

Guida Completa agli Incantesimi, Fatture e Maledizioni

A

Incantesimo di Estensione Irriconoscibile

Adduco Maxima ☞ Amplia lo spazio interno di un oggetto senza cambiarne la forma o l'apparenza esterna.

Incantesimo di Appello

Accio - Attira verso chi pronuncia l'incantesimo l'oggetto designato

Aguamenti - Evoca acqua.

Alarte Ascendare - lancia la vittima in alto, per poi farla ricadere forte per terra.

Incantesimo di Apertura Porte

Alohomora - apre serrature bloccate.

Anapneo - libera le vie respiratorie.

Animaleus Nobodyx ☞ contro-incantesimo per la trasformazione in *Animagus*. Costringe il mago trasformato a tornare in forma umana. Può essere usato anche contro bestie magiche che cambiano forma come i Lupi Mannari, ma è un livello di Trasfigurazione molto avanzata.

Aparecium - fa comparire testi resi invisibili per mezzo della magia. Per compiere questo incantesimo bisogna battere per tre volte la bacchetta sull'oggetto da esaminare.

Appare Vestigium - mostra impronte e tracce.

Aqua Eructo - fa scaturire dalla bacchetta un violento e travolgente getto d'acqua (videogame *Il calice di fuoco*).

Arania Exumain - utile per sbarazzarsi dei ragni.

Artis Tempurus ☞ usato da Dumbledore per allontanare gli Inferi nella grotta, potente incantesimo di fuoco.

Aresto Momentum - Riduce o annulla il movimento di un oggetto. Si tratta di un incantesimo di altissimo livello.

† **Ardemonio** - il *Fuoco Maledetto*, una volta evocato è impossibile da controllare.

[Ha la capacità di auto-alimentarsi della magia che lo circonda oltre che di quella del mago che lo ha evocato.]

Armonia Nectere Passus - Permette il passaggio tra due armadi svanitori.

Ascendio - Permette l'atterraggio morbido e sicuro se si è in aria.

Avensegium - trasforma un oggetto appartenuto ad una persona in uno strumento di localizzazione.

Avifors - trasfigura oggetti in uccelli

Avis - evoca uccelli dalla bacchetta.

Autoscribo - colpendo una piuma permette che essa prenda automaticamente appunti trascrivendo tutto quanto viene detto.

Anatema che Uccide

† **Avada Kedavra** - E' una delle Maledizioni Senza Perdono. Causa una morte istantanea ed irreversibile.

B

Bagaglius	- riordina velocemente un baule.
Baule Locomotors	- fa fluttuare un baule.
Bombarda	- fa esplodere qualcosa.
Bombarda Maxima	- doppia potenza di Bombarda.

C

Incantesimo Estensivo Irriconoscibile

Capacious Extremis - possono aumentare la capienza degli oggetti, e stanze senza modificarne l'aspetto esteriore; rendendoli anche più leggeri.

Incanto Gnauante

Cave Inimicum - produce un suono molto acuto, continuo e fastidioso, viene usato come allarme. (Ing. *Caterwauling Charm*)

Cistem Aperio - apre le scatole sigillate.

Circularis - fa apparire piattaforme magiche rotonde.

Carpe Retractum - permette di aggrapparsi agli oggetti, raggiungendo posti altrimenti inaccessibili.

Chart Animus - permette di trasformare un foglio di carta in un animale di carta.

Incantesimo di Chiusura Porte

Colloportus - blinda una porta per un certo periodo di tempo.

Confringo - fa implodere qualunque cosa.

Confundus - serve per confondere il nemico, che fa cose prive di senso per un certo tempo.

Maledizione Cruciatus (della Tortura)

† **Crucio** - una delle Maledizioni Senza Perdono, e causa indicibili sofferenze a chi ne è vittima.

Conjunctivitis - colpisce gli occhi del nemico provocando una sorta di intensa congiuntivite, è particolarmente efficace contro i Draghi.

Cucurbita - trasforma una palla in una zucca.

D

Defodio - incantesimo di scavo per creare gallerie.

Deletrius - utilizzato per far sparire marchi e scritte, anche di natura magica oscura.

Densaugeo - ingrandisce visibilmente i denti di chi viene colpito.

Deprimo - crea una forte pressione sull'obbiettivo, aumentando la forza di gravità, o semplicemente la sua percezione.

Depulso - allontana da sé l'oggetto colpito.

Incantesimo di Taglio

Diffindo - incantesimo che lacera oggetti.

Diminuendo - riduce esclusivamente le dimensioni degli obbiettivi animati.

Incantesimo di Disillusione

Disillio ☞ induce l'obbiettivo a cambiare la propria fisionomia esterna o pigmentazione per nascondersi (tecnica molto simile alla mimetizzazione).

[Maghi potenti come Dumbledore, Grindelwald e Voldemort, potrebbero lanciare questo incantesimo così potente da rendere cose, persone e oggetti invisibili.]

[**Dissendium** - parola d'ordine e non incantesimo che apre il passaggio segreto contenuto nella gobba della Strega Orba che porta da Hogwarts alla cantina di Mielandia a Hogsmeade.]

Dismundo	- fa apparire strane visioni di mondi spaventosi, serve a far perdere i sensi o comunque la concentrazione di chi ne viene colpito.
Draconifors	- consente di far animare delle statue a forma di drago.
† Dolohoferio	- Questa maledizione provoca ferite interne serie, ma non mostra alcuni sintomi, è caratterizzata da un movimento a frusta che colpisce violentemente la vittima, nonostante non lasci segni visibili esteriormente.
DominusTerra	- scuote il terreno al fine di destabilizzare e far perdere l'equilibrio.
Duro	- trasfigura l'oggetto colpito in pietra.

E

----- Elettro

- questo incantesimo provoca a chi lo subisce una forte scossa elettrica, se usato con una bacchetta non propria, chi lo evoca riceve lo stesso danno di chi lo subisce.

Emendo

- Preceduto dal nome latino della parte del corpo indicata con la bacchetta, la guarisce. [Nella versione *Brachium Emendo*, se usato maldestramente priva delle ossa la parte colpita.]

Engorgio

- ingrandisce cose o persone.

Epismendo

(*Episkey*)

- blocca le epistassi e smette di far sanguinare.

Erbivicus

- Fa crescere a ritmi notevolmente accelerati le piante. Non si tratta però di una crescita miracolosa, in quanto la pianta, in questa crescita innaturale, spreca molte energie, e ciò costituisce il principale limite di Erbivicus.

Erecto

- Serve ad erigere strutture componibili, come le tende.

Everte Statim

- è un incantesimo di Dispersione, utilizzato spesso per scaraventare via immediatamente l'avversario infliggendogli un colpo violento e facendolo finire a gambe all'aria.

Evanesco

- fa scomparire oggetti. Spesso usato dagli studenti adolescenti per far sparire le mutande dei loro compagni.

Fattura Pungente

Exulcero

- causa delle brutte irritazioni sulla pelle, simili ad ustioni.

Incantesimo di Disarmo

Expelliarmus

☞ fa volare via la bacchetta del mago avversario, ma respinge volontariamente l'avversario stesso.

Incanto Patronus

Expecto Patronum

☞ evoca un Patronus, ossia un animale di protezione, utile per respingere i Dissennatori. Si perfeziona pensando ad un ricordo particolarmente lieto.

Expulso

- genera una scarica elettrica.

F

----- Fastrunom

- crea un suono molto potente che stordisce il mago avversario.

Feraverto

- trasfigura un animale in un calice pieno d'acqua.

Ferula

- fa apparire delle bende che si avvolgono intorno a una ferita.

Incanto Fidelius

Fidelio

☞ è un incantesimo molto complesso che permette ad un mago di trasferire un'informazione dentro una sola persona, che viene chiamata *Custode Segreto*.

[L'informazione può essere divulgata unicamente da quest'ultimo, o estorta con la forza. Coloro che ne vengono a conoscenza non sono in grado di passarla ad alcuno. Alla morte del Custode Segreto, tutti coloro che sono a conoscenza della suddetta ereditano il ruolo.]

Finestra

-distrugge il vetro delle finestre, facendo cadere morbidamente i resti a terra, senza conseguenze o ferite.

Finite Incantatem

- fa cessare l'effetto di un incantesimo di basso o medio livello.

Finitus

- annulla gli effetti di alcuni incantesimi semplici.

Flagramus

- Incantesimo che contrassegna gli oggetti con una croce di fuoco.

Flipendo

- consente di spostare oggetti e colpisce piccole creature magiche. Serve anche per scagliarli contro un bersaglio.

Freddafiamma

- rende il fuoco freddo e temporaneamente innocuo.

Fuocondro

- crea uno scudo di calore intenso intorno al mago, impedendogli di congelare.

Furitum

- trasfigura cose o persone in furetti.

Furnunculus

- fa crescere gigantesche bolle sul viso dell'avversario.

G

Incantesimo di Duplicazione

Geminio

- duplica gli oggetti, le persone e gli animali.

Glacius

- emana un gelido raggio in grado di congelare cose, animali o persone.

Glisseo

- incantesimo usato per trasformare scale, o altri oggetti simili, in scivoli.

Gratta E Netta

- incantesimo per pulire.

Incanto Quattro Punti

Guidami

☞ è utilizzato per individuare il Nord geografico.

H

Herbivicus

- incantesimo che permette di far crescere più velocemente piante e/o piccoli arbusti.

Homenum Revelio

☞ incantesimo che permette di vedere se ci sono persone occultate nel luogo in cui ti trovi.

I

Incantesimo di Ostacolo

Impedimenta

- rallenta una cosa o una persona immobilizzandola parzialmente oppure respingendola con una debole onda d'urto.

Impervius

- rende un oggetto impermeabile all'acqua e da una minima protezione al contatto di oggetti incandescenti.

Immobilus

- incantesimo di blocco. Utile per fermare cose impazzite;

Imposium

- in "Animali fantastici: dove trovarli" serve per imbrigliare il Kelpie, rendendolo innocuo e docile.

Maledizione Imperius

† **Imperio**

- una delle Maledizioni Senza Perdono che dà la possibilità di assumere il controllo totale della mente di una persona o di un animale.

Inflatus

- gonfia l'essere colpito fino a farlo esplodere.

Incarceramus

- intrappola il nemico con una serie di funi, corde e catene;

Incantesimo Imbottito

- usato per attutire le cadute e usato per mettere esso sulle scope volanti per i lunghi viaggi.

Incanto Supersensor

- usato per vedere lo specchio retrovisore delle auto babbane.

Incantesimo del Fuoco

Incendio

- genera fiamme color campanula dalla bacchetta.

Innerva

- Fa rinvenire una persona colpita da uno Schiantesimo.

(Ing. *Stupefy*)

L

-
- Lacarnum Inflamare** - incantesimo che fa appiccare fuoco.
Maledizione Languelingua
- Languelingua** (**Langlock**)
- blocca la lingua sul palato e non permette quindi di parlare.
- Lapifors** - trasfigura oggetti o persone in conigli.
Incantesimo Accendi-Bacchetta
- Lumos** - serve ad illuminare, facendo fuoriuscire della luce dalla punta della propria bacchetta.
- Legilimens** ☞ incantesimo di Legilimanzia, serve per penetrare nella mente di un'altra persona e leggerne il suo contenuto (pensieri e ricordi).
- Levicorpus** - utilizzabile solo in duello, appende l'avversario designato per una caviglia.
- Liberacorpus** - Contro-incantesimo del Levicorpus.
- Locomotor** - incantesimo per spostare oggetti. Si pronuncia il nome dell'oggetto che si vuole spostare seguito dalla formula;
- Incantesimo delle Pastoie*
- Locomotor Mortis** - Incantesimo usato per impedire i movimenti, chi ne viene colpito resta circondato da un cerchio che paralizza unicamente le gambe. (Incantesimo della Pastoia Half-Body).
- Fattura Gambemolli*
- Locomotor Wibbly** - Incantesimo usato per impedire i movimenti, le gambe di chi viene colpito diventano molli.

M

-
- Malum** - trasforma l'oggetto colpito in una mela.
- Melifors** - trasforma la testa della persona colpita dall'incantesimo in una zucca.
Maledizione Languelingua
- Mimble Wimble** - lega la lingua. [**Pio-Pio!**]
- Mobiliarbus** - permette di spostare gli alberi.
- Mobilicorpus** - permette di muovere facilmente oggetti pesanti, facendoli sollevare a mezz'aria come se fossero appesi a fili trasparenti.
- † **Morsmordre** - incantesimo per evocare il Marchio Nero.
- Monstrum** - Evoca mostruosi esseri svolazzanti, simili a spettri e a gargoyle che attaccano il nemico designato.
- Muffliato** ☞ per non essere spiati; fa udire a chi è vicino solo un ronzio indistinto.

N

-
- Nebulus** - evoca la nebbia.
Incantesimo Spegni-Bacchetta
- Nox** - Contro-incantesimo di Lumos: serve a spegnere la luce e/o le fonti luminose.

O

-
- Incantesimo di Memoria*
- Oblivion** ☞ Si suppone che sia il mago che lancia quest'incantesimo a decidere di quanto deve essere cancellata, dato che ci sono intere squadre da parte del

Ministero impegnate a cancellare dalla mente Babbana i fatti visti appartenenti ad eventi magici. Può essere estremamente pericoloso.

Incantesimo della Linea dell'Età

- Obsideo** - Genera un flusso magico di energia blu, a forma di anello fluttuante, invalicabile dalle persone che non possiedono l'età stabilita da chi ha lanciato l'incantesimo.
- Obscuro** - fa apparire una benda magica sugli occhi della persona colpita;
- Oppugno** - si usa per ordinare ad animali o oggetti di attaccare qualcuno.
- Orchideous** - Evoca un mazzo di fiori.
- Oscausi** - sigilla la bocca di una persona, eliminando proprio l'apertura.

P

- Paperante** - trasfigura oggetti o persone in papere di gomma.
- Partis Temporus** - è un incantesimo che *separa* temporaneamente il bersaglio dove l'incantatore punta la bacchetta, creando uno spazio vuoto.
- Periculum** - fa scaturire scintille rosse dalla bacchetta, segnalando pericolo e/o difficoltà.

Incantesimo Reversus

- Prior Incantatio** ☞ normalmente viene usato per identificare i colpevoli di crimini, poiché costringe una bacchetta a ripetere all'inverso, gli incantesimi effettuati.

[Può essere causato accidentalmente durante uno scontro di due bacchette che contengono elementi incantati appartenuti allo stesso animale. La bacchetta del mago che perde sarà costretta ad effettuare l'incanto. Nel caso della però, non riporta alla vita le persone morte, ma richiama degli echi di anima per i minuti in cui il collegamento rimane attivo.]

- Piertotum Locomotor** - incantesimo che anima le statue e permette di fargli eseguire qualsiasi ordine l'evocatore dell'incantesimo voglia.

Sortilegio Scudo

- Protego** ☞ crea un muro invisibile che protegge da tutti gli incantesimi offensivi e dalle maledizioni di livello medio-basso, facendoli rimbalzare su chi l'ha lanciati. Non funziona con le Maledizioni Senza Perdono.

- Protego Diabolica** ☞ evoca un cerchio di fuoco protettivo. Se eseguito con la bacchetta nel terreno è in grado di affrontare l'Ardemonio, con un numero di maghi e streghe sufficiente anche di estinguerlo.

- Protego Totalum** ☞ protegge una zona da intrusi.

- Protego Horribilis** ☞ Crea una potente protezione contro le Arti Oscure. Se lanciata da un mago particolarmente potente, può fermare le Maledizioni Senza Perdono.

Incanto Proteus

- Proteus** ☞ permette di legare oggetti magici tra di loro, in modo che incantandone uno, si incantino anche tutti gli altri.

Incantesimo della Pastoia Total-Body

- Petrificus Totalus** ☞ immobilizza l'avversario facendo diventare il suo corpo duro e pesante come una pietra, impedendogli qualsiasi movimento e facendolo cadere a terra.

- Portus** ☞ trasforma un oggetto in una Passaporta.

- Pullus** - trasfigura oggetti o persone in polli o galline.

Q

- Quietus** - fa tornare la voce normale.

R

Rabbocco

- riempie fino all'orlo una bottiglia (o un calice) quasi vuoto;

Reducio

- Contro-incantesimo di Engorgio, rimpicciolisce gli oggetti, obbiettivi inanimati.

Incantesimo di Esilio

Relascio

- contro-incantesimo di Appello.

[Serve per allontanare gli oggetti portandoli fuori dalla portata dell'avversario, e produce delle scintille dalla bacchetta. Può anche essere usato per liberare qualcuno da una morsa.]

Incantesimo Reductor

Reducto

- incantesimo polverizzante: riduce in briciole gli oggetti solidi.

† **Regolohov**

- evoca una frusta di fuoco dalla bacchetta controllabile spostando quest'ultima.

Repello Babbanum

☞ rende una zona introvabile dai babbani.

Incanto Riparatore per la Trasfigurazione Errata

Reparifarge

- riporta allo stato originale l'oggetto o la creatura posta o colpita dall'incanto.

Reinnerva

- fa rinvenire una persona normalmente svenuta o per effetto di un altro incantesimo che non sia uno Schiantesimo.

Incantesimo Riparatore

Reparo

- serve per riparare cose o oggetti rotti, variante.

Revelio

- permette di rivelare oggetti o persone invisibili.

Riddikulus

- incantesimo per respingere o sconfiggere un Molliccio. Oltre alla formula, occorre pensare a una versione divertente di ciò che si teme.

S

Salvio Hexia

☞ incantesimo Protettivo molto potente capace di occultare una zona.

Seculus Seclarem

- fa apparire antico di centinaia di anni un qualsiasi oggetto, usato per lo più per vendere falsi oggetti d'epoca.

† **Sectumsempra**

- crea profondi tagli irreversibili e taglia parti del corpo. Inventato dal Principe Mezzosangue.

Serpensortia

- incantesimo che fa apparire un serpente.

Silencio

- incantesimo che fa sparire la voce a persone o animali.

Skurge

- incantesimo che viene utilizzato per eliminare l'ectoplasma, una sostanza prodotta dai fantasmi.

Slugulus Eructo

- incantesimo che fa vomitare lumache alla vittima.

Sonorus

- incantesimo che amplifica la voce.

Specialis Revelio

- rivela i segreti o la vera natura di un oggetto.

Incantesimo di Schianto o Schiantesimo

Stupeficium

☞ lancia il bersaglio designato ad alcuni metri di distanza facendolo svenire.

Incantesimo Incollarapido

Suole-al-Suolo

- incolla le scarpe al suolo.

Surgito

- rimuove l'effetto di un incantesimo/filtro d'amore tramite una sudorazione iperaccelerata.

T

Tarantallegra

- provoca un movimento irrefrenabile delle gambe dell'avversario;

Tergeo

- come il "Gratta e Netta" serve a pulire, questo però è più utilizzato per smacchiare e pulire incrostazioni;

Testabolla - crea attorno una testa una bolla d'aria consentendo di respirare sott'acqua, e anche di parlare e vedere chiaramente.

Incantesimo Rictusempra

Titillando - produce solletico a chi viene colpito, facendolo piegare in due dal ridere. Se si vuol essere cattivi si può far continuare a ridere la vittima finché non si fa la pipì addosso.

V

Vipera Ivanisca - è il contro-incantesimo di Serpensortia.

Visibula Noctambulus - permette di vedere al buio.

Vermiculus - trasfigura oggetti in vermicoli

Ventus - crea un uragano su misura.

Verdimilious - rivela oggetti celati dalla magia.

Vestis - trasfigura un capo d'abbigliamento in un altro capo d'abbigliamento.

† **Vulnera Sanentur** - Il contro-incantesimo del Sectumsempra.

W

Waddiwasi - incantesimo utilizzato per sparare piccoli oggetti a grande velocità.

Incanto di Levitazione

Wingardium Leviosa - fa levitare gli oggetti.

Z

Zilerius - provoca un edema polmonare.

Maledizioni Senza Perdono

La prima è la **Maledizione Imperius**, la cui formula corrisponde a *Imperio*: porta il bersaglio in uno stato d'incoscienza mentale e totale sottomissione, solitamente irreversibile. Per contrastarla serve un alto potenziale di concentrazione e abilità mentali, se si è buoni Occlumanti è più difficile essere sottoposti inconsciamente al fascino. E' la più semplice da eseguire, ma sono pochi coloro che riescono a sciogliere il legame al primo tentativo.

La **Cruciatus** o *Crucio* è dolore allo stato puro, è una tortura infinita, mutevole e indeterminata che si espande su tutti i livelli senzienti che l'essere umano possiede, spesso valica la normale attività di sopportazione del corpo sia mentale sia fisica. Se di estrema potenza e protratta allungo può portare alla pazzia o ad uno stato di incoscienza perenne. "Perdi te stesso." Per scagliare questa maledizione serve un desiderio viscerale di volerlo fare e di trarne un'assoluta, profonda soddisfazione personale. Una giusta rabbia e odio non sono sufficienti per eseguirla e mandarla a segno.

L'**Anatema che Uccide** o *Avada Kedavra* è la maledizione con l'esecuzione meno articolata, a patto che non vi siano esitazioni di nessun genere e la totale assenza di rimorso. Di nuovo una giusta rabbia e odio non sono sufficienti per eseguirla e mandarla a segno. Anche il mago o la strega più che convinti di usarla, possono fallire se presi inconsciamente dal dubbio.

Le Cinque Principali Eccezioni alla Legge di Gamp sulla Trasfigurazione degli Elementi

Le "Cinque Principali Eccezioni alla Legge di Gamp sulla Trasfigurazione degli Elementi" sono cinque costrutti o oggetti magici che fanno eccezione alla Legge di Gamp sulla Trasfigurazione degli Elementi - ovvero che **non possono essere generati dalla magia**. Delle cinque eccezioni, soltanto quattro sono menzionate nei libri di J.K.Rowling: **cibo, amore, vita ed informazioni**. È probabile che la quinta e ultima eccezione riguardi il **denaro**, infatti lei stessa afferma in un' intervista che i maghi non possono evocare i soldi dal nulla, altrimenti il commercio nel Wizarding World finirebbe. Tuttavia, la Pietra Filosofale possiede la capacità di trasformare il metallo in oro, che è lo stesso metallo delle monete del mondo magico.

L'amore, la seconda delle cinque eccezioni, è accennata per la prima volta in “Harry Potter e il Principe Mezzosangue” da Horace Lumacorno. Il cibo è invece menzionato per la prima volta in “Harry Potter e i Doni della Morte” da Hermione Granger e successivamente da Ron Weasley; il cibo nelle cucine a Hogwarts non è evocato piuttosto, è trasportato verso l'alto attraverso il pavimento dalle cucine. In altri casi nella serie sembra che l'alimento venga cucinato magicamente.

Scuole di Magia Mondiali

Situata da qualche parte sui Pirenei, i visitatori raccontano della bellezza mozzafiato di un castello circondato da giardini formali e prati rasati, ritagliati dal paesaggio montagnoso come per magia. L'Accademia di **Beauxbatons** ha una prevalenza di studenti francesi, nonostante sia frequentata anche da un gran numero di spagnoli, portoghesi, olandesi, lussemburghesi e belgi (sia la scuola di Beauxbatons che quella di Durmstrang hanno un numero di iscritti maggiore rispetto a Hogwarts). Si dice che il meraviglioso castello e i terreni che circondano questa prestigiosa scuola siano stati parzialmente finanziati con oro alchemico e che, poiché *Nicholas* e *Perenelle Flamel* si incontrarono a Beauxbatons durante la loro giovinezza, la magnifica fontana ubicata al centro del parco della scuola, che sembra abbia proprietà curative e offra rimedi di bellezza, prenda il loro nome.

La Beauxbatons ha sempre avuto buoni rapporti con la scuola di Hogwarts, nonostante una sana rivalità che emerge in occasione di competizioni internazionali, come il Torneo Tremaghi, che è stato vinto dalla Beauxbatons sessantadue volte contro le sessantatré di Hogwarts.

Oltre ai Flamel, tra i famosi ex studenti della Beauxbatons troviamo

- *Vincent Duc de Trefle-Picques*: che riuscì a fuggire il Terrore eseguendo un incantesimo di occultamento sul proprio collo e fingendo che la propria testa fosse già stata tagliata;
- *Luc Millefeuille*: l'ignobile pasticciere e avvelenatore di Babbani;
- *Fleur Delacour*: che prese parte alla famosa battaglia di Hogwarts e fu insignita di una medaglia al coraggio sia dal Ministero francese sia da quello inglese.

La direttrice Olympe Maxime è (nonostante le sue proteste nel sostenere il contrario) una mezza-gigantessa, di carattere brillante, elegante e che incute un innegabile timore reverenziale. Racconta di favolose sculture di ghiaccio ad adornare la sala da pranzo della scuola durante il periodo natalizio. Il ghiaccio sembra essere incantato appositamente per non sciogliersi, quindi l'impressione è di trovarsi davanti a scintillanti sculture adamantine. I momenti dei pasti vengono allietati dal canto di un coro di Ninfe dei boschi. Gli esami vengono affrontati al sesto anno di studi.

Nicolas Flamel era una persona reale. Ho letto di lui poco più che ventenne quando mi sono imbattuto in una delle versioni della sua storia di vita. Raccontò di aver comprato un libro misterioso chiamato Il libro di Abramo l'ebreo, che era pieno di simboli strani e che Flamel realizzò erano istruzioni sull'alchimia. La storia è stata che in seguito ha reso il lavoro della sua vita per produrre la Pietra Filosofale.

(Il vero Flamel era un ricco uomo d'affari e un noto filantropo. Ci sono strade a Parigi che prendono il nome da lui e sua moglie, Perenelle.)

L'antica scuola giapponese di **Mahoutokoro** è quella con il numero di studenti più ridotto tra le undici magnifiche scuole di magia e ammette studenti dall'età di sette anni (anche se non ci abitano finché non ne hanno undici: infatti studiano il giorno e vengono portati avanti e indietro fino alle loro case da **Uccelli della Tempesta** giganti.)

L'adorno e squisito palazzo di Mahoutokoro è fatto di giada e sta nel punto più alto dell'"inabitata" (o almeno così pensano i babbani) isola vulcanica di **Minami Iwo Jima**.

Quando arrivano, agli studenti vengono regalate vesti incantate che crescono in taglia come i ragazzi, e gradualmente **cambiano colore** man mano che gli studenti imparano più cose, partendo da un rosa chiaro e diventando (se viene raggiunto il massimo dei voti in ogni materia magica) oro. Ma se i vestiti diventano bianchi, è un indizio che lo studente non ha rispettato il “Japanese wizard's code”, e quindi ha compiuto atti illegali (quella che in Europa è chiamata Magia Nera) o ha violato Lo Statuto Internazionale di Segretezza. Il “**diventare bianche**” di queste tuniche è una terribile disgrazia, la cui conseguenza è l'istantanea espulsione dalla scuola e un processo del Ministro della Magia giapponese. La rispettabilità di Mahoutokoro non sta solo nell'impressionante bravura accademica, ma anche nella sua eccezionale fama a Quidditch che, come dice la leggenda, è stato introdotto secoli fa da un gruppo di avventati studenti di Hogwarts che sono stati portati via dal vento dopo un tentativo di circumnavigare il globo su manici di scopa totalmente inadeguati. Salvati da una compagnia del personale magico di Mahoutokoro, che stava osservando il movimento dei pianeti, sono rimasti come ospiti abbastanza tempo per insegnare alle loro controparti giapponesi le basi del gioco, **una mossa che hanno rimpianto**. Ogni membro della squadra di Quidditch giapponese e degli attuali vincitori della Champion's League (i Toyohashi Tengu) attribuisce la loro vittoria al faticoso allenamento ricevuto alla Mahoutokoro, avendo giocato anche sul mare durante una tempesta, costretti a buttare un occhio non solo ai Bludgers ma anche agli aerei dell'aeroporto babbano nell'isola vicina.

La scuola di magia brasiliana, che ammette studenti provenienti da tutto il **Sud America**, è ben nascosta nella **foresta pluviale**. Il favoloso castello appare come una **rovina** agli occhi dei pochi *Babbani* che si imbattono in essa (un incantesimo usato *anche per Hogwarts*; diverse sono le opinioni su chi delle due abbia avuto per prima quest'idea).

Castelobruxo è un imponente **edificio quadrato fatto di pietre dorate**, spesso paragonato a un tempio. Sia la costruzione sia il territorio circostante sono protetti dai **Caipora**, piccoli *spiritelli pelosi* assai furbi e dispettosi che, con il favore del buio, spuntano fuori per sorvegliare gli studenti e le creature che vivono nella foresta. Una volta l'**ex presidente** di Castelobruxo, **Benedita Dourado**, in una visita a Hogwarts, rise di cuore quando il preside **Armando Dippet** si lamentò di **Pix**, il Poltergeist. La sua offerta di mandargli qualche Caipora per la Foresta Proibita "per mostrarti cos'è il vero casino" non è stata accettata da Dippet. Gli studenti indossano **toghe verde chiaro** e sono esperti soprattutto in **Erbologia** e **Magizoologia**; la scuola è famosa per vari *programmi di scambio* per gli studenti europei che vogliono studiare la flora e la fauna magiche del Sud America. Castelobruxo ha formato un bel numero di **ex-studenti poi diventati celebri**, come uno dei pozionisti più famosi del mondo, **Libatius Borage** (autore, tra gli altri suoi lavori, di *Pozioni Avanzate*, *Antiveneni Asiatici* e *Fatti una Fiesta in una bottiglia!*), e **João Coelho**, capitano di una squadra di Quidditch famosa in tutto il mondo, i *Tarapoto Tree-Skimmers*.

Anche se in Africa ci sono delle piccole scuole di magia, solo una ha superato la prova del tempo e ha raggiunto un'invidiabile reputazione internazionale: **Uagadou**.

La più grande di tutte le scuole di magia ospita studenti provenienti dall'enorme continente. L'unico indirizzo che sia mai stato dato è **Montagne della luna**; i visitatori parlano di un edificio splendido scavato nel fianco della montagna e avvolto nella nebbia, a tal punto che a volte sembra fluttuare a mezz'aria. Molta (alcuni direbbero tutta) della magia originata in Africa, e i laureati di Uagadou sono particolarmente versati nell'**Astronomia**, nell'**Alchimia** e nell'**Auto-Trasfigurazione**.

La **bacchetta** è un'invenzione europea, mentre i maghi e le streghe dell'Africa l'hanno adottata come strumento utile nell'ultimo secolo, molti incantesimi sono effettuati semplicemente **puntando con il dito** o con il movimento delle mani: questo dà agli studenti di Uagadou una robusta linea di difesa quando accusati di infrangere lo Statuto Internazionale di Segretezza ("stavo solo agitando le mani, non volevo fargli cadere il mento!"). Durante un recente Simposio internazionale di Animagi, la Squadra della Scuola di **Uagadou** ha attirato molto la stampa quando la loro esibizione di Trasfigurazione sincronizzata ha quasi causato una sommossa. Molti maghi e streghe, più anziani ed esperti, si sono sentiti minacciati da dei quattordicenni che potevano trasformarsi in elefanti e ghepardi a loro piacimento, così è stata depositata una denuncia formale da parte di **Adrian Tutley** (Animagus: gerbillo) presso la Confederazione Internazionale dei Maghi. La lunga lista dei celebrati ex studenti prodotta da Uagadou include **Babajide Akingbade**, il quale è subentrato ad Albus Silente come Supremo Pezzo Grosso della Confederazione Internazionale dei Maghi. Gli studenti ricevono la loro ammissione ad **Uagadou** dai Messaggeri del Sogno, inviata dal Direttore o Direttrice del giorno. Il messaggero del sogno appare ai bambini mentre dormono e lascia un segnale, molte volte una pietra incisa, che i bambini troveranno nella loro mano quando si sveglieranno. Nessun'altra scuola utilizza questo metodo per selezionare gli alunni.

La grande scuola di magia nordamericana fu fondata nel XVII secolo. Sorge sul picco più alto del Monte Greylock, nascosta ad occhi non magici da una moltitudine di potenti incantesimi che talvolta prendono la forma di una ghirlanda nebbiosa.

Isotta Sayre nacque intorno al 1603 e trascorse la prima parte della sua infanzia nella valle di Coomloughra, nella contea irlandese del Kerry. Era figlia di due famiglie di maghi purosangue. Suo padre, William Sayre, era un **diretto discendente di Morrigan, la famosa Animagus irlandese** che era in grado di trasformarsi in un corvo. William soprannominò la figlia "Morrigan" per l'affinità che aveva con la natura, fin da piccola. La prima infanzia della bimba fu idilliaca: i suoi genitori la adoravano e aiutavano silenziosamente i vicini Babbani producendo cure magiche per persone e bestiame. Tuttavia, quando aveva cinque anni, casa sua venne attaccata ed entrambi i genitori rimasero uccisi. Isotta venne "salvata" da una zia materna che non aveva contatti con la famiglia, **Gormlaith Gaunt**, che la portò nella vicina valle di Coomcallee, o "Valle della Megera", per crescerla.

Man mano che cresceva, Isotta capì che la sua salvatrice l'aveva in realtà rapita dopo aver assassinato i suoi genitori. Squilibrata e crudele, Gormlaith era una strega purosangue fanatica convinta che la gentilezza della sorella verso i vicini avrebbe un giorno indirizzato Isotta verso un matrimonio misto con un Babbano. Secondo lei, l'unico modo per riportare la bambina sulla "retta via" era rapirla e crescerla con la consapevolezza che, quale discendente di Salazar Serpeverde e Morrigan, lei dovesse frequentare esclusivamente maghi purosangue. Gormlaith decise di fare da esempio a Isotta costringendola ad assistere mentre malediceva Babbani e animali che si avvicinavano troppo a casa sua. La comunità locale imparò ben presto ad evitare la casetta di Gormlaith, e da allora Isotta vide gli abitanti del villaggio, che un tempo erano stati suoi amici, solo quando i bambini del posto le tiravano le pietre mentre giocava in giardino. All'arrivo della lettera di Hogwarts, Gormlaith si rifiutò di mandare Isotta a scuola, convinta che la bambina avrebbe imparato di più a casa che non in un istituto pericolosamente egualitario e pieno di Mezzosangue. Gormlaith stessa aveva però frequentato Hogwarts e ne parlava spesso alla ragazzina. Lo faceva soprattutto per denigrare la scuola, lamentandosi del mancato coronamento dei

piani di Salazar Serpeverde sulla purezza della stirpe magica. A sua nipote, isolata e maltrattata da una zia che riteneva almeno in parte folle, Hogwarts sembrava un paradiso di cui sognò per gran parte della sua adolescenza. Per dodici anni Gormlaith usò la Magia Oscura per costringere Isotta ad aiutarla e per isolarla. Infine, la giovane divenne abbastanza abile e coraggiosa da fuggire impadronendosi della bacchetta della zia, dato che non le era mai stato permesso di averne una sua. L'unico altro oggetto che Isotta portò con sé fu la **spilla d'oro a forma di nodo gordiano** che era appartenuta a sua madre. Dopodiché lasciò l'Irlanda. Temendo la vendetta di Gormlaith e la sua prodigiosa capacità di stanare le persone, Isotta cominciò col trasferirsi in Inghilterra, ma ben presto Gormlaith la rintracciò. Decisa a nascondersi in modo definitivo dalla madre adottiva, Isotta si tagliò i capelli. Finse di essere un Babbano chiamato Elias Story e salpò verso il Nuovo Mondo a bordo della Mayflower nel 1620. Isotta arrivò in America con alcuni dei primi coloni Babbani (i Babbani sono detti "No-Mag" nella comunità magica americana, da "Non Magico"). Dopo l'attracco, svanì tra le montagne vicine, e ai suoi compagni di bordo non restò che dedurre che "Elias Story" fosse morto a causa dei rigori dell'inverno, come tanti altri. Isotta abbandonò la nuova colonia non solo per paura che Gormlaith la trovasse perfino nel nuovo continente, ma anche perché il suo viaggio a bordo della Mayflower le aveva fatto capire che una strega avrebbe trovato pochissimi spiriti affini tra i Puritani.

Isotta era sola in un paese straniero e inospitale e, per quanto ne sapeva, era anche l'unica strega nel giro di centinaia se non migliaia di chilometri: l'educazione parziale che le era stata impartita da Gormlaith non comprendeva nozioni sui maghi nativi americani. Tuttavia, dopo diverse settimane di solitudine tra le montagne, incontrò due creature magiche di cui finora aveva ignorato l'esistenza. Il **Nascondombra** è uno spettro notturno che vive nei boschi e va a caccia di creature umanoidi. Come indicato dal nome, è in grado di contorcersi e nascondersi dietro qualsiasi tipo di oggetto, celandosi perfettamente da predatori e vittime. I No-Mag sospettano che esista, ma non sono in grado di tener testa ai suoi poteri. Solo maghi e streghe possono sopravvivere ai suoi attacchi. I Magicospino sono invece esseri bassi, dalla faccia grigia e dalle orecchie grandi, imparentati alla lontana con il goblin europeo ma originari delle Americhe. Sono orgogliosamente indipendenti, scaltri, poco amanti degli umani (magici o meno) e hanno una propria potente forma di magia. Vanno a caccia con letali frecce avvelenate e amano ingannare gli esseri umani. I due esseri si erano incrociati nella foresta e il Nascondombra, di forza e dimensioni insolite, era riuscito non solo a catturare il Magicospino, che era giovane e inesperto, ma era sul punto di sventrarlo quando Isotta lanciò un incantesimo che lo mise in fuga. Ignara del grandissimo pericolo rappresentato dal Magicospino per gli esseri umani, Isotta lo prese in braccio, lo portò al suo rifugio di fortuna e lo rimise in sesto. Il Magicospino si dichiarò suo servitore finché non avesse avuto l'occasione di ripagare il debito. Essere debitore di una giovane strega talmente sciocca da vagare per un paese straniero dove i Magicospino e i Nascondombra avrebbero potuto attaccarla in qualsiasi momento era per lui una grande umiliazione, e le giornate di Isotta si colmarono delle lamentele della creatura, che la seguiva controvoglia qua e là. Nonostante la sua ingratitudine, Isotta lo trovava divertente ed era felice di avere compagnia. Col tempo, l'amicizia che nacque tra di loro divenne tale da essere quasi unica nella storia delle loro specie. Fedele ai tabù della sua gente, il Magicospino si rifiutò di rivelarle il proprio nome, e lei lo ribattezzò William, come suo padre.

William cominciò a far familiarizzare Isotta con le creature magiche che conosceva. Andarono insieme a osservare le battute di caccia dell'Hodag testadirana, affrontarono un Drago Alastridente e guardarono dei cuccioli di Wampus appena nati che giocavano all'alba. Ma per Isotta, l'essere più affascinante era il Serpecorno di fiume con una gemma incastonata nella fronte che viveva in un torrente nei paraggi. Perfino il Magicospino era atterrito dalla belva, ma con suo enorme stupore il Serpecorno sembrò affezionarsi a Isotta. La cosa ancora più allarmante per William fu che la ragazza affermava di capire quello che le diceva il Serpecorno. Isotta imparò a non parlare al Magicospino dello strano senso di affinità che provava verso il serpente, o del fatto che la creatura sembrava parlarle. Cominciò a visitare il torrente da sola e di nascosto. Il messaggio del serpente non cambiava mai: "Finché farò parte della tua famiglia, essa rimarrà in pericolo". Ma Isotta non aveva parenti, a parte Gormlaith in Irlanda. Non riusciva a capire le parole criptiche del Serpecorno, e nemmeno a stabilire se la voce che le parlava fosse reale o no.

Furono eventi tragici a ricongiungere Isotta coi suoi simili. Mentre cercava cibo nel bosco con William, un rumore tremendo nelle vicinanze spinse il Magicospino a gridarle di rimanere dov'era mentre lui si lanciava tra gli alberi incoccando una freccia avvelenata. Naturalmente Isotta ignorò l'ordine, e quando poco dopo lo raggiunse, un orrendo spettacolo la attendeva in mezzo a una piccola radura. Lo stesso Nascondombra che aveva cercato di uccidere William aveva avuto più fortuna con una coppia di ingenui umani che ora giacevano morti al suolo. Per di più, due bambini gravemente feriti attendevano inermi il loro turno, mentre il Nascondombra si preparava a sventrare i genitori. Il Magicospino e Isotta liquidarono il Nascondombra in un baleno, uccidendolo una volta per tutte. Estremamente soddisfatto del risultato, il Magicospino continuò a raccogliere more, ignorando i deboli lamenti dei bambini feriti. Quando Isotta gli ordinò furibonda di aiutarla a portare i due piccoli a casa, William fece una scenata. I bambini erano belli che morti, le disse. Aiutare gli umani andava contro i principi del suo popolo: Isotta faceva purtroppo eccezione perché gli aveva salvato la vita. Indignata dall'insensibilità del Magicospino, Isotta gli disse che avrebbe accettato il salvataggio di uno dei due bambini come pagamento. I due ragazzini stavano così male che aveva paura di Materializzarsi con loro, quindi insistette per portarli a casa in braccio. Il Magicospino accettò controvoglia di portare il bambino più grande, **Chadwick**, mentre Isotta trasportava il piccolo **Webster** al rifugio. Una volta arrivati, Isotta disse a William con furia che non aveva più bisogno di lui. Il Magicospino le lanciò un'occhiataccia e sparì.

Isotta aveva sacrificato il suo unico amico per due bambini che rischiavano di non sopravvivere. Per fortuna ce la fecero, e con enorme stupore e gioia si rese conto che erano in grado di usare la magia. I loro genitori, dei maghi, li avevano portati in America in cerca di grandi avventure. La storia era finita in tragedia quando la famiglia si era inoltrata nella foresta e aveva

incontrato il Nascondombra. Non pratico di queste creature, il signor Boot l'aveva scambiato per un comune Molliccio e aveva cercato di prendersi gioco di lui, col terribile esito a cui avevano assistito Isotta e William. Le condizioni dei bambini erano così gravi che per un paio di settimane Isotta non osò lasciarli soli. Nella fretta di salvarli, non era riuscita a dare una sepoltura dignitosa ai loro genitori, e quando la salute di Chadwick e Webster migliorò abbastanza da poterli lasciare per qualche ora, Isotta tornò alla foresta per preparare delle tombe che un giorno i bambini avrebbero potuto visitare. Quando raggiunse la radura, fu sorpresa dalla presenza di un giovane di nome **James Steward**. Anche lui veniva dall'insediamento di Plymouth. James aveva notato la scomparsa della famigliola con cui aveva fatto amicizia durante il viaggio verso l'America e si era inoltrato nella foresta per cercarla. Isotta lo vide contrassegnare le tombe che aveva scavato a mano e quindi raccogliere le due bacchette spezzate che aveva trovato vicino ai corpi. James esaminò con la fronte aggrottata la corda di cuore di drago scintillante che emergeva dalla bacchetta del signor Boot, poi la agitò. Come succede invariabilmente quando un No-Mag agita una bacchetta, questa si ribellò. James fu scaraventato all'indietro, finì contro un albero e perse i sensi. Si risvegliò in una capanna di rami e pelli sotto le cure di Isotta. Nascondergli le sue abilità magiche era impossibile in uno spazio così limitato, soprattutto quando Isotta preparava pozioni per aiutare i piccoli Boot a ristabilirsi o quando usava la bacchetta per cacciare. Isotta aveva intenzione di usare l'incantesimo Oblivion su James una volta che si fosse ripreso per rimandarlo alla colonia di Plymouth. Nel frattempo, era bellissimo poter parlare con un altro adulto, e specialmente con uno che si era già affezionato ai piccoli Boot e che la aiutava a tenere loro compagnia mentre riprendevano le forze. James, che in Inghilterra aveva fatto il muratore, la aiutò perfino a costruire una casa di pietra in cima al Greylock creando un progetto attuabile che lei realizzò nel giro di un pomeriggio. **Isotta la battezzò "Ilvermorny"**, come la casetta in cui era nata e che Gormlaith aveva distrutto. Ogni giorno Isotta giurava di cancellare la memoria di James e ogni giorno l'uomo temeva un po' meno la magia, finché non si resero conto che sarebbe stato più semplice ammettere il loro amore, sposarsi e farla breve.

Isotta e James consideravano i piccoli Boot come dei figli adottivi. Isotta ripeteva loro le storie di Hogwarts che aveva imparato da Gormlaith. I bambini sognavano di frequentare la scuola, e chiedevano spesso a Isotta perché non potevano tornare in Irlanda, dove avrebbero atteso le loro lettere. Isotta non voleva spaventarli con la storia di Gormlaith. Promise loro invece che quando avrebbero compiuto undici anni avrebbe in qualche modo trovato delle bacchette (visto che quelle dei genitori erano irrimediabilmente danneggiate) e che avrebbero fondato una scuola di magia lì a casa loro. L'idea catturò l'immaginazione di Chadwick e Webster. L'idea che i due bambini avevano della scuola era basata quasi del tutto su Hogwarts, quindi insistevano che avesse quattro case. L'opzione di battezzarle coi nomi dei fondatori fu presto abbandonata quando Webster dichiarò che una casa chiamata "Webster Boot" non avrebbe mai vinto niente. Ognuno di loro scelse invece il proprio animale magico preferito. Per Chadwick, un bambino intelligente ma spesso lunatico, il **Tuono Alato**, che crea tempeste con le ali. Webster, polemico ma intensamente leale, scelse il **Wampus**, una sorta di pantera magica rapida, forte e quasi impossibile da uccidere. Per Isotta si trattava ovviamente del **Serpecorno** che continuava ad andare a trovare e a cui si sentiva stranamente affine. Quando gli chiesero qual era la sua creatura preferita, James non seppe cosa rispondere. L'unico No-Mag della famiglia non era in grado di frequentare gli esseri magici che gli altri avevano cominciato a conoscere così da vicino. Alla fine, scelse il **Magicospino**, perché le storie di sua moglie sul burbero William lo facevano sempre ridere. E fu così che vennero fondate le quattro case di Ilvermorny, e nonostante i fondatori non ne fossero consapevoli, la loro personalità trapelò nelle case che avevano battezzato così a cuor leggero.

L'undicesimo compleanno di Chadwick si avvicinava in fretta, e Isotta ancora non sapeva come avrebbe fatto a procurarsi la bacchetta che gli aveva promesso. A quanto ne sapeva lei, la bacchetta che aveva rubato a Gormlaith era l'unica in tutta l'America. Non osava sezionarla per scoprire com'era fatta, ed esaminando le bacchette dei genitori dei due bambini scoprì solo che la corda di cuore di drago e il crine di unicorno che contenevano si erano ormai rinsecchiti. La vigilia del compleanno di Chadwick, Isotta sognò di andare al torrente a trovare il Serpecorno, che usciva dall'acqua e chinava il capo per permetterle di prendere una scheggia del suo corno. Quando si risvegliò nell'oscurità, Isotta si diresse lì.

Il Serpecorno la stava aspettando. Sollevò il capo, proprio come nel sogno, e Isotta prese una scheggia di corno, lo ringraziò e tornò a casa a svegliare James, la cui abilità con pietra e legno aveva già adornato la casa. Quando Chadwick si svegliò il giorno dopo, trovò una bacchetta finemente intagliata di angelica spinosa che racchiudeva la **scheggia di corno**. Isotta e James erano riusciti a creare una bacchetta dai poteri eccezionali.

Quando Webster compì undici anni, la reputazione della piccola scuola si era già diffusa. Si erano uniti altri due giovani maghi della tribù dei Wampanoag e anche una madre e due figlie dei Narragansett: erano tutti interessati a imparare l'arte della bacchetta in cambio delle proprie conoscenze magiche. Isotta e James crearono bacchette per tutti. Un certo istinto protettivo suggerì ad Isotta di tenere i nuclei di Serpecorno per i figli adottivi, e insieme a James imparò ad usarne altri, tra cui il **pelo di Wampus, la corda di cuore di Alastridente e le corna di Lepronte**.

Nel 1634 la scuola era ormai cresciuta fino a superare ogni aspettativa della famiglia di Isotta. La casa si espandeva ogni anno. Erano arrivati altri studenti, e anche se la scuola era ancora piccola c'erano abbastanza ragazzi per realizzare la gara tra case sognate da Webster. Tuttavia, dato che la scuola era ancora **conosciuta soltanto dalle tribù native e dai coloni europei**, nessun alunno si fermava a dormire. Gli unici a restare lì la notte erano Isotta, James, Chadwick, Webster e le gemelline date alla luce da Isotta: **Martha, come la defunta madre di James, e Riona, come quella di Isotta**.

La famiglia felice e indaffarata era ignara del grande pericolo in arrivo da oltremare. Era giunta notizia nelle Isole Britanniche che una nuova scuola di magia era stata fondata nel Massachusetts. Si diceva che **la preside avesse ricevuto il nomignolo di Morrigan**, come la famosa strega irlandese. Ma solo quando sentì che il nome della scuola era Ilvermorny, Gormlaith si convinse che Isotta era riuscita a raggiungere l'America di nascosto e a sposare non un Nato Babbano, ma addirittura un Babbano vero e proprio, oltre ad aprire una scuola che accettava chiunque avesse un briciolo di magia.

Gormlaith aveva acquistato una bacchetta dall'odiato Ollivander per rimpiazzare il prezioso e antico cimelio di famiglia rubato da Isotta. Decisa a nascondere il suo arrivo alla nipote fino all'ultimo, la imitò inconsapevolmente travestendosi da uomo per attraversare l'oceano a bordo della Bonaventure. Con cattiveria pura, decise di viaggiare sotto il nome di William Sayre, il padre di Isotta da lei assassinato. Gormlaith approdò in Virginia e cominciò a dirigersi di soppiatto verso il Massachusetts e il Monte Greylock, raggiungendo la montagna una notte d'inverno. Aveva deciso di distruggere la seconda Ilvermorny, uccidere la coppia che aveva rovinato la sua ambizione di creare una grande famiglia di purosangue, rapire le nipoti, ultime discendenti della sacra stirpe, e tornare con loro alla Valle della Megera. Non appena vide il grande edificio di granito stagliarsi nel buio sulla cima del Monte Greylock, Gormlaith lanciò sulla casa una potente maledizione che conteneva i nomi di Isotta e James, facendoli sprofondare in un sonno incantato. Quindi pronunciò un'unica sibilante parola in Serpentese, la lingua dei serpenti. La bacchetta che per anni aveva servito Isotta con tanta fedeltà tremò per un attimo sul comodino mentre la sua padrona dormiva, poi si disattivò. Durante tutti quegli anni di convivenza, Isotta non aveva mai saputo di possedere la bacchetta di Salazar Serpeverde, uno dei fondatori di Hogwarts, che conteneva il frammento del corno di un serpente magico: in questo caso, un Basilisco. **Il suo creatore aveva insegnato alla bacchetta a "dormire" a comando, e questo segreto era stato tramandato per secoli ai discendenti di Serpeverde che ereditavano il cimelio.** Ciò che Gormlaith non sapeva, tuttavia, è che c'erano due abitanti della casa che non aveva incantato, perché non aveva mai sentito parlare di Chadwick, ormai sedicenne, e Webster, quattordicenne. L'altra cosa di cui non poteva essere a conoscenza era il nucleo delle loro bacchette: il corno del serpente di fiume. Quelle bacchette non si addormentarono quando Gormlaith pronunciò la sua parola in Serpentese. Al contrario, **i loro nuclei magici vibrarono al suono dell'antica lingua e, percependo che i padroni erano in pericolo**, cominciarono a emettere una nota bassa, il segnale di allarme del Serpecorno. I ragazzi si svegliarono e saltarono in piedi. Chadwick guardò d'istinto fuori dalla finestra. Tra gli alberi, la sagoma di Gormlaith Gaunt avanzava con fare sinistro verso la casa. Come tutti i bambini, anche Chadwick aveva sentito e capito molte più cose di quanto non immaginassero i suoi genitori adottivi. Forse credevano di avergli nascosto la sanguinaria Gormlaith, ma si sbagliavano. Da piccolissimo, Chadwick aveva sentito Isotta parlare del motivo della sua fuga dall'Irlanda e, all'insaputa dei due adulti, nei suoi sogni compariva spesso la figura di una vecchia strega che strisciava tra gli alberi verso Ilvermorny. Ora il suo incubo si era materializzato. Dopo aver detto a Webster di svegliare i genitori, Chadwick corse al piano di sotto e fece l'unica cosa che gli pareva sensata: si precipitò fuori casa per impedire a Gormlaith di entrare nel luogo in cui dormiva la sua famiglia. Gormlaith non si era aspettata di incontrare un mago adolescente, e lo sottovalutò. Chadwick parò la sua maledizione con fare esperto e i due cominciarono a duellare. Entro pochi minuti, nonostante la sua notevole superiorità, Gormlaith fu costretta ad ammettere che il ragazzo era dotato ed era stato istruito bene. Mentre gli lanciava incantesimi alla testa per cercare di assoggettarlo e lo costringeva a indietreggiare verso casa, lo interrogò sulle sue origini, affermando che le sarebbe dispiaciuto uccidere un purosangue di talento. Nel frattempo, Webster cercava di svegliare i genitori a forza di scossoni, ma l'incantesimo era così potente che nemmeno le urla e le maledizioni di Gormlaith che si schiantavano sulla casa riuscirono a svegliarli. Webster corse al piano terra e si unì al duello che ormai infuriava a due passi dalla porta d'ingresso. Il secondo avversario complicò di parecchio il lavoro di Gormlaith, e per di più **i nuclei gemelli delle bacchette dei ragazzi, usati insieme contro un nemico comune, diventarono dieci volte più efficaci.** Ma la magia di Gormlaith era comunque abbastanza potente e oscura da tenere testa alla loro. Il duello raggiunse proporzioni formidabili: Gormlaith continuava a ridere e prometteva di risparmiarli se avessero dimostrato di essere purosangue, mentre Chadwick e Webster erano decisi a impedirle di raggiungere la loro famiglia. I fratelli finirono col dover indietreggiare dentro casa: le pareti si incrinarono e le finestre si spaccarono, ma Isotta e James dormivano ancora, finché **le bimbe al piano di sopra non si svegliarono urlando per la paura. Fu questo a spezzare l'incantesimo che li attanagliava.** La furia e la magia non erano riusciti a svegliarli, ma le grida di terrore delle figlie li liberarono dalla maledizione di Gormlaith, che non aveva tenuto conto del potere dell'amore. Isotta urlò a James di correre dalle piccole. Lei si lanciò ad aiutare i figli adottivi con la bacchetta di Serpeverde in mano. Fu solo quando la alzò per attaccare l'odiata zia che si rese conto che la bacchetta addormentata non era molto più utile di un ramoscello trovato per terra. Gongolante, Gormlaith respinse Isotta, Chadwick e Webster su per le scale, verso la stanza da cui proveniva il pianto delle pronipoti. Infine riuscì a spalancare di schianto la porta della camera, dove James si parava pronto a morire di fronte alle culle delle figlie. Certa che tutto fosse perduto, Isotta chiamò a gran voce il padre assassinato, senza nemmeno rendersene conto. Ci fu un forte clangore e la luce della luna venne schermata dalla sagoma di William il Magicospino sul davanzale. **Prima che Gormlaith potesse rendersi conto dell'accaduto, una freccia avvelenata le trapassò il cuore. La donna lanciò un grido spettrale che fu udito per chilometri.** Erano troppi i tipi di Magia Oscura con cui si era

trastullata per cercare di diventare invincibile, e quelle maledizioni reagirono con il veleno del Magicospino rendendola **solida e friabile come il carbone, per poi mandarla in mille pezzi. La bacchetta di Ollivander cadde a terra ed esplose: di Gormlaith Gaunt non rimase che un mucchietto di polvere fumante, un bastoncino rotto e una corda di cuore di drago bruciacchiata.** William aveva salvato la vita alla famiglia. Ricambiò la loro gratitudine ringhiando che Isotta non si era curata di chiamarlo per un decennio e che era molto offeso che l'avesse fatto solo di fronte a un pericolo mortale. Isotta aveva troppo tatto per spiegargli che aveva chiamato un altro William. James fu felicissimo di incontrare il Magicospino di cui aveva sentito parlare così tanto e, dimentico dell'odio che quelle creature nutrono per la maggior parte degli esseri umani, strinse la mano a William e gli disse che era davvero contento di aver dato il suo nome a una delle case di Ilvermorny. Si dice che sia stato proprio quel complimento ad addolcire William, che il giorno dopo traslocò lì portando con sé la propria famiglia e, lamentandosi di continuo come al solito, aiutò gli umani a riparare i danni causati da Gormlaith. Annunciò quindi che i maghi erano troppo stupidi per proteggersi da soli, e contrattò un considerevole stipendio in oro per fungere da servizio di sicurezza e manutenzione della scuola.

La bacchetta di Serpeverde non si risvegliò mai più dopo il comando di Gormlaith. Isotta non parlava il Serpentese, ma non aveva comunque più intenzione di toccare quell'ultima reliquia della sua infanzia infelice. Lei e James la seppellirono fuori dalla proprietà. Entro un anno, un esemplare sconosciuto di **rettilegno** era spuntato dove avevano seppellito la bacchetta. Non riuscirono mai a poterlo o ucciderlo, ma dopo diversi anni scoprirono che le sue foglie avevano grandi proprietà medicamentose. **L'albero sembrava dimostrare che la bacchetta di Serpeverde, come i suoi discendenti sparpagliati per il mondo, racchiudeva in sé un lato nobile e uno ignobile. La parte migliore di lui, a quanto pare, era emigrata in America.**

La reputazione di Ilvermorny crebbe con costanza negli anni successivi. **La casa di granito divenne un castello.** Dovettero assumere altri insegnanti per venire incontro alle nuove iscrizioni. Ora gli alunni provenivano da tutta l'America del Nord, e la scuola divenne un collegio. All'arrivo del XIX secolo, Ilvermorny aveva ormai raggiunto la fama internazionale di cui gode tuttora. Per molti anni, Isotta e James lavorarono insieme come presidi e furono amati da molte generazioni di studenti e dalle loro famiglie. Chadwick divenne un mago di successo e un grande viaggiatore, nonché autore de *Gli incantesimi di Chadwick*, vol. I-VII, libri di testo ancora usati a Ilvermorny. Sposò una guaritrice messicana di nome Josefina Calderon, e la famiglia Calderon-Boot è tuttora una delle famiglie magiche più importanti d'America.

Prima della creazione del **MACUSA** (*Magico Congresso degli Stati Uniti d'America*), il Nuovo Mondo era privo di forze dell'ordine magiche.

Webster Boot divenne ciò che ora sarebbe definito un **Auror autonomo**. Mentre estradava un Mago Oscuro particolarmente malvagio a Londra, Webster incontrò una giovane strega scozzese che lavorava al Ministero della Magia e se ne innamorò. Parte della famiglia Boot tornò così al paese d'origine. I discendenti di Webster studiarono a Hogwarts.

Martha, la gemella più grande, era una **Maganò**. Per quanto la sua famiglia la amasse profondamente, crescere a Ilvermorny fu doloroso per lei che era esclusa dalla magia. Sposò il fratello non magico di un'amica della tribù Pocomtuc e visse il resto della sua vita come No-Mag.

Riona, la figlia minore di James e Isotta, insegnò **Difesa contro le Arti Oscure a Ilvermorny** per molti anni. Non si sposò mai. Girava voce che, al contrario di sua sorella, Riona fosse in grado di parlare in Serpentese e che avesse quindi deciso di non far proseguire la stirpe di Serpeverde. Il ramo americano della famiglia non sapeva che Gormlaith non era l'ultima dei Gaunt e che il loro lignaggio continuava in Inghilterra.

Isotta e James vissero più di cent'anni. Avevano visto la casetta di Ilvermorny diventare un castello di granito e morirono con la consapevolezza che la loro scuola era ormai così famosa che le famiglie magiche di tutto il Nord America erano ansiose di farvi studiare i propri figli. Avevano assunto dei dipendenti, costruito dormitori, nascosto la scuola allo sguardo dei No-Mag con astuti incantesimi: in pratica, la ragazza che sognava di andare a Hogwarts finì col diventare cofondatrice della sua versione nordamericana.

Come ci si può aspettare da una scuola fondata in parte da un No-Mag, Ilvermorny è nota come **una delle grandi scuole di magia più democratiche e meno elitarie.** Due statue di marmo di Isotta e James fiancheggiano le porte del castello. L'ingresso dà su una sala circolare coperta da una cupola di vetro. Una balconata di legno circonda la sala all'altezza del primo piano. La stanza sarebbe vuota, se non fosse per quattro enormi intagli di legno che rappresentano **le quattro case: il Serpecorno, la pantera Wampus, il grande Tuono Alato e il Magicospino.** Mentre il resto della scuola osserva dalla balconata circolare sovrastante, i nuovi studenti entrano in fila nella sala. Si dispongono lungo le pareti, e uno ad uno vengono invitati a collocarsi sul simbolo del nodo gordiano nel mezzo del pavimento di pietra. **La scuola attende in silenzio che i quattro intagli reagiscano.**

Se il Serpecorno vuole lo studente, il cristallo che ha incastonato sulla fronte si illumina.

Se è il Wampus a volerlo, ruggisce.

Il Tuono Alato manifesta la sua approvazione battendo le ali.

Il Magicospino solleva la freccia in aria.

Se più di un intaglio segnala di voler arruolare lo studente nella propria casa, sta all'alunno scegliere. Molto di rado, forse una volta ogni dieci anni, tutte e quattro le case offrono un posto allo studente.

Seraphina Picquery, presidentessa del MACUSA dal 1920 al 1928, fu l'unica strega della sua generazione a ricevere questo onore e scelse la casa del Serpecorno. A volte si dice che le case di Ilvermorny rappresentano le varie parti che compongono un essere umano: la mente è il Serpecorno, il corpo è il Wampus, il cuore è il Magicospino e l'anima è il Tuono Alato. Altri dicono che la casa di Serpecorno preferisce gli studiosi, Wampus i guerrieri, Magicospino i guaritori e Tuono Alato gli avventurieri.

La Cerimonia dello Smistamento non è l'unica grande differenza tra Hogwarts e Ilvermorny (anche se le due scuole, per molti versi, si somigliano). Quando agli studenti è stata assegnata una casa, vengono condotti in una grande sala dove scelgono (o vengono scelti da) una bacchetta. Fino all'abrogazione, nel 1965, della legge Rappaport, che sanciva la stretta osservanza dello Statuto di Segretezza, a nessun bambino era permesso usare una bacchetta prima di arrivare a Ilvermorny. Inoltre, le bacchette andavano lasciate a scuola durante le vacanze e solo al compimento del diciassettesimo anno di età era permesso utilizzarle fuori dalla scuola.

Le divise di Ilvermorny sono blu e rosso mirtillo in onore di Isotta e James: il blu era il colore preferito di Isotta, che da piccola aveva sempre desiderato far parte di Corvonero; il rosso è dedicato all'amore di James per la crostata di mirtilli rossi. Tutti gli abiti degli studenti di Ilvermorny sono fissati da un nodo gordiano d'oro, in ricordo della spilla che Isotta aveva trovato tra le rovine della sua casa natia.

Diversi Magicospino continuano tutt'ora a lavorare per la scuola, lamentandosi sempre e affermando di non avere intenzione di rimanere lì, ma tornando comunque misteriosamente anno dopo anno. Ce n'è uno particolarmente anziano che si fa chiamare William. Ride di chi teorizza che sia lo stesso William che ha salvato la vita a Isotta e a James, facendo giustamente notare che, se fosse ancora vivo, il primo William avrebbe 300 anni. Tuttavia, nessuno ha mai scoperto quanto vivono i Magicospino. William si rifiuta di lasciare che la statua di marmo di Isotta all'ingresso del castello venga lucidata da altri, e ogni anno, all'anniversario della sua morte, posa dei fiori di biancospino sulla sua tomba. Basta che qualcuno sia così indelicato da menzionare questo fatto per metterlo di pessimo umore.