

Wands & Wizards

Il manuale del giocatore

Creazione del Personaggio	3
---------------------------	---

Animali da compagnia (pets)	4
-----------------------------	---

Bacchetta	6
-----------	---

Case di Hogwarts	17
------------------	----

Stile magico	22
--------------	----

Materie di specializzazione	29
-----------------------------	----

Talenti	36
---------	----

Equipaggiamento	37
-----------------	----

Pozioni	38
---------	----

Valige e strumenti	39
--------------------	----

Mantelli	40
----------	----

Moneta	40
--------	----

Creazione PG

Gufo

- ☐ Fedele e veloce, adatto per consegnare messaggi. I gufi sono legati alla magia della comunicazione e possono viaggiare per lunghe distanze senza mai perdersi.

Gatto

- ☐ Agili, intelligenti e indipendenti. Un compagno perfetto per chi cerca un animale che sappia farsi rispettare, ma che possa essere altrettanto affettuoso quando lo desidera.

Rana

- ☐ Anfibi discreti, utili per incantesimi di protezione e cura. Con il loro sguardo attento, le rane sono perfette per chi cerca un animale che sia più di un semplice compagno un vero e proprio aiutante nelle magie.

Topo

- ☐ Veloci e silenziosi, animali fedeli. Sono perfetti per chi cerca un compagno discreto, agile e abile nel nascondersi, ma sempre al fianco del proprio padrone.

Serpente

- ☐ Silenzioso, spaventoso, un ottimo compagno in caso di bisogno. Il serpente è spesso associato alla magia oscura, ma anche alla saggezza e alla calma in situazioni difficili.

Tarantola

- ☐ Oscura e misteriosa, un animale che può sembrare inquietante ma che, in mani esperte, può essere un compagno utile e potente. Spesso scelto da coloro che hanno una connessione con il lato più misterioso della magia.

Pipistrello

- ☐ Creatura notturna, capace di adattarsi all'oscurità. Il pipistrello è perfetto per chi si sente più a casa al calar della notte, simbolo di potere nelle tenebre e di vista acuta anche al buio.

Dragoletto (Baby Dragon)

- ☐ Piccoli draghi, ma dall'indole fiera e temperamento caldo. Richiedono cure speciali, ma offrono un legame unico con il loro padrone.

Artista

- ☐ Un creativo innato, trovi espressione nelle arti, sia magiche che mundane. La tua immaginazione ti guida e ispira chi ti circonda, ma la ricerca della perfezione può consumarti.

Topo di biblioteca

- ☐ Un appassionato di libri e conoscenza, trovi conforto nello studio e hai un talento naturale per apprendere. Sei spesso immerso nei tuoi pensieri, ma il tuo sapere può rivelarsi cruciale.

Custode del Giardino

- ☐ Sei cresciuto immerso nella natura e nel suo equilibrio. Le creature e le piante magiche sono parte del tuo mondo, e ti prendi cura di loro con rispetto e dedizione.

Pozionista

- ☐ Hai una passione per la preparazione di pozioni, che perfezioni con studio e pratica. Grazie alla tua abilità, riesci a trasformare ingredienti comuni in risorse preziose.

Sfortunato

- ☐ La sfortuna è la tua compagna costante, ma affrontando disastri continui hai imparato a prevedere il peggio e a trovare soluzioni ingegnose anche nelle situazioni più caotiche.

Protettore

- ☐ Guidato da un forte senso di giustizia, fai di tutto per proteggere i più deboli. La tua forza e determinazione ti rendono un alleato prezioso per chi subisce ingiustizie.

Fan del Quidditch

- ☐ La tua passione per il Quidditch è inarrestabile, e il tuo entusiasmo per il gioco ispira il tuo spirito competitivo e la tua voglia di superare ogni sfida.

Carismatico

- ☐ Ti piace essere al centro dell'attenzione, circondato da ammiratori e connessioni sociali. La tua capacità di influenzare e fare rete è il tuo punto di forza.

Piantagrane

- ☐ Le regole sono fatte per essere aggirate, e tu sei un maestro nel trovare soluzioni creative. Dove c'è caos, spesso ci sei tu.

Esprimi te stesso attraverso la creazione, catturando scorci del mondo che ti circonda. Questo bisogno di espressione ti spinge a usare il tuo mezzo artistico, che può essere fotografie magiche, ritratti incantati, sculture o cartografia. Se sei un performer, esprimi le tue emozioni tramite canto, danza, musica o teatro magico. Sebbene tu possa essere soggetto a insicurezze, la tua natura estroversa ti rende incline a condividere la tua arte con il mondo.

- ☐ Competenze: Intuizione, Performance
- ☐ Equipaggiamento: Strumenti da artista (es. forniture per pittori, strumento musicale, costume, ecc.) e un blocco da disegno con matite di carbone.
- ☐ Caratteristica a scelta (solo una):
 - ☐ Apprendista: Hai conoscenze base e abilità che ti permettono di iniziare un apprendistato, se trovi un mentore disposto a insegnarti.
 - ☐ Entrata Drammatica: La tua flair per il drammatico ti consente di fare sempre le cose in modo spettacolare, creando distrazioni o attirando una folla.

Bacchetta

- ☐ Legno (vedi "Legni per bacchetta")
- ☐ Cuore (Ideale)
 - ☐ Pelo di Unicorno: Bellezza. La mia arte rende il mondo migliore.
 - ☐ Corda di Cuore di Drago: Persone. Voglio lasciare un impatto su chi vive la mia opera.
 - ☐ Piuma di Fenice: Onestà. L'arte riflette l'anima; deve venire dal cuore.
- ☐ Lunghezza (Legame)
 - ☐ 10": Devo molto ai miei mentori per la persona che sono.
 - ☐ 11,5": Ho una famiglia, ma non so dove si trovi. Un giorno spero di rivederli.
 - ☐ 13": Il mio strumento/attrezzo è la mia cosa più preziosa e mi ricorda qualcuno che amo.
- ☐ Flessibilità (Difetto)
 - ☐ Abbastanza Rigido: In effetti, il mondo gira intorno a me.
 - ☐ Leggermente Ondulato: Non c'è spazio per la cautela in una vita vissuta al massimo.
 - ☐ Molto Adattabile: Farò qualsiasi cosa per ottenere fama.

Topolino dei libri Sei sempre stato conosciuto per avere il naso in un libro, che si tratti di ossessionarti con i compiti o di fuggire dalla realtà in un mondo di finzione. Risolvi spesso i tuoi problemi attraverso la ricerca e lo studio. Poiché assorbi così tanto da altri, hai imparato cose, visitato luoghi, provato emozioni e visto meraviglie ben oltre le tue esperienze dirette. Dove gli altri fanno fatica, per te le cose vengono naturali, e questo ti porta talvolta ad un atteggiamento di arroganza o ingenuità. Essendo dotato di una straordinaria capacità magica, hai spesso affrontato aspettative più alte rispetto agli altri e, se sei entrato nella scuola di magia in giovane età o hai saltato un anno, sei abituato a essere più giovane rispetto ai tuoi compagni.

- ☐ Competenze: Teoria Magica, Investigazione
- ☐ Equipaggiamento: Il tuo libro preferito, un libro che stai attualmente leggendo e una piccola piuma di riserva
- ☐ Caratteristica:
 - ☐ Apprendista: Hai conoscenze base e abilità che ti permettono di iniziare un apprendistato, se trovi un mentore disposto a insegnarti. Entrata Drammatica: La tua flair per il drammatico ti consente di fare sempre le cose in modo spettacolare, creando distrazioni o attirando una folla.

Bacchetta

- ☐ Legno (vedi "Legni per bacchetta")
- ☐ Cuore (Ideale)
 - ☐ Pelo di Unicorno: Creatività. Il mondo ha bisogno di nuove idee e azioni audaci.
 - ☐ Corda di Cuore di Drago:
 - ☐ Conoscenza. Il cammino verso il potere e il miglioramento di sé passa attraverso la conoscenza. Piuma di Fenice: Miglioramento di sé. Lo scopo di una vita di studio è il miglioramento di sé stessi.
- ☐ Lunghezza (Legame)
 - ☐ 10": Voglio che il mio lavoro nella vita riguardi i libri di testo magici legati a un campo specifico.
 - ☐ 12,5": Ho cercato per tutta la vita la risposta a una certa domanda.
 - ☐ 13": La mia famiglia possiede un testo antico con terribili segreti che non devono finire nelle mani sbagliate.
- ☐ Flessibilità (Difetto)
 - ☐ Abbastanza Rigido: Scoprire la conoscenza vale qualsiasi prezzo, anche a discapito della mia umanità.
 - ☐ Leggermente Ondulato: Lasciami vincere una discussione, a costo di danneggiare amicizie e armonia.
 - ☐ Molto Adattabile: Mi sfugge la soluzione semplice, preferisco quelle complicate.

La tua infanzia è stata trascorsa all'aperto, arrampicandoti sugli alberi o catturando insetti. Hai sempre sentito una connessione profonda con tutte le forme di vita che ti circondano, il che ti spinge ad essere premuroso verso gli altri. Stare senza aria fresca ti fa sentire prigioniero, ma un po' di verde e un raggio di sole sono sufficienti per farti sentire bene.

☐ Competenze: Sopravvivenza, Creature Magiche

☐ Equipaggiamento: Strumenti da Erborista e un compasso

☐ Caratteristica:

- ☐ Valorizzare Tutta la Vita: Hai guadagnato una reputazione per il tuo atteggiamento compassionevole. Gli esseri magici e le bestie intelligenti sono più propensi a trattarti favorevolmente o a concederti un'udienza. Se nutrono pregiudizi verso i maghi, avrai l'opportunità di dimostrare il tuo valore e diventare esente da tali pregiudizi.

Bacchetta

☐ Legno (vedi "Legni per bacchetta")

☐ Cuore (Ideale)

- ☐ Pelo di Unicorno: Redenzione. C'è del buono in tutti.
- ☐ Corda di Cuore di Drago: Comunità. Dobbiamo prenderci cura gli uni degli altri.
- ☐ Piuma di Fenice: Natura. Il mondo naturale è più prezioso di qualsiasi civiltà.

☐ Lunghezza (Legame)

- ☐ 10,5": Un danno alla natura intatta è un danno a me.
- ☐ 11": Devo la mia vita al mago che mi ha preso con sé dopo la morte dei miei genitori.
- ☐ 13,5": È mio dovere preservare le creature in pericolo.

☐ Flessibilità (Difetto)

- ☐ Fragile: Sono sospettoso nei confronti degli sconosciuti.
- ☐ Leggermente Ondulato: Parlo senza riflettere su ciò che dico.
- ☐ Molto Adattabile: Non aspettarti che salvi chi non sa salvarsi da solo. La natura premia i forti e punisce i deboli.

Forse sei una persona incredibilmente poco coordinata, o magari hai ereditato una maledizione particolarmente fastidiosa. Qualunque sia la causa, ti ritrovi continuamente nel mezzo di disastri e disavventure. Essere soggetto a incidenti è molto pericoloso nel mondo magico, perciò tendi a essere ipervigilante e diffidente nei confronti di ciò che ti circonda.

- ☐ Competenze: Medicina, Percezione
- ☐ Equipaggiamento: Un portafortuna e un pacchetto di cerotti
- ☐ Caratteristica (una a scelta):
 - ☐ Disastro Ambulante: Hai visto così tante situazioni andare completamente storte che ormai riesci a prevedere tutte le possibili modalità in cui le cose possono andare male. Se desideri ostacolare qualcosa o provocare un incidente pericoloso, non ti mancheranno le idee.
 - ☐ Sacco da Pugilato: Non sei coordinato, ma almeno hai imparato a prendere un colpo. Hai resistenza ai danni da caduta, trappole o oggetti inanimati. Hai anche svantaggio nei tiri salvezza per evitare o resistere a trappole, nei tiri per rilevarle e nei controlli di Destrezza (Acrobazia).

Bacchetta

- ☐ Legno (vedi "Legni per bacchetta")
- ☐ Cuore (Ideale)
 - ☐ Pelo di Unicorno: Bene comune. La causa più nobile è sacrificarsi per difendere gli altri.
 - ☐ Corda di Cuore di Drago: Rispetto. Tutti meritano rispetto, ricchi o poveri, potenti o deboli, maghi o babbani.
 - ☐ Piuma di Fenice: Sincerità. Non ha senso fingere di essere qualcosa che non sono.
- ☐ Lunghezza (Legame)
 - ☐ 9": Qualcuno dipende da me, e non mi perdonerei mai se li deludessi.
 - ☐ 12,5": Devo dimostrare di non essere una delusione per la mia famiglia, i miei mentori o i miei pari.
 - ☐ 14": Sarò leale con chiunque non mi veda per i miei difetti, ma per chi sono realmente.
- ☐ Flessibilità (Difetto)
 - ☐ Rigido: Faccio fatica a fidarmi delle parole degli altri, a causa di esperienze passate.
 - ☐ Leggermente Adattabile: Seguo le regole, anche se non sono la scelta migliore.
 - ☐ Molto Adattabile: Continuo a mettere i piedi in bocca, insultando o imbarazzando gli altri.

Più di una volta ti è stato detto che sei un perfezionista, ma la tua attenzione ai dettagli ti permette di avere successo dove altri falliscono. Questa caratteristica brilla soprattutto quando ti concentri sulla preparazione di pozioni. Affronti le situazioni con determinazione e vigore, e vivi con una forte convinzione nei tuoi valori e principi.

- ☐ Competenze: Erborologia, Pozioni
- ☐ Equipaggiamento: Kit da Pozionista e un quaderno babbano con una penna a sfera
- ☐ Caratteristica:
 - ☐ Cliente Fedele: sei un volto familiare in qualsiasi bottega di pozioni, e come cliente abituale hai accesso a forniture nuove e insolite che i negozi di pozioni potrebbero non voler mettere in vendita al pubblico. Hai anche imparato una ricetta di pozione comune e una rara a tua scelta.

Bacchetta

- ☐ Legno (vedi "Legni per bacchetta")
- ☐ Cuore (Ideale)
 - ☐ Pelo di Unicorno: Tradizione. Le vie del passato non devono mai essere dimenticate, perché ci insegnano chi siamo.
 - ☐ Corda di Cuore di Drago: Aspirazione. Lavoro sodo per essere riconosciuto come il migliore nel mio mestiere.
 - ☐ Piuma di Fenice: Vivere e lasciare vivere. Intromettersi negli affari degli altri causa solo guai.
- ☐ Lunghezza (Legame)
 - ☐ 9": Affronterò qualsiasi sfida per ottenere l'approvazione della mia famiglia.
 - ☐ 10,5": Idolatro i maghi leggendari e misuro le mie azioni confrontandole con le loro.
 - ☐ 12": Sono l'unico a portare avanti il mio nome, e spetta a me immortalarlo nella storia.
- ☐ Flessibilità (Difetto)
 - ☐ Rigido: Sono convinto dell'importanza del mio lavoro, e cieco ai miei difetti e ai rischi del fallimento.
 - ☐ Poco Adattabile: Una volta che mi fisso su un obiettivo, divento ossessionato da esso a discapito di tutto il resto nella mia vita.
 - ☐ Molto Flessibile: Sono orribilmente geloso di chiunque superi il mio lavoro. Ovunque vada, sono circondato da rivali.

Hai un forte senso di giustizia e fai tutto ciò che puoi per difendere le vittime, probabilmente grazie a un'empatia istintiva o alla tua storia di essere stato vittimizzato. Vedere un narcisista approfittare di qualcun altro ti fa sentire male. Hai fatto in modo di essere fisicamente capace di fermare chiunque possa ferire le persone a cui tieni, quindi sei un alleato eccellente per i più deboli.

- ☐ Competenze: Atletica, Intimidazione
- ☐ Equipaggiamento: Una mazza da Beater e una foto di una persona cara
- ☐ Caratteristica (una a scelta):
 - ☐ Campione del Popolo: Il modo in cui ti comporti rende le persone a loro agio e sicure che tu possa aiutarle quando si sentono minacciate o in pericolo. Finché vivi secondo la tua reputazione, le tue azioni nobili ti rendono un candidato perfetto per ruoli come prefetto, capitano di squadra o altre piccole posizioni di autorità.
 - ☐ Bullo: Quando ti senti impotente, ferisci chi è più debole di te per riconquistare un po' di controllo. Potrebbe essere un meccanismo di coping necessario, un comportamento assertivo o una natura sadica innata. Potresti anche essere molto selettivo riguardo le tue vittime o scatenare la tua rabbia in modi relativamente innocui. In ogni caso, sei un bullo e prosperi nel sentirti superiore.
 - ☐ Banda di delinquenti: Chiunque abbia sentito parlare di te conosce anche i tuoi misfatti, e sapranno di potersi rivolgere a te quando avranno bisogno di qualcuno che si occupi dei lavori sporchi. I più timorosi ti temeranno immediatamente e cercheranno di sfuggire alla tua ira lasciandoti comandarli.

Bacchetta

- ☐ Legno (vedi "Legni per bacchetta")
- ☐ Cuore (Ideale)
 - ☐ Pelo di Unicorno: Carità. Cerco sempre di aiutare chi è nel bisogno, a qualunque costo personale.
 - ☐ Corda di Cuore di Drago: Equità. Nessuno dovrebbe avere trattamenti di favore, e nessuno è al di sopra della giustizia.
 - ☐ Piuma di Fenice: Forza. La storia è scritta dai vincitori, e i forti vinceranno sempre.
- ☐ Lunghezza (Legame)
 - ☐ 9,5": Debbo un debito che non posso mai ripagare a chi mi ha difeso in passato.
 - ☐ 10,5": Nulla è più importante che onorare una promessa che faccio.
 - ☐ 13,5": Proteggo chi non può proteggersi da solo.
- ☐ Flessibilità (Difetto)
 - ☐ Molto Solido: Ho poco rispetto per chi non è disposto a difendere ciò che è giusto.
 - ☐ Mediamente Flessibile: Segretamente credo che le cose andrebbero meglio se fossi un tiranno, a governare su tutti.
 - ☐ Molto Flessibile: Troppo spesso la violenza è la mia risposta a quasi qualsiasi situazione.

Che i tuoi ricordi più belli d'infanzia siano legati alle partite della squadra locale o che tu abbia appena scoperto questo sport arrivando a Hogwarts, adori il quidditch. Ha perfettamente senso, dato il tuo spirito competitivo e la tua affinità con il gioco ruvido. Usando il buon senso e la capacità di prendere iniziativa, affronti le difficoltà della vita.

- ☐ Competenze: Acrobatica, Atletica, Veicoli (Scopa)
- ☐ Equipaggiamento: Una quaffle e una carta di un cioccolato-frog del tuo giocatore di quidditch preferito
- ☐ Caratteristica:
 - ☐ Superfan: sembrerebbe che tu possa pensare solo a scope e quaffle. Sei sempre aggiornato sulle partite recenti, le ultime scope e le tattiche di quidditch. Inoltre, riesci facilmente a intavolare una conversazione e costruire un rapporto con un altro appassionato.

Bacchetta

- ☐ Legno (vedi "Legni per bacchetta")
- ☐ Cuore (Ideale)
 - ☐ Pelo di Unicorno: Amici. Sono leale con i miei amici, e chiunque altro può andare a farsi un giro.
 - ☐ Corda di Cuore di Drago: Retribuzione. Chi ha fatto del male dovrebbe soffrire la stessa miseria che ha inflitto.
 - ☐ Piuma di Fenice: Competizione. La lotta per vincere e sopravvivere è ciò che porta alla grandezza.
- ☐ Lunghezza (Legame)
 - ☐ 9,5": Sarò incredibile nei miei impegni, il più grande che sia mai esistito.
 - ☐ 11": Non dimenticherò mai una sconfitta schiacciante o l'avversario che me l'ha inflitta.
 - ☐ 14": Chi lotta al mio fianco è chi vale la pena proteggere con la propria vita.
- ☐ Flessibilità (Difetto)
 - ☐ Rigido: Il mio odio per i nemici è cieco e irragionevole.
 - ☐ Abbastanza Flessibile: Nonostante i miei migliori sforzi, sono inaffidabile nei confronti dei miei amici.
 - ☐ Molto Flessibile: Spesso sento insulti e minacce velate in parole innocenti, e mi arrabbio facilmente.

Sembri fare amicizia ovunque tu vada. Potrebbe essere la tua personalità travolgente o il gustoso pettegolezzo, ma qualunque cosa sia, le persone sono attratte da te. Ti piace essere al centro dell'attenzione e ti senti rinvigorito dalle folle vivaci, ma potresti lasciarti trasportare nel cercare di impressionare i tuoi ammiratori.

- ☐ Competenze: Inganno, Persuasione
- ☐ Equipaggiamento: Un anello con uno stemma familiare o un altro tipo di gioiello di famiglia, e una piuma di pavone come penna
- ☐ Caratteristica (uno a scelta):
 - ☐ Diffusore di Voci: la tua abilità nel fare connessioni ti ha guadagnato contatti con persone ben informate. Quando cerchi di scoprire un segreto particolarmente succoso o una voce pericolosa, le tue fonti potrebbero essere in grado di aiutarti o indirizzarti nella giusta direzione.
 - ☐ Volto Dimenticabile: Se qualcuno ti giudicasse al primo impatto, ti considererebbe insignificante, e ti darebbe poca importanza. È anche insolito riuscire a riconoscere il tuo volto tra la folla, il che ti permette di mescolarti facilmente e rende più difficile per qualcuno darti la colpa direttamente.

Bacchetta

- ☐ Legno (vedi "Legni per bacchetta")
- ☐ Cuore (Ideale)
 - ☐ Pelo di Unicorno: Persone. Mi piace vedere i sorrisi sui volti delle persone. È tutto ciò che conta.
 - ☐ Corda di Cuore di Drago: Potenza. I forti sono destinati a guidare e i deboli a seguire.
 - ☐ Piuma di Fenice: Destino. Niente e nessuno può allontanarmi dalla mia chiamata più alta.
- ☐ Lunghezza (Legame)
 - ☐ 10": Voglio diventare famoso, a qualunque costo.
 - ☐ 12": La famiglia e le istituzioni sono le cose più importanti--gli amici e i servitori vanno e vengono.
 - ☐ 13": È mio dovere guidare e ispirare gli altri.
- ☐ Flessibilità (Difetto)
 - ☐ Solido: Non sono mai soddisfatto di quello che ho, voglio sempre di più.
 - ☐ Mediamente Flessibile: Segretamente credo che tutti siano sotto di me.
 - ☐ Morbido: Sono un (fuorviante) romantico e un fesso per una faccia carina.

Che tu ti consideri un maestro degli scherzi o semplicemente una persona curiosa, i guai tendono a seguirti ovunque tu vada. Di conseguenza, hai imparato a essere un po' più prudente ed evitare le trappole più ovvie delle trasgressioni. Questo ti è molto utile, visto che non mancano mai i pasticci in cui ti cacci. Sei sempre pronto a trovare una via d'uscita, mettendo in pratica il motto "lavora in modo intelligente, non duro". Le tue alibi inventati suonano sempre mezzo credibili, e sei bravo a trovare scorciatoie, sia figurative che letterali. Inoltre, i trasgressori sono più inclini a condividere i loro segreti con te.

- ☐ Competenze: Rapidità di mano, Furtività
- ☐ Equipaggiamento: Un pass falso, e una piccola confezione di Exploding Whizz Poppers
- ☐ Caratteristica:
 - ☐ Pensatore Creativo: Dopo essere finito in molte situazioni difficili, sei abile nel cercare una via d'uscita. I tuoi alibi sono sempre abbastanza convincenti e sai come trovare scorciatoie per uscire dai guai. Inoltre, i trasgressori tendono a confidarsi più facilmente con te.

Bacchetta

- ☐ Legno (vedi "Legni per bacchetta")
- ☐ Cuore (Ideale)
 - ☐ Pelo di Unicorno: Aspirazione. Dimostrerò di essere degno di una vita migliore.
 - ☐ Corda di Cuore di Drago: Cinismo. Aiuto solo chi aiuta me; è così che si sopravvive.
 - ☐ Piuma di Fenice: Libertà. Quando le persone seguono le regole ciecamente, si imprigionano da sole.
- ☐ Lunghezza (Legame)
 - ☐ 9": Una battuta sfacciata una volta mi è costata una terribile punizione, e mi vendicherò su qualsiasi bullo che incontrerò.
 - ☐ 11.5": Farò qualsiasi cosa per dimostrare di essere superiore al mio odiato rivale.
 - ☐ 13.5": Nessun altro dovrà affrontare le difficoltà che ho passato io.
- ☐ Flessibilità (Difetto)
 - ☐ Rigido: Una volta che qualcuno mette in dubbio il mio coraggio, non mi tiro mai indietro, non importa quanto pericolosa sia la situazione.
 - ☐ Leggermente Flessibile: Ricordo ogni insulto che ho ricevuto e nutro un risentimento silenzioso verso chiunque mi abbia mai offeso.
 - ☐ Flessibile: Direi qualsiasi cosa pur di evitare di fare lavoro extra.

Acacia

- ☐ Legno raro e difficile, adatto a maghi talentuosi e sottili. Non tollera magie "semplici" e si lega solo ai più dotati.

Olmo

- ☐ Bacchette eleganti, ideali per maghi con presenza e destrezza. Perfette per magie avanzate e senza errori.

Larice

- ☐ Bacchette che infondono coraggio, adatte a chi ha talenti nascosti e effetti inaspettati. Ottima per chi non conosce i propri limiti.

Alloro

- ☐ Bacchette nobili, incapaci di compiere atti disonorevoli. Rispondono bene ai maghi ambiziosi, ma puniscono la pigrizia.

Spino Nero

- ☐ Legno adatto a guerrieri, spesso scelto da Auror e maghi in pericolo. Si lega al padrone dopo prove di difficoltà.

Biancospino

- ☐ Bacchette versatili, adatte sia alla guarigione che a maledizioni. Richiedono un mago di talento, ma sono pericolose se maneggiate male.

Mogano

- ☐ Bacchette potenti e pratiche, perfette per chi è affidabile e serve la comunità. Ottime per Trasfigurazione.

Sorbo

- ☐ Bacchette protettive, ideali per maghi puri di cuore e mente. Ottime per magie difensive, ma eccellenti anche nei duelli.

Tasso

- ☐ Bacchette rare, capaci di magia della vita e della morte. Scelgono maghi coraggiosi e forti, ma non chi è mediocre.

Ciliegio

- ☐ Legno raro e potente, particolarmente apprezzato dai maghi della scuola giapponese di Mahoutokoro. Non è una bacchetta frivola, ma letale.

Abete

- ☐ Bacchette resilienti, che richiedono un padrone con forza di volontà. Ottime per Trasfigurazione e magia forte.

Abete rosso

- ☐ Bacchette adatte a chi ha il coraggio di affrontare la magia con un buon senso dell'umorismo. Diventano pericolose se usate da maghi insicuri.

Ontano

- ☐ Bacchette resistenti, ideali per chi non è testardo e ha abilità non verbali. Ottime per maghi avanzati.

Melo

- ☐ Bacchette potenti, ideali per chi ha alti ideali e non tollera la magia oscura. Si dice che i loro proprietari vivano a lungo e siano ben amati.

Pioppo tremulo

- ☐ Bacchette pregiate, preferite da duellanti esperti. Ideali per chi cerca la rivoluzione e si distingue in battaglia.

Pero

- ☐ Legno splendido, resistente e ben rispettato. Non è mai posseduto da maghi oscuri e conserva la sua forma anche con l'uso intenso.

Grifondoro

- ☐ I Grifondoro incarnano coraggio, determinazione e cavalleria. Conosciuti per il loro spirito combattivo, affrontano le sfide a testa alta e agiscono guidati da un forte senso morale. Anche se talvolta impulsivi, ponderano attentamente le loro decisioni quando necessario. I loro colori sono rosso e oro.

Tassorosso

- ☐ I Tassorosso valorizzano il duro lavoro, la pazienza e la lealtà. Empatici e giusti, credono nella gentilezza verso tutti, ma possono essere inflessibili con chi non soddisfa i loro standard. Sono costanti e affidabili, pilastri delle loro comunità. I loro colori sono giallo e nero.

Corvonero

- ☐ I Corvonero apprezzano l'intelligenza, la saggezza e l'apprendimento. Strategici e riflessivi, costruiscono sistemi per comprendere e affrontare il mondo. Pianificatori meticolosi, preferiscono la preparazione all'improvvisazione. I loro colori sono blu e bronzo.

Serpeverde

- ☐ I Serpeverde sono ambiziosi, astuti e adattabili. Leali verso chi ritengono importante, usano ogni risorsa per raggiungere i propri obiettivi. Eccellono nell'improvvisazione e nell'uso strategico di informazioni. I loro colori sono verde e argento.

Con un leone come stemma, Grifondoro è la Casa che più valorizza le virtù di determinazione, coraggio e cavalleria. Qualcuno potrebbe definirle imprudenze o "eroismi inutili", ma un Grifondoro è sempre pronto ad agire. I colori della Casa sono il rosso e l'oro. Grazie alla loro solidarietà, i Grifondoro rafforzano la fiducia e gli sforzi dei loro compagni.

- ☐ Campioni della Giustizia: I Grifondoro seguono il loro intuito morale, sentendo nel profondo cosa è giusto e agendo di conseguenza. Ignorarlo sarebbe per loro immorale. Tuttavia, non significa che siano sempre impulsivi o emotivi: possono essere intelligenti e riflessivi, valutando con attenzione le loro decisioni e il loro senso morale.
- ☐ Spirito Combattivo: I Grifondoro affrontano il mondo di petto, sfidandolo a fare del suo peggio. Sono onesti, audaci e determinati nella ricerca di ciò che considerano importante. Noti per il loro coraggio, per loro è una questione morale restare fedeli a se stessi in ogni situazione.

Tratti dei Grifondoro

Grazie alla loro solidarietà, i Grifondoro rafforzano la fiducia e gli sforzi dei loro compagni.

- ☐ Incremento dei Punteggi di Caratteristica: Il tuo punteggio di Costituzione, Carisma e un'altra caratteristica a tua scelta aumentano di 1.
- ☐ Cuore Impavido: Hai vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere spaventato da qualsiasi fonte eccetto un Dissennatore.
- ☐ Vero Grifondoro: Nei momenti di estrema necessità, la Spada di Grifondoro potrebbe manifestarsi per te.
- ☐ Talento: Ottieni un talento a tua scelta.



I Tassorosso valorizzano il duro lavoro, la pazienza, la lealtà e il gioco corretto, rappresentati dal solido tasso. Sebbene spesso sottovalutati per la loro mancanza di competitività, la Casa ha prodotto grandi maghi, come Newt Scamandro, celebre magizoologo e autore. I colori della Casa sono il giallo e il nero.

- ☐ Compassione ed Empatia: I Tassorosso danno valore alle persone e alla comunità, basando le loro decisioni su chi ha bisogno di aiuto. Credono nell'equità perché tutti meritano rispetto. Anche quando subiscono un torto, spesso concedono una seconda (o quinta) possibilità. Tuttavia, non sono intrinsecamente tolleranti: ritengono che tutti meritino gentilezza, ma possono escludere chi non rispetta i loro standard.
- ☐ Lavoratori Instancabili: I Tassorosso lavorano con costanza e integrità, trovando forza nella perseveranza. Sono una presenza stabile e spesso il pilastro di una comunità. Sebbene stereotipati come socievoli, un Tassorosso potrebbe essere anche un introverso misantropo che si affida solo al proprio lavoro.

Tratti dei Tassorosso

Puoi contare su di loro per alcune caratteristiche comuni.

- ☐ Incremento dei Punteggi di Caratteristica: Il tuo punteggio di Costituzione, Saggezza e un'altra caratteristica a tua scelta aumentano di 1.
- ☐ Lealtà Incrollabile: Hai vantaggio ai tiri salvezza contro effetti che ti costringerebbero ad attaccare o agire contro una creatura che considereresti normalmente un alleato.
- ☐ Viaggi in Cucina: La tua esperienza con gli elfi domestici di Hogwarts ti ha insegnato a interagire educatamente con esseri magici. Ah, e puoi procurarti una quantità infinita di spuntini.
- ☐ Talento: Ottieni un talento a tua scelta.



I Corvonero valorizzano l'ingegno, l'apprendimento e la saggezza, come espresso nel diadema della fondatrice Rowena Corvonero: "Un ingegno smisurato è il più grande tesoro dell'uomo." Nonostante la reputazione per eccentricità e riservatezza, i Corvonero tendono a lasciare il segno nel mondo. I colori della Casa sono il blu e il bronzo.

- ☐ **Mente Sistemica:** I Corvonero creano sistemi per analizzare le decisioni prima di considerarle corrette. Questi sistemi li aiutano a interpretare il mondo e a interagirvi con fiducia. Non mancano di intuizione, ma spesso diffidano degli istinti; possono essere moralmente motivati tanto quanto i Grifondoro, seppur in modo diverso.
- ☐ **Pianificatori Strategici:** I Corvonero raccolgono informazioni, elaborano strategie e creano strumenti. Immaginano scenari ipotetici e si preparano per ogni evenienza, costruendo oggetti o accumulando conoscenze di nicchia per affrontare il futuro. Si sentono meno a loro agio nell'improvvisazione e preferiscono dedicare tempo alla preparazione.

Tratti dei Corvonero

Con una biblioteca nella loro sala comune, i Corvonero coltivano abitudini studiose.

- ☐ **Incremento dei Punteggi di Caratteristica:** Il tuo punteggio di Intelligenza, Saggezza e un'altra caratteristica a tua scelta aumentano di 1.
- ☐ **Conoscenza Approfondita:** Ogni volta che effettui una prova di Intelligenza o Saggezza che ti consente di aggiungere il tuo bonus di competenza, puoi trattare un risultato di 5 o meno sul d20 come un 6.
- ☐ **Biblioteca di Rowena:** Puoi facilmente ricercare un argomento desiderato con l'aiuto dei tuoi compagni di Casa e consultando libri esclusivi della sala comune di Corvonero.
- ☐ **Talento:** Ottieni un talento a tua scelta.



La Casa di Serpeverde ha prodotto molti maghi oscuri, ma anche leader orgogliosi, ambiziosi, pieni di risorse e astuti. Merlino è uno degli esponenti più celebri. Ciò che altri potrebbero definire inganno o manipolazione, un Serpeverde lo considera "giocare secondo le regole." I colori della Casa sono il verde e l'argento.

- ☐ **Cerchia Ristretta:** I Serpeverde sono intensamente leali verso le persone a cui tengono di più. È la Casa dove "troverai i tuoi veri amici": danno priorità alle lealtà personali e trovano il loro centro morale nel proteggere e prendersi cura delle persone a loro più vicine. La loro reputazione per l'ambizione deriva dal dare la priorità a sé stessi e a chi ritengono importante, un'ambizione spesso vista come egoistica.
- ☐ **Manovre Machiavelliche:** I Serpeverde si adattano. Trovano forza nella capacità di rispondere rapidamente a ciò che accade. A differenza dei Grifondoro, che affrontano le sfide con forza diretta, i Serpeverde esplorano nuovi approcci, indossando "maschere" diverse a seconda della situazione, rivelando il loro vero io solo quando si sentono al sicuro.

Tratti dei Grifondoro

Anche se amano custodire i propri segreti, i Serpeverde condividono alcune qualità evidenti.

- ☐ **Incremento dei Punteggi di Caratteristica:** Il tuo punteggio di Destrezza, Carisma e un'altra caratteristica a tua scelta aumentano di 1.
- ☐ **Informazioni Compromettenti:** Ogni volta che effettui una prova di Carisma relativa all'uso di segreti di una persona, sei considerato competente nell'abilità appropriata e aggiungi il doppio del tuo bonus di competenza alla prova, invece del bonus normale.
- ☐ **Un'Indole Nobile:** Sei in grado di assumere un'identità prestigiosa per mescolarti tra alti funzionari o maghi di spicco.
- ☐ **Talento:** Ottieni un talento a tua scelta.



Mago della Volontà

- ☐ I maghi della Volontà mettono tutta la loro energia nei loro incantesimi, utilizzando un approccio istintivo e potente. La loro magia si basa sulla determinazione e sulla forza interiore, permettendo loro di lanciare incantesimi con grande impatto. Spesso si trovano in prima linea, grazie alla loro personalità forte e alla capacità di reagire rapidamente a qualsiasi situazione.

Mago della Tecnica

- ☐ I maghi della Tecnica sono specialisti che hanno perfezionato il controllo della magia attraverso un lungo allenamento. Con un occhio per i dettagli e una grande reattività, eccellono nei duelli e sono noti per la loro abilità nel deviare e manipolare gli incantesimi, rendendoli formidabili avversari. Hanno una grande versatilità nel lanciare incantesimi precisi e difensivi.

Mago dell'Intelletto

- ☐ I maghi dell'Intelletto sono studiosi che si immergono nelle teorie della magia e nella sua comprensione profonda. Pur non essendo sempre i più veloci in battaglia, la loro versatilità e la capacità di apprendere un vasto repertorio di incantesimi li rendono alleati preziosi. Sono in grado di utilizzare la magia in modo strategico, e sono particolarmente abili nei rituali che non consumano slot magici.

Quando le streghe e i maghi incantano con intensità, riversano tutta la loro energia nei loro incantesimi. Il loro approccio "istintivo" alla magia sfrutta questa forza di volontà, ma li insegna anche a prendere scorciatoie. Questi maghi spesso hanno personalità forti e tendono a gravitare verso la prima linea.

☐ Punti Ferita

- ☐ Dadi Punti Ferita: 1d10 per livello di Volontà
- ☐ Punti Ferita al 1° livello: 10 + il tuo modificatore di Costituzione
- ☐ Punti Ferita ai livelli superiori: 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per ogni livello di Volontà oltre il 1°

☐ Competenze

- ☐ Tiri Salvezza: Costituzione, Carisma
- ☐ Abilità: Scegli due tra Atletica, Inganno, Intimidazione, Teoria Magica, Persuasione, Furbizia e Sopravvivenza
- ☐ Equipaggiamento: Parti con il seguente equipaggiamento, oltre a quello concesso dal tuo background: una bacchetta, un zaino da studente, un mantello invernale e un animale magico a tua scelta.
- ☐ Magia: Il Carisma è la tua abilità per evocare incantesimi. Inoltre, usi il tuo modificatore di Carisma per determinare la CD del tiro salvezza e per fare il tiro d'attacco con un incantesimo. Devi usare una bacchetta come focus per l'incantesimo. La tua progressione degli slot incantesimo è quella standard per i caster completi. Inoltre, quando guadagni un livello in questa classe, puoi scegliere due trucchetti o incantesimi che conosci e sostituirli con due nuovi, che devono essere di un livello per cui hai slot corrispondenti.
- ☐ Resilienza Stregonesca: La magia accidentale della tua infanzia ti ha sempre protetto. La tua CA è pari a 13 + il tuo DES.

Ai livelli superiori

- ☐ Metamagia: Incantesimo Furioso
Al 3° livello, quando lanci un incantesimo, puoi spendere 2 punti stregoneria per lanciare l'incantesimo come se fosse lanciato con uno slot di incantesimo di livello superiore di 1, o 4 punti stregoneria per lanciarlo due livelli più in alto. Il livello dell'incantesimo non può superare il tuo livello massimo di slot di incantesimo disponibile. Questo non conta per il numero di opzioni Metamagia.
- ☐ Metamagia: Incantesimo Resistente
Al 3° livello, quando lanci un incantesimo, puoi spendere 1 punto stregoneria per ogni livello aumentato per fare in modo che il tuo incantesimo venga trattato come se fosse lanciato con uno slot superiore, rendendo l'incantesimo più resistente. Il livello dell'incantesimo non può superare il tuo livello massimo di slot di incantesimo disponibile. Questo non conta per il numero di opzioni Metamagia.
- ☐ Lezioni di Apparizione: Al 9° livello, ottieni l'abilità di Apparizione.
- ☐ Incantesimi Significativi: Al 20° livello, ottieni la maestria su due potenti incantesimi e puoi lancialli senza sforzo. Scegli due dei tuoi incantesimi di 3° livello come incantesimi significativi. Puoi lancialli una volta ciascuno al 3° livello senza spendere uno slot di incantesimo. Quando lo fai, non puoi farlo di nuovo finché non completi un riposo breve o lungo.

Volontà															
Livello	Bonus competenza	Punti stregoneria	Meta magia	Privilegi	Trucchetti conosciuti	Incantesimi conosciuti	Slot per livello di incantesimo								
							1	2	3	4	5	6	7	8	9
1°	+2	–	–	Magia, Resilienza Stregonesca, Scuola di magia	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	
2°	+2	2	–	Fonte di magia	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	
3°	+2	3	2	Incantesimo furioso, Incantesimo resistente	4	5	4	2	-	-	-	-	-	-	
4°	+2	4	2	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	5	6	4	3	-	-	-	-	-	-	
5°	+3	5	2	-	5	8	4	3	2	-	-	-	-	-	
6°	+3	6	2	Caratteristica della Scuola di magia	5	8	4	3	3	-	-	-	-	-	
7°	+3	7	2	-	6	10	4	3	3	1	-	-	-	-	
8°	+3	8	2	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	6	11	4	3	3	2	-	-	-	-	
9°	+4	9	2	Lezioni di Smaterializzazione	6	13	4	3	3	3	1	-	-	-	
10°	+4	10	3	Caratteristica della Scuola di magia, Metamagia	7	14	4	3	3	3	2	-	-	-	
11°	+4	11	3	-	7	15	4	3	3	3	2	1	-	-	
12°	+4	12	3	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	7	15	4	3	3	3	2	1	-	-	
13°	+5	13	3	-	8	17	4	3	3	3	2	1	1	-	
14°	+5	14	3	Caratteristica della Scuola di magia	8	17	4	3	3	3	2	1	1	-	
15°	+5	15	3	-	8	18	4	3	3	3	2	1	1	1	
16°	+5	16	3	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	8	18	4	3	3	3	2	1	1	1	
17°	+6	17	4	Metamagia	9	20	4	3	3	3	2	1	1	1	
18°	+6	18	4	Caratteristica della Scuola di magia	9	20	4	3	3	3	3	1	1	1	
19°	+6	19	4	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	9	20	4	3	3	3	3	2	1	1	
20°	+6	20	4	Incantesimi Significativi	9	20	4	3	3	3	3	2	2	1	

Questi incantatori hanno praticato per innumerevoli ore per ottenere il loro livello di controllo sulla magia. Sono specialisti: potenti e reattivi. La loro attenzione ai dettagli li rende temibili avversari nel mondo dei duelli, e spesso sono considerati i migliori nel loro campo.

☐ Punti Ferita

- ☐ Dadi Punti Ferita: 1d6 per livello di Volontà
- ☐ Punti Ferita al 1° livello: 6 + il tuo modificatore di Costituzione
- ☐ Punti Ferita ai livelli superiori: 1d6 (o 4) + il tuo modificatore di Costituzione per ogni livello di Volontà oltre il 1°

☐ Competenze

- ☐ Tiri Salvezza: Saggezza, Intelligenza
- ☐ Abilità: Scegli due tra Acrobatica, Erborologia, Intuizione, Percezione, Preparazione Pozioni, Destrezza e Furtività

- ☐ Equipaggiamento: Cominci con il seguente equipaggiamento, oltre a quello derivante dal tuo background: una bacchetta, uno zaino da studente, un mantello invernale e un animale magico a tua scelta.

- ☐ Magia: La Saggezza è la tua abilità per evocare incantesimi. Inoltre, usi il modificatore di Saggezza quando imposti la CD del tiro salvezza per un incantesimo che lanci e quando fai una prova di attacco con uno di essi.

Devi usare una bacchetta come focus per il lancio dei tuoi incantesimi. La progressione dei tuoi slot incantesimi è quella standard per i lanciatori completi.

Inoltre, quando sali di livello in questa classe, puoi scegliere due trucchetti o incantesimi che conosci e sostituirli con due nuovi, che devono anche essere di un livello per il quale possiedi slot di incantesimo.

Ai livelli superiori

- ☐ Deflessione dell'Incantesimo: Al 3° livello, quando sei il bersaglio di un incantesimo o incluso nell'area di un incantesimo, puoi deviare l'incantesimo come reazione. L'incantesimo deve essere nella tua lista di incantesimi conosciuti e spendi un numero di punti magia uguale al doppio del livello dell'incantesimo. Dopo la deflessione, riesci automaticamente nel tiro salvezza contro l'incantesimo e puoi indirizzare l'effetto dell'incantesimo verso una creatura a 3 metri da te, se lo desideri. Se l'incantesimo non ha un tiro salvezza, non ha effetto su di te. Se una creatura era anch'essa bersagliata dall'incantesimo o inclusa nell'area dell'incantesimo, non puoi deviare l'incantesimo verso di essa.
- ☐ Lezioni di Apparizione: Al 9° livello, ottieni l'abilità di Apparizione.
- ☐ Restauro Magico: Al 20° livello, recuperi 4 punti magia spesi ogni volta che termini un riposo breve.

Tecnica															
Livello	Bonus competenza	Punti stregoneria	Meta magia	Privilegi	Trucchetti conosciuti	Incantesimi conosciuti	Slot per livello di incantesimo								
							1	2	3	4	5	6	7	8	9
1°	+2	-	-	Magia, Scuola di magia	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-	
2°	+2	3	-	Fonte di magia	4	5	3	-	-	-	-	-	-	-	
3°	+2	4	2	Metamagia, Deflessione dell'incantesimo	4	6	4	2	-	-	-	-	-	-	
4°	+2	5	2	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	5	7	4	3	-	-	-	-	-	-	
5°	+3	7	3	Metamagia	5	10	4	3	2	-	-	-	-	-	
6°	+3	8	3	Caratteristica della Scuola di magia	5	11	4	3	3	-	-	-	-	-	
7°	+3	9	4	Metamagia	6	12	4	3	3	1	-	-	-	-	
8°	+3	10	4	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	6	13	4	3	3	2	-	-	-	-	
9°	+4	12	5	Lezioni di Smaterializzazione	6	16	4	3	3	3	1	-	-	-	
10°	+4	13	5	Caratteristica della Scuola di magia	7	17	4	3	3	3	2	-	-	-	
11°	+4	14	6	-	7	18	4	3	3	3	2	1	-	-	
12°	+4	15	6	Miglioramento dei Punteggi, Metamagia	7	18	4	3	3	3	2	1	-	-	
13°	+5	17	6	—	8	21	4	3	3	3	2	1	1	-	
14°	+5	18	6	Caratteristica della Scuola di Magia	8	21	4	3	3	3	2	1	1	-	
15°	+5	19	7	Metamagia	8	22	4	3	3	3	2	1	1	1	
16°	+5	20	7	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	8	22	4	3	3	3	2	1	1	1	
17°	+6	22	7	—	9	25	4	3	3	3	2	1	1	1	
18°	+6	23	8	Caratteristica della Scuola di Magia, Metamagia	9	25	4	3	3	3	3	1	1	1	
19°	+6	24	8	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	9	25	4	3	3	3	3	2	1	1	
20°	+6	25	8	Ripristino Stregonesco	9	25	4	3	3	3	3	2	2	1	

I maghi astuti esplorano la teoria sottostante della magia. Questi accademici sono in grado di apprendere una vasta gamma di incantesimi, sebbene possano avere difficoltà durante il calore della battaglia. La loro esperienza e versatilità magica li rende compagni preziosi nel mondo magico.

☐ Punti Ferita

- ☐ Dadi Punti Ferita: 1d8 per livello di Volontà
- ☐ Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione
- ☐ Punti Ferita ai livelli superiori: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per ogni livello di Volontà oltre il 1°

☐ Competenze

- ☐ Tiri Salvezza: Destrezza, Intelligenza
- ☐ Abilità: Scegli due tra Acrobatica, Erbolgia, Intuizione, Investigazione, Creature Magiche, Teoria Magica, Medicina, Studio dei Babbani e Sopravvivenza

☐ Equipaggiamento: Cominci con il seguente equipaggiamento, oltre a quello derivante dal tuo background: una bacchetta, uno zaino da studente, un mantello invernale e un animale magico a tua scelta.

☐ Magia: L'Intelligenza è la tua abilità per evocare incantesimi. Inoltre, usi il modificatore di Intelligenza quando imposti la CD del tiro salvezza per un incantesimo che lanci e quando fai una prova di attacco con uno di essi.

Devi usare una bacchetta come focus per il lancio dei tuoi incantesimi. La progressione dei tuoi slot incantesimi è quella standard per i lanciatori completi.

Inoltre, quando sali di livello in questa classe, puoi scegliere due trucchetti o incantesimi che conosci e sostituirli con due nuovi, che devono anche essere di un livello per il quale possiedi slot di incantesimo.

☐ Lancio Rituale: La tua abilità nel richiamare informazioni ti permette di lanciare incantesimi liberamente, a condizione che tu abbia abbastanza tempo per fermarti e concentrarti. Al 1° livello, puoi lanciare un incantesimo come rituale se quell'incantesimo ha il tag rituale e lo conosci. La versione rituale di un incantesimo richiede solo 1 minuto in più per essere lanciato rispetto alla versione normale. Inoltre, non consuma uno slot di incantesimo, il che significa che la versione rituale di un incantesimo non può essere lanciata a un livello superiore.=

Ai livelli superiori

☐ Studi Diversificati: Al 3° livello, ottieni entrambe le caratteristiche di livello 1 della Scuola di Magia che hai scelto.

☐ Lezioni di Apparizione: Al 9° livello, ottieni l'abilità di Apparizione.

☐ Recupero Arcano: Al 20° livello, hai imparato a recuperare parte della tua energia magica studiando nel tuo tempo libero. Ogni volta che termini un riposo breve, puoi scegliere gli slot di incantesimo spesi da recuperare. Gli slot di incantesimo possono avere un livello combinato che sia pari o inferiore a 10, e nessuno degli slot può essere di 6° livello o superiore.

Intelletto															
Livello	Bonus competenza	Punti stregoneria	Meta magia	Privilegi	Trucchetti conosciuti	Incantesimi conosciuti	Slot per livello di incantesimo								
							1	2	3	4	5	6	7	8	9
1°	2	–	–	Incantesimi, Incantesimi Rituali, Scuola di Magia	6	6	2	-	-	-	-	-	-	-	
2°	2	2	–	Fonte della Magia	6	8	3	-	-	-	-	-	-	-	
3°	2	3	1	Metamagia, Studi Diversi	7	10	4	2	-	-	-	-	-	-	
4°	2	4	1	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	7	12	4	3	-	-	-	-	-	-	
5°	3	4	1	—	8	16	4	3	2	-	-	-	-	-	
6°	3	5	1	Caratteristica della Scuola di Magia	8	18	4	3	3	-	-	-	-	-	
7°	3	6	2	Metamagia	9	20	4	3	3	1	-	-	-	-	
8°	3	7	2	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	9	22	4	3	3	2	-	-	-	-	
9°	4	7	2	Lezioni di Smaterializzazione	10	26	4	3	3	3	1	-	-	-	
10°	4	8	2	Caratteristica della Scuola di Magia	10	28	4	3	3	3	2	-	-	-	
11°	4	9	2	—	11	30	4	3	3	3	2	1	-	-	
12°	4	10	2	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	11	30	4	3	3	3	2	1	-	-	
13°	5	10	3	Metamagia	12	34	4	3	3	3	2	1	1	-	
14°	5	11	3	Caratteristica della Scuola di Magia	12	34	4	3	3	3	2	1	1	-	
15°	5	12	3	—	13	36	4	3	3	3	2	1	1	1	
16°	5	13	3	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	13	36	4	3	3	3	2	1	1	1	
17°	6	13	3	—	14	40	4	3	3	3	2	1	1	1	
18°	6	14	3	Caratteristica della Scuola di Magia	14	40	4	3	3	3	3	1	1	1	
19°	6	15	3	Miglioramento dei Punteggi di Caratteristica	15	40	4	3	3	3	3	2	1	1	
20°	6	15	3	Recupero Arcano	15	40	4	3	3	3	3	2	2	1	

Incantamento

- ☐ Magia versatile usata per influenzare oggetti, ambienti o persone con effetti positivi o pratici.

Melefici, Malocchi e Maledizioni

- ☐ Magie offensive o debilitanti progettate per danneggiare, ostacolare o punire i bersagli.

Trasfigurazione

- ☐ Arte complessa che altera la forma o la natura di oggetti e creature, trasformandoli in qualcos'altro.

Guarigione

- ☐ Incantesimi usati per curare ferite, malattie e condizioni magiche, ripristinando salute fisica e mentale.

Divinazione

- ☐ Magia per prevedere il futuro o scoprire informazioni nascoste attraverso rituali o oggetti specifici.

Magizoologia

- ☐ Studio delle creature magiche, sia per proteggerle sia per difendersi da quelle pericolose.

Quando le streghe e i maghi incantano con intensità, riversano tutta la loro energia nei loro incantesimi. Il loro approccio "istintivo" alla magia sfrutta questa forza di volontà, ma li insegna anche a prendere scorciatoie. Questi maghi spesso hanno personalità forti e tendono a gravitare verso la prima linea.

- ☐ **Incantesimi:** Gli incantesimi di tipo "Charm" sono tra i più potenti e versatili, poiché alterano le proprietà di un oggetto o di una persona. Per esempio, l'Incanto Fidelius può nascondere completamente una persona o un luogo, rendendolo invisibile a chiunque a meno che non gli venga rivelato il segreto. Gli incantesimi di memoria possono essere così potenti da cancellare o danneggiare permanentemente la mente di qualcuno.
- ☐ **Duellanti:** Molti incantesimi sono stati adattati per il combattimento magico. Un duello tra maghi è una pratica formale nella cultura magica, dove due maghi si affrontano per disarmare, stordire, ferire o uccidersi a vicenda, con l'obiettivo di forzare la sottomissione dell'avversario. I duellanti sono maestri di quest'arte, partecipando a duelli organizzati per testare e affinare le loro abilità.
- ☐ **Incantatori:** Gli incantatori si dedicano agli incantesimi permanenti, che vengono lanciati su oggetti inanimati. Questi oggetti incantati possono variare da utili (come una tazza che si mescola da sola) a complessi (come una scopa da corsa di alto livello), fino a strani (come un libro che agisce come una versione selvaggia del suo argomento). Un oggetto incantato può essere molto potente nelle mani del mago giusto.
- ☐ **Incantesimi della Scuola di Magia**
 - ☐ 2° livello: Muffliato
 - ☐ 4° livello: Capacious Extremis
 - ☐ 5° livello: Obliviate, Piertotum Locomotor

Caratteristiche della Sottoclasse

- ☐ **Studi Incantatori:** Al 1° livello, ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Colpo Mirato.** Hai affinato la tua mira per colpire con precisione specifica utilizzando i tuoi incantesimi di fascino. Quando lanci un incantesimo di tipo Charm, puoi mirare a oggetti specifici o a parti del corpo, oltre a limitare gli effetti dell'incantesimo solo a quell'oggetto o parte del corpo.
 - ☐ **Incantamenti Protettivi.** Qualsiasi incantesimo di tipo Charm che lanci e che influenzi un'area (cubo, linea, sfera o cono) raddoppia le dimensioni dell'area d'effetto.
- ☐ **Lavorazione Avanzata degli Incantesimi:** Al 6° livello, ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Esercizi di Mira.** La tua mano ferma e ore di pratica ti danno un vantaggio. Ogni volta che aggiungi il tuo modificatore di abilità incantatrice al tiro per colpire con un incantesimo, aggiungi anche metà del tuo modificatore di Destrezza (arrotondato per eccesso) come bonus.
 - ☐ **Incantatore Professionista.** Hai imparato a intrecciare i tuoi incantesimi all'interno degli oggetti. Se lanci un incantesimo di tipo Charm a bersaglio singolo con una durata superiore a Istantanea su un oggetto, gli effetti hanno una durata permanente, se lo desideri, fino a quando non vengono dissolti da te. Questa caratteristica non elimina i requisiti di Concentrazione o Dedicazione.
- ☐ **Talenti Unici:** Al 10° livello ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Duello Babbanico.** Ti sei addestrato nel duello non magico come risorsa estrema. Aggiungi il tuo bonus di competenza ai tiri per i danni degli attacchi senz'armi e a qualsiasi prova di Forza legata a prese o disarmi di maghi.
 - ☐ **Obliviator.** Invece di semplicemente cancellare i ricordi, quando lanci Obliviate, puoi scegliere di impiantare falsi ricordi molto dettagliati. Questi ricordi sono indetectabili dal bersaglio dell'incantesimo, ma se altri esaminano i ricordi del bersaglio (tramite Legilimanzia o un Pensatoio), potrebbero essere in grado di rilevare che sono falsi.
- ☐ **Tecniche Raffinate:** Al 14° livello, ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Bacchetta e Scudo.** Hai scoperto uno stile antico di duello che consente di combinare attacco e difesa. Quando lanci Protego o Protego Maxima, puoi trasferire il lancio dell'incantesimo alla tua mano secondaria, liberando la bacchetta per lanciare altri incantesimi. La dedizione dell'incantesimo ora utilizza un'azione bonus invece di un'azione, e puoi lanciare e mantenere un altro incantesimo con concentrazione o dedizione con la tua bacchetta. Qualsiasi fattore che influisce sul mantenimento della concentrazione si applica individualmente a ciascun incantesimo (ad esempio, subendo danni devi effettuare un tiro salvezza su Costituzione per ciascun incantesimo).
 - ☐ **Un Dovere di Protezione.** Quando lanci Piertotum Locomotor, non è più necessaria la concentrazione, puoi animare il doppio degli oggetti e la durata viene estesa a 1 ora.
- ☐ **Eccellenza Incantatoria:** Al 18° livello, ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Bacchetta Fulminea.** Hai affinato le tue abilità nel duello fino a poter lanciare incantesimi il doppio più velocemente rispetto a un mago medio. Se non l'hai già, Incantesimo Rapido viene aggiunto alle tue opzioni di metamagia e non conta nel numero massimo di metamagie disponibili. Quando usi la metamagia Incantesimo Rapido per lanciare un incantesimo come azione bonus, puoi lanciare qualsiasi incantesimo come azione, e le regole standard per il lancio di incantesimi come azione bonus non si applicano.
 - ☐ **Custode del Segreto.** Aggiungi l'incantesimo Fidelius Mysteria Celare alla tua lista di incantesimi conosciuti. Non conta nel numero di incantesimi conosciuti e non può essere dimenticato per apprendere un altro.

Formalmente noti come Incantesimi Oscuri, i malefici, i malocchi e le maledizioni sono spesso associati alle Arti Oscure perché infliggono effetti maliziosi sul bersaglio. I malefici sono principalmente fastidiosi, i malocchi sono più dolorosi, mentre le maledizioni rappresentano la forma più grave di magia oscura. Tutte e tre le Maledizioni Imperdonabili sono classificate come maledizioni, e un mago medio potrebbe passare tutta la vita senza lanciare una maledizione grave.

- ☐ **Auror:** Le maledizioni sono strumenti principali nelle armi degli Auror, ufficiali specializzati altamente addestrati per far rispettare la legge e proteggere le comunità magiche dalle minacce su larga scala. Per avere successo, un Auror deve essere capace in una varietà di abilità, come l'uso delle maledizioni, contro-incantesimi, trasfigurazione, veleni, antidoti, occultamento, travestimenti e localizzazione.
- ☐ **Spezzamaledizioni:** Dall'altro lato dello spettro, uno spezzamaledizioni rimuove, annulla o rompe maledizioni su oggetti o luoghi per mestiere. Gli spezzamaledizioni potrebbero lavorare per il Ministero della Magia, ma il termine è anche usato per indicare una serie di avventurosi banchieri impiegati dalla Gringott's Wizarding Bank, incaricati di disabilitare e contrattaccare maledizioni in tombe antiche o siti storici per recuperare oro e tesori.
- ☐ **Incantesimi della Scuola di Magia**
 - ☐ 3° livello: Langlock
 - ☐ 4° livello: Sectumsempra
 - ☐ 5° livello: Nullum Effugium, Omnifracto

Caratteristiche della Sottoclasse

- ☐ **Studi Pratici** (1° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Addestramento da Auror:** Hai già iniziato a praticare le abilità richieste per diventare un Auror. Impari una ricetta comune per pozioni e acquisisci competenza in due tra le seguenti abilità: Investigazione, Preparazione Pozioni, Furtività, Sopravvivenza.
 - ☐ **Spezzamaledizioni:** La tua curiosità nel disassemblare incantesimi e incantamenti ha trovato una via d'uscita. Ottieni un set di Strumenti da Spezzamaledizioni e acquisisci competenza con questi strumenti.
- ☐ **Pronti al Combattimento** (6° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Magia Forzata:** Lanci ogni incantesimo come se fosse una questione di vita o di morte. Quando lanci un incantesimo che infligge danni, aggiungi 1d6 a un tiro per danno.
 - ☐ **Adrenalina Magica:** La tua magia ti rivitalizza nei momenti di bisogno. Come azione bonus, puoi spendere un dado ferita per recuperare punti ferita come faresti dopo una breve sosta, pari al dado ferita + modificatore di Costituzione. Hai un numero di utilizzi pari al tuo bonus di competenza, e tutti gli utilizzi vengono ripristinati dopo una lunga sosta.
- ☐ **Abilità Specializzate** (10° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Tracce Oscure:** Hai imparato i modelli e gli stili della magia oscura. Tiri vantaggio su qualsiasi tiro di Investigazione, Intuizione o Percezione che riguardi il rilevamento di magia oscura o di un mago oscuro.
 - ☐ **Spezzamaledizioni:** È impossibile per chiunque rilevare magicamente l'atto di spezzare una maledizione, rimuovere un incantesimo o abbattere un incantesimo protettivo. Se qualcuno ti vede mentre spezzamaledisci o è alla ricerca attiva della magia rimossa, noterà l'assenza di magia. Se un incantesimo è progettato per notificare al lanciatore in qualche modo, non funzionerà e il lanciatore non verrà notificato.
- ☐ **Maestro delle Maledizioni** (14° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Duellante Oscuro:** La tua esperienza nel combattere maghi oscuri ti ha insegnato come usare le loro stesse tecniche contro di loro. Tiri vantaggio su tutti i tiri salvezza contro incantesimi oscuri, e ogni incantesimo oscuro che lanci viene automaticamente lanciato un livello più alto rispetto al livello del slot di incantesimo consumato, senza superare il livello più alto di slot di incantesimi disponibili.
 - ☐ **Arti Difensive:** Hai imparato a bloccare gli incantesimi più pericolosi. Gli incantesimi difensivi vengono lanciati automaticamente due livelli più alti rispetto al livello dello slot di incantesimo consumato, senza superare il livello più alto di slot di incantesimi disponibili.
- ☐ **Leggendario** (18° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Allerta Auror:** Come combattente di spicco nella magia oscura, hai legami nel Dipartimento di Applicazione della Legge Magica. Puoi richiamare una squadra di due Auror per apparire nel tuo luogo. Non puoi usare questa caratteristica fino a che non completi una lunga sosta.
 - ☐ **Svelare la Magia:** Riesci automaticamente quando lanci Finite Incantatem.
 - ☐ **Anima Frammentata:** La tua ricerca nella magia oscura ha rivelato gli scritti di Herpo il Malvagio. Puoi creare un Horcrux eseguendo il Rituale dell'Horcrux, commettendo omicidio e selezionando un bersaglio per diventare l'Horcrux. Solo un Horcrux può esistere alla volta.

La Trasfigurazione è una branca della magia che si concentra sull'alterazione della forma o dell'aspetto di un oggetto, manipolando la sua struttura molecolare. È considerata una magia molto difficile, più scientifica rispetto ad altre forme di magia, poiché il mago deve ottenere un risultato preciso per avere successo.

- ☐ **Animagi:** Il praticante più leggendario della Trasfigurazione è l'Animagus, un mago o una strega in grado di trasformarsi in un animale a volontà. Diventare Animagus richiede abilità, pratica e pazienza, e il processo è lungo e rischioso. Pochi maghi riescono a diventare Animagi, e per farlo è necessaria una registrazione al Ministero della Magia.
- ☐ **Alchimisti:** Un'applicazione meno conosciuta della Trasfigurazione è l'Alchimia, che studia la struttura, la composizione e le proprietà magiche degli elementi (terra, aria, fuoco e acqua), nonché la trasmutazione delle sostanze. L'Alchimia è strettamente legata alla pozione, alla chimica e alla Trasfigurazione, ed è considerata una delle magie più difficili.
- ☐ **Incantesimi della Scuola di Magia**
 - ☐ 2° livello: orbis, reparifarge
 - ☐ 3° livello: ignis laqueis
 - ☐ 4° livello: lapifors

Caratteristiche della Sottoclasse

- ☐ **Studi Scientifici** (1° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Anatomia del Manuale: La conoscenza dell'anatomia dei creature rende le trasfigurazioni più facili. Se un incantesimo di Trasfigurazione deve coinvolgere una creatura viva e richiede un livello di incantesimo superiore, puoi usare un livello inferiore di incantesimo.
 - ☐ Conversione Intuitiva: La Trasfigurazione ti viene naturale. Quando lanci vera verito, la magia colpisce automaticamente obiettivi di dimensione maggiore rispetto a quella prevista.
- ☐ **Prodigio della Trasfigurazione** (6° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Trasformazione Animagus: Puoi trasformarti nell'animagus due volte per riposo breve o lungo.
 - ☐ Elementalista: Studiando l'Alchimia, puoi lanciare incantesimi legati a fuoco, acqua, terra e aria a un livello superiore.
- ☐ **Controllo Preciso** (10° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Trasfigurazione Parziale: Ogni incantesimo di Trasfigurazione può essere lanciato come trasfigurazione parziale, alterando solo la parte desiderata dell'oggetto o creatura.
 - ☐ Moldatura degli Elementi: Puoi cambiare la forma degli incantesimi che coinvolgono solo gli elementi.
- ☐ **Magicamente Rinforzato** (14° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Costrutti Duraturi: I tuoi costrutti di creature trasfigurate o evocate guadagnano punti ferita extra e infliggono danni aggiuntivi.
 - ☐ Strutture Rinforzate: Gli oggetti trasfigurati o evocati hanno il doppio dei punti ferita e possono sostenere tre volte il peso degli oggetti normali.
- ☐ **Manipolatore Molecolare** (18° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Predatore Apex: Completa padronanza della trasformazione Animagus, con possibilità di trasformarti come azione bonus e di mantenere più forme Animagus segrete dal Ministero della Magia.
 - ☐ Vero Alchimista: Puoi creare la Pietra Filosofale, trasformando qualsiasi metallo in oro e producendo l'Elisir della Vita.

La Tua Forma Animagus

- ☐ Puoi mantenere la tua forma Animagus per un numero di ore pari alla metà del tuo livello di Trasfigurazione (arrotondato per difetto). Puoi tornare alla forma normale come azione bonus o quando perdi conoscenza, scendi a 0 punti ferita o muori. Durante la trasformazione:
 - ☐ Le tue statistiche vengono sostituite da quelle dell'animale, ma mantieni allineamento, personalità, e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma.
 - ☐ Non puoi lanciare incantesimi, e le azioni dipendono dalle capacità fisiche della forma animale.
 - ☐ Forme Animagus: Combattimento vs Evasione
 - ☐ Forma da Combattimento: Un animale predatore di dimensioni Medio o Grande, adatto al combattimento.
 - ☐ Forma di Evasione: Un animale piccolo e discreto, utile per nascondersi o fuggire, ma poco adatto al combattimento.
- ☐ **Scegliere un Animale:** La tua forma Animagus è la stessa del tuo Patronus corporeo, scelto tra gli animali elencati nell'Appendice B: Tabelle di Lancio del Patronus. La forma non può essere una bestia magica.

Guarigione La magia di guarigione è dedicata al miglioramento delle condizioni fisiche e mentali. Con molti incantesimi e pozioni differenti, la magia di guarigione richiede che il mago sia esperto nelle condizioni magiche e nelle loro soluzioni.

- ☐ Guaritori: Un guaritore è l'equivalente magico di un medico babbano. Si occupano dei malati e degli infortunati, trovando spesso impiego all'Ospedale St Mungo per Malattie e Ferite Magiche, l'ospedale principale per maghi in Inghilterra. I guaritori possono trovarsi a fronteggiare incidenti con artefatti, morsi di creature oscure, malattie magiche, avvelenamenti da pozioni o danni da incantesimi.
- ☐ Mediowizards: Il mediowizard ha un ruolo più attivo nel preservare la vita; se un guaritore è un medico, un mediowizard è un soccorritore. I mediowitches viaggiano con spedizioni di ricerca, vigilano sugli eventi professionali di Quidditch, accompagnano cacciatori di mostri e si tuffano in guerra per salvare vite.
- ☐ Incantesimi della Scuola di Magia
 - ☐ Cantrip: anapneo
 - ☐ 3° livello: intus sunt
 - ☐ 6° livello: protego totalum, vulnera sanentur

Caratteristiche della Sottoclasse

- ☐ Studi Medici (1° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Rimedi Naturali: Hai studiato pozioni e impacchi. Impari la ricetta per il balsamo di erba stellata e ottieni competenza in una delle seguenti abilità: Erborologia, Medicina, Preparazione Pozioni.
 - ☐ Nervi di Ferro: Lo studio di ferite e malattie magiche ti ha dato uno stomaco forte e una volontà di ferro. Hai vantaggio sui tiri salvezza contro il terrore.
- ☐ Protettore Dedicato (6° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Recupero Accelerato: I tuoi incantesimi di guarigione sono più efficaci. Ogni volta che usi un incantesimo di 1° livello o superiore per ripristinare punti ferita a una creatura, essa guadagna punti ferita aggiuntivi pari a 2 + il livello dell'incantesimo.
 - ☐ Scudo Resistente: I tuoi incantesimi difensivi sono più efficaci. Ogni volta che usi un incantesimo difensivo di 1° livello o superiore che aumenta la CA di una creatura o le concede punti ferita temporanei, la creatura guadagna punti ferita temporanei aggiuntivi pari a 2 + il livello dell'incantesimo, che durano finché dura l'effetto dell'incantesimo.
- ☐ Sostegno Morale (10° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Canto del Fenice: Hai una presenza calmante. Ottieni competenza in Persuasione e vantaggio nei tiri di Carisma per alleviare il dolore o aiutare gli altri a mantenere la calma.
 - ☐ Legame Empatico: Senti profondamente il dolore degli altri, il che ti permette di comprendere la loro sofferenza. Quando lanci un incantesimo di guarigione su un'altra creatura, essa guadagna punti ferita aggiuntivi e tu perdi punti ferita pari al tuo bonus di competenza, a meno che i suoi punti ferita non siano completamente restaurati dall'incantesimo o a meno che questo effetto non ti riduca a 0 punti ferita.
- ☐ Medico da Combattimento (14° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Assistenza Estesa: Hai spinto i limiti della tua magia di guarigione per salvare vite nelle linee del fronte. La portata di tutti i tuoi incantesimi di guarigione è raddoppiata. Se un incantesimo di guarigione ha una portata di tocco, la sua nuova portata è di 60 piedi.
 - ☐ Salvare le Persone: Ti metti in pericolo per proteggere gli altri. Se una creatura che puoi vedere a 3 metri da te è bersagliata da un incantesimo o attacco, puoi usare la tua reazione per lanciare protego e saltare davanti a quella creatura, diventando il nuovo bersaglio dell'attacco. Se l'incantesimo o l'attacco colpisce entrambi e ti metti in mezzo, subirai gli effetti dell'incantesimo o attacco due volte.
- ☐ Salvatore (18° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Lacrime del Fenice: La tua devozione e il tuo coraggio ti hanno guadagnato il rispetto delle fenici. Se trascorri 8 ore a invocare la magia, una fenice apparirà e verserà le sue lacrime in una fiala. Le lacrime del fenice rimuovono maledizioni, malattie e veleni da una creatura e ripristinano tutti i suoi punti ferita. Una fenice apparirà solo se non possiedi altre lacrime e perderà le sue proprietà curative se qualcun altro possiede la fiala o cerca di somministrarle.
 - ☐ Pulse di Guarigione: La tua magia di guarigione e difesa si intrecciano, energizzando gli alleati vicini. Ogni volta che lanci un incantesimo difensivo, ogni creatura non ostile entro 9 metri (compreso te stesso) guadagna punti ferita pari alla metà del suo livello.

La divinazione è una branca particolare della magia che si occupa di raccogliere informazioni sugli eventi passati, presenti e futuri. È una scienza imprecisa che richiede l'interpretazione di foglie di tè e presagi. Alcuni credono che la vera divinazione richieda meditazione e una convinzione nel "non sé" per accedere all'Occhio Interiore, mentre i Centauri praticano divinazione osservando i movimenti dei pianeti, lune e stelle.

- ☐ Veggenti: I veggenti sono maghi o streghe dotati della capacità naturale di vedere nel futuro con il loro Occhio Interiore. Alcuni veggenti pronunciano profezie involontarie su estranei, mentre altri intravedono il proprio futuro. Albus Silente riteneva che vedere nel futuro fosse incredibilmente difficile, a causa della complessità di ogni azione e delle sue conseguenze.
- ☐ Legilimanzia: La legilimanzia è una capacità molto più tangibile che permette di navigare tra i vari strati della mente di una persona e interpretare ciò che si trova. I Babbani la chiamano "lettura del pensiero", ma i praticanti disprezzano questo termine come ingenuo. Spesso praticano anche l'occlumanzia, che difende la mente dall'invasione di un altro legilimens.
- ☐ Abilità della Scuola di Magia
 - ☐ 2° livello: Cleromanzia
 - ☐ 3° livello: Tasseomanzia
 - ☐ 7° livello: Cartomanzia
 - ☐ 9° livello: Cristallomanzia

Caratteristiche della Sottoclasse

- ☐ Studi Divinatori (1° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Indovino: Hai sviluppato una passione per l'astronomia, la tasseografia e la cristallomanzia. Ottieni un Kit da Divinatore e competenza nell'uso del Kit.
 - ☐ Percezione del Pericolo: Aggiungi metà del tuo bonus di competenza all'Iniziativa e non puoi essere sorpreso mentre sei cosciente.
- ☐ Preveggenza (6° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Presagio: Dopo un riposo lungo, tiri due d20 e registri questi tiri come tuoi "presagi". Puoi usare uno di questi tiri per un attacco, tiro salvezza o controllo abilità.
 - ☐ Legilimanzia: Aggiungi l'incantesimo "Legilimens" alla tua lista di incantesimi conosciuti.
- ☐ L'Invisibile (10° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Chiromanzia: Dopo aver osservato una creatura per 30 secondi, puoi percepire i suoi punti ferita attuali.
 - ☐ Occlumens Esperto: Legilimens e Veritaserum non funzionano su di te, a meno che non lo permetta.
- ☐ Intenzioni Rivelate (14° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Lettura dell'Aura: Puoi percepire immediatamente se una creatura è ostile, amichevole o neutrale.
 - ☐ Occhi Veloci: Usa "Legilimens" come azione bonus per vedere l'incantesimo o l'azione successiva di una creatura.
- ☐ Conoscenza Mistica (18° livello), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ Visioni Vividissime: Ottieni visioni lucide del futuro immediato. Puoi vedere la tua prossima azione e le sue conseguenze, con tutti i tiri necessari.
 - ☐ Maestro della Mente: Puoi lanciare "Legilimens" a volontà e ogni resistenza è effettuata con svantaggio.

Abilità di Divinazione

- ☐ Queste abilità si eseguono utilizzando un Kit da Divinatore. Se non hai competenza nel Kit, c'è una probabilità del 33% che l'abilità fallisca e tu riceva una lettura casuale, che non saprai essere sbagliata.
 - ☐ Cartomanzia: Usa le carte dei tarocchi per ottenere informazioni sul passato, presente e futuro di una creatura. La lettura dura 10 minuti e costa 6 punti di magia.
 - ☐ Cleromanzia: Usa bastoncini o ossa per fare predizioni su una creatura che si trova a 30 piedi, consentendole di aggiungere un d4 al prossimo tiro.
 - ☐ Cristallomanzia: Guarda nella sfera di cristallo per osservare una creatura per 10 minuti. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza.
 - ☐ Tasseomanzia: Leggi i presagi nelle foglie di tè per prevedere un'azione specifica entro 30 minuti. Costo: 3 punti di magia e 10 minuti di preparazione.

I magizoolozi studiano le creature magiche. Lavorando con molteplici esseri, il Dipartimento per la Regolazione e il Controllo delle Creature Magiche del Ministero della Magia ha creato una classificazione per ogni creatura, essere e spirito conosciuto, da X a XXXXX. Sia che siano innocue o pericolose per i maghi, i magizoolozi registrano le caratteristiche uniche delle bestie per la sicurezza della comunità magica.

- ☐ **Custodi dei Draghi:** I custodi dei draghi vivono nelle riserve dei draghi, occupandosi della creatura classificata XXXXX, nota tra maghi e babbani. Trascorrendo ogni giorno con loro, i custodi imparano a vedere attraverso gli occhi dei draghi e a comprendere le difficoltà delle creature magiche. Il loro obiettivo è capire i draghi per il bene di tutti.
- ☐ **Cacciatori di Mostri:** Altri adottano un approccio più confrontativo. Quando un villaggio magico è minacciato da un branco di troll o sospetta che un vampiro stia uccidendo il bestiame, si rivolgono a un cacciatore di mostri. Le creature oscure rientrano nella categoria degli esseri magici, quindi il cacciatore di mostri deve trattare sia con esseri intelligenti come i mezz'uomini, che con bestie selvagge. Sta a lui decidere se affrontare la situazione con la bacchetta pronta o cercare una soluzione pacifica.

Caratteristiche della Sottoclasse

- ☐ **Studi Biologici** (livello 1), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Curatore:** Puoi curare le ferite delle bestie con qualsiasi incantesimo di guarigione conosciuto.
 - ☐ **Folio Brutti:** Hai un taccuino personale dove registri le tue scoperte. Ogni volta che aggiungi la competenza in Creature Magiche a un tiro di abilità, aggiungi anche il tuo modificatore di Intelligenza come bonus.
- ☐ **Via della Natura** (livello 6), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Il Miglior Amico del Mago:** Grazie alla tua cura e compassione per le creature, guadagni il loro rispetto e fiducia. Puoi avere un compagno animale (vedi sotto).
 - ☐ **Agguato Preparato:** Puoi intrappolare un incantesimo in un'area per farlo scattare quando una condizione da te scelta viene soddisfatta, come entrare in un'area o dire una parola magica.
- ☐ **Mago del Vento** (livello 10), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Sopravvissuto:** Acquisisci competenza in Erborologia o Sopravvivenza. La tua competenza è raddoppiata per il controllo di una di queste abilità. Inoltre, il tuo gruppo riceve vantaggi come la possibilità di viaggiare senza subire rallentamenti e di non essere sorpresi durante il riposo.
 - ☐ **Caccia ai Mostri:** Se studi per 10 minuti le tracce di una creatura, conosci la sua specie, dimensione e velocità. La creatura diventa "Cacciata" fino a quando non usi di nuovo questa abilità.
- ☐ **Genio del Genere** (livello 14), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Sussurratore di Bestie:** Puoi calmare una bestia ostile con un tiro di saggezza, facendo credere alla bestia che non rappresenti una minaccia. Se infliggi danni a quella creatura, l'effetto si annulla.
 - ☐ **Vulnerabilità Sfruttata:** Come azione bonus, puoi evidenziare le debolezze di un nemico, infliggendo danni aggiuntivi alle creature nemiche grazie ai tuoi alleati.
- ☐ **Sesto Senso** (livello 18), ottieni una delle seguenti caratteristiche:
 - ☐ **Empatia Draconica:** Se hai allevato un drago fin da uovo, esso ti considererà un alleato e potrà diventare il tuo compagno animale.
 - ☐ **Riflessi del Cacciatore:** Puoi reagire a un incantesimo o attacco di una creatura, lanciando un incantesimo come reazione per danneggiarla.

Il Tuo Compagno Animale

- ☐ Il legame con una bestia avviene dopo 8 ore di comunicazione e affiatamento. Puoi scegliere una bestia di taglia Media o superiore, di sfida 1/4 o inferiore. Il tuo compagno obbedisce ai tuoi comandi durante il suo turno, ma puoi dargli ordini a tua discrezione.
- ☐ **Comandi per la Bestia:** Hai dei "Dadi Comando" pari a metà del tuo livello, più il tuo modificatore di Saggezza. Puoi usare questi dadi per impartire ordini a una bestia che può sentire te. Ogni dado è un d6, e al 14° livello diventa un d8. Comandi possibili includono:
 - ☐ **Attacco:** Usa un dado comando per ordinare alla bestia di attaccare, con danni aggiuntivi.
 - ☐ **Giù:** Comando per farla nascondere.
 - ☐ **Trova:** Usato per cercare oggetti o creature nascoste.
 - ☐ **Affronta:** Quando una bestia ti fa un attacco di opportunità, puoi comandarla di provare a strangolare il bersaglio.
 - ☐ **Carica:** Comando per dare aiuto nell'attacco successivo.

Innati

Questi talenti, caratteristiche innate di alcuni maghi, devono essere scelti al livello 1 durante la creazione del personaggio e non possono essere acquisiti successivamente.

- ☐ Sangue di Gigante: Maghi con sangue di gigante possiedono grande forza fisica e resistenza magica. Forza +1 (max 20), taglia Media (7-9 ft, 300-420 lb), ma contano come una taglia più grande per capacità di carico. Possono resistere una condizione magica al giorno come reazione.
- ☐ Astuzia Goblin: I mezzi goblin, piccoli e scaltri (3-5 ft, 110 lb), possono muoversi attraverso spazi di creature più grandi, hanno vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza e Saggezza contro la magia e conoscono il Gobbledigook.
- ☐ Magia Metamorfica: I metamorfomagus possono cambiare il proprio aspetto a volontà, modificando altezza, peso, voce, e persino adattarsi a un ambiente acquatico con nuoto pari alla velocità di cammino.
- ☐ Serpentese: Parla e comprende magicamente i serpenti e creature simili, come Basilischi e Runespoor.
- ☐ Fascino Veela: I mezzi veela guadagnano competenza in una abilità di Carisma a scelta e possono affascinare un umanoide attratto da loro per un'ora (salvezza Saggezza).

Standard

Questi talenti emergono attraverso studio o pratica e possono essere scelti a qualsiasi livello.

- ☐ Combattente Aereo: Esperto nel combattimento su manici di scopa, ottiene competenza con Veicoli (Broomstick) e non subisce svantaggi agli attacchi in volo.
- ☐ Tracce Magiche: Permette di rilevare e identificare la magia entro 30 ft concentrandosi, inclusa la scuola dell'incantesimo, salvo barriere specifiche.
- ☐ Licantropia: Dopo un attacco da un licantropo, Forza e Costituzione +1 (max 20), vantaggio ai test di Percezione basati sull'olfatto, ma trasformazione obbligatoria in caotico malvagio durante le notti di luna piena, con svantaggi post-trasformazione.
- ☐ Artista Marziale: Danno non armato 1d6, può afferrare come azione bonus dopo un colpo e utilizzare prese per immobilizzare, abbattere o disarmare.
- ☐ Addestramento in Occlumanzia: Resiste alla legilimanzia con vantaggio nei test di Intelligenza e può ingannare gli effetti con informazioni false. Veritaserum non funziona a meno che non sia volontario.
- ☐ Mira Straordinaria: Ignora mezza copertura e considera tre quarti di copertura come mezza per attacchi magici a distanza.
- ☐ Incantatore Stabile: Vantaggio ai tiri salvezza di Costituzione per mantenere concentrazione su un incantesimo.
- ☐ Vampirismo: Scurovisione entro 120 ft, immunità all'invecchiamento, ma vulnerabilità al sole, necessità di sangue e altre debolezze classiche.
- ☐ Magia senza Bacchetta: Permette di lanciare incantesimi minori senza bacchetta o componenti somatiche (Accio, Alohomora, Incendio Glacia, ecc.), ma senza poterli potenziare.

Altri Talenti Disponibili (D&D 5e)

Attore, Atleta, Cercatore di Segreti, Durevole, Mente Acuta, Linguista, Osservatore, Abile.

Equipaggiamento

Comuni	Non Comuni	Rare	Leggendarie
☐ Antidoto per Veleni Comuni	☐ Pozione Invecchiante	☐ Pozione Erumpent	☐ Bevanda della Disperazione
☐ Bevanda Babbling	☐ Antidoto per Veleni Non Comuni	☐ Essenza di Follia	☐ Felix Felicis
☐ Veleno di Baneberry	☐ Elisir Cerebrale di Baruffio	☐ Pozione dell’Odio	☐ Veritaserum
☐ Soluzione Anti-Blemish	☐ Pozione di Abbellimento	☐ Infuso dell’Invigorazione	
☐ Miscuglio Confondente	☐ Infuso di Confusione	☐ Pozione dell’Invisibilità	
☐ Cristalli di Cupido	☐ Bolle Ammalianti	☐ Miscuglio del Bacio	
☐ Doxicidio	☐ Pozione Rinvigorente del Sangue	☐ Infuso Rigenerante di Mandragola	
☐ Unguento Oblivioso del Dottor Ubbly	☐ Veleno di Radice di Sangue	☐ Pozione Rigenerante Skele-Gro	
☐ Pozione del Sonno Senza Sogni	☐ Infuso della Pace	☐ Weedosoros	
☐ Elisir per Indurre Euforia	☐ Pozione Exstimulo	☐ Pozione Affilatrice di Ingegno	
☐ Pozione della Dimenticanza	☐ Fusione Affaticante	☐ Pozioni Molto Rare	
☐ Pozione Fungiface	☐ Pozione Protettiva dal Fuoco	☐ Amortentia	
☐ Gas Garrottante	☐ Algabranchia	☐ Infuso di Cappello della Morte	
☐ Lacrime del Cuore Spezzato	☐ Pozione Fortificante	☐ Infuso della Morte Vivente	
☐ Pozione Erbicida	☐ Unguento Lusinghiero di Gregory	☐ Essenza di Dittamo	
☐ Soluzione per il Singhiozzo	☐ Pozione della Memoria	☐ Pozione Polisucco	
☐ Veleno di Semi di Luna	☐ Essenza di Murtlap	☐ Pozione di Wolfsbane	
☐ Pozione Oculus	☐ Pozione Nociva		
☐ Pozione Pepperup	☐ Pozione del Sonno		
☐ Tónico per Animali Domestici	☐ Soluzione Rinforzante		
☐ Pozione Rigenerante	☐ Raggi di Luna al Crepuscolo		
☐ Soluzione Rimpicciolente	☐ Pozione Vitamix		
☐ Balsamo di Erba Stellare	☐ Pozione Volubilis		
☐ Soluzione Gonfiante	☐ Pozione Occhiaperti		
☐ Pozione Disinfettante per Ferite	☐ Pozione Wiggenweld		

Valiga “di Seconda Mano”	Valigia “Benestante”	Valigia “Ricca”
Borsa scolastica rattoppata	Borsa scolastica standard	Borsa scolastica resistente agli strappi
Cappello appuntito sgualcito (nero)	Cappello appuntito semplice (nero)	Cappello appuntito elegante (nero)
3 metri di pergamena	2 rotoli di pergamena da 3 metri	3 rotoli di pergamena da 3 metri
1 piuma	3 piume	5 piume
1 bottiglia di inchiostro nero	2 bottiglie di inchiostro nero	2 bottiglie di inchiostro nero
1 sacca con 5 sicli	1 sacca con 15 sicli	1 bottiglia di inchiostro verde smeraldo
		1 bottiglia di inchiostro scarlatto
		1 sacca con 2 galeoni
3 set di vesti da lavoro rattoppate e consumate (nere) con etichette con il nome cucite sopra	3 set di vesti da lavoro semplici (nere) con etichette con il nome cucite sopra	3 set di eleganti vesti da lavoro (nere) con etichette con il nome cucite sopra

Strumenti dell’Astronomo	Kit da Spezza- maledizioni	Kit del Divinatore	Strumenti dell’Erborista	Kit del Pozionista
Un sestante	Un piccolo specchio	Foglie di tè	Una vanga	Una pipetta
Diverse mappe stellari	Un set di lenti	Una teiera da viaggio	Un coltivatore manuale	Un coltello d'argento
Parcheggi di ricambio	Un sensore di segretezza compatto	Ossa di grindylow	Forbici da potatura	Un tagliere
Inchiostro e una penna	Un sneakoscope per maledizioni	Bastoncini incisi con rune	Spago	Tazze per misurare
Un telescopio da viaggio incantato per essere leggero	Un attrezzo retrattile con un gancio alla fine	Una tazza da tè con piattino	Guanti di pelle di drago	Alcuni ingredienti base
Una bussola astrologica	Una coppia di pinzette molto grandi	Un mazzo di carte dei tarocchi	Piccole sacche di iuta	Un mortaio e un pestello
		Una piccola sfera di cristallo	Alcuni piccoli vasi	Una serie di bilance di ottone
			Un paio di cuffie per proteggere le orecchie	Fiale, barattoli e bottiglie

Mantello

Costo

CA

Furtività

Peso

Caratteristiche

Mantello Invernale	9 g	11 + DES (max 2)	Svantaggio	9kg	Mantello pesante che tiene caldo in inverno, nasconde i movimenti di un duellante ma può essere ingombrante.
Mantello di Seta	25 g	11 + DES	—	5kg	Mantello leggero e agile, ideale per i duellanti esperti, senza ingombri, che permette una grande mobilità.
Mantello Scudo	75 g	12 + DES	—	5kg	Mantello di seta incantato con protego, offre resistenza agli incantesimi, utile in situazioni pericolose.
Mantello Demiguise	400 g	13 + DES (max 2)	Vantaggio	8kg	Mantello camuffante tessuto con peli di Demiguise, rende invisibili ma con un ritardo nei movimenti che lo rende visibile in combattimento.
Mantello di Disillusione	750 g	14 + DES	Vantaggio	4kg	Mantello invisibile senza ritardi, ma può essere visibile in certe condizioni di luce; efficace in combattimento ma parzialmente visibile durante lanciare incantesimi.

Moneta	Conversione	CHF
Zellini	--	5 cts
Falci	29 Zellini	CHF 1.50
Galeoni	17 Falci	CHF 25
Rubino	20 Galeoni	CHF 500