qualcosa di strano o inaspettato. Tu e i giocatori state giocando per scoprirlo!

FAI LE TUE MOSSE

Man mano che la scena si sviluppa, seguirai tre passaggi. **Primo**, spiegherai cosa sta succedendo e cosa dicono o fanno i personaggi non giocanti. **Secondo**, chiederai ai personaggi cosa vogliono fare. E **terzo**, i giocatori descriveranno ciò che le loro streghe/maghi fanno e dicono.
Quindi si torna al primo passaggio.
A volte, qualcosa descritto da te o dai personaggi innesca una **Mossa**. A questo punto, un giocatore dovrà tirare i dadi per vedere cosa succede. A volte quando un giocatore fallisce un tiro dovrai inscenare una **Conseguenza Seria**. E alcune volte reagirai ad una azione di una strega o mago utilizzando una delle tue **Mosse da Narratore**. E succederà di usare una **Mossa da Narratore** anche solo per dare una spintarella alla scena.
Dovresti evitare di utilizzare la stessa mossa troppo spesso. I giocatori non devono fare un tiro ogni volta che agitano la bacchetta per lanciare un incantesimo. Se un giocatore conosce un incantesimo e vuole lanciarlo di nascosto per non farsi vedere da un insegnante, allora chiedi di tirare sotto *Nascondersi & Furtività*. Se devono lanciare un incantesimo alla svelta perchè un dissennatore sta per raggiungerli, chiedi di fare un tiro sotto *Affrontare un Pericolo.*
Pensa alla situazione e sii creativo!

SEGNA OGNI MISTERO

Quando termina la scena, chiedi ai giocatori se sono incappati in qualche **Mistero**. Un mistero è una domanda a cui i personaggi principali vorrebbero dare risposta, ad esempio "Chi ha messo il nome di Harry nel Calice di Fuoco?" oppure "Perchè Piton stava zoppicando?" Un buon modo per affrontare un Mistero sono le domande *chi, cosa, quando, dove, perchè* e *come*.
Chiunque può suggerire un Mistero in ogni momento, anche se di solito alla conclusione di una scena sarebbe meglio. Quando succede, segna il Mistero nelle tue NOTE. Fare sempre in modo che tutti sappiano quali sono i Misteri in corso! Gran parte della storia gira attorno ai personaggi che cercano di rispondere alle domande di questi Misteri.

PASSA ALLA SCENA SUCCESSIVA

Dovrebbe essere abbastanza chiaro quando è il momento di passare ad una nuova scena della storia. Di solito i personaggi dicono "Ok, vogliamo andare lì". Se non è così ovvio, potete chiedere in un momento di calma se i giocatori sono pronti a passare ad una nuova scena.

Puoi anche suggerire un luogo o un momento e chedere se tutti sono d'accordo. Nel dubbio, passate ad un momento scolastico successivo, tipo il pranzo, una lezione, o un ritrovo nella sala comune. O magari direttamente uno dei grandi eventi annuali.

5 GIOCARE SCENE AGGIUNTIVE

Il resto delle scene durante la storia funziona bene o male allo stesso modo, senza ovviamente la necessità di presentare i personaggi giocanti.

Cerca sempre di includere qualcosa di strano, curioso, inaspettato in ogni scena! Può essere qualcosa di grosso come un attacco dei dissennatori, come anche solo il passaggio di mano di uno strano foglietto piegato. Non ci sono cose come una "nomale" lezione, pasto o partita a Hogwarts.
Ogni volta che i giocatori rispondono a una domanda di un Mistero, barralo sulle NOTE.

Ricordati sempre anche la lista dei desideri espressi dai giocatori a inizio storia! Di scena in scena prova a vedere se si riescono ad includere.

6 FINE DELLA SESSIONE

Quando si fa tardi o si raggiunge un punto di tregua, si può chiudere la sessione. Cerca di concludere le azioni in corso, o magari ancora meglio chiudete con un po' di suspance introducendo qualcosa di inaspettato per la prossima sessione!

Al termine della sessione, tutti possono controllare la lista degli Amici e Avversari.
Chi ha accumulato 4 punti **Esperienza** può prendere un avanzamento.
Ricorda anche di chiedere al gruppo se ci sono nuovi Misteri da aggiungere alla lista, o da depennare.

TRA LE SESSIONI

Se state giocando una stora che dura per più sessioni, prenditi del tempo tra una sessione e l'altra per organizzare le idee. Scriviti delle note sulla sessione giocata. Pensa a qualche personaggio, avvenimento, o problema che possa essere introdotto nella prossima sessione.

Come già detto, non pianificare troppo! Soprattutto, non oltre la prossima sesisone. I giocatori, le regole e i dadi porteranno sempre la storia in direzioni inaspettate. Gran parte della storia dovrà svilupparsi in tempo reale con tutti i giocatori.

MISTERI

Quando pianifichi la prossima sessione, tieni sempre sott'occhio le tue NOTE. La lista dei Misteri e le possibili risposte. Sarebbe bene pensare a più di una risposta diversa per ogni domanda. Se uno dei Misteri fosse "Cosa c'è nella fiaschetta del professor Moody?", la risposta potrebbe essere "Polisucco, perchè si tratta di un impostore" ma anche "Una pozione di guarigione, per le sue vecchie ferite".
Se non ti vengono in mente risposte per i Misteri, va bene lo stesso! Tu e gli altri giocatori siete abbastanza furbi da arrivare a pensare ad una risposta ora della fine della storia.

Non fissarti troppo sulle risposte che hai pensato. Alla domanda "Perchè Piton stava mormorando un incantesimo durante la partita di Quidditch?" hai pensato di rispondere "Perchè stava maledicendo la scopa di Harry", ma se uno dei giocatori risponde "Perchè stava bloccando qualcun'altro dal maledire la scopa", allora puoi seguire questa come risposta.

Però, se viene proposta la risposta "Perchè stava maledicendo un Bolide" ma durante il gioco non c'erano Bolidi impazziti, la risposta va scartata. Allineati alle risposte dei giocatori. a meno che contraddicano qualcosa già sucesso nella storia.

MINACCE

Infine, dovresti segnarti alcune **Minacce**. Le minacce possono essere cose come "Voldemort sta per tornare", "Gli studenti vengono pietrificati", o "Tutti devono trovare un compagno/a per il Ballo del Ceppo". Servono a tener traccia dei problemi che i personaggi si trovano ad affrontare nella storia.

I personaggi principali possono già essere a conoscenza di una Minaccia, o possono scoprirla solo in una sessione futura. Quando qualcosa di strano o inaspettato si presenta, di solito è legato a una Minaccia. Le Minacce possono essere anche la risposta alle domande dei Misteri.

Le Minacce possono essere davvero minacciose, come dei "dissennatori liberi dentro Hogwarts", o anche solo "C'è un esame di Pozioni settimana prossima". Se si tratta di qualcosa che mette i personaggi in difficoltà, allora è una Minaccia.
Le minacce sono composte da quattro parti. **Primo**, un titolo: una breve frase che riassuma la Minaccia, tipo "Sirius Black è fuggito da Azkaban".
Secondo, una breve lista dei personaggi che sono minacciati, e di quelli che pongono la minaccia. Di solito i personaggi principali sono inclusi, ma non per forza.
Terzo, cosa è in gioco. Quello che i personaggi principali perderebbero se la Minaccia si avvera.
E **Quarto**, i successivi passi della Minaccia. Dovresti sempre dare degli indizi e segni su quali saranno i prossimi eventi legati alla Minaccia e dare ai personaggi un modo per poter intervenire. E se non riescono ad intervenire con successo, i passi successivi della Minaccia *dovranno* concretizzarsi. Assicurati di aggiornare le Minacce dopo ogni sessione. Ciascuna delle quattro componenti potrebbe essere cambiata, a seconda di cosa è successo nella storia.

Questo è quanto! Adesso sai quello che serve per giocare il gioco e creare la tua storia di Hogwarts. Fai le tue Mosse, segui gli Obiettivi e divertiti!

E SE...

Qualcuno parla torppo, o troppo poco?

Di solito, si può risolvere domandando ai giocatori più taciturni qualcosa. "Cosa ne pensi di questo?" o "Cosa stai facendo tu in questo momento?". Sempre rivolgendovi a lui col nome della strega/mago, ovviamente!
Tieni a mente che qualche volta i giocatori "tranquilli" semplicemente amano rimanere a guardare la storia che si sviluppa. Non costringerli per forza a partecipare, solo ricordati di dargli le opportunità per farlo.
Se c'è qualcuno che parla troppo, fai domande un po' a tutti. Puoi chiedere anche cose tipo "Come appare la stanza?" o "Cosa sta facendo il fantasma in questo momento?". Il tuo compito è quello di descrivere il mondo, ma va benissimo anche passare il compito ai giocatori di tanto in tanto.

Tutti guardano me, ma io non so cosa dire?

Niente panico! Questo è uno di quei momenti dove usare una Mossa da Narratore. Introduci qualcosa di nuovo, come uno studente o una nuova stanza segreta. Fai succedere qualcosa di inaspettato. Oppure, fai una domanda e vedi come il personaggio principale reagisce.

Se la storia si arena, va bene dichiarare "Non sono sicuro di cosa debba succedere dopo". Puoi prenderti una breve pausa per pensarci, oppure potresti chiedere ai giocatori cosa loro pensino debba succedere dopo. Ricordati che si tratta di una storia collettiva!

Non riusciamo a risolvere tutti i Misteri?

Puoi concludere la storia senza aver depennato tutti i Misteri. Se i giocatori sono soddisfatti di come la storia si è conclusa, non devi preoccuparti delle domande senza risposta.

Se di contro i giocatori fanno presente i Misteri non risolti, forse la storia non è ancora conclusa! Si può continuare la sessione, o decidere di farne ancora una la prossima volta.

Se non si riesce, potete sempre chiedere ai giocatori come pensano che si possa rispondere alle domande dei Misteri, e inventarvi insieme delle risposte.

Non sappiamo cosa fa un incantesimo?

La lista degli INCANTESIMI include solo i nomi e il tipo di incantesimo. La cosa è voluta. Quando qualcuno lancia un incantesimo, deve descrivere l'effetto ottenuto. Fintanto che l'effetto sembra combaciare con il nome e tutti sono d'accordo, bene così.

Alcuni incantesimi nella lista hanno dei suggerimenti su come possano indurre o curare delle Condizioni, ma la maggior parte degli incantesimi "fa cose", come far levitare gli oggetti.

Ricordati che per lanciare un incantesimo i personaggi devono pronunciarlo e agitare la bacchetta!

Il mio gruppo non vuole usare tutte le regole?

Nessun problema! Puoi usare tutte o nessuna delle regole, come si preferisce. Se il gruppo vuole giocare senza Condizioni, allora niente Condizioni. Se non volete dover scrivere e segnare i Misteri, non chiedete sui Misteri. Sta a voi!

Non so qualcosa su Harry Potter, o qualcun'altro ne sa più di me?

Va bene. Questa è la storia del vostro gruppo, non di qualcun'altro. Sistemate le cose per la vostra storia. Non dovete per forza seguire i film o i libri alla lettera.

Se qualcuno vi corregge sull'ambientazione, assecondatelo - ma solo se ha senso per la vostra storia! Se qualcuno continua a correggere o fare questioni per ogni cosa, ricordategli che state creando insieme una storia originale. Anche i film hanno omesso o cambiato delle cose rispetto ai libri, ma sono lo stesso belli!

Se *davvero* avete bisogno di qualcosa, puoi sempre fermare un attimo la partita e cercare online.

Siamo alla Cermonia dell Smistamento e il Cappello deve cantare una filastrocca?

Allora canta la filastrocca.

MOSSE DEI GIOCATORI

MOSSE BASE

- **Affrontare un pericolo** (Prodezza)
- **Aiutare o intralciare qualcuno** (Lealtà)
- **Nascondersi e furtività** (Scaltrezza)
- **Ottenere quel che cerchi** (Prodezza o Scaltrezza)
- **Avvicinare una creatura magica** (Lealtà)
- **Ottenere conoscenza** (Sapienza)
- **Tirare** (Prodezza, Scaltrezza, Sapienza, Lealtà, o Magia)

MOSSE MAGICHE

- **Lanciare un incantesimo** (Magia)
- **Duellare** (Magia)
- **Creare una pozione** (Magia)
- **Usare un oggetto magico** (Magia)

PRINCIPI DEL NARRATORE

I Principi del Narratore sono linee guida che ti aiutano a comportarti come un Narratore. Seguile per fare in modo che la narrazione della storia proceda bene. Dovresti sempre...

- Essere un fan dei personaggi principali.
- Parlare alle streghe e ai maghi, non ai giocatori.
- Fare domande e costruire le risposte.
- Quando sei in dubbio, chiedi ai giocatori.
- Dare vita al mondo e ai personaggi che lo popolano.
- Fare le tue Mosse, ma non dichiararle apertamente.
- Pensare anche fuori dagli schemi.

PRINCÌPI DI HOGWARTS

I Princìpi di Hogwarts sono linee guida che aiutano a descrivere Hogwarts. Seguile per fare in modo che la storia sembri proprio di Hogwarts. Dovresti sempre...

- Accettare l'estro del momento.
- Descrivere il mondo con un senso di meraviglia e pericolo.
- Rendere le Minacce tangibili e le Conseguenze davvero serie.
- Rendere gli adulti molto saggi, sempre increduli e piuttosto inutili.
- Usare i libri e i film come punto di partenza, ma seguire poi la storia per come si evolve.

MOSSE DEL NARRATORE

Le Mosse del Narratore sono espedienti per raccontare il mondo. Puoi usarle quando vuoi. Quando fai una Mossa, non c'è bisogno di dichiararlo - descrivi solo cosa accade nella storia.

MOSSE GENERICHE

- **Falli dividere**
- **Falli riunire**
- **Cambia l'attegiamento di qualcuno verso i personaggi**
- **Metti a rischio qualcosa a cui tengono**
- **Mettili di fronte ad una decisione difficile**
- **Offri un'opportunità, con o senza un costo**
- **Fai ritrorcere loro contro un'azione fatta**
- **Fai una domanda**
- **Chiedi "Che cosa vuoi fare?"**

MOSSE DEL NARRATORE SUI PERSONAGGI

- **Assegna o togli Punti per la Casa**
- **Dagli del lavoro extra**
- **Rendi off-limits qualcosa**
- **Lancia un incantesimo sui personaggi**

MOSSE DELLA STORIA

- **Mostra indizi di una Minaccia in corso o da venire**
- **Introduci un nuovo personaggio, luogo o minaccia**

CONSEGUENZE SERIE

Quando si ottiene un 6- sul **tiro**, puoi giocare una **Conseguenza Seria**. Sono Mosse Speciali del Narratore che peggiorano la situazione di chi ha fatto il **tiro**. Non sei *costretto* a giocare una Conseguenza Seria per un tiro fallito, ma *devi* fare una qualche Mossa del Narratore.

- **Assegna una Condizione (Spaventato, Arrabbiato, Stressato, Geloso, Imbarazzato, Ferito, Iellato, Incosciente) adatta alla storia.**
- **Azione disciplinare (Sottrarre Punti, detenzione, revoca di privilegi, lettera ai genitori, sospensione, espulsione)**
- **Portagli via qualcosa**
- **Qualcuno a cui tengono si fa male**
- **Costringili in una situazione senza vie d'uscita**
- **Cambia l'atteggiamento di qualcuno in modo negativo verso loro**
- **Esporre un loro segreto**
- **Far vincere un loro rivale**

PUNTI ALLE CASE

Insegnanti, addetti, prefetti delle Case possono dare dei punti agli studenti per meriti. Possono anche toglierli quando vengono infrante regole.
Si possono dare o toglere...

5 punti per le trivialità come...

[+] Rispondendo correttamente a una domanda in classe.
[-] Non facendo attenzione in classe.

10 punti per cose minori come...

[+] Risposte argute o compiti svolti brillantemente.

[-] Arrivare tardi ad una lezione.

20 punti per cose degne di nota come...

[-] Disobbedire ad un insegnante.

[-] Farsi trovare ingiro o fuori dal letto negli orari di coprifuoco.

50 punti per cose importanti come...

[+] Salvare la vita di un altro studente.

[-] Mettere in pericolo un altro studente.

Nno fermarti a questa lista. Gli insegnanti possono dare o togliere punti alle Case per molti altri motivi.

USCIRE DALLA STORIA

Ci sono molti modi di uscire di scena per una strega o un mago giocanti. Non per forza fatali - o permanenti - ma rimuovono il personaggio dalla storia per il momento.

Quando si segnano tutte le Condizioni e si fallisce un tiro per uscire dalla storia, il proprio personaggio può essere espulso, cadere in coma, avere la memoria cancellata, diventare pazzo, essere mandato ad Azkaban, essere ucciso, o uscire di scena in altro modo. Le vicende della storia a quel punto decideranno il come.

Il giocatore dovrà creare una nuova strega/mago e introdursi nuovamente nel gioco!

Obiettivi del Gruppo

- Rappresentare un collegio di Magia
- Riempire le vite degli studenti di Mistero, Meraviglia, Oscurità e Speranza
- Gioca per Scoprire cosa Accade

ANNO

PERSONAGGI GIOCANTI

Nome	Casa	Anno
Nome	Casa	Anno
Nome	Casa	Anno
Nome	Casa	Anno
Nome	Casa	Anno
Nome	Casa	Anno

PUNTI DELLE CASE

Grifondoro	Tassorosso
Corvonero	Serpeverde

Punti dei Non Giocanti

1 250	2 275	3 300
4 325	5 350	6 375

Vincitore dell'Anno Scorso*

*Se hai iniziato la storia quest'anno, tira sulla tabella per il vincitore scorso.

MISTERI

PERSONAGGI DELLA STORIA

I Personaggi della Storia sono personaggi non giocanti impersonati dal Narratore. Quando viene introdotto un nuovo personaggio, scriverne il nome, il ruolo nella storia (es. "Rivale di Harry" o "Professore Rubacuori") e una caratteristica che li distingua ("nervoso", "voce profonda" ecc.).

Nome	Ruolo	Caratter.
Nome	Ruolo	Caratter.
Nome	Ruolo	Caratter.
Nome	Ruolo	Caratter.
Nome	Ruolo	Caratter.
Nome	Ruolo	Caratter.

MINACCE

Minaccia

Chi è coinvolto?

Cosa c'è in gioco?

Qual'è il prossimo passo della minaccia?

Minaccia

Chi è coinvolto?

Cosa c'è in gioco?

Qual'è il prossimo passo della minaccia?

Minaccia

Chi è coinvolto?

Cosa c'è in gioco?

Qual'è il prossimo passo della minaccia?

GUIDE DEL NARRATORE

Per **creare la tua strega o il tuo mago**, segui i passaggi di seguito. Puoi **tirare un d6** per ogni tabella per scegliere a caso, o scegliere l'opzione che desideri, o combinare le due cose.

1 DI CHE ANNO SEI?

La tua strega/mago può essere uno studente dal 1° al 7° anno, o anche un graduato come un membro del personale o un insegnante. I giocatori dovrebbero decidere insieme se essere dello stesso anno o in anni differenti.

2 COM'È IL TUO ASPETTO?

Carnagione		
1 Scura	2 Lentigginosa	3 Olivastra
4 Pallida	5 Rossastra	6 Abbronzata
Capelli		
1 Neri	2 Biondi	3 Castani
4 Coperti	5 Tinti	6 Rossi
Costituzione		
1 Atletico	2 Grande	3 Basso
4 Massiccio	5 Alto	6 Magro

3 BACCHETTA E ASPIRAZIONE?

La tua **aspirazione** è ciò che vuoi ottenere stando a Hogwarts.
Il legno di certe bacchette funziona meglio per streghe/maghi con certe aspirazioni. Puoi anche decidere com'è fatta la tua bacchetta.

Aspirazione/Legno *	
1 Successi – Acero	2 Conoscenza – Noce
3 Divertimento – Abete rosso	4 Amicizia – Cedro
5 Potere – Tasso	6 Status – Olmo

Aspetto		
1 Flessibile	2 Lunga	3 Ornata
4 Semplicce	5 Seconda mano	6 Corta
Cuore		
1-2 Drago	3-4 Fenice	5-6 Unicorno

**Se vuoi più spunti sul tipo di legno consulta l'Appendice I*

4 LA TUA ASCENDENZA?

1-2	Babbano	(Inizi con 1 Incatesimo e 3 Esperienza)
3-4	Mezzosangue	(Inizi con 2 Incatesimi e 2 Esperienza)
5-6	Sangue puro	(Inizi con 3 Incatesimi e 1 Esperienza)

Segna la tua esperienza iniziale sulla **Scheda del Personaggio**.

5 LA MATERIA CHE PREFERISCI?

Scegli **UNA** materia preferita.

Gli studenti del **1° e 2° Anno** scelgono le materie dalla lista delle **Lezioni Regolari**. Studenti dal **3° al 7° Anno** possono scegliere tra le **Lezioni Regolari** e quelle **Opzionali**.
Tira 2d6. Il primo risultato è tra **Regolari** ed **Opzionali**, il secondo è la **materia**.

1-3 Lezioni Regolari	
1 Incantesimi / Volo	2 Difesa Contro le Arti Oscure
3 Erbologia	4 Storia della Magia
5 Pozioni / Astronomia	6 Trasfigurazione
4-6 Lezioni Opzionali	
1 Aritmanzia	2 Rune Antiche
3 Cura delle Creature Magiche	4 Divinazione
5 Babbanologia	6 Quidditch

6 CHE INCANTESIMI CONOSCI?

Gira la tua **Scheda Personaggio** dal lato degli incantesimi e guarda gli incantesimi del tuo anno. Scegli **1 incantesimo** dalla lista se sei **Babbano**, **2** se sei **Mezzosangue**, **3** se sei **Sangue puro**.

Conosci tutti gli incantesimi degli anni che hai già frequentato (i secondini conoscono tutti gli incantesimi del 1° anno, ecc.).

I graduati conoscono tutti gli incantesimi.

7 QUALI SONO I TUOI TRATTI?

Assegna il seguente set di 5 valori ai 5 Tratti (Prodezza, Scaltrezza, Lealtà, Sapienza, Magia):

-1, 0, +1, +1, +2

8 IL TUO NOME?

Scegli un **nome** e un **cognome**. Se non sai cosa scegliere, usa i suggerimenti qui sotto.

Opzionale: Prendi un foglietto, piegalo a metà, scrivici sopra il tuo nome e cognome e poi appoggialo a cavalletto davanti a te.

NOMI BABBANI

Ahmad, Arthur, Aurora, Chiwetel, Cormac, Daniel, Dev, Dimitrios, Eleni, Emma, Fatima, Gabriela, Genevieve, James, Jing, Joanne, Lorenzo, Maggie, Nnedi, Pablo, Penelope, Richard, Riya, Rupert, Scarlett, Sean, Susan, Terry, Wei, Zoe

NOMI DA MAGO

Alecto, Andromeda, Arabella, Argus, Ariana, Arsenius, Augusta, Cuthbert, Dedalus, Eldred, Elphias, Emeric, Emmeline, Filius, Griselda, Helena, Imelda, Ludo, Mafalda, Merope, Newt, Phyllida, Rodolphus, Rolanda, Septima, Silvanus, Sybill, Thorfinn, Wilbert, Wilhelmina

COGNOMI

Adebayo, Ali, Bagshot, Chowdhry, Davies, Diaz, Dubois, Finnigan, Goldstein, Grint, Johnson, Kazinsky, Khan, Leung, Macmillan, Mwangi, Ogden, Okafor, Patel, Quinn, Radcliffe, Santos, Schmidt, Spinnet, Tarkowski, Thomas, Valentini, Warren, Watson, Wong

9 HAI UN ANIMALE? (OPZIONALE)

1-2	Gufo**	(Può portare o ricevere posta)
3-4	Ratto**	(Non può portare o ricevere posta)
5-6	Gatto**	(Non vuole portare o ricevere posta)

*** Si possono scegliere degli animali equivalenti (V. Appendice I)*

CREA LA TUA STREGA/MAGO I
CREA LA TUA STREGA/MAGO I

10 IN CHE CASA SEI?

Se stai giocando uno studente del **1° anno** che ancora deve iniziare le lezioni, **FERMATI**. Aspetta fino alla **Cerimonia di Smistamento** prima di tirare il dado e scegliere.

Altrimenti, per scoprire la tua Casa **tira un d6**. Se escono 5 o 6, ritira fino ad ottenere da 1 a 4.
Puoi **scegliere** tra la Casa che hai tirato e quella che più si addice al tuo **Tratto** migliore. Se il tuo Tratto migliore è **Magia**, invece di 1d6 **tira 2d6** e scegli tra i due risultati.

1 Grifondoro (+1 a Prodezza)	**2** Tassorosso (+1 a Lealtà)
3 Corvonero (+1 a Sapienza)	**4** Serpeverde(+1 a Scaltrezza)
5 [Ritira]	**6** [Ritira]

Quando hai scelto la Casa, **aggiungi il +1** al Tratto corrispondente.

11 CHI SONO I TUOI AMICI?

Se devi ancora scegliere una Casa, salta questo passaggio. Altrimenti, **tira 2d6** per scegliere **2 domande** dalla lista della tua Casa. Se tutto il gruppo è nella stessa Casa, puoi scegliere le domanda da qualsiasi Casa. Quando hai le domande, fai il giro di tutti nel gruppo **3 volte**:

- **La prima volta**, presenta la tua strega/ mago al gruppo.
- **La seconda volta**, chiedi al gruppo una delle tue domande. Scrivi il nome del personaggio che risponde nella tua lista degli **Amici & Rivali** nella tua Scheda Personaggio.
- **La terza volta**, chiedi al gruppo la seconda domanda. Scrivi come prima il nome di chi risponde.

Dovresti avere uno spazio vuoto nella lista. Lo puoi riempire alla fine della prima sessione.

Grifondoro

1 Per chi di voi mi sono messo in mezzo quando degli studenti più grandi volevano attaccar briga? (Amico)

2 Con chi di voi ho condiviso una punizione per essere andati contro un professore dispotico? (Amico)

3 Chi di voi è il mio miglior compagno nella squadra di Quidditch? (Amico)

4 Chi di voi è la persona a cui mi rivolgo sempre quando ho bisogno di trovare qualcosa in biblioteca? (Amico)

5 Chi di voi ha il mio stesso ruolo nella squadra di Quidditch della propria Casa? (Rivale)

6 Chi di voi ho sfidato a duello per aver insultato un mio amico? (Rivale)

Corvonero

1 Chi di voi è rimasto sveglio fino a dopo mezzanotte per studiare per un esame di Storia della Magia? (Amico)

2 A chi di voi faccio sempre copiare i miei appunti delle lezioni di Incantesimi? (Amico)

3 Chi di voi condivide la mia eccentrica ossessione per una creatura magica? (Amico)

4 Con chi di voi vado di solito in biblioteca quando devo cercare qualcosa che non so? (Amico)

5 Con chi di voi ho un conto in sospeso per essere andato meglio di me nella mia materia preferita? (Rivale)

6 Con chi di voi me la sono presa perchè aveva imbrogliato per evitare un compito assegnato? (Rivale)

Tassorosso

1 Chi di voi ho aiutato una volta a cercare il proprio animale? (Amico)

2 Chi di voi è sgattaiolato insieme con me nelle cucine prima del cenone di Halloween? (Amico)

3 A chi di voi piace passare i pomeriggi insieme a me nella serra? (Amico)

4 Chi di voi era seduto con me al primo viaggio sull' Hogwarts Express? (Amico)

5 Con chi di voi sono finito a litigare dopo che aveva insultato il mio animale? (Rivale)

6 Chi di voi non sopporto perchè passa troppo tempo insieme al mio miglior amico? (Rivale)

Serpeverde

1 Chi di voi ha scoperto una stanza nascosta nel castello con me? (Amico)

2 Chi di voi è in debito con me per averlo coperto quando è uscito di nascosto dopo il coprifuoco? (Amico)

3 Chi di voi siede sempre con me a pranzo? (Amico)

4 La famiglia di chi tra voi è amica della mia famiglia da generazioni? (Amico)

5 Chi di voi io penso sia un grande sbruffone? (Rivale)

6 Chi di voi ha pubblicamente messo in dubbio le mie capacità atletiche o accademiche? (Rivale)

12 QUAL'È IL TUO PATRONUS?

Per scoprire il tuo patronus, **tira 2d6.** il **primo** risultato è per il tipo di animale, il **secondo** per il patronus della tua strega/mago.

Puoi scegliere il tuo patronus all'inizio della storia, ma potrai lanciare l'incantesimo patronus solo quando lo imparerai, di solito al 5° Anno. Altrimenti puoi aspettare a sceglierlo quando imparerai l'incantesimo.

1 UCCELLI DA PREDA		
1 Albatros	**2** Aquila	**3** Falco
4 Astore	**5** Airone	**6** Falco Pescatore
2 ALTRI UCCELLI		
1 Merlo	**2** Corvo	**3** Colibrì
4 Fagiano	**5** Pettirosso	**6** Poiana
3 CARNIVORI		
1 Tasso	**2** Orso	**3** Porcospino
4 Leone	**5** Serpente	**6** Lupo
4 ERBIVORI / ALTRO		
1 Oritteropo	**2** Cervo	**3** Cinghiale
4 Topo	**5** Salmone	**6** Scoiattolo
5 ANIMALI DOMESTICI		
1 Gatto	**2** Cane	**3** Cavallo
4 Coniglio	**5** Ratto	**6** Cigno
6 ANIMALI RARI		
1 Drago	**2** Ippogrifo	**3** Gufo
4 Fenice	**5** Unicorno	**6** Cavallo Alato

TUTTO PRONTO!

Consegna questa scheda al Narratore e preparati ad iniziare la tua Storia di Hogwarts!

CREA LA TUA STREGA/MAGO II
CREA LA TUA STREGA/MAGO II

Nome

Aspetto

Carnagione | Capelli | Costituzione

Bacchetta

Aspetto | Cuore | Legno

Casa | Anno | Ascendenza | Aspirazione | Patronus

TRATTI

- **PRODEZZA**
  - Affrontare un Pericolo
  - Ottenere Quel che Cerchi
- **SCALTREZZA**
  - Nascondersi e Furtività
  - Ottenere Quel che Cerchi
- **SAPIENZA**
  - Ottenere Conoscenza
- **LEALTÀ**
  - Aiutare o Intralciare Qualcuno
  - Avvicinare una Creatura Magica
- **MAGIA**
  - Lanciare un incanto / Duellare
  - Creare una Pozione
  - Usare un Oggetto Magico

AMICI E RIVALI

Amico

Amico

Rivale

Quando qualcuno è tuo Amico o Rivale, puoi **aggiungere +1** ad un tiro per aiutarlo o per intralciarlo. Puoi essere Amico o Rivale con altri giocatori o con personaggi non giocanti. Puoi aggiungere o togliere un Amico o Rivale dalla lista solo alla fine di una sessione.
Puoi avere fino a 2 Amici e 1 Rivale alla volta.

ANIMALE

Specie | Nome

Quando passi del tempo con il tuo animale, puoi cambiare una Condizione segnata in un'altra.

CONDIZIONI

- ○ Spaventato (-2 alla **Prodezza** finchè non eviti qualcosa di difficile)
- ○ Arrabbiato (-2 a **Scaltrezza** finchè non fai male a qualcuno o rompi q.lcosa)
- ○ Stressato (-2 a **Sapienza** finchè non ferisci a parole qualcuno)
- ○ Geloso (-2 a **Lealtà** finchè non tradisci un amico)
- ○ Imbarazzato (-2 a **Magia** finchè non prendi un commento nel modo sbagliato)
- ○ Ferito (-1 a **tutti i Tratti** fin quando non guarito con medicina o magia)
- ○ Iellato (-1 **ad un Tratto** a scelta del Narratore fino a quando curato)
- ○ Incosciente (impossibilitato ad agire fin quando non rinviene, evitabile passando ad altra Condizione)

Puoi pulire la condizione **Spaventato, Arrabbiato, Stressato, Geloso** o **Imbarazzato** di qualcun'altro confortandolo o supportandolo. Le condizioni **Ferito, Iellato** o **Incosciente** possono sempre essere pulite nell'ala dell'ospedale.

Quando tutte e 8 le Condizioni sono segnate, **tira sommando il tuo Tratto migliore** per vedere se esci dalla storia.

Con 10+, torni indietro con tutte le Condizioni pulite.

Con 7-9 , torni indietro con solo Incosciente pulito.

Con 6- , esci dalla storia. Devi creare una nuova strega/mago.

Se torni indietro, avrai una cicatrice mentale o fisica permanente. Scrivila qui:

Cicatrici

MATERIA PREFERITA

Puoi aggiungere +1 a tutti i **tiri di dado** relativi alla tua Materia Preferita.

FORTUNA

☆ ☆ ☆

Quando vuoi fare qualcosa che normalmente non puoi fare, o cambiare un tiro in un 10+, puoi segnare un **punto Fortuna** per farlo. Riguadagni tutti i tuoi punti Fortuna quando **completi un anno scolastico**.

ESPERIENZA

◇ ◇ ◇ ◇

Quando **fallisci un tiro**, segna **un punto Esperienza**. Quando prendi 4 punti Esperienza, puoi prendere **un Avanzamento**! Dopodichè cancella i punti Esperienza segnati.

AVANZAMENTO

Quando hai guadagnato **4 punti Esperienza** o quando hai completato **un Anno Scolastico**, puoi prendere uno dei seguenti Avanzamenti:

- ☐ ☐ **Aumenta un tratto di +1.** Puoi farlo al massimo 2 volte. Nessun tratto può superare il +3.
- ☐ **Scegli una seconda Materia Preferita.** Puoi farlo solo una volta.
- ∞ **Impari un nuovo incantesimo** del tuo anno. Puoi farlo quante volte vuoi.
- ∞ **Guadagni un oggetto magico**. Puoi farlo quante volte vuoi.
- ∞ **Riguadagni un punto fortuna usato**. Puoi farlo quante volte vuoi.

OGGETTI MAGICI

1° ANNO

- Alohomora – Apre porte o lucchetti
- Calvorio – Maleficio che fa perdere i capelli
- Colovaria – Incanto cambia-colore
- Diminuendo – Incanto riducente
- Finite Incantatem – Contro-incantesimo
- Flipendo – Incanto di contraccolpo
- Locomotor Mortis – Incanto delle Pastoie (blocca-gambe)
- Lumos – Incanto illumina-bacchetta
- Periculum – Raffica scintille rosse
- Petrificus Totalus – Pietrificazione
- Slugulus Eructo (Mangia Lumache) – Vomita lumache
- Gommosus – Incanto ammorbidente
- Tergeo – Pulisce le macchie
- Ventus – Forte folata di vento
- Wingardium Leviosa – Levitazione
- Pozione Tartagliante
- Pozione Calmante
- Pozione per la Tosse
- Pozione Restringente

2° ANNO

- Epoximizza – Incanto Adesione Perman.
- Expelliarmus – Incanto di Disarmo
- Flagrate – Scrittura con bacchetta
- Fumos – Cortina fumogena
- Incendio – Fiamme dalla bacchetta
- Mucus ad Nauseam – Malocchio delle caccole
- Obscuro – Incanto bendaggio occhi
- Protego – Protezione di una persona
- Reparo – Ripara oggetti rotti
- Rictusempra – Respinge avversario (e fa solletico)
- Serpensortia – Incanto evoca serpente
- Steleus – Fattura degli starnuti
- Titillando – Fattura solleticante
- Pozione Invecchiante
- Pozione d Abbellimento
- Soluzione Singhiozzante (Pozione)
- Elisir di Mandragola – Pozione attenua-dolori
- Essenza di Purvincolo – Pozione guarisci ferite lievi

3° ANNO

- Anteoculatia – Cresce corna di cervo
- Colloshoo – Fattura Incollarapida
- Engorgio – Fattura Ingrandente
- Ferula – Bendaggio ferita
- Herbivicus – Crescita rapida piante
- Illegibilus – Incanto confondi-testo
- Impervius – Incanto impermeabilità
- Languelingua – Sbaglia-parole
- Orchideous – Evoca fiori
- Prior Incantatio – Scopri ultimo incantesimo
- Reparifarge – Annulla incant. trasfigurazione
- Riddikulus – Difesa dai mollicci
- Tarantallegra – Fattura della danza
- Pozione Sgonfiotto
- Pozione Peperita – Cura raffreddore
- Pozione Amichevole
- Distillato Soporifero (Pozione)
- Pozione Dilatante

4° ANNO

- Accio – Incanto di Appello
- Avis – Evoca uccelli
- Densaugeo – Fattura Allunga Denti
- Depulso – Incanto di esilio/respingente
- Diffindo – Incanto tagliuzzante
- Episkendo – Incanto cura ferite
- Furunculus – Fattura bolle e foruncoli
- Impedimenta – Fattura ostacolante
- Incarceramus – Lega avversario
- Locomotor Wibbly – Fattura Gambemolli
- Quietus – Incanto silenziatore
- Reducto – Polverizza oggetti
- Sonorus – Incanto Amplificatore
- Stupeficium – Schiantesimo stordente
- Pasta Tolipan – Antiacne (Pozione)
- Pozione Attraversa Fiamme
- Pozione Lassativa
- Pozione Rinvigorente

5° ANNO

- Anapneo – Evita soffocamento
- Cistem Aperio – Apre scatole e bauli
- Cantis – Fattura canora
- Colloportus – Incanto sigillante
- Evanesco – Incanto evanescente
- Expecto Patronum – Incanto Patronus*
- Oppugno – Fa attaccare animali o creature magiche
- Protego Totalum – Protezione ad area
- Relascio – Opposto di Accio
- Repello Babbanum – Respingi babbani
- Silencio – Incanto ammutolente
- Specialis Revelio – Rivela natura di un oggetto
- Vulnera Sanentur – Cura qualunque ferita magica
- Amortentia – Filtro d'amore (Pozione)
- Pozione Confondente
- Essenza di Dittamo – Cura ferite (Poz.)
- Antidoto alle Pozioni d'Amore (Pozione)
- Pozione Aguzzaingegno

6° ANNO

- Aguamenti – Evoca acqua
- Materializzo – Teletrasporto**
- Bombarda – Schianta e abbatte
- Confundo – Incanto di confusione
- Deprimo – Comprime e crea buche
- Ebublio – Intrappola-bolla
- Emendo – Aggiusta-ossa
- Geminio – Maleficio della duplicazione
- Langlock – Fattura lega-lingua
- Melofors – Fattura testa-in-zucca
- Muffliato – Incanto tappa-orecchie
- Pullus – Tramuta in pollo/oca
- Revelio – Rivela invisibile o camuffato
- Distillato della Morte Vivente (Poz.)
- Gas Strozzante (Pozione)
- Soluzione Corroborante (Pozione)
- Veritaserum – Pozione di verità
- Antidoto Veritaserum (Pozione)

7° ANNO

- Baubillious – Evoca fulmine
- Confringo – Incanto Esplosivo
- Duro – Incanto indurente
- Fianto Duri – Aumenta protezione dagli incantesimi
- Homenum Revelio – Rivela umani
- Legillimens – Lettura della mente
- Levicorpus – Solleva e blocca persona
- Mutatio – Muta forma
- Obliviate – Incanto cancella memoria
- Passaporta – Crea oggetto-portale***
- Diminuendo – Fattura diminuente
- Vermiculus – Trasforma in sciame di vermi
- Pozione Rimpolpasangue
- Elisir dell'Euforia (Pozione)
- Felix Felicis – Pozione di fortuna
- Pozione Obliviosa
- Pozione Polisucco – Trasformante
- Skele-Gro – Pozione ricresci-ossa

MALEDIZIONI SENZA PERDONO

Le **Maledizioni Senza Perdono** non possono eesere imparate a inizio anno, prese con un Avanzamento, completando un anno scolatico, o in classe.

Quando si lancia una Maledizione Senza Perdono, il Narratore può decidere una Conseguenza Seria nei tuoi confronti come risultato.

- Avada Kedavra - L'Anatema che Uccide
- Crucio - Maledizione della Tortura
- Imperio - Maledizione del Comando

INCANTI E CONDIZIONI

Un **incantesimo di guarigione** può cancellare le Condizioni **Ferito**, **Iellato** o **Incosciente**, se l'effetto è in grado di risolvere la causa della Condizione.

Un **incantesimo di difesa** può evitare di ricevere una Condizione, se l'effetto è in grado di bloccare la causa della Condizione.

Una **Fattura** causa la Condizione **Iellato**, oltre all'effetto dell'incantesimo.

Un **Maleficio** può causare le Condizioni **Ferito** o **Incosciente**, oltre all'effetto dell'incantesimo.

IMPARARE INCANTESIMI

Puoi **imparare un incantesimo** a lezione, da un mentore, un libro o anche da un altro studente. Se uno studente vuole insegnarti un incantesimo, deve **tirare sotto Aiutare**.

Non devi mai tirare per imparare un incantesimo o una pozione, a meno che l'informazione su come lanciarlo/crearla sia in qualche modo segreta.

Impari immediatamente qualunque incantesimo insegnato a lezione, anche se il tuo primo tentativo di lancio può sempre essere un fiasco.

- LEGENDA -

- Incanto
- Guarigione
- Maleficio
- Fattura
- Difesa
- Pozione
- Trasfigurazione
- Malediz. Senza Perdono

*Quando impari l'incantesimo Patronus, scegli il tuo Patronus dalla scheda per la creazione personaggio.

**Bisogna passare un test e ricevere una licenza dal Ministero della Magia per materializzarsi.

***Creare una passaporta richiede un permesso da parte del Ministero della Magia.

MOSSE BASE

AFFRONTARE UN PERICOLO

Quando affronti un pericolo, fisico o meno, **tira i dadi** + **Prodezza**.

Con un 10+, scegli tra:

- Resisti e nessuno si fa male.
- Non vieni ferito, e riesci a danneggiare la minaccia.

Con un 7-9, scegli tra:

- Danneggi la minaccia, ma vieni danneggiato anche tu.
- Non riesci ad agire, ma la minaccia passa senza conseguenze.
- Fuggi, ma senza **Conseguenze Serie**.
- Eviti **Conseguenze Serie**, ma qualcun'altro le subisce.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. Non sei riuscito ad affrontare il pericolo, e il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come risultato.

OTTENERE CONOSCENZA

Quando vuoi ottenere informazioni

... su di una persona, oggetto, situazione o luogo,

... da una conversazione, un libro, un giornale, o altri documenti,

... o dalla tua stessa memoria, **tira i dadi** + **Sapienza**

Con un 10+, ottieni la conoscenza che cerchi. Puoi porre una domanda al Narratore che dovrà dare una risposta veritiera. Puoi chiedere:

- Cos'è che non è quello che sembra?
- Dov'è la cosa che sto cercando?
- Qual'è la storia di questo?
- Come posso utilizzarlo?
- Dicono la verità?
- Cos'è che vogliono veramente?
- Cosa ricordo di questo?

Con un 7-9, ottieni parte della conoscenza che cerchi. Puoi porre una domanda al Narratore. Dovrà dirti la verità, ma non è tenuto a dirla per intero.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. Non sei certo di aver ottenuto le informazioni che cercavi. Puoi porre al Narratore una domanda, ma non è tenuto a dare una risposta completa e nemmeno veritiera. Il Narratore potrebbe anche enunciare una Conseguenza Seria come risultato.

NASCONDERSI E FURTIVITÀ

Quando cerchi di nasconderti o di nascondere qualcosa, quando cerchi di muoverti senza farti vedere, o di fare qualcosa di furtivo, **tira i dadi** + **Scaltrezza**.

Con un 10+, riesci senza farti scoprire.

Con un 7-9, scegli tra:

- Qualcuno o qualcosa sta cercando te o quello che nascondi.
- Qualcuno o qualcosa sa che ci sei o hai nascosto qualcosa, ma non sa dove.
- Ti lasci dietro qualche traccia o prova.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. Tu o quello che stai nascondendo venite scoperti, e il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come ulteriore risultato.

OTTENERE QUEL CHE CERCHI

Quando vuoi ottenere un oggetto o vuoi persuadere qualcuno a fare o pensare qualcosa, cerchi di ottenerlo con

...onestà, contrattazione, carisma o umiltà, **tira i dadi** + **Prodezza**.

...sotterfugi, barando, mentendo o rubando, **tira i dadi** + **Scaltrezza**.

Con un 10+, ottieni ciò che volevi, senza problemi.

Con un 7-9, ottieni ciò che volevi, ma (scegli uno)...

- La persona da cui lo hai ottenuto diventa sospettosa.
- Devi fare una promessa o dare qualcosa in cambio.
- La persona da cui lo hai ottenuto cambia attitudine verso di te.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. Non riesci ad ottenere quello che vuoi, e il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come risultato.

AIUTARE O INTRALCIARE QUALCUNO

Quando assisti, difendi o aiuti in qualche modo qualcuno, o quando interferisci, ti metti di mezzo o ti opponi in qualche modo a qualcuno, **tira i dadi** + **Lealtà**. Se la persona è **Amico** o **Rivale**, puoi aggiungere +**1**.

VERSO GLI ALTRI PERSONAGGI GIOCANTI

Con un 10+, scegli tra:

- Dai un +/-1 al suo tiro.
- Riesci ad evitare che riceva una Condizione.
- Gli offri 1 Punto Esperienza per fermare la sua mossa.

Con un 7-9, Scegli una delle opzioni qui sopra, ma di contro ricevi una Condizione come risultato dei tuoi sforzi.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. Non sei riuscito ad aiutare o intralciare, e il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come risultato.

VERSO I PERSONAGGI NON GIOCANTI

Con un 10+, li aiuti o intralci come vuoi.

Con un 7-9, li aiuti o intralci, ma (scegli uno)...

- Ricevi una Condizione nel farlo.
- Ricevono un danno nel farlo.
- Se la prendono con te per averlo fatto.
- Sospettano delle tue motivazioni.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. Non sei riuscito ad aiutare o intralciare, e il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come risultato.

TIRARE

Quando devi fare qualcosa che ha una possibilità di fallire, e non è applicabile a *nessuna* altra mossa, puoi sempre **tirare i dadi** + **uno dei Tratti**. Usa il Tratto più appropriato a quel che fai.

Con un 10+ ci riesci senza problemi. Uau!

Con un 7-9 ce la fai, ma ad un costo.

Con un 6- non ci riesci e il Narratore dice come le cose sono andate storte, ma in cambio prendi un Punto Esperienza.

MOSSE BASE

MOSSE MAGICHE

LANCIARE UN INCANTESIMO

Quando **lanci un incantesimo** che conosci, pronuncia la formula e agita la bacchetta, poi **tira i dadi** + **Magia**. Se **non conosci** l'incantesimo, non dici la formula o agiti la bacchetta, devi **segnare un Punto Fortuna**, e poi **tirare i dadi** + **Magia**.
Se non c'è il rischio di fallire, non hai bisogno di tirare per lanciare un incantesimo. In generale, puoi **sempre** lanciare un incantesimo di **due anni indietro** rispetto al tuo, a meno che non ti trovi sotto stress.

Con un 10+ , lanci l'incatesimo nel modo voluto.

Con un 7-9 , lanci l'incantesimo, ma (scegli uno)...

- L'effetto non è efficace o potente come dovrebbe.
- L'effetto non dura quanto dovrebbe.
- Attiri attenzioni indesiderate.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. Non riesci a lanciare l'incantesimo, e il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come risultato.

CREARE UNA POZIONE

Quando mescoli, mesci o comunque prepari una pozione che conosci, **tira i dadi** + **Magia**. Devi avere gli ingredienti appropriati, un modo per mescolarli, e una bacchetta. Quando prepari una pozione che **non conosci**, devi segnare un Punto Fortunam e poi **tirare i dadi** + **Magia**.

Con un 10+ , crei correttamente la pozione voluta.

Con un 7-9 , crei la pozione, ma (scegli uno)...

- Ha qualche effetto secondario non voluto.
- Il processo va così così e tu ottieni una Condizione.
- Per sbaglio crei una pozione differente (il Narratore ti dirà di quale pozione si tratta).

con un 6-, segnati un Punto Esperienza. Non riesci a creare la pozione con successo, e il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come risultato.

USARE UN OGGETTO MAGICO

Quando usi un oggetto magico, **tira i dadi** + **Magia**.

Con un 10+, l'oggetto funziona esattamente come dovrebbe e lo puoi usare come vuoi.

Con un 7-9 , scegli tra:

- L'oggetto si comporta in maniera inaspettata, ma utile.
- L'effetto dell'oggetto non è efficace o potente come dovrebbe.
- L'oggetto funziona come dovrebbe, ma ottieni una Condizione come risultato.
- L'oggetto funziona ma si rompe nell'utilizzarlo.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. L'oggetto magico non funziona come dovrebbe, e il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come risultato.

AVVICINARE UNA CREATURA MAGICA

Quando cerchi di ammansire, aiutare, ricevere aiuto o interagire con una creatura magica, **tira i dadi** + **Lealtà**.

Con un 10+ , la creatura risponde come desideri.

Con un 7-9 , scegli tra:

- La creatura risponde come desideri, ma ottieni una Condizione nel tentativo.
- La creatura risponde come desideri, ma attiri attenzioni indesiderate.
- La creatura non risponde come voluto, ma fa qualcos'altro di utile.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. La creatura si imbizzarrisce, e il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come risultato.

DUELLI

Quando ti trovi in un duello tra maghi, **tira i dadi** + **Magia** ma utilizza queste opzioni:

Con un 10+ , il tuo incantesimo va a segno mentre quello dell'avversario va a vuoto!

Con un 7-9 , scegli tra:

- I vostri incantesimi collidono a mezz'aria!
- Il tuo incantesimo fallisce, ma anche quello dell'avversario!
- Entrambi gli incantesimi vanno a segno!

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. Il tuo incantesimo va a vuoto, e quello dell'avversario va a segno! il Narratore potrebbe enunciare una Conseguenza Seria come risultato.
Se si sta lanciando un incantesimo di guarigione o difensivo, considerare un "a segno" come un bloccaggio o un successo. Il duello termina quando uno degli sfidanti si arrende o non sono più in grado di lanciare incantesimi.

SE STAI DUELLANDO CON UN'ALTRO PERSONAGGIO GIOCANTE...

Prima, **tirate entrambi i dadi** + **Prodezza**. La strega/mago con il punteggio più alto ha il primo turno.
Nel tuo turno, entrambe le streghe/maghi agitano la bacchetta e pronunciano l'incantesimo. Quindi, solo chi è in turno **tira i dadi** + **Magia**. Usa le opzioni qui sopra per decidere il risultato, quindi si passa al turno della strega/mago avversari.

MOSSE MAGICHE

LE REGOLE

Il **Quidditch** si gioca tra due squadre di 7 streghe/maghi che volano a cavallo delle loro scope.

Ci sono 4 palle:

- **1 Pluffa**, una grossa palla di cuoio che ogni squadra cercherà di tirare nella porta avversaria per segnare, ottenendo 10 punti per ogni goal.
- **2 Bolidi**, piccole palle di ferro incantate per inseguire e disarcionare i giocatori di Quidditch.
- **1 Boccino d'Oro**, una pallina minuscola con ali dorate incantata per volare velocissima in giro per il campo. Prendere il Boccino termina la partita e fa guadagnare 150 punti alla squadra che ci riesce.

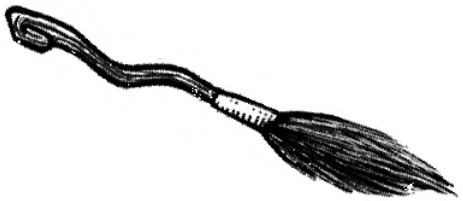
E ci sono 7 giocatori in una squadra:

- **3 Cacciatori**, che tentano di infilare la Pluffa nella porta avversaria per guadagnare 10 punti.
- **1 Portiere**, che difende le porte.
- **2 Battitori**, dotati di apposite mazze, che tengono lontani i Bolidi dai propri compagni e cercano di mandarli contro gli avversari.
- **1 Cercatore**, che deve individuare e afferrare il Boccino d'Oro, terminando la partita e guadagnando alla propria squadra 150 punti.

Una partita va giocata in un campo da Quidditch, con due set di 3 pali con porta a ogni estremità. Il campo di forma ovale è solitamente circondato dagli spalti.

Ogni Casa ha la propria squadra di Quidditch, e a turno ciascuna tiene una partita contro ognuna delle altre squadre durante l'anno scolastico, alla fine del quale verrà assegnata la Coppa Quidditch alla Casa che ha totalizzato più punti durante le partite dell'anno. Vincere una partita di Quidditch fa anche guadagnare alla propria Casa 50 punti attraverso la Coppa delle Case.

Ricorda, parecchie cose succedono durante una partita di Quidditch, al di là del Quidditch stesso! Potresti tentare di risolvere uno dei Misteri tra gli spalti, o pareggiare dei conti mentre sei in campo. Puoi fare quello che vuoi e tentare qualunque normale Mossa che faresti nel resto del gioco.



MOSSE DI QUIDDITCH

GIOCARE UNA PARTITA DI QUIDDITCH

Quando giochi una **partita di Quidditch**, scegli uno dei seguenti ruoli: **Battitore, Cacciatore, Portiere, Cercatore, Cronista** o **Tifoso**.

Il Narratore sceglie un giocatore per iniziare il **controllo** della partita dandogli questa scheda. Quando hai il controllo, sei tu a dover descrivere come si svolge la partita.
Gioca le fasi fino a quando la tua squadra non sta per fare una mossa rischiosa, quindi **tira i dadi**...

+ **Prodezza** se la tua squadra sta giocando spavaldamente.
+ **Scaltrezza** se la tua squadra sta giocando sporco.
+ **Sapienza** se la tua squadra sta giocando con tattica.
+ **Lealtà** se sta facendo un ottimo gioco di squadra.

Con un 10+, mantieni il controllo della partita e la squadra segna 10 punti!

Con un 7-9, nessuna squadra segna e passi il controllo partita e questa scheda alla persona alla tua sinistra. Non segnate perchè (scegli uno)...

- Qualcuno della squadra sbaglia un lancio o una presa!
- Qualcuno della squadra è colpito da un Bolide!
- Il gioco di squadra non funziona come dovrebbe!
- La squadra avversaria fa una giocata sporca!

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza e passa il controllo partita e questa scheda alla persona alla tua sinistra. La tua squadra non segna, e il Narratore descrive come l'altra squadra segna 10 punti. Potrebbe anche enunciare una Conseguenza Seria come risultato della mossa.

PRENDERE IL BOCCINO D'ORO

Ad un certo punto della partita il Narratore annuncerà che è stato avvistato il Boccino d'Oro. Se hai il controllo della partita, il Cercatore della tua squadra può tentare di prendere il **Boccino d'Oro**.

Descrivi insieme con chi interpreta il Cercatore le azioni dell'incontro fino a quando non sta per afferrare il Boccino, quindi **tira i dadi**...

+ **Prodezza** se il Cercatore tenta una manovra spericolata per prenderlo.
+ **Scaltrezza** se la tua squadra cerca di sabotare l'altro Cercatore.
+ **Sapienza** se la tua squadra supera in astuzia l'altro Cercatore.
+ **Lealtà** se un compagno di squadra aiuta il tuo Cercatore nel prenderlo.

Con un 10+, ci riesci! La tua squadra si appropria del Boccino d'Oro e termina la partita ottenendo 150 punti.

Con un 7-9, la tua squadra non riesce a prendere il Boccino, ma nemmeno gli avversari. Passa il controllo della partita e questa scheda alla persona alla tua sinistra.

Con un 6-, segnati un Punto Esperienza. La tua squadra manca il Boccino che invece viene preso dalla squadra avversaria che ottiene 150 punti. Il Narratore potrebbe decidere di enunciare una Conseguenza Seria come risultato dell'azione.

GIOCO CORRENTE

Squadra	Punteggio

STAGIONE

Grifondoro vs Tassorosso	
Serpeverde vs Tassorosso	
Grifondoro vs Corvonero	
Corvonero vs Serpeverde	
Serpeverde vs Grifondoro	
Tassorosso vs Corvonero	

PUNTEGGI TOTALI

GRIFONDORO	
TASSOROSSO	
CORVONERO	
SERPEVERDE	

Vincitore dell'Ultimo Anno*

*se iniziate la storia quest'anno, tirate sulla tabella delle Case per scegliere il vincitore.

OGGETTI MAGICI

- **Piuma a Risposta Automatica** - Scrive da sola le risposte corrette, usata per imbrogliare.
- **Bezoar** - Pietra dallo stomaco di una capra. Cura quasi tutti i veleni.
- **Manico di Scopa** - Mezzo di trasporto e per giocare a Quidditch. Cavalcarlo per volare.
- **Calderone Pieghevole** - Calderone richiudibile, comodo per viaggiare.
- **Deluminatore** - simile ad un accendino, oggetto in grado di assorbire la luce in un'area.
- **Mappa Incantata** - Mappa magica che cambia per rappresentare l'area reale che rappresenta.
- **Candela Perenne** - Candela incantata per non consumarsi mai.
- **Mazzo Petardo** - Mazzo di carte da mago incantato per esplodere mentre si gioca.
- **Veste Antifuoco** - Un capo di vestiario (gonna, guanti, etc) in grado di proteggere dal fuoco chi lo indossa.
- **Avversa-Specchio** - Mostra le ombre dei propri nemici; diventano più nitide a seconda di quanto sono vicini.
- **Dolci Singhiozzini** - dolce burla che induce singhiozzo e colpi di tosse.
- **Manto dell'Invisibilità** - Mantello che rende invisibile chi lo indossa.
- **Tenda Magica** - Incantata per essere molto più grande al suo interno, può contenere diverse comodità.
- **Omniocolo** - Binocolo in grado di fermare e far rivedere al rallentatore quello che è stato visto.
- **Piuma Autoscrivente** - Penna in grado di scrivere automaticamente quello che viene detto in sua presenza.
- **Ricordella** - Piccola sfera di vetro; il fumo al suo interno diventa rosso se si è dimenticato qualcosa.
- **Calderone Auto-Mescolante** - Fa esattamente questo.
- **Spioscopio** - trottola di vetro che gira, si illumina e fischia se nelle vicinanze c'è qualcuno con cattive intenzioni.
- **Piuma Autocorreggente** - Piuma che corregge gli errori di chi scrive.
- **Allen-a-desive** - Un paio di scarpe con ventose sotto le suole. Usate per camminare su pareti e soffitti.
- **Caccabombe** - piccole capsule che rilasciano cattivo odore.
- **Giratempo** - Piccola clessidra con una catenella da tenere al collo, che permette a chi la indossa di tornare indietro nel tempo di un'ora ad ogni giro, fino a un massimo di 5 ore.
- **Bacchetta-a-Sorpresa** - Sembra normale, ma quando si cerca di usarla si trasforma in una varietà di oggetti i più disparati.
- **Specchi Gemelli** - Un paio di specchi che permettono di parlare a distanza da luoghi diversi.
- **Scacchi dei Maghi** - Un set di scacchi incantati per muoversi da soli. Violento.

LUOGHI

Hogwarts

Torre di Astronomia
Rimessa per le Barche
Ufficio del Custode
Sotterranei
Scalinata Principale
Foresta Proibita
Capanna del Guardiacaccia
Sala Grande
Lago Nero
Serre di Erbologia
Torre di Grifondoro
Ufficio del Preside
Infermeria
Sala Interrata di Tassorosso
Cucine
Bagni
Libreria
Guferia
Bagno dei Prefetti
Campo di Quidditch
Torre di Corvonero
Stanza delle Necessità
Sotterranei di Serpeverde
Sala Professori
Uffici dei Docenti

Hogsmeade

Stratchy&Sons, Vestiario
Locanda Testa di Porco
Stazione di Hogsmeade
Melandia
Da Madama Piediburro, sala thé
La Stamberga Strillante
Pub I Tre Manici di Scopa
Zonko, Negozio di Scherzi

Diagon Alley, Londra

Libreria Il Ghirigoro
Gringott, Banca
Notturn Alley
Madama McClan, Vestiario
Serraglio Stregato
Olivander, Negozio di Bacchette
Accessori per Quidditch di Qualità
Slug & Jiggers, Farmacia
Il Paiolo Magico, Pub
Tiri Vispi Weasley

EVENTI ANNUALI

L'Hogwarts Express
Cerimonia di Smistamento
Festa di Benvenuto
Audizioni Squadra di Quidditch
Cenone di Halloween
Partite di Quidditch
Cenone di Natale
Ballo del Ceppo
Vacanze di Natale e di Pasqua
Esami Finali (+G.U.F.O & M.A.G.O.)
Cena di Fine Lezioni
Vacanze Estive

CREATURE MAGICHE

Acromatula
Asticello
Basilisco
Cane a 3 Teste
Cavallo Alato
Centauro
Crup (cane doppia coda)
Dissennatore
Doxy (Fata Mordace)
Drago
Elfo Domestico
Fenice
Fiammagranchio
Ghoul
Gigante
Gnomo
Goblin/Folletto
Ippogrifo
Kappa
Kelpie
Knarl (Riccio Diffidente)
Kneazle (Gatto CodaLeonina)
Lupo Mannaro
Maridi (Tritoni, Sirene, Selkie)
Molliccio
Pixie (Folletto della Cornovaglia)
Schiopodo Sparacoda
Sfinge
Snaso
Thestral (Cavallo Glabro Volante)
Troll
Unicorno

NOMI

NOMI BABBANI

Ahmad, Arthur, Aurora, Chiwetel, Cormac, Daniel, Dev, Dimitrios, Eleni, Emma, Fatima, Gabriela, Genevieve, James, Jing, Joanne, Lorenzo, Maggie, Nnedi, Pablo, Penelope, Richard, Riya, Rupert, Scarlett, Sean, Susan, Terry, Wei, Zoe

NOMI DA MAGO

Alecto, Andromeda, Arabella, Argus, Ariana, Arsenius, Augusta, Cuthbert, Dedalus, Eldred, Elphias, Emeric, Emmeline, Filius, Griselda, Helena, Imelda, Ludo, Mafalda, Merope, Newt, Phyllida, Rodolphus, Rolanda, Septima, Silvanus, Sybill, Thorfinn, Wilbert, Wilhelmina

SOPRANNOMI

Adebayo, Ali, Bagshot, Chowdhry, Davies, Diaz, Dubois, Finnigan, Goldstein, Grint, Johnson, Kazinsky, Khan, Leung, Macmillan, Mwangi, Ogden, Okafor, Patel, Quinn, Radcliffe, Santos, Schmidt, Spinnet, Tarkowski, Thomas, Valentini, Warren, Watson, Wong

LEZIONI *

REGOLARI

Astronomia
Difesa Contro le Arti Oscure
Erbologia
Incantesimi
Pozioni
Storia della Magia
Trasfigurazione
Volo

OPZIONALI (3°+)

Aritmanzia
Babbanologia
Cura delle Creature Magiche
Divinazione
Quidditch
Rune Antiche

* *Breve descrizione in Appendice IV*

Obiettivi del Gruppo

- Rappresentare un collegio di Magia
- Riempire le vite degli studenti di Mistero, Meraviglia, Oscurità e Speranza
- Gioca per Scoprire cosa Accade

RIFERIM. AMBIENTAZIONE
RIFERIM. AMBIENTAZIONE

LE QUATTRO CASE

GRIFONDORO

Grifondoro apprezza il coraggio, l'audacia e la cavalleria.Il suo animale emblematico è il leone e i suoi colori sono scarlatto e oro. Minerva McGranitt è il più recente capo di Grifondoro. Sir Nicholas de Mimsy-Porpington, noto anche come "Nick-Quasi-Senza-Testa", è il fantasma della Casa. Il fondatore della Casa fu Godric Grifondoro. Grifondoro corrisponde all'elemento fuoco. La sala comune è situata in una delle torri più alte di Hogwarts. L'ingresso è situato al settimo piano nell'ala est del castello ed è custodito da un ritratto della Signora Grassa, la quale permette l'ingresso se le viene data la parola d'ordine corretta, che viene cambiata numerose volte durante l'anno scolastico. Famosi Grifondoro includono Albus Silente, Harry Potter e la McGranitt.

TASSOROSSO

Tassorosso apprezza il duro lavoro, la dedizione, la pazienza, la lealtà ed il fair play. Il suo animale emblematico è il tasso e giallo e nero sono i suoi colori. Pomona Sprite è stata a capo di Tassorosso nel periodo 1991-1998. Sprite ha lasciato l'incarico di capo di Tassorosso e professoressa di erbologia qualche tempo prima del 2017 e il suo successore per la posizione di capo di Tassorosso è attualmente sconosciuto. Il Frate Grasso ne è il fantasma. La fondatrice della Casa fu Tosca Tassorosso.
Tassorosso corrisponde all'elemento terra. I dormitori e la sala comune di Tassorosso si trovano da qualche parte nel seminterrato, vicino alle cucine del castello. Vi si accede toccando la botte due dal basso, al centro della seconda fila al ritmo di "Tosca Tassorosso" ed è descritto come un luogo intimo e accogliente con tendaggi gialli, grosse poltrone e tunnel sotterranei che portano al dormitori, che hanno porte perfettamente rotonde, simili a piani di botte. Famosi Tassorosso includono Hengist di Woodcroft (fondatore di Hogsmeade), Newt Scamander e Artemisia Lufkin (prima donna ministro per la magia).

CORVONERO

Corvonero apprezza l'intelligenza, la conoscenza, la curiosità, la creatività e l'arguzia. Il suo animale emblematico è l'aquila e i suoi colori sono il blu e il bronzo. Il capo della Casa di Corvonero negli anni '90 era Filius Vitious. Il fantasma di Corvonero è la Dama Grigia, che era la figlia di Corinna Corvonero, la fondatrice della Casa. Corvonero corrisponde all'elemento aria. La sala comune e i dormitori di Corvonero si trovano in una torre sul lato ovest del castello. Gli studenti di Corvonero devono rispondere ad un indovinello invece di dare una parola d'ordine per entrare nei loro dormitori. Questo indovinello, tuttavia, può essere risolto anche dai non Corvonero. Famosi Corvonero includono Luna Lovegood, Gilderoy Allock, Ignatia Wildsmith (inventore della polvere volante) e Garrick Olivander.

SERPEVERDE

Serpeverde apprezza l'ambizione, la leadership, l'autoconservazione, l'astuzia e l'intraprendenza. I
l suo animale emblematico è il serpente, e i suoi colori sono il verde smeraldo e l'argento. Il professor Horace Lumacorno è stato il capo di Serpeverde durante l'anno scolastico 1997-1998, sostituendo Severus Piton, che ha anche sostituito Lumacorno come professore di pozioni quando è andato in pensione per la prima volta diversi anni prima. Serpeverde aveva prodotto la maggior parte dei Mangiamorte e dei Maghi Oscuri, tra cui Tom Riddle, Bellatrix Lestrange e Lucius Malfoy, per esempio (*ma ciò non significa che altre Case non ne abbiano prodotti; Peter Minus era un Grifondoro e Quirinus Raptor era un Corvonero*).
Il Barone Sanguinario è il fantasma della Casa. Il fondatore della Casa fu Salazar Serpeverde. Serpeverde corrisponde grosso modo all'elemento acqua. I dormitori e la sala comune di Serpeverde sono raggiungibili attraverso un muro di pietra nudo nei sotterranei. La sala comune dei Serpeverde si trova sotto il Lago Nero. È una stanza sotterranea lunga e bassa con pareti di pietra grezza e lampade d'argento appese al soffitto. Serpeverde famosi includono Merlino, Tom Riddle, Draco Malfoy e Dolores Umbridge.

IL PROPRIO ANIMALE

Se volete uno spunto per scegliere un animale da compagnia che non sia solo gufo, topo o gatto, potete usare la seguente tabella tirando due dadi. Il primo per il tipo generale, il secondo per l'animale.

1-2 ALTERNATIVA A GUFO		
1 Civetta Elfo	2 Corvo Collobianco	3 Folaga
4 Gufo di Palude	5 Pipistrello Orecchione	6 Succiacapre Codalunga
3-4 ALTERNATIVA A RATTO		
1 Camaleonte Tappeto	2 Grillotalpa	3 Mantide Orchidea
4 Opilio Gigante	5 Orbettino	6 Rospo
5-6 ALTERNATIVA A GATTO		
1 Cane-procione	2 Ermellino	3 Gatto Selvatico
4 Lepre delle Nevi	5 Toporagno	6 Volpe Pigmea

LEGNO DELLA BACCHETTA

Se volete una maggiore scelta per il legno della vostra bacchetta collegato con l'aspirazione, potete usare la seguente tabella tirando due dadi (se ancora non avete scelto l'aspirazione) oppure solo uno per il legno.

1 SUCCESSI		
1 Acero	2 Alloro	3 Castagno
4 Frassino	5 Pioppo Bianco	6 Sorbo
2 CONOSCENZA		
1 Faggio	2 Larice	3 Noce
4 Salice	5 Sicomoro	6 Tiglio Argentato
3 DIVERTIMENTO		
1 Abete Rosso	2 Corniolo	3 Ontano
4 Pino	5 Quercia Rossa	6 Sequoia
4 AMICIZIA		
1 Carpino	2 Cedro	3 Cipresso
4 Nocciolo	5 Pero	6 Quercia
5 POTERE		
1 Abete	2 Agrifoglio	3 Ebano
4 Prugnolo	5 Sambuco	6 Tasso
6 STATUS		
1 Biancospino	2 Ciliegio	3 Melo
4 Noce Nero	5 Olmo	6 Pioppo

ABETE

"Il mio esimio nonno, 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."

APPENDICE I

ACERO

"Ho sempre riscontrato che 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."

AGRIFOGLIO

"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."

ALLORO

"Si dice che queste bacchette non possano compiere cattive azioni, tuttavia so di bacchette d'alloro che 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'. Anche se mi trovo in disaccordo con molte conclusioni di Gregorovitch, sulle bacchette di biancospino concordiamo entrambi e 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."

CARPINO

"La mia bacchetta è di carpino e quindi è con tutta la dovuta modestia che affermo che 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

"Ogni volta che incontro qualcuno con una bacchetta di cedro noto in lui una forza di carattere e una lealtà fuori dal comune. Mio padre 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, i n 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 ricavino 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 autocontrollo e forza d'animo."

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."

CORNIOLO

"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 sparla, 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."

APPENDICE II

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 immagini. 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. "

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. "

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. "

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 s angue puro). "

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 (ABETE ROSSO)

"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. "

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. "

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. "

APPENDICE III

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 s tata ritrovata. "

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 nasconderlo. 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 c he 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'. "

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."

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 v antaggio 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 'annoiarsi'; 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."

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 ignorantone e un fabbricante di bacchette di scarso livello e nessuno, Veggente o meno, si stupì quando dichiarò fallimento."

LE LEZIONI A HOGWARTS

Tutti gli studenti di Hogwarts del primo anno devono seguire sette materie: *Trasfigurazione, Incantesimi, Pozioni, Storia della Magia, Difesa contro le Arti Oscure, Astronomia* ed *Erbologia*. Anche le lezioni di volo (su scopa) sono obbligatorie. Al termine del secondo anno, gli studenti di Hogwarts devono scegliere almeno altre due materie dal seguente elenco: *Aritmanzia, Babbanologia, Divinazione, Antiche Rune* e *Cura delle Creature Magiche*. Talvolta, se le domande sono sufficienti, negli ultimi due anni vengono offerti corsi di materie molto specialistiche come l'*Alchimia.*

DAL 1° ANNO

ASTRONOMIA
In questa materia si studiano i movimenti di stelle e pianeti. La materia è insomma proprio come l'astronomia Babbana.

DIFESA CONTRO LE ARTI OSCURE
La materia prepara gli alunni a difendersi dagli attacchi di creature o maghi oscuri. Insegna incantesimi difensivi e fatture.

ERBOLOGIA
Si occupa dello studio e della conoscenza delle erbe e piante magiche, delle loro proprietà e usi; gli studenti apprendono a curarle e a utilizzarle.

INCANTESIMI
Studio delle magie evocate grazie a particolari formule, ossia parole o locuzioni che aiutano il mago a focalizzare l'effetto desiderato, pronunciate o pensate mentre si compie un particolare gesto con la bacchetta.

POZIONI
Studio delle pozioni, preparate in un calderone con ingredienti magici o comuni miscelati secondo un procedimento prestabilito.

STORIA DELLA MAGIA
Studia i principali avvenimenti del mondo magico.

TRASFIGURAZIONE
Insegna la trasformazione magica di un oggetto in un altro. Si possono trasfigurare sia oggetti inanimati che animati o soltanto parti di essi.

VOLO
Insegna a volare su un manico di scopa. È composta da poche lezioni molto brevi che hanno luogo solo per gli studenti del primo anno.

DAL 3° ANNO

ARITMANZIA
Questa materia parte da un'associazione tra le lettere dell'alfabeto latino e i numeri per prevedere il futuro.

BABBANOLOGIA
La materia consiste nello studiare abitudini e marchingegni babbani.

CURA DELLE CREATURE MAGICHE
Facoltativa, studia abitudini e caratteristiche delle creature magiche.

DIVINAZIONE
Si studiano principalmente cinque tecniche divinatorie: la lettura delle foglie del tè o delle carte, l'osservazione delle stelle o l'interpretazione dei sogni e la consultazione delle sfere di cristallo.

RUNE ANTICHE
Insegna a tradurre e comprendere questo antico linguaggio, fatto di simboli.

APPENDICE IV