



[Olivanders, il magico mondo delle bacchette e le loro caratteristiche!](#)

Generalita'

✚ Lunghezza & Flessibilita'

Nucleo

Legno



La bacchetta magica è un bastoncino, diritto e sottile, che può essere di vari tipi di legno, approssimativamente lungo 30 cm e con una circonferenza di 25 mm circa. L'esatto procedimento di costruzione di una bacchetta è sconosciuto. Probabilmente per il fatto che il procedimento è difficile almeno quanto l'arte stessa. E' uno strumento fondamentale per un mago: soltanto grazie ad essa infatti si possono eseguire i vari tipi di incantesimi. E' possibile fare magie anche senza la bacchetta, ma è molto difficile e richiede molta più concentrazione e forza, infatti, solo maghi molto esperti possono riuscirci. Il negozio di bacchette più frequentato è quello del signor Olivander, ma un noto produttore bulgaro di bacchette è anche Gregorovich. Alcuni dei legni usati sono ciliegio, biancospino, agrifoglio, carpine, sequoia, mogano, vite, acero, quercia, salice, nocciolo, tasso, sambuco, cedro, corniolo e frassino. Un'altra caratteristica importante della bacchetta è il suo peso. Inoltre, varia anche la rigidità, che passa da "rigida" a "elastica". All'interno della bacchetta c'è il nucleo che viene scelto in base al proprio carattere. I nuclei sono: Crine di Unicorno, Corde di Cuore di drago, Piuma di Fenice o Capello di Veela. e crine di Thestral. Solo una bacchetta ha un nucleo diverso: la Bacchetta di Sambuco, uno dei Doni della Morte, la bacchetta più potente in assoluto della quale si diventa i legittimi possessori solo se si disarmo il precedente possessore o lo si uccide. In quasi tutti i casi documentati, è la bacchetta a scegliere il mago. Questo è dovuto alle caratteristiche uniche di ogni bacchetta, che deve essere in relazione con il mago, perché un mago non sarebbe in grado di fare magie se fosse in conflitto con la bacchetta o comunque realizzerebbe della magia di livello decisamente inferiore rispetto a quella realizzata dal vero proprietario. Al momento di scegliere la bacchetta giusta, l'aspirante mago potrebbe causare gravi danni utilizzando una bacchetta che non si trovi bene con lui. Una popolare ma non confermata teoria vuole che il peso della bacchetta sia proporzionato al peso del mago: lunga la bacchetta, alto il mago e corta la bacchetta, basso il mago. Esempi di questa teoria sono stati trovati nella bacchetta corta di Dolores Umbridge e in quella lunga di Ron Weasley. Harry Potter ci mise un po' a trovare la bacchetta adatta a lui, infatti, da Olivander, provocò un po' di danni provando bacchette non appropriate. A quanto pare, quando un mago o una strega prendono in mano la giusta bacchetta hanno una sensazione di calore alla mano, e la bacchetta a volte emette delle scintille o qualche altro piccolo segno di magia. La bacchette sono anche in grado di cambiare proprietario, ma esse accettano il cambiamento di proprietà solo con un determinato tipo di conquista, come la sconfitta in duello, lo schianto, il disarmo. In casi come il furto manuale, invece, solitamente la bacchetta non accetta il cambiamento e crea problemi di vario tipo al nuovo possessore. Le bacchette possono essere rotte o da un incantesimo o da un danno manuale. In queste condizioni riducono notevolmente le loro capacità. Anche se riparate, la loro condizione non migliora, e potrebbero rompersi nuovamente durante l'uso. La Bacchetta di Sambuco è in grado di riparare completamente una bacchetta rotta, come si verifica quando Harry, alla fine dell'ultimo libro della saga, Harry Potter e i Doni della Morte, ripara la sua utilizzando quella appena sottratta a Voldemort. Le bacchette sono "quasi coscienti", nel senso che se anche non possono pensare o comunicare come gli umani, possono compiere delle azioni che dimostrino qual è il loro volere. Questo accade quando scelgono il mago, e questo spiega anche come la bacchetta di Harry sia stata in grado di respingere Voldemort all'inizio del settimo volume della saga. Ogni bacchetta è unica e la sua indole dipende dall'albero e dalla creatura da cui derivano i suoi componenti. Dopo aver trovato il proprietario ideale comincia in egual modo a istruirlo e a imparare da lui. Gli alberi che producono legno di qualità per bacchette sono pochi e servono anni di studio per individuarli, anche se si possono riconoscere dal fatto che tra i loro rami ci sono nidi di Asticello, creature che non dimorano su normali alberi. Olivander precisa che occorre tenere presente che la bacchetta è composta dal legno, dal nucleo e dall'esperienza e natura del proprietario e che le tendenze di un elemento possono controbilanciare o sovrastare quelle di un altro.

Lunghezza e Flessibilità

Molti fabbricanti di bacchette abbinano la lunghezza della bacchetta all'altezza del Mago o della Strega ma è un metro approssimativo che non tiene conto di altre importanti considerazioni; infatti, se le bacchette più lunghe possono andare bene per Maghi alti, sono però attratte da persone con spiccata personalità e da chi pratica uno stile di magia grandioso e drammatico, così come bacchette più corte scelgono chi ha una qualche carenza di personalità piuttosto che chi è di altezza inferiore alla media. Bacchette ben proporzionate favoriscono invece incantesimi eleganti e raffinati. E' bene considerare il singolo aspetto mettendolo sempre in relazione con gli altri: il nucleo, il tipo di legno e la flessibilità possono controbilanciare o accrescere le caratteristiche della lunghezza. La maggior parte delle bacchette oscilla tra i nove e i quattordici pollici; ne esistono anche di più lunghe o di più corte ma sono estremamente rare. La flessibilità e la rigidità denotano il grado di adattamento e la predisposizione ai cambiamenti coppia/proprietario. Ma anche questo aspetto va considerato unitamente agli altri già citati e con l'esperienza e lo stile di magia del proprietario poiché è l'unione di tutti questi elementi che rende una bacchetta unica.

Nucleo

All'inizio della sua carriera Garrick Olivander condusse lunghe ricerche per scoprire quali fossero i migliori materiali per i nuclei delle bacchette giungendo alla conclusione che solo tre sostanze potevano produrre bacchette degne del nome degli Olivander... materiali rari e costosi che possiedono particolari caratteristiche e un'intrinseca magia davvero potente!

- I. **Crine di Unicorno:** *Il crine di unicorno produce una magia costante e poco incline a oscillazioni. Di solito queste bacchette sono le più difficili da convertire alle Arti Oscure. Sono fedeli e abitualmente restano unite al loro proprietario a prescindere dal fatto se siano o meno un Mago o una Strega esperti. Inconvenienti secondari: non sono le più potenti anche se il legno può compensare e sono inclini ad avvilirsi se maltrattate in tal caso il crine "muore" e va sostituito.*
- II. **Corde di cuore di Drago:** *Dalle corde di cuore di drago si ottengono le bacchette più potenti, tendono ad imparare più in fretta delle altre e anche se possono cambiare lealtà legano in maniera molto forte con chi le possiede. E' la più facile da convertire alle Arti Oscure anche se non lo fa di sua spontanea iniziativa ed è incline agli incidenti per via del suo essere lunatica.*
- III. **Piume di Fenice:** *Questo è il nucleo più raro. Le piume di fenice sono in grado di produrre una vasta gamma di magie anche se impiegano più tempo degli altri nuclei a dimostrarlo. Hanno grande iniziativa, comportandosi talvolta di loro spontanea volontà, caratteristica che molti Maghi e streghe non approvano. Sono schizzinose nella scelta del proprietario poichè provengono da creature tra le più indipendenti: questo le rende difficili da domare e la loro lealtà si conquista a fatica.*

Tuttavia, come si apprende dalla lettura dei libri della saga, anche altri materiali possono essere dei validi nuclei di bacchetta, l'esempio forse più famoso è rappresentato dal crine di Thestral che anima la celeberrima e potentissima Bacchetta di Sambuco.

Legno

Secondo il vecchio e saggio Ollivander è il "temperamento del legno che sceglie il mago o la strega, nello specifico, l'esperto fabbricante di bacchette nella sua lunga esperienza ha notato alcune caratteristiche ricorrenti

Legni Utilizzati per Bacchette

Abete Mio nonno definiva quella di abete "bacchetta del Sopravvissuto" perchè l'aveva abbinata a tre Maghi che erano sopravvissuti a un pericolo mortale. Questo legno, proveniente dall'albero più resistente in assoluto, crea bacchette che richiedono un potere stabile e propositi fermi. Sono adatte alla Trasfigurazione e preferiscono un proprietario deciso, determinato e talvolta intimidatorio.

Acacia Legno piuttosto raro da cui si ricavano bacchette difficili che spesso si rifiutano di produrre incantesimi se non per il legittimo proprietario e riservano buoni risultati solo a proprietari dotati di un certo talento. Questo le rende difficili da piazzare e ne tengo pochissime, solo per Maghi e Streghe raffinati. Se ben abbinata non ha nulla da invidiare ad altre bacchette ma viene sottovalutata per il suo carattere.

Acero La bacchetta d'acero sceglie Maghi e Streghe per natura amanti dei viaggi, dell'avventura e dotati di ambizione; non sono fatte per stare in casa, in caso contrario la loro magia decade e si spegne. Ama le sfide e i cambiamenti di orizzonte e il suo prestigio cresce (mentre il suo colore diventa sempre più brunito) insieme a quello del suo padrone: è infatti considerata la bacchetta delle persone di successo; il suo legno è bello e ambito e da secoli è uno dei più costosi.

Agrifoglio Uno dei legni più rari, per tradizione ritenuto protettivo; preferisce proprietari bisognosi di una mano per superare la loro tendenza alla rabbia e all'impetuosità. Non di rado scelgono padroni coinvolti in ricerche pericolose e spesso di tipo spirituale.

L'efficacia di questo legno varia molto a seconda del nucleo; difficile unirlo alla piuma di fenice perchè entra in conflitto con il temperamento distaccato della fenice, tuttavia, se questa combinazione trova il suo proprietario ideale niente e nessuno dovrebbe provare a fermarli.

Alloro Si dice che le bacchette di Alloro non possano compiere azioni malvagie, tuttavia alcune hanno compiuto incantesimi potenti e letali alla ricerca della gloria (obiettivo non di rado perseguito dai compagni ideali di queste bacchette).

Viene definita capricciosa: la verità è che non sopporta un padrone di indole pigra e tende, in tal caso, a lasciarsi vincere con facilità da un altro Mago. Negli altri casi resta fedele al suo proprietario generando persino un lampo di luce se qualcuno tenta di rubarla.

Biancospino Gregorovitch scrisse: "dal biancospino si ricava una bacchetta insolita e contraddittoria, ricca di paradossi esattamente come l'albero che l'ha generata: i fiori e le foglie hanno poteri curativi, mentre i rami tagliati odorano di morte".

Spesso in disaccordo con le sue conclusioni, sulle bacchette di biancospino entrambi consideriamo la loro natura complessa e intrigante come quella di chi le possiede. Sono efficaci nella magia curativa ma altrettanto nella maledizioni e ho notato che si sentono affini a persone con un carattere pieno di contrasti o che attraversano un periodo turbolento della vita. Non si domina facilmente e sono destinati a questa bacchetta solo Maghi o Streghe di dimostrato talento o le conseguenze sarebbero disastrose: se maneggiate in modo sbagliato i loro incantesimi possono infatti ritorcersi contro il proprietario.

Carpine Questo tipo di legno sceglie un proprietario con un'unica e pura passione, che qualcuno definirebbe ossessione, ma io preferisco "sogno" (la mia bacchetta è di carpino !) che è quasi sempre destinata a realizzarsi. Molto ricettive e calibrate, si adattano al proprietario più in fretta di tutte le altre e diventano molto personali, tanto che per gli altri sarebbe difficile usarle. Acquisiscono il codice d'onore del proprietario e si rifiuteranno, nel bene e nel male, di tradire i principi di chi le possiede.

Castagno Legno interessante e sfaccettato, muta a seconda del nucleo e prende molte sfumature di chi lo possiede. E' attratta da chi sa domare le creature magiche, possiede un talento per l'erbologia e il volo. Se abbinato al drago si sposa bene con chi ama il lusso e i beni materiali e non si fa scrupoli per ottenerli. Abbinata all'unicorno predilige chi si occupano della giustizia.

Cedro Chi la possiede mostra una forza di carattere e una lealtà fuori dal comune, nonché intuito e perspicacia, si dice che sia praticamente impossibile mentire o ingannare chi possiede una bacchetta di cedro. Mai opporsi a un Mago con una bacchetta di cedro, specialmente se qualcuno ha fatto del male a un suo caro: potreste rimanerne sconvolti perchè la strega o il mago correttamente abbinati alla bacchetta di cedro sono potenzialmente temibili avversari.

Ciliegio Legno molto raro per bacchette dal potere singolare, molto apprezzate dagli studenti della scuola di Magia di Mahoutokoro, in Giappone, dove possederne una è fonte di grande prestigio. Non sottovalutate questo legno: nonostante i suoi bei fiori rosa, le bacchette non sono affatto ornamentali e frivole e spesso hanno un potere davvero letale, qualunque sia il nucleo. Se abbinata alle corde del cuore di drago, dovrebbe appartenere solo a un mago con un eccezionale auto-controllo e forza d'animo.

Cipresso Le bacchette di cipresso sono associate alla nobiltà d'animo e un mio avo scrisse che era sempre un onore abbinarne una al suo proprietario, poichè sapeva di trovarsi in presenza di qualcuno che sarebbe morto in circostanze eroiche. Attualmente chi le possiede raramente è chiamato a sacrificare la propria vita, ma senza dubbio molti di loro lo farebbero, se necessario. La loro anima gemella è tra i coraggiosi, gli audaci e chi è pronto a sacrificare se stesso, cioè coloro che non hanno paura di confrontarsi con le proprie ombre e con quelle degli altri.

Corniolo Uno dei legni che preferisco: trovo sempre piacevole abbinare correttamente una bacchetta di questo legno al suo proprietario ideale. Sono vivaci e capricciose, cercano un Mago o una Strega che offra loro emozioni e divertimento, ma non sottovalutatele perché in condizioni difficili compiono incantesimi davvero notevoli e se abbinata ad un abile e ingegnoso proprietario producono incantesimi davvero splendidi. Hanno la curiosa caratteristica di non voler compiere incantesimi non verbali e spesso sono molto rumorose.

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

Faggio Il faggio predilige le persone mature per la loro età o ricche di esperienza. Le persone intolleranti e di vedute ristrette ottengono invece scarsi risultati e spesso chi l'ha ottenuta senza esserne adatto (questo legno è estremamente ambito) si lamenta con esperti fabbricanti della debolezza della propria bacchetta. Con il mago giusto, invece, la bacchetta di faggio compie magie di un'arte e una finezza tali che si riscontrano raramente in altri legni: da qui deriva il suo prestigio.

Frassino La bacchetta di frassino (soprattutto con un nucleo di unicorno) resta sempre fedele al suo legittimo padrone e non dovrebbe essere mai tramandata né regalata poichè perderebbe i suoi poteri e le sue doti.

Questa filastrocca contiene delle verità: le streghe e i maghi più adatti alle bacchette di frassino infatti sono coraggiosi e non si lasciano distogliere facilmente dai loro propositi e dalle loro idee. Quando la testardaggine del proprietario si tramuta però in insolenza ed arroganza i risultati saranno deludenti.

Larice Resistente, durevole e di colore caldo, è ricco di poteri e affascinante e le sue bacchette hanno fama di instillare fiducia e coraggio in chi le usa, per questo la loro richiesta è sempre superiore alle scorte. E' però difficile da soddisfare quando deve scegliere il suo proprietario ed è molto più insidiosa da maneggiare di quanto possa apparire. Spesso la strega o il mago destinati a una bacchetta di larice si rendono conto dei loro considerevoli talenti solo quando si uniscono a essa, diventando una coppia eccezionale.

Melo _Si fabbricano poche bacchette di melo che sono potenti e appropriate per un mago con grandi mire e nobili ideali, dato che questo legno mal si addice alle Arti Oscure. Il suo padrone sarà amato, carismatico e longevo, inoltre avrà un fascino fuori dal comune.

Tra i padroni di bacchette di melo è frequente l'abilità di comunicare con altri esseri magici nella loro lingua madre.

Nocciolo Sono bacchette sensibili e spesso rispecchiano lo stato emotivo del loro padrone; risultano adatte a chi capisce e riesce a controllare le proprie emozioni. Maneggiare la bacchetta di nocciolo di un mago che ha perso le staffe o subito una cocente delusione è pericoloso perché la bacchetta assorbe energia e può scaricarla in modo imprevedibile. In mani capaci è in grado di compiere incantesimi eccezionali; è così devota al suo padrone che spesso 'appassisce' (cioè espelle tutta la sua magia e si rifiuta di funzionare ancora) quando muore, specialmente se il suo nucleo è di unicorno. Possiedono la singolare capacità di rilevare l'acqua nel sottosuolo emettendo lacrime di vapore argenteo quando si passa sopra a fonti e pozzi nascosti.

Noce Streghe e ai maghi molto intelligenti nel 90% dei casi si abbinano perfettamente alle bacchette in noce che appartengono spesso a inventori e innovatori magici. Si tratta di un bel legno, insolitamente versatile e adattabile, non difficile da dominare e, una volta assoggettata, assolverà qualsiasi compito le venga affidato se chi la usa è sufficientemente brillante; posta nelle mani di una strega o un mago senza scrupoli può così risultare letale, perché il mago e la bacchetta possono alimentarsi a vicenda in modo malsano.

Noce nero Legno molto bello, ma non facile da dominare, è meno diffusa della bacchetta di noce tradizionale: è attratta da un proprietario di buoni istinti e potente introspezione, sincero e consapevole, e con lui sarà una bacchetta tra le più leali e ammirevoli, con un talento straordinario in tutti i tipi di incantesimo. E' però molto sensibile al conflitto interiore e perde potere in modo drammatico se il suo padrone cede all'auto-illusione: se il suo padrone non può o non vuole essere onesti con se stesso o con gli altri, la bacchetta spesso non assolve adeguatamente il suo compito e dovrà essere affidata a un nuovo proprietario per recuperare il proprio valore

Olmo E' infondata la voce secondo cui solo un purosangue può possedere una bacchetta di olmo: la verità è che le bacchette di olmo sono sofisticate, capaci di magie avanzatissime e preferiscono maghi di carisma, destrezza e innata nobiltà (il che contribuisce appunto a renderle molto ricercate tra coloro che sposano la filosofia del sangue puro). È il legno che produce meno incidenti, meno errori sciocchi e gli incantesimi più eleganti.

Ontano Il legno di ontano è inflessibile, ciononostante il suo proprietario ideale spesso non è testardo e ostinato, ma disponibile, rispettoso e molto simpatico perché l'ontano, differenza della maggior parte dei legni per bacchetta, sembra essere attratto da una natura se non proprio opposta alla sua, certamente di tipo diverso. Se ben collocata, la bacchetta di ontano diventa una meravigliosa e leale compagna. E' la più adatta agli incantesimi non-verbali: da qui la fama di essere idonea solo alle streghe e ai maghi di livello superiore.

Peccio Legno difficile da lavorare e che richiede grande competenza; adatto a chi ha una mano ferma perché hanno una loro personale idea sulle magie che dovrebbero eseguire e diventano pericolosissime nelle mani di una persona nervosa e insicura e dalle dita tremanti. Fedele compagna di un mago ardito e con un grande senso dell'umorismo, è capace di magie spettacolari.

Pero Legno con sfumature dorate che produce una bacchetta dai grandi poteri magici, adatta soprattutto a chi è generoso e molto saggio, una persona buona di cuore e ben voluta da tutti; nemmeno in un caso una simile bacchetta appartenne ad un Mago Oscuro. Molto resistente, rimane come nuova anche dopo un anni di uso intenso.

Pino Bacchetta che predilige padroni indipendenti e anticonformisti, anche quando appaiono misteriosi e solitari; amano la creatività negli Incantesimi adattandosi ben volentieri alle novità magiche e sono tra le più recettive agli incantesimi Non-verbali. Si legano a maghi e streghe con una lunga prospettiva di vita.

Pioppo Una bacchetta su cui si può contare, forte, resistente e dal potere costante che cerca padroni con rigorosa integrità morale. Scarsi fabbricanti affermano che nessun politico ne possa mai possedere una, ma sbagliano, in quanto due Ministri della Magia (Eldritch Diggory e Evangeline Orpington) sono stati scelti da mie bacchette di pioppo.

Pioppo bianco Legno di alta qualità apprezzato per la sua somiglianza con l'avorio; produce incantesimi eccezionali ed adatto ai duelli perché si addice particolarmente bene alla magia da combattimento (si dice che fosse un requisito richiesto per entrare in un club di duellanti clandestino nel XVIII secolo). Il suo proprietario ideale è una persona forte e determinata, attratta dalla scoperta del nuovo: si addice ai maghi rivoluzionari.

Prugnolo Bacchetta poco comune, adatta ai guerrieri, sia Auror sia maghi Oscuri; crea un forte legame con il suo padrone, diventando il servitore più fedele e leale che si possa desiderare, solo dopo aver superato con lui avversità e pericoli, proprio come il cespuglio di prugnolo che produce bacche dolci solo dopo aver passato un rigido inverno.

Quercia o Rovere Una bacchetta forte e leale che richiede un possessore altrettanto potente, fedele e senza paura per sfruttarne al meglio le capacità in quanto la quercia è considerata il “Re della Foresta” nella prima parte dell’anno. Il mago che possiede questa bacchetta è dotato di un notevole intuito, particolarmente affine alla natura e alle sue creature. Una leggenda dice che Merlino aveva questa bacchetta, ma non si ha alcuna prova.

Quercia rossa o Rovere rosso Meno diffuso della quercia normale, questo legno produce bacchette molto belle, adatte ai combattimenti; si associa ad un mago dai riflessi molto pronti, sveglio e che sa adattarsi, capace di incantesimi originali e dotato di un tocco lieve, utilissimo da avere come compagno in battaglia.

Salice Un legno molto bello e difficile da trovare, con particolari abilità curative, potente nella magia avanzata e negli Incantesimi Non-verbali. Adatto per maghi o streghe con insicurezze (spesse ingiustificate) che nascondono molto bene; molti maghi pieni di sé e sicuri di non dover imparare più nulla hanno tentato di possederne una, ma questo legno preferisce chi invece vuole ancora insegnamenti.

Nel mondo magico c'è il detto: "Chi più lontano deve andare, con il salice più in fretta ci potrà arrivare”

Sambuco Legno molto raro che dà bacchette potentissime, difficili da dominare e che difficilmente si legano ad un padrone se questi non è superiore a loro in quanto a magia. Molti fabbricanti non lavorano questo legno perché è difficile venderlo poiché richiede un possessore davvero unico e speciale; quando la rara accoppiata riesce bene si è in presenza di un proprietario dal destino speciale. Spesso chi possiede questa bacchetta è molto affine a chi ne possiede una di Sorbo.

Sequoia Il legno di sequoia è molto richiesto, ma si trova raramente di ottima qualità, perché si dice porti fortuna al suo possessore. In realtà queste bacchette sono fortemente attratte da chi è particolarmente fortunato, sa fare la cosa giusta al momento giusto e trae vantaggio anche in situazioni disastrose. Da questa accoppiata ci si può attendere grandi cose.

Sicomoro Il sicomoro produce un legno assetato di ricerca e nuove esperienze, particolarmente adatto a maghi e streghe con una continua voglia di apprendere e di scoprire nuove cose; sono adatte ad una vita piena e avventurosa e non a banali attività, infatti prendono fuoco se sotto utilizzate.

Col padrone adatto il sicomoro dimostra spettacolari capacità di adattamento e apprendimento che lo rendono una delle bacchette più apprezzate nel mondo.

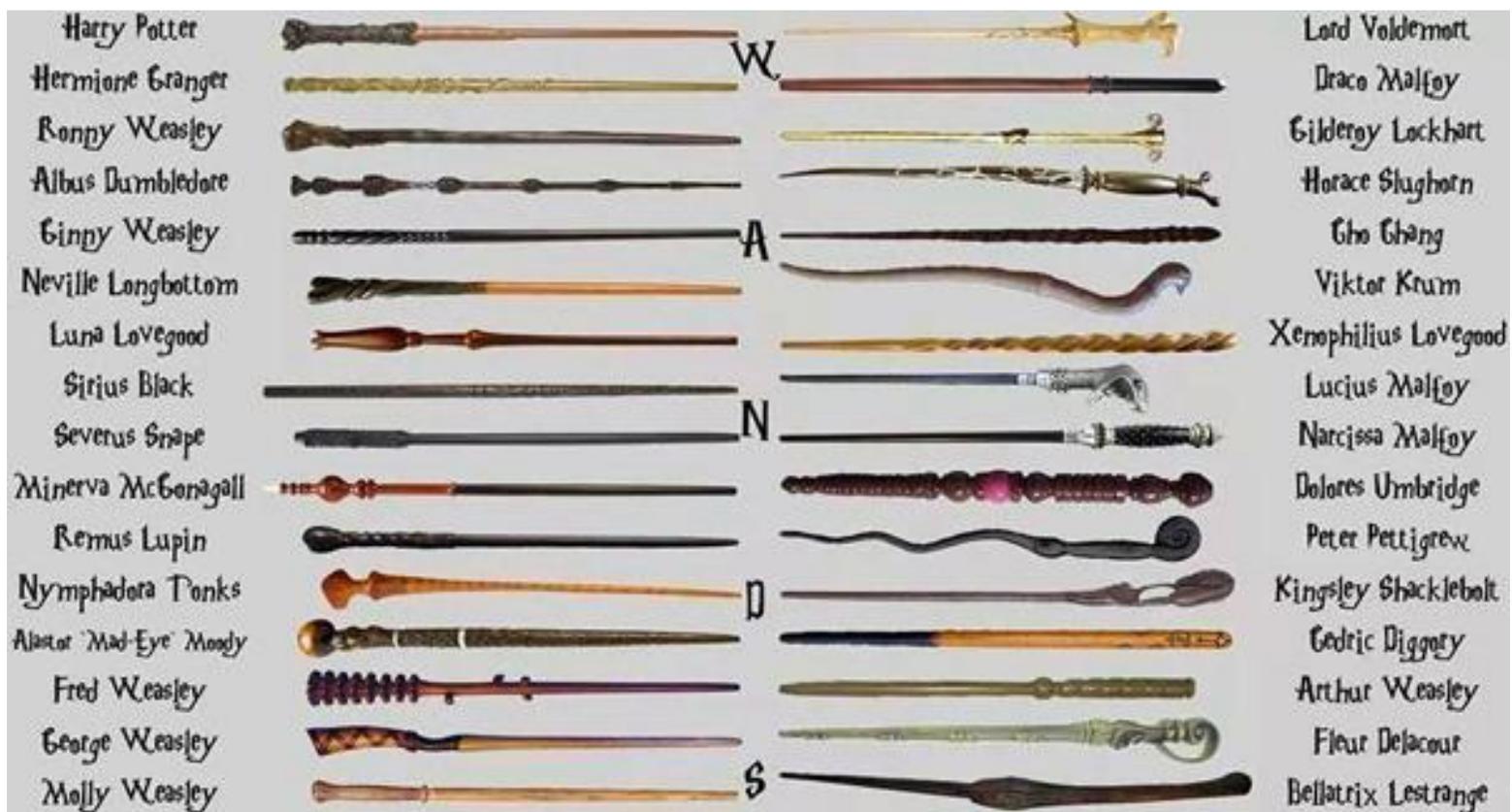
Sorbo Il più protettivo dei legni, dà bacchette molto ricercate dai maghi perché è in grado di creare Incantesimi di Difesa tra i più potenti e difficili da spezzare, ma spesso sono superiori in duello anche ad altre bacchette; adatte a maghi dal cuore puro e dalle idee chiare, non sono mai appartenute a maghi oscuri e non hanno mai fatto alcun male.

Tasso Tra le più rare sono solite associarsi a maghi fuori dal comune e, spesso, famosi (totalmente esclusi, quindi, quelli mediocri o timidi) ; si dice che chi possiede una bacchetta di Tasso sia portato verso le Arti Oscure, ma è falso, perché la bacchetta è adatta sia a machi oscuri sia a quelli votati al bene; continua a difendere il proprio padrone anche alla morte, germogliando e proteggendone la tomba.

Tiglio argentato Un legno difficile a trovarsi, per bacchette belle ed affascinanti, che nel XIX andava a ruba tanto che le scorte finivano subito e molti fabbricanti contraffacevano legno scadente spacciandolo per tiglio argentato.

Questo legno sfrutta tutto il suo potere con i Veggenti o con chi è abile nell’arte della Legilimanzia, anche se un certo Arturo Cephalopos, fabbricante di scarso livello che presto fallì, sostenne che erano bufale inventate da mio nonno (Gerbold Olivander) per vendere le sue scorte,

Vite La vite, anche se non è propriamente un albero, dà un ottimo legno per fabbricare bacchette molto speciali, tra le più sensibili a riconoscere anche senza contatto diretto i loro padroni, che sono per lo più persone con un grandissimo intuito, che perseguono nobili scopi, con profondità nascosta e che spesso stupiscono chi crede di sapere tutto.



Bacchette Magiche Conosciute

Proprietario Specifiche

Albus Silente 1 Legno: nocciolo
 Lunghezza: sconosciuta
 Anima: piuma di Fenice
 Informazioni: sufficientemente elastica

Albus Silente 2 Legno: Sambuco
 Lunghezza: 15"
 Anima: crine di Thestral
 Informazioni: nota come la Bacchetta di Sambuco o Elder Wand.

Bellatrix Lestrage Legno: nocciolo

Lunghezza: 12" e $\frac{3}{4}$

Anima: corda di cuore di Drago

Informazioni: è descritta come "rigida"; è passata tra le mani di Hermione Granger dopo la battaglia a Villa Malfoy.

Cedric Diggory Legno: frassino

Lunghezza: 12 e $\frac{1}{4}$

Anima: crine di Unicorno

Informazioni: era "piacevolmente flessibile"; il crine era stato preso da Garrick Olivander stesso dalla coda di un maschio di Unicorno particolarmente bello (alto almeno un metro e ottanta), che quasi lo trafisse con il corno dopo che glielo ebbe strappato.

Charlie Weasley 1 Legno: frassino

Lunghezza: 12"

Anima: crine di Unicorno

Informazioni: passata fratello Ron; seriamente danneggiata nel settembre 1992, quando lui e Harry si schiantarono con la Ford Anglia volante contro il Platano Picchiatore.

Dolores Umbridge Legno: sconosciuto

Lunghezza: sconosciuta

Anima: sconosciuta

Informazioni: è descritta come "insolitamente corta"; venne distrutta dallo zoccolo di un Centauro nel 1996, mentre Dolores Umbridge si trovava nella Foresta Proibita, insieme a Harry Potter e Hermione Granger.

Draco Malfoy Legno: biancospino

Lunghezza: 10"

Anima: crine di Unicorno

Informazioni: sufficientemente elastica; questa bacchetta venne in possesso di Harry Potter dopo la Battaglia a Villa Malfoy nel 1998, e divenne la sua bacchetta fino a quando non sottrasse la Bacchetta di Sambuco a Voldemort durante la Battaglia di Hogwarts con cui aggiustò la sua vecchia bacchetta.

Fleur Delacour Legno: legno di rosa

Lunghezza: 9" e $\frac{1}{2}$

Anima: Capello di Veela

Informazioni: è descritta come "rigida"; l'interno è un capello della nonna di Fleur, che era una Veela.

Frank Pociok Legno: agrifoglio

Lunghezza: sconosciuto

Anima: sconosciuto

Informazioni: Passata al figlio Neville Pociok fu distrutta da Antonin Dolohov nel 1996, durante la Battaglia dell'Ufficio Misteri.

Garrick Olivander Legno: carpino

Lunghezza: 12" e $\frac{3}{4}$

Anima: corda di cuore di Drago

Informazioni: sufficientemente elastica

Gellert Grindelwald Legno: sambuco

Lunghezza: 15"

Anima: crine di Thestral

Informazioni: gli fu presa da Albus Silente durante un duello nel 1945. Grindelwald aveva rubato la Bacchetta di Sambuco dal precedente proprietario, Gregorovich.

Gilderoy Allock Legno: ciliegio

Lunghezza: 9"

Anima: corda di cuore di Drago

Informazioni: sufficientemente elastica

Harry Potter 1 Legno: agrifoglio
Lunghezza: 11"
Anima: piuma di Fenice

Informazioni: bella e flessibile; "sorella" di quella di Voldemort - le piume che ci sono all'interno di entrambe sono di Fanny, la Fenice di Silente; rotta nel dicembre del 1997, a causa di un Confringo lanciato da Hermione contro Nagini che aveva preso le sembianze di Bathilda Bath, riparata dalla Bacchetta di Sambuco nel maggio 1998, al termine della Battaglia di Hogwarts.

Harry Potter 2 Legno: prugnolo
Lunghezza: sconosciuta
Anima: sconosciuta

Informazioni: questa bacchetta fu presa a un Ghermidore da Ron nel 1997 e usata da Harry fino al 1998, quando prese quella di Draco Malfoy.

Harry Potter 3 Legno: biancospino
Lunghezza: 10"
Anima: crine di Unicorno

Informazioni: "sufficientemente elastica"; questa bacchetta venne in possesso di Harry Potter dopo la Battaglia a Villa Malfoy nel 1998, e divenne la sua bacchetta fino a quando non sottrasse la Bacchetta di Sambuco a Voldemort durante la Battaglia di Hogwarts con cui aggiustò la sua vecchia bacchetta.

Harry Potter 4 Legno: Sambuco
Lunghezza: 15"
Anima: crine di Thestral

Informazioni: Poiché, sulla Torre di Astronomia, Albus Silente aveva abbassato la propria bacchetta davanti a Draco Malfoy, la fedeltà della Elder Wand passò al giovane Serpeverde, non, come credette Lord Voldemort, a Severus Piton che uccise Silente. Poiché a Villa Malfoy Harry Potter batté Draco e gli sottrasse la bacchetta, in quel momento, la lealtà della Elder Wand passò a lui e, anche se fisicamente se ne impossessò solo dopo aver sconfitto Voldemort, al termine della battaglia di Hogwarts. Fu allora che usò la Elder Wand per riparare la sua prima bacchetta e la pose nella tomba di Silente.

Hermione Granger Legno: vite
Lunghezza: 10" e $\frac{3}{4}$
Anima: corda di cuore di Drago

Informazioni: Questa bacchetta le fu confiscata quando lei, Ron e Harry vennero catturati dai Ghermidori nel 1998.

James Potter Legno: mogano
Lunghezza: 11"
Anima: sconosciuta

Informazioni: Questa bacchetta era "eccellente per le Trasfigurazioni".

Lily Evans Legno: salice
Lunghezza: 10" e $\frac{3}{4}$
Anima: sconosciuta

Informazioni: Questa bacchetta era "elegante" e "portata per gli Incantesimi".

Lucius Malfoy Legno: olmo
Lunghezza: sconosciuta
Anima: corda di cuore di Drago

Informazioni: Questa bacchetta fu "presa in prestito" da Voldemort e distrutta dalla bacchetta di Harry nella Battaglia nel cielo di Little Whinging nel 1997.

Mary Cattermole Legno: ciliegio
Lunghezza: 8" e $\frac{3}{4}$
Anima: crine di Unicorno

Informazioni: Durante l'udienza Dolores Umbridge accusò Mary di aver rubato la sua bacchetta, ma la strega dichiarò di averla comperata nel negozio di Olivander quando aveva 11 anni.

Minerva Mcgranitt Legno: abete
Lunghezza: 9" e ½

Anima: corda di cuore di Drago

Informazioni: questa bacchetta venne acquistata da Olivander nel 1937, quando Minerva aveva 11 anni.

Neville Paciock 1 Legno: agrifoglio

Lunghezza: sconosciuto

Anima: sconosciuto

Informazioni: Apparteneva al padre di Neville, Frank Paciock e fu distrutta da Antonin Dolohov nel 1996, durante la Battaglia dell'Ufficio Misteri.

Neville Paciock 2 Legno: ciliegio

Lunghezza: 13"

Anima: crine di Unicorno

Informazioni: Deve essere una delle ultime bacchette che Olivander vendette prima di sparire, nel 1996. Gli fu comprata dalla nonna, Augusta Paciock, orgogliosa della partecipazione del nipote alla Battaglia dell'Ufficio Misteri.

Peter Minus Legno: ippocastano

Lunghezza: 9" e ¼

Anima: corda di cuore di Drago

Informazioni: Questa bacchetta era "fragile"; in possesso di Peter Minus solo fino a quando Olivander venne rapito nel 1996; passata in possesso di Ron Weasley dopo la Battaglia a Villa Malfoy nel 1998.

Quirinus Raptor Legno: ontano

Lunghezza: 9"

Anima: crine di Unicorno

Informazioni: elastica

Remus Lupin Legno: cipresso

Lunghezza: 10" e ¼

Anima: crine di Unicorno

Informazioni: flessibile

Ron Weasley 1 Legno: frassino

Lunghezza: 12"

Anima: crine di Unicorno

Informazioni: posseduta precedentemente dal fratello Charlie; seriamente danneggiata nel settembre 1992, quando lui e Harry si schiantarono con la Ford Anglia volante contro il Platano Picchiatore.

Ron Weasley 2 Legno: salice

Lunghezza: 14"

Anima: crine di Unicorno

Informazioni: la bacchetta venne acquistata con la vincita di suo padre alla lotteria della Gazzetta del Profeta.

Ron Weasley 3 Legno: ippocastano

Lunghezza: 9" e ¼

Anima: corda di cuore di Drago

Informazioni: Questa bacchetta era "fragile"; in possesso di Peter Minus solo fino a quando Olivander venne rapito nel 1996; passata in possesso di Ron Weasley dopo la Battaglia a Villa Malfoy nel 1998.

Rubeus Hagrid Legno: quercia

Lunghezza: 16"

Anima: sconosciuto

Informazioni: questa bacchetta era "piuttosto storta"; fu spezzata in due quando Hagrid venne espulso da Hogwarts al terzo anno. I pezzi sono quasi certamente nascosti all'interno del suo ombrello.

Severus Piton Legno: betulla
Lunghezza: 12" e ½
Anima: crine di Unicorno

Informazioni: questa bacchetta venne acquistata da Severus nel 1971 prima di partire per Hogwarts. Non è noto che fine abbia fatto dopo la morte di Piton ma si può presumere che sia stata sepolta con le sue spoglie.

Tom Riddle Legno: tasso
Lunghezza: 13" e ½
Anima: piuma di Fenice

Informazioni: "sorella" di quella di Harry, ha procurato al ragazzo la Cicatrice a forma di saetta.

Viktor Krum Legno: carpine
Lunghezza: 10" e ¼
Anima: corda di cuore di Drago

Informazioni: è una bacchetta insolitamente ed è stata costruita da Gregorovitch.

Leggi tutto: Bacchetta magica su Harry Potter Enciclopedia - PotterPedia.it by HarryWeb.Net http://www.potterpedia.it/?v=Bacchetta_magica#ixzz3r6dnG400