

Jane Mooren

Soutěžící č. 8 v Sedmiboji 2010

Výsledky:

Celkový výsledek: **2. místo** (255 hvězd)

1. úkol	5. místo
2. úkol	2. místo
3. úkol	2. místo
4. úkol	2. místo
5. úkol	4. místo
6. úkol	5. místo
7. úkol	4. místo

Vypracování úkolů:

<u>1. úkol.....</u>	<u>2</u>
<u>2. úkol.....</u>	<u>7</u>
<u>3. úkol.....</u>	<u>8</u>
<u>4. úkol.....</u>	<u>13</u>
<u>5. úkol.....</u>	<u>19</u>
<u>6. úkol.....</u>	<u>26</u>
<u>7. úkol.....</u>	<u>29</u>

1. úkol

Váš první úkol se bude odehrávat v Zapovězeném lese, kde musíte získat žíni jednorožce. Jak to uděláte je na Vás, ovšem vyhněte se násilí a náhodnému nalezení. Samozřejmě, že pokud byste se dostali do velkých nesnází, nemusíte mít obavy, budeme Vám na blízku.

Vaši dobrodružnou výpravu napište formou vypravování s popisnými prvky (od vstupu do lesa, přes získání žíně, až po výstup z lesa) minimálně a též maximálně na 30 palců (30 palců, které se Vám počítají v adminu před odevzdáním).

Hodnotí se dodržení délky a slohového útvaru, dobrodružnost děje a také způsob jakým jste žíni jednorožce získali.

Obloha těsně nad Zapovězeným lesem se přebarvila do tmavě rudé, jako by snad samo slunce krvácelo kvůli tomu, že musí opustit den a předat vládu měsíci. Rudá přecházela do jednotlivých odstínů fialové a modré. Slunce už zdaleka neoslepovalo, vždyť krvácející má sotva čas na to, aby oči ostatních trápilo svými odlesky.

Stromy už vrhaly jen tlumené stíny, ve kterých se ukrývaly spousty věcí, o jejichž původu se dalo diskutovat dlouhé hodiny, a výsledky pře by asi nebyly úplně jednoznačné. Ale takový byl les vždy, den co den při západu slunce. Pro neznalého návštěvníka byl tenhle čas kouzelným a úchvatným. Ostatní jen málokdy potkávaly podobné pocity. Spíš je nahrazoval strach a hrůza z toho, co se probouzelo při příchodu noci. Ať už byl les ve dne jakkoliv hrozný, v noci byl ještě několikrát, nepředstavitelně horší.

Stála jsem před tou hrozivou nádherou. Už ve mně zdaleka nevzbuzovala ty krásné pocity, spíš než to asi děs. Stíny vytvářely děsivé obrazce, ze kterých mi tuhla krev v žilách. A to jsem ještě ani nepřekročila hranici lesa. S útrpným pohledem jsem čekala několik metrů od prvních stromů s děsem v očích a němou prosbou na hrůzou sevřených rtech.

Když mi před týdnem řekli, že za troufalé přihlášení do sedmiboje půjdu první úkol plnit do lesa, nijak mi to nevadilo. Zapovězený les jsem pokládala jen za pouhou hrozbu. Čekala jsem, že pokud mě tam doopravdy pošlou, nepůjde o nic horšího, než jen vycházku pár metrů za stromy. A navíc, mělo mě to čekat až za týden, a to mi připadalo v rámci možností jako celkem dlouhá doba, tak proč se tím stresovat?

O to horší byl okamžik, když mi sova doručila přesný čas začátku. Výprava po západu slunce do lesa, s cílem získat žíni jednorožce. Kdybychom šli jako skupina, těžko bych mohla mít něco proti, dalo by se to pojmout jako skupinový bobřík odvahy. Zjištění, že mám jít pouze s průvodcem, a to ještě jen v případě, že ho neskolí nějaká nemoc, mě naprosto odrovnalo.

Prosby ani pláč na neoblomné profesory nezabraly a tak jsem byla nucená tu čekat, vystrašená a naprosto promrzlá, doufajíc, že někdo řekne, že to všechno byl pouze nevyvedený žertík. Nikdo se k tomu ale viditelně nechystal. Za okny hradu byly vidět obrysy mých spolužáků, kteří přihlíželi počátku mé chvíle utrpení. Možná byli rádi, že totéž nečeká je, že pro tentokrát unikli. Někteří mi možná přáli sežrání, možnost zbavení se zbytečné přítěže je přeci tak lákavá...

Nedívala jsem se tam. Nebylo nutné v sobě zbytečně vyvolávat pocity naštvání, ještě bych mohla dostat nějaký úkol navíc, kdybych je zkusila na tu dálku uřknout a nebo alespoň odmrštit od oken. Pro potlačení svých chutí jsem hleděla k hradu a vyhlížela temnou postavu průvodce. Skutečně jsem ho spatřila, i když měl už značné zpoždění. Mával na mě lucerničkou tak divoce, až jsem dostala strach, že zhasne dříve, než ke mně dorazí. Možná měl strach, že jsem si ho nevšimla, ale toho se opravdu obávat nemusel.

Jeho pomalá chůze mi dopřála ještě několik minut klidu před vstupem do lesa, kterého jsem se tolik bála. Ryla jsem patami střídavě v zemi, ne ovšem z nudy. Mohla za to všudypřítomná nervozita.

Když se přiblížil natolik, že jsem mu viděla do obličeje, opatrně jsem zvedla ze země svoji těžkou lucernu a kouzlem obživila malý plamínek, který do té doby již stačil zcela vyhasnout.

„Dobrý večer,“ pozdravila jsem uctivě, když zastavil vedle mě. Snad poprvé v životě jsem měla radost, že ho vidím. Věděla jsem totiž, že by mě s klidem pustili samotnou, a být sama v lese plném tvorů, kteří mají jistě velice v oblíbě lidské maso... Asi bych už se nikdy nedostala ven, alespoň ne vcelku.

„Držte se v mé blízkosti, neloudejte se a buďte vždy ve střehu. Pokud dodržíte tyto tři věci, půjde to hladce.“

Jeho tón nepřipouštěl žádné námitky a tak jsem jen přikývla. Vykročil k lesu. Poslušně jsem zavřela pootevřená ústa a šla jsem za ním, co nejtíšeji jsem dokázala. Sotva jsem stačila jeho tempu a zatímco jsem se soustředila na dodržování třech základních pravidel, překročili jsme hranici lesa a ocitli se mezi stromy. Naposledy jsem se ohlédla k hradu a v duchu jsem se s ním rozloučila. Myšlenka, že jsem zapomněla na sepsání závěti, mě značně stresovala. Kdybych alespoň měla s sebou brk a pergamen... Třeba by ji tu po mně někdo našel, kdybych ji ponechala v dutině kmene stromu.

Klopýtala jsem přes kořeny a naslouchala divokému vytí. Stále jsem vyčkávala, až začnou ty hrůzy, které mi byly slibovány, ale marně. Nikde žádní vlkodlaci ani nic jiného, co by si chtělo smlsnout zrovna na mě. Podle zvuků, které vydával průvodce několik metrů přede mnou, bych byla skoro ochotná věřit, že když mě nesežere žádné zvíře, zvládne to on za něj... Možná jsem myšlenku na závěť neměla zahazovat tak rychle.

Světélko přede mnou se začalo vzdalovat, ač bylo mé tempo stále stejné. Prodloužila jsem kroky, už tak dost dlouhé, a přesto jsem průvodci nestačila. Nebylo jiné možnosti, než se rozeběhnout, což byla už od začátku nejhorší možnost. Ale pokud jsem si měla vybrat mezi samotou v lese a během, běh samozřejmě zvítězil, i když mě to stálo spoustu přemáhání. Nepříliš ladně jsem vyrazila vpřed, má těžká lucerna se kývala ze strany na stranu. Neobratné kroky, dopadající do čvachtajícího bláta, vydávaly zvláštní znepokojivé zvuky. Tedy až do chvíle, než se mi noha v jednom neidentifikovatelném blátě, na první pohled stejném jako ty předchozí a přesto jiném, podle zachytila. V jednom okamžiku jsem běžela, až bláto létalo na všechny strany, a najednou noha stála, ale zbytek těla pokračoval bezstarostně v běhu, takže jsem zákonitě hodila nádherného placáka přímo do bláta takovou silou, až jsem nemohla popadnout dech.

Zatímco jsem sípavě nadávala na příšernou hnědou břečku, nastal další problém. Bláto se hýbalo. A nebo jsem se hýbala já? Možná dokonce i oba najednou, ale to momentu překvapení na hrůznosti nijak neubíralo. Ač jsem nikdy nebyla žádným myslitelem, nebylo tak těžké pochopit, proč se do toho bahna propadám stále víc a víc a nohama nejsem schopna dosáhnout na dno toho, co by mělo být mělké jako brouzdaliště. Pouze člověk trpící nezměrnou šikovností dokáže spadnout do jediné pověstné minibaziny v Zapovězeném lese, kterou celé roky dobrodruzi dlouhé roky hledají, ale nikdy ji na vlastní oči neviděli! Měla jsem to štěstí, že jsem mohla vidět úžasnou a ojedinělou bažinu, která měla velikost sotva deset metrů čtverečných a postavila se do cesty zrovna mě. Měla to být snad pocta, ale vyjádřená nepříliš milým způsobem.

Ač byla hladina bažiny nepříliš rozměrná, rozhodně bažina jako celek nebyla mělká, o čemž jsem se přesvědčila po krátké chvíli. I ve svislé poloze jsem měla bláto až po bradu a stále jsem se pomalu propadala hlouběji a hlouběji. Pomalu jsem pomýšlela na jediné možné řešení, tedy vzdát se a zavolat na průvodce, tedy jedinou možnou pomoc. Otázkou ale bylo, jestli by moji prosbu někdo vyslyšel..

Když mi bláto sahalo téměř až ke spodnímu rtu, kapitulovala jsem. Zhluboka jsem se nadechla, odhodlaně pootevřela ústa a bez ohledu na to, že mi je pomalíčku začala naplňovat hustá hnědá břečka, jsem se odhodlala k přidušenému výkřiku.

„Pomoooooc!“

Jediné slůvko, do kterého jsem dala veškerou svoji sílu, kterou jsem v tu chvíli měla. Přeci jen, závěť jsem sepsat nestihla. V marném pokusu jsem se pokusila v bažině nadskočit, ovšem bez úspěchu. Pomoc nebyla na dohled a já už měla pusy i nos plný bláta, které nejen že hrozně chutnalo, ale bylo i špatným dusícím materiálem. Prostě smůla... Barevná podobnost s čokoládou je asi jedinou předností.

Skoro jsem už ztrácela naději, když mě značně přidušenou a s blátem až v plicích vytáhl průvodce konečně z bažiny a odložil mě na zem. Umělé dýchání jsem radši ani nepožadovala, pevná zem pod nohama mi bohatě ke štěstí stačila. Jen co jsem se ujistila, že mi nikam nechce utéci, vykašlala jsem zbytky bláta a zvedla jsem se na nohy. Poděkovala jsem, i když to viditelně bylo přeslechnuto a skoro bych se vsadila, že to stromy slyšely lépe než ten, komu to bylo určeno.

Vyrazili jsme dál na cestu, ovšem s jistými ztrátami. Má krásná těžká lucerna, minimálně sto let stará, která už přežila stovky mrtvých studentů a pádů k zemi, se v té bažině utopila. Na lítost ovšem nebyl čas a tak jsem jí jen bezhlesně popřála upřímnou soustrast.

Po tom, co jsem poprosila o pomalejší tempo minimálně stokrát, mi bylo konečně vyhověno, i když určitě jen kvůli té lucerně, jinak si to vysvětlit neumím. Cupitala jsem dál radostně za průvodcem, ale díky předchozímu zážitku byly mé pohyby ladné a tiché asi jako pohyby stáda slonů, což průvodce z nevysvětlitelného důvodu velice štvalo. S nesmlouvavým výrazem si vyžádal tišší chování s výhrůžkou, že mě jinak nechá v lese samotnou čekat, dokud nepůjde zpět... Tato výhrůžka zabrala dokonale.

Po špičkách jsme se blížili ke středu lesa, jak jsem pochopila z proměny svého okolí. Stromy byly vyšší a hustší, byla větší tma a všude bylo tolik nepochopitelných zvuků, až se mi z toho motala hlava. To místo bylo lákavé a přitom zastrašující. Ukrývalo se někde před námi a naše dvojčlenná skupina mířila k němu, bez šance ústupu. Mohla jsem si vybrat, jestli se mi to líbí a nebo ne. Na mém úsudku stejně nezáleželo.

Došli jsme na okraj tak velké mýtiny, že jsem sotva viděla její střed. Průvodce na ni ale nevstoupil, zastavil těsně před její hranicí. Následovala jsem jeho příkladu a zastavila jsem taky, s němou otázkou v očích.

„My už dál nepůjdeme?“

Napůl zavrtěl hlavou a přitom pokývl, což u mě vyvolalo hlasitý smích, byl to komický pohled.

„Vy půjdete, já ne. Já tam nemohu, vždyť co by na mýtině jednorožců dělal muž? Jedině vy, čistá dívka, tam můžete vkročit.“

Označení čisté dívky se sotva blížilo pravdě, ale něco na tom bylo. Než jsem se nadála a stihla se rozmyslet, postrčil mě kupředu a já překročila pomyslnou hranici mezi dvěma odlišnými místy. Když jsem se ohlédla zpět, přešla mě chuť vrátit se. Cosi mě přemlouvalo, ať zůstanu a splním svůj úkol.

Kráčela jsem kupředu, přímo k mlhavému středu mýtiny. Neviděla jsem, co se za tím mlhavým oparem ukrývá, ale jisté tušení jsem měla. Kdo jiný by se mohl ukrývat ve zlatavé kráse, než ušlechtilý jednorožec?

Vstoupila jsem do zlaté mlhy a ta se jako mávnutím kouzelného proutku rozestoupila. Přede mnou se rozprostírala maličká oáza klidu, s malým spěchajícím potůčkem, u kterého stál se skloněnou hlavou sněhobílý jednorožec.

Byl to malý ráj, bílá duše ve středu temného a zlého lesa. A když mě jednorožec vyhledal svýma něžnýma tmavýma očima plnýma radosti a jediným pohledem mi řekl, abych šla k němu, skoro jsem dokázala uvěřit, že les není tak zlý, jak vypadá.

Došla jsem až k němu, našlapujíc jen na špičky ve snaze nezkazit idylickou náladu místa. Sotva metr od něj jsem se zastavila a znovu vyhledala jeho pohled plný něhy. Vyzýval mě, ať si žíni vezmu. Nerozkazoval, jen žádal, beze slov. Zdráhala jsem se, bála jsem se, že bych mu způsobila bolest. A tak si sám vytrhl jedinou ocasní žíni a položil ji na mech před sebou.

S díky, pohledem i slovy, jsem ze země s úctou zvedla žíni a pečlivě ji schovala do kapsy hábitu. Zašeptala jsem rozloučení a vyklouzla z toho ráje, který lidem nikdy nebyl určený...

Jaké bylo ale mé překvapení, když jsem průvodce nenašla. Odešel beze mě, nechal mě v temném lese. Propadla jsem panice, takhle by výprava končit neměla... Uspěla jsem, jednorožec mi daroval svoji žíni. Ale zůstanu s ní tady, v srdci lesa...

Než jsem stihla zpanikařit úplně, něco se jemně dotklo mé ruky, jako padající pířko. Překvapeně jsem se ohlédla. Za mnou stál jednorožec v celé své kráse, a nabízel mi pomoc. Jakou, to jsem pochopila až když jsem znenadání přistála lehce na jeho hřbetě.

V myšlenkách se mi objevil jasný příkaz, abych se chytila sněhobílé hřívě, který jsem s radostí poslechla. Prsty jsem propletla hřívou a zavřela jsem oči. Bylo by lepší to nevidět.

Pak už mi jen vítr hvízdal kolem uší rychlostí blesku a bodal mě do rukou. Jinak jsem ale necítila žádný pohyb. Jako bych seděla ve větrném křesle, které mě chránilo přede vším kromě větru samotného.

Vítr zastavil. Pomalu jsem otevřela oči a pohlédla před sebe. I přes tmu jsem v dálce viděla hrad. Sesedla jsem ze hřbetu jednorožce a jemně se dotkla dlaní jeho čela na důkaz díků. Přijal je a věnoval mi poslední pohled, při kterém jsem měla pocit, že mi vidí až do duše, a pak zmizel...

Překročila jsem hranici lesa a nemohla jsem přehlédnout temnou postavu průvodce. S našťvaným výrazem jsem došla až k němu.

„Jak jste mě tam mohl nechat?!“ zavrčela jsem našťvaně.

„Máte žíni?“ opáčil, jako by přeslechl moji otázku.

„Mám, ale...“

„Žádné ale, v tom případě byla výprava úspěšná.“

S úsměvem zakončil krátký rozhovor a společně jsme vykročili zpět k hradu, já našťvaná a on naprosto spokojený...

2. úkol

Váš druhý úkol se bude odehrávat v Příčné ulici, konkrétně v krámě pana Ollivandera. Jistě všichni víte, že pan Ollivander není nejmladší, a proto si pečlivě vede záznamy o tom, jaké zboží má v krámku a kde jej má umístěné. Ovšem zákeřné škrkny mu zničily všechny pergameny a Vaším úkolem je, dát tyto popisky opět dohromady. Samozřejmě Vám pan Ollivander pomůže, jak jen bude moci, respektive pro Vás sepsal malý návod, neboli to, na co si vzpomněl:

- 1) Hůlka z 2. poličky má $10 \frac{1}{4}$ palce, ale není to dubová hůlka s úponkem chytavníku.
- 2) 7- palcová hůlka s perem fénixe není vyrobená z javoru.
- 3) Cypřišová hůlka patří na 3. poličku. Její náplň není z pera fénixe, ani z žíně jednorozce.
- 4) Vrbová hůlka má náplň z křídla netopýra a nepatří na 4. poličku. Ani cesmínová hůlka nepatří na 4. poličku.
- 5) 9- palcová hůlka patří na 1. poličku.
- 6) Hůlka s rohem cerastése neměří $13 \frac{3}{4}$ palce.
- 7) Vrbová hůlka nepatří na 2. poličku.

Dále víte, že na každé z 5 poliček je jen jedna hůlka různé délky (7, 9, $10 \frac{1}{4}$, 11, $13 \frac{3}{4}$ palců), každá má jinou náplň a je vyrobena z jiného dřeva.

Přiřaďte tedy do každé poličky správný popis se všemi informacemi o hůlce a své řešení odevzdejte ve formě tabulky.

Hodnotí se správnost a poté čas, který jste potřebovali do odevzdání.

1. 9 palců, vrbové dřevo, netopýr
2. $10 \frac{1}{4}$ palců, javorové dřevo, jednorozec
3. 11 palců, cypřišové dřevo, roh cerastése
4. $13 \frac{3}{4}$ palců, dubové dřevo, chytavník
5. 7 palců, cesmínové dřevo, pero fénixe

3. úkol

Jistě každý znáte Godrikův důl, kde žijí kouzelnické rodiny, ale přes tuto kouzelnickou populaci je vesnice maskována jako klasická mudlovská. Když si tedy odmyslíme maskování kvůli mudlům, kdy naše domy vypadají zvenku stejně jako ty mudlovské, jak vlastně takový kouzelnický příbytek vypadá? Stejně jako Doupe rodiny Weasleyových, jen ty bohatší rodiny jej mají honosnější? Či vypadá naprosto jinak?

1) Nakreslete zvenčí odmaskovaný dům kouzelnické rodiny střední vrstvy ze 2 úhlů, kdy jedním z úhlu bude přední část domu, tedy ta, kde jsou vchodové dveře. Druhý úhel je na Vás. Kreslete jen samotný dům, případně plot, nikoli však zahradu a dekorativní prvky na ní.

2) Nakreslete zvenčí odmaskovaný dům kouzelnické smetánky ze 2 úhlů, kdy jedním z úhlu bude přední část domu, tedy ta, kde jsou vchodové dveře. Druhý úhel je opět na Vás. Také zde kreslete jen samotný dům, případně plot, nikoli však zahradu a dekorativní prvky na ní.

3) Vymyslete a popište, co za kouzelnické předměty, nábytek či vybavení by nemělo chybět v těchto domech a řiďte se následujícími podmínkami:

Povinně budete vymýšlet vybavení kuchyně, koupelny a obývacího pokoje, k těmto třem místnostem si zvolíte ještě jednu dle vlastního výběru, fantazii se meze nekladou.

Pro každou z těchto místností vymyslíte tři kouzelnické předměty - jeden jen pro střední kouzelnickou vrstvu, jeden jen pro kouzelnickou smetánku a jeden, který by se mohl objevit v domě obou vrstev. Tj. 3 předměty pro kuchyň, 3 pro koupelnu, 3 pro obývací pokoj a 3 pro místnost dle Vašeho výběru, celkem tedy 12 originálních (a neopakujících se) kouzelnických předmětů.

Popis jednotlivých předmětů by neměl překročit jeden palec, celý text by tak měl mít maximální délku 12 palců. Neměl by však mít palců méně než 10. Popisy by měly obsahovat název předmětu a zejména jeho funkci - jak, kdy, proč a nač se používá.

Všechny tři části musíte splnit, tedy to, co je psáno, více se toho po vás nechce, takže také toho více nedělejte.

Zakázáno je zpracování úkolu ve formě prezentace či webové stránky.

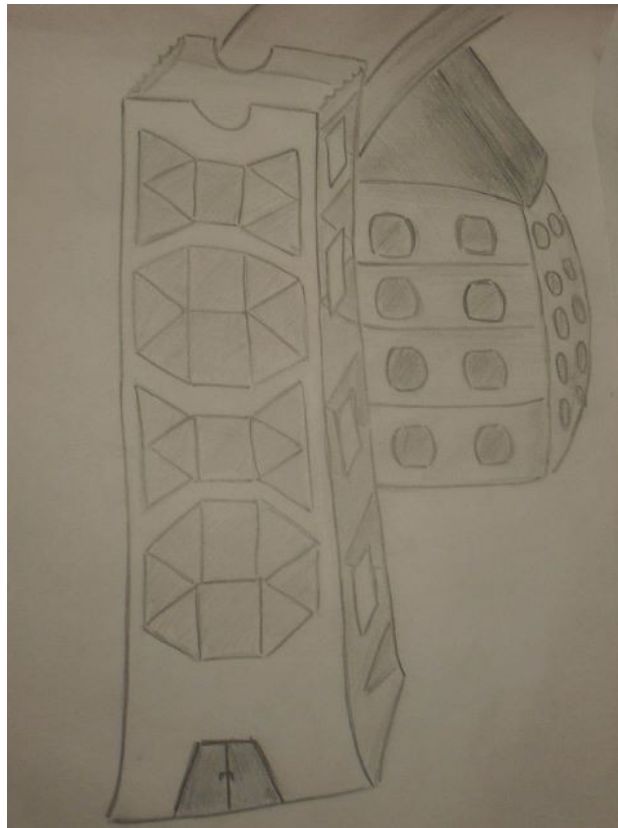
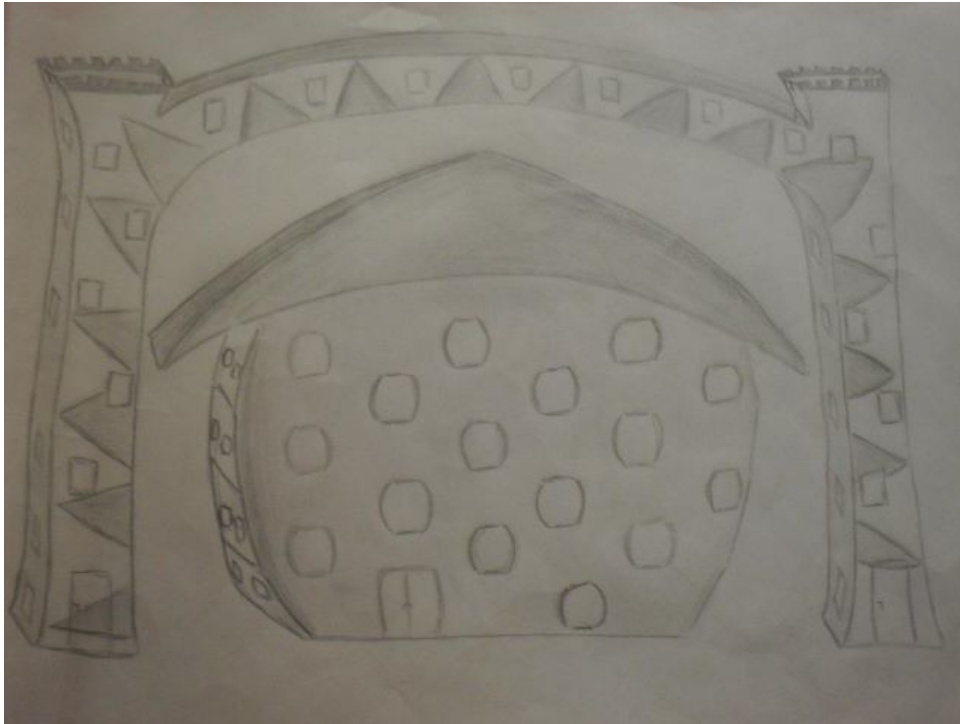
Obrázky domů nahrajte do obrázkové chýše a do vypracování vložte jen linky! Také nezapomeňte napsat, které linky patří ke kterému domu. Předměty i s popisky a určením vrstvy nezapomeňte přiřadit k jednotlivým místnostem.

Hodnotí se splnění zadání, nápad, originalita a samozřejmě kvalita zpracování.

1) střední vrstva:



2) smetánka:



Pokud vás udivuje ta neforemnost a fakt, že symetrie v jistých částech domů kamsi zmizela, nelekejte se. Opravdu je to schválně :)

3) Kuchyně:

střední vrstva – Kouzlokuchařka nálad – Jelikož střední vrstva potřebu vařit ještě má, nezbyvá jí nic jiného, než si pořídit kouzlokuchařku, která rozhodně není k zahoezení. S její pomocí se dá uvařit opravdu cokoli, krok po kroku, a navíc vám sama vybere ve svých útrokách (jak jinak nazývat cca 20000 stránek?) jídlo podle toho, jakou u vás rozpozná náladu a momentální chuť.

smetánka – Kouzlobufet na přání – Okénko, připomínající vzhledem i funkcí mudlovský bufet, bezplatný. Stačí vyslovit přání a po chvíli se v okénku objeví to, co si daná osoba přála. Je to skvělá úspora času, jelikož vařit kouzly nejde (jídlo z ničeho na nic nestojí) a i když si jimi jen pomáháte, trvá to celkem dlouho. Je velice oblíbený, ale také příliš drahý a tak si ho nižší vrstvy nemohou dovolit.

obě vrstvy – Samoživící požírač odpadků – Předělávka mudlovského „odpadáku“, která žije vlastním životem. „Dej sem bordel!“ - Ta fráze je známá snad v každé kouzlorodině (a koš jí umí ve všech světových jazycích), kterou nebaví neustále vyhledávat po domě koše. Tento koš je tam, kde na něj zrovna pomyslíte a kde ho potřebujete, hlavní sídlo má ale v kuchyni. Je to výborný strážník, pozře vše od motorových kouzlopil přes domácí mazlíčky až po oblíbené bačkory.

Koupelna:

střední vrstva – Palác kartáčků na zuby – Střední vrstva ještě stále preferuje kartáčky na zuby (smetánka už si zuby čistí kouzlem) a chce o ně dobře pečovat, tudíž má většina rodin střední vrstvy palác pro své nejdražší kartáčky, který většinou postává nad umyvadlem. Však se také není čemu divit, kouzlokartáčky jsou napůl živé a mají rády úctu. V paláci se navíc kartáček naprosto vyčistí a případně opraví...

smetánka – Samomíchač šamponů, sprchových gelů a parfémů – Důležitý přístroj zejména pro každou „smetánkovskou“ kouzelnici.. Stroj jí na přání umíchá jakýkoliv šampon, sprchový gel či parfém téměř z ničeho (přístroj potřebuje na svůj provoz pouze vodu, ostatní si vykouzlí). Stačí jen vyslovit potřebné kouzlo uvedené ve velké knize samomíchačových kouzel (obsahuje jich cca 10000) a kouzelnice, případně kouzelník, má například parfém přesně podle svého přání.

obě vrstvy – Stahující leštič zrcadel (Stalešť Z) – Podlouhlá věčička tvaru rolety, která u kouzelníků visí nad každým zrcadlem. Není snad přes šmouhy vidět vlastní odraz? Stačí „roletku“ uchopit za poutko a přetáhnout přes zrcadlo, chvíli počkat a zase vytáhnout...

Nechybí v téměř žádné kouzelnické rodině, jelikož kouzla na leštění skla jsou příliš nespolehlivá a ručně se nikomu leštit nechce.

Obývací pokoj:

střední vrstva – Telepatická podnožka – Poněkud obyčejnější kousek nábytku, a přesto účinný a oblíbený. Podnožka vám zpříjemní ty nudné dny před kouzelnickou televizní obrazovkou. Vytvaruje se přesně podle vašeho přání, aniž byste ho museli vyslovit nahlas, a od toho také pochází její název. Zdá se totiž, jako by kouzelníkovi opravdu četla myšlenky...

smetánka – Levitující věžeňská vitrína – Rodiny z nejvyšších vrstev si potrpí na vlastnictví nebezpečných předmětů, které by dokázaly kohokoliv připravit o život rychleji, než nejlepší nájemný vrah. Ve věžeňské vitríně se snadno uchovávají a je na ně dobře vidět, i když nemohou ven, díky čemuž mají jejich vlastníci klidný spánek. Do vitríny je možné ukládat také knihy s černou magií, které by z každé obyčejné vitríny/knihovny snadno prchly...

obě vrstvy – Robokobečistič – Robůtek, který s nadšením v dne v noci kmitá obývacím kouzelnickým pokojem a hledá na kobercích ty nejmenší nečistoty. Ušetří kouzelníkům spoustu práce a na po jeho zakoupení už na jejich kobercích nikdy nebude jediné smítko. Je však problém související s velikostí celého robůtka. Je tak maličký, že často bývá zničen zašlápnutím nepozornými kouzelníky.

Šatna

střední vrstva - Skříň neznámých rozměrů – Skříň, do které může kouzelník naházet úplně všechno a přitom je stále téměř prázdná (do jedné se například vešel mladý kentaur, kterého už nikdo nikdy nenašel, dobře vyvinutý a hladový obr, což by zmizení kentaura vysvětlovalo, a spousta podobných veselých věcí). Má v sobě navíc velké množství přihrádek, takže si kouzelníci mohou tříditi věci do různých skupin, jak jen chtějí. Skříň hradě poslouží celé jakkoliv velké rodině...

smetánka – Mimoprachtěrka – Není to vlastně tak úplně věc, ale napůl tvoreček, který se dá pořídit do šatny. Uklidí za kouzelníky všechno v prostoru šatny na místo, na které věc patří (takže stačí jen pohodit do středu místnosti a mimoprachtěrka si to najde, kouzelník si může být jistý, že tu věc najde na svém místě, krásně narovnanou a čistou). Kromě toho také utírá prach na veškerých možných šatních plochách (od toho pochází název)

obě vrstvy – Stínová lampa – Lampa, která vrhá stín na všechno, co by nemělo být v šatně vidět (v překladu, ukrývá všechen ten bordel po celé šatně, jelikož šatny u kouzelníků většinou slouží jako úložné prostor pro všechno (i když mají rozlehlou půdu). Díky lampě však všechno působí přirozeně, ve stínu totiž většinou není nic vidět. Jediným problémem je, když je třeba, aby stín zakryl celou místnost...

4. úkol

Jistě každý znáte alespoň jednu kouzelnickou kapelu, jako jsou Sudičky, Půlnočníček na tahu a jiné. Vaším úkolem bude vymyslet Vaši vlastní kapelu a samozřejmě přidat ukázkové písně.

Požadavky jsou následující:

1. originální, ovšem kouzelnický, název kapely
2. krátké info o kapele, včetně členů kapely
3. 5 písní s kouzelnickým tématem, a to po jedné vánoční, valentýnské, jedné pro děti či mladé, anebo pro postarší kouzelníky (záleží o jakou kapelu se jedná), jedné o osobě ze světa kouzel, nikoli však z naší školy, a jednu s libovolným, ovšem opět kouzelnickým tématem.

Každá píseň bude mít název, a obsahově bude mít minimálně a též maximálně 5 slok + refrén o 2 slokách, a bude převážně rýmovaná, tedy více jak ze 3/4.

Pozor, jedna sloka může mít minimálně 4 verše a maximálně 6 veršů!

V písních se vyhněte opěvování násilí, černá magie, Smrtijedů, a Toho-jehož-jméno-nesmíme-vyslovit.

Info o kapele, tedy 2) bod, sepište maximálně na 6 palců.

Hodnotí se splnění zadání, nápad a originalita. U druhého bodu se hodnotí originalita, nikoli kvantita!

Jméno kapely: Sovy v loji

Základní informace: Kapela Sovy v loji byla založena na začátku roku 2005, jedná se tedy zatím o poměrně mladou skupinu. Její žánr není nijak vyhraněný, hlavním kritériem pro písně SvL jsou nezbytné posmutnělé texty, jelikož si „Sováci“ stojí za tím, že bez pesimismu v očích nedají ani ránu. A možná proto se těší takové oblibě v dnešním šedivém světě...

U zrodu kapely stály pouze dvě dívky. První z nich s nepříliš originálním jménem Jeanne Greyová, přezdívaná „sůvuška“ kvůli svému sovímu nosu, byla zpěvačka bez skupiny. S Gerylin Greenovou (barevná příjmení nebyla záměrná, a přesto se takhle sešla) se náhodně setkala při sestavování jednoho projektu, a když vyšlo najevo, že Gerylin výborně hraje na kytaru, začaly k sobě shánět ještě nějaké hudební „šilence“, kteří by byli stejně nadšení jako oni. A taky se jim to celkem podařilo. Po sotva měsíci se k nim připojili Matthew Stewenson a Jerry Floy. Mattovou specialitou byly bicí a Jerryho klávesy a zpěv, ve kterém se s Jeanne skvěle doplňoval. Do celkové soví skládačky jim chyběl jen někdo s baskytarou, jinak měli všechno, co potřebovali. Poslední článek se však ukázal jako problémový. Kde tak najednou někoho sehnat?

Naštěstí ani tahle překážka nebyla nepřekonatelnou. Krátce na to našli v tiché dívence Suzii Reevanové posledního člena své skupiny.

Texty písní psali všichni členové skupiny. Bylo jim jedno, že některým to jde lépe a některým o něco hůře. Od každého z nich pochází minimálně dvě písničky a úžasné je na nich právě to, jak se od sebe liší, stejně jako charakter y jednotlivých členů celé skupiny. Jako by jasně chtěli dát najevo, že nejsou stejní a nijak jim to nevadí.

Jak ale vlastně vzniklo pojmenování celé skupiny? Když její členové tápali nad jménem, napadaly je pouze samé příliš normální věci, jako například Rozjetí testrálové či Zlití zaříkávači. Ale oni nechtěli být normální, stejní jako ostatní. A když se v jednu nevhodnou chvíli připomněla Jeeina přezdívka „sůvuška“, Matthew si vzpomněl na oblíbenou frázi o loji... A ač Jeanne silně protestovala, nakonec byla přehlasována zbytkem skupiny. A nakonec to i ona začala chápat jako boj proti nepřilíš hezké přezdívce, a na jméno skupiny začala být pyšná.

Skupina už zažila od svého vzniku nepřeborné množství vlastních koncertů, a rozhodně ne jako nějaká předkapela. Měli také několik turných, která si náležitě užili, jelikož se rozhodně nedá říci, že by neměli v lásce pozornost...

1. Vánoční Pravá tvář Vánoc

Svit svíček, lákavých věcí,
těch, co kouzelné jen děsí,
těch co zůstávají samy,
nikdy nikým nepoznány.

Odlesk vílí na stromečku,
připomíná také svíčku,
i dětství malé, vzdálené,
v nedohlednu ukryté.

**Ref: Kde skryly se ty Vánoce,
ty Vánoce z dalek štěstí,
vrací se s kouzly po roce,
to dobré i špatné věští.**

**Smutek skryl se za radostí,
úsměv halí zas kouzel zlost,
tuny dospělých starostí,
kde skrývá se šťastné dětství?**

Vůně cukroví, ta radost,
vzpomínky už nepřivolá,
ty lepší už zmizely dost,

tok času se neodvolá.

Světla dále hřejivých jen,
stroměčky stojící v koutě,
přivolají či zničí sen,
do neznámých dále zvou tě.

Ref:

Vánoce, ta krásná doba,
zvrhnutí je varující,
skoro by ho byla škoda,
do nebe je volající.

Ref:

2. Valentýnská Země bláznů

Kazit písně dalším hlasem,
tam kde je ta lahodná zem,
kde s kouzly opojení
slili lásku k zapomění.

Věrní třešním, věrní květům,
otevíraj bránu k světům,
co existovat nemohou,
když by chtěly, pod oblohou.

**Ref: Stále víc a stále dál,
ať je snad Valentýn či máj,
láska kvete tam víc a víc,
vždyť mágové znaj víc než nic.**

**V zemi těch jen důvěřivých,
těch mágů věčně zasněných,
co čekaj na znamení svý,
stejně jako ti zasněný.**

Nejen oni chtěj lásku hrát,
však, vydrží jim napořád?
Smích zná jen ten, co neměl rád,
mág, co trápení nezná snad.

Někde, v tý zemi zázraků,
větve se dotknou oblaků,

zůstanou, vzdát se neumí,
radši podlehnou mámení.

Ref:

Mámení lásky v zemi té,
valentýnsky zaslíbené,
jediné, té nejkrásnější,
kde je spousta šťastných mágů...

Ref:

3. píseň pro mladé Mladá trápení

Jdou co noha nohu mine,
se starostmi z jiný světů,
nevidí snad tváře květů,
myšlenky zas jinde jiné.

Trápení a bolest citů,
kouzelnícci udivení,
stále stejné zapálení,
spatření měsíce svitu.

**Ref: Oči zaslepené ví jen,
to co neví zbytek světa,
co bylo jindy jen kouzlem,
vzpomínkou z horkého léta.**

**Fata morgana, snad přelud,
mámí oči nevidoucí,
s hrátkami jen velký závod,
není každý vševědoucí.**

Krok za krokem, jen se šine,
malý kámen odkopává,
cestu svou si vyšlapává,
tak jak noha nohu mine.

Už nezačíná, nekončí,
truchlí nad hrou dobrých skutků,
stále ještě čeká smutků,
jen slepě hledá řešení.

Ref:

Trápení co mladí vidí,
často nejsou tak reálná,
a přesto jim ani vzdálená,
málokdo se za ně stydí.

Ref:

4. o osobě ze světa kouzel Godrik Nebelvír

Za dávných těch časů slávy,
rudé šály vzduchem vlály,
radostné a plné síly,
za slávy těch rudých časů.

Kráčel se zdviženou hlavou,
pózu nikdy odmítavou,
báječnou, tak dokonalou,
ač nezbylo mu již vlasů.

**Ref: On, muž činu dokonalý,
nad ním vždycky víly stály,
porážek znát mu nepřály,
a dokonalost šlechtě čin.**

**Nikdy starý, nikdy mladý,
nikdy však cíl příliš snadný,
nejkrásnější, vždy jen švarný,
i jen jeho šerý stín.**

Založil kolej, kolej cti,
na rudo stvořil její zdi,
vybíral si i mezi sty,
chtěj vybral jen ty nejlepší.

Procházel zemí, údiv dál,
schovával se jen opodál,
čekal na chvíli, tiše stál,
hleděl, jen chtěl stát se duší.

Ref:

Toť Godrik a sláva mu hned,
bez něj sotva byl rudý svět,
ten svět plný dobrých kladů,

svět červený do základů.

5. volné téma Píseň testrálů

Křídla lesklá sviští vzduchem,
jak zvonkohry tančí sluchem,
svistot tiší lehkým smíchem,
když hledá svoji dálnou dál.

Hrdla drsná píseň temnou,
v temnou dáli lehce ženou,
nesmí prchat před ozvěnou,
sotvakdo by se tomu smál.

**Ref: Lehcí, jak řítí se výškou,
ladní, podobní si s liškou,
přesto chladní v dálce zřivé,
neznámé je slovo živé.**

**Krásní, jak smrt s sebou nosí,
peří křídel jako kosí,
černé řádky píší znova,
oči laděné do sklova.**

Vzdušné tance tvoří stále,
zjevují se nenadále,
podobní i holé skále,
nеспoutaní ti zázrační.

Čekají na první blesky,
záblesky a stálé stesky,
vzpomínky na ty poklesky,
přesto jsou stále úchvatní.

Ref:

Prazvláštní a tak vzdálení,
osamělí a kouzelní,
co neposlechnou mámení,
nerozumí žádným žertům...

Ref:

5. úkol

Redakce Denního věštce je impozantní třípatrová budova nacházející se na Příčné ulici vedle Zmrzlinářství Floreana Fortescuea, která v nedávné době prošla zásadní rekonstrukcí, při níž se mimo jiné uvolnila místnost o velikosti 6 x 10 metrů. Tento prostor by současný šéfredaktor rád přetransformoval do podoby reprezentativní čekárny, v níž by se zdržovali návštěvníci, očekávající jeho přijetí.

Na vás se obrací proto, abyste mu pomohli.

Co se po vás chce?

Navrhnout zařízení této místnosti, která by v konečné fázi měla být jakýmsi „mini-muzeem“, kde bude možno dozvědět se velké množství faktů o historii Denního věštce, ale zároveň bude sloužit i jako čekárna, kam se vejde minimálně sedm osob.

* Požadován je především půdorys zařízené místnosti (samozřejmě včetně zakresleného vybavení), jež může být doplněn popisem o maximální délce 1600 znaků bez mezer.

* Dále si každý vybere 7 různých kusů zařízení, s nimiž místnost vyplní, a ke každému přiloží obrázek a popis (maximálně 1000 znaků bez mezer na jeden kus). Za zařízení může být požadován jak vlastní nábytek (křesla, stolky, vitríny s exponáty, nejrůznější informační panely,...), tak i doplňky místnosti (lustr či jiné osvětlení, vzorek použitých tapet, koberce, portréty,...).

* Na závěr je možnost přiložit obrázek zobrazující pohled (úhel), který uvidí osoba stojící v zařízené místnosti.

Víc se toho po vás nechce, víc toho také nedělejte.

Obrázky nahrajte do obrázkové chýše a do vypracování vložte jen odkazy.

Zakázáno jest také zpracování úkolu ve formě prezentace či webové stránky.

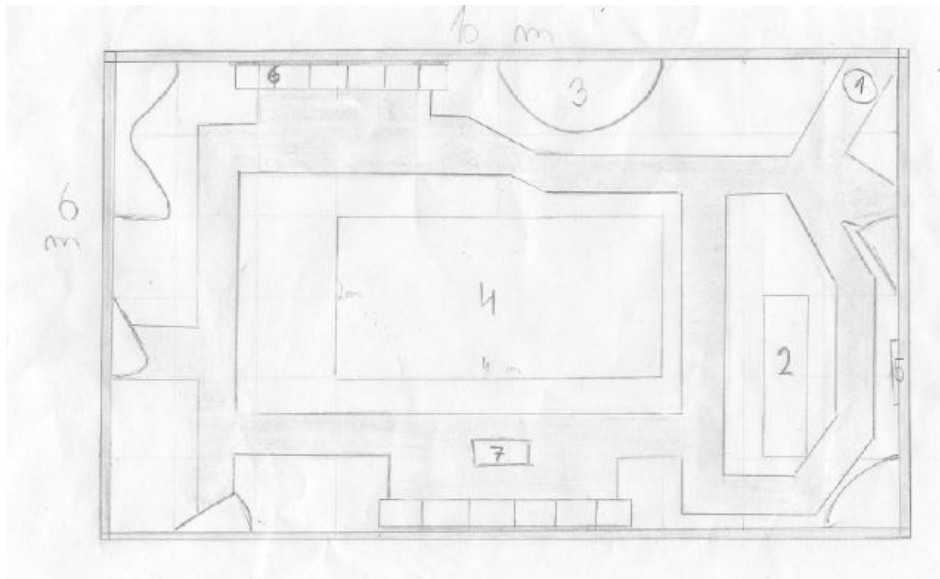
Hodnoceno budiž především: SPLNĚNÍ ZADÁNÍ, tedy hlavně faktografická a pravopisná správnost, nápad a originalita.

Popis místnosti a půdorysu - Půdorys celé místnosti je vyveden v měřítku 2 cm = 1 m. Čísly 1 – 7 jsou označeny věci, které jsou blíže znázorněny. Tyto věci samozřejmě ale nejsou jediné, které se v místnosti nacházejí. Do místnosti umožňují vstup dveře ze tří různých stran. Jedny vedou z a nebo do příchozí chodby, druhé do místnosti s několika krby, napojenými na letaxovou síť a třetí přímo za šéfredaktorem (pokud se vám opravdu dostane přijetí). Dále v místnosti nechybí oranžový koberec, vytvářející cestičky okolo všech důležitých vystavených materiálů. Je tam také celkem šest různě velkých vitrín, zachycujících různé detaily z minulosti i přítomnosti Denního věštce, nechybí ani dvanáct židlí pro ty návštěvníky, které by už prohlížení vystavených kousků nebavilo a nebo je příliš otravovala bolest nohou, ovšem pouze jedenáct je volných, dvanáctou totiž zabírá maskot DV, skřítek Max.

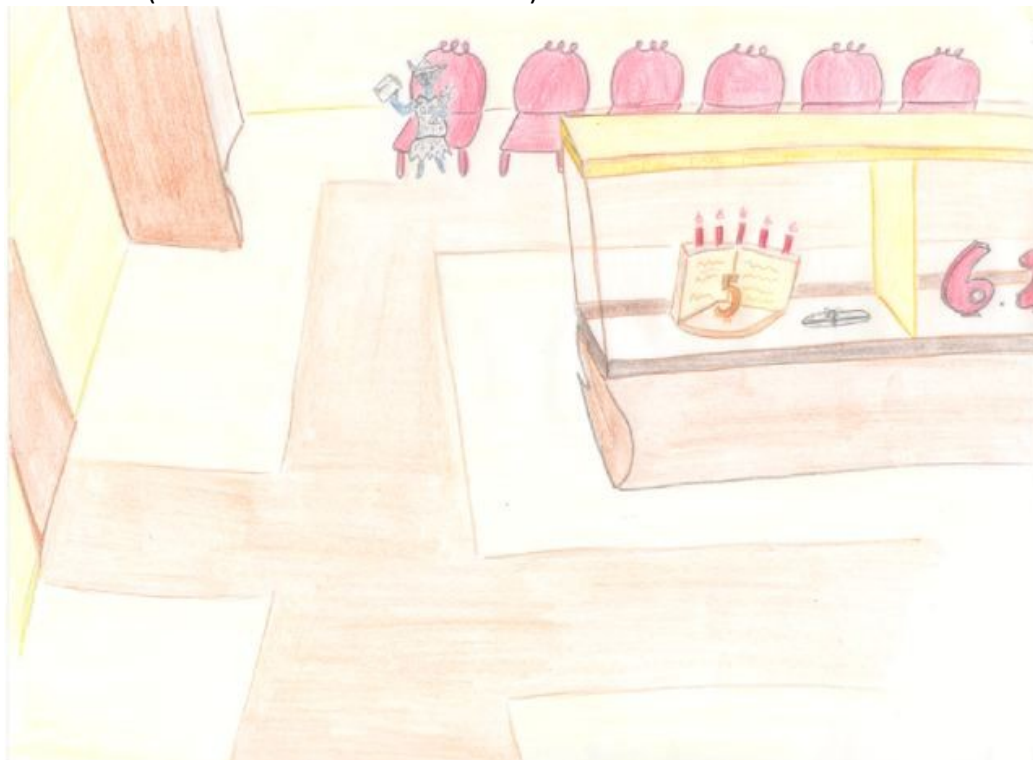
Místnost jako taková je laděná do žluté, oranžové a hnědé barvy, jen tu a tam jsou k nalezení drobné barevné odchylky. Proč byly zvoleny zrovna tyto barvy? Podle prvního pohledu prý tato barevná kombinace tak nějak uklidňuje..

Jelikož v místnosti není jediné okno, jedna ze stěn u dveří je kouzlem předělaná na jakési kouzelné okno, kterým je vidět vybrané, avšak neexistující počasí. Aby místnost nebyla příliš pochmurná, na stropě se nachází spousta malých lampiček, které ji zalévají oranžovým světlem

Půdorys:



Pohled ode dveří (od těch v levém dolním rohu):

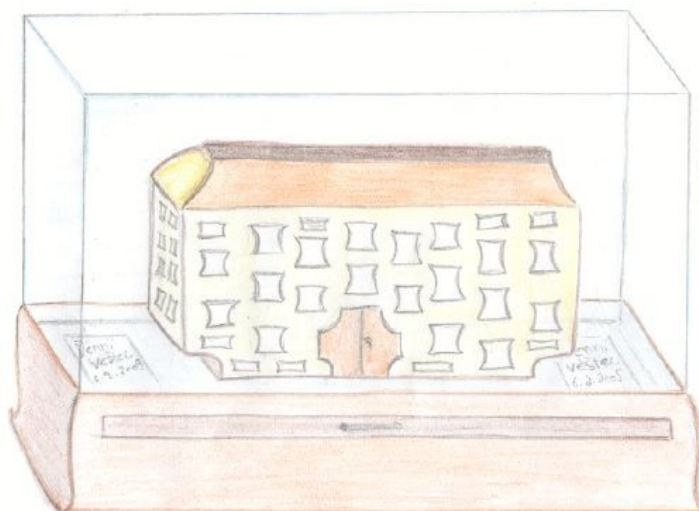


1. Sloup s fotografiemi – Tento sloup, nacházející se v rohu místnosti, je obrostlý dvěma druhy kouzelného břečťanu. Jsou na něm zavěšeny fotografie (= v mém případě printscreeny) několika důležitých osob od založení DV až do dnešní doby, jmenovitě jsou to Anseiola Renine Rawenclav, Tatokalan Watanka, Filius Orionis, Sefrenie z Ylary a Sandrik Vrizas. V budoucnosti by měly přibýt i další.

Sloup je vyrobený ze speciálního kouzelnického dřeva, které odolává plísním i různým dřevokazným tvorům, a tudíž je prakticky nezničitelný (kouzelníků z motorovou pilou do DV příliš mnoho nezavítá). Na jeho výrobě pracovalo několik kouzelnických mistrů tesařů a říká se, že tento sloup má v sobě, podobně jako kouzelnické hůlky, vzácné jádro (původ neznámý).

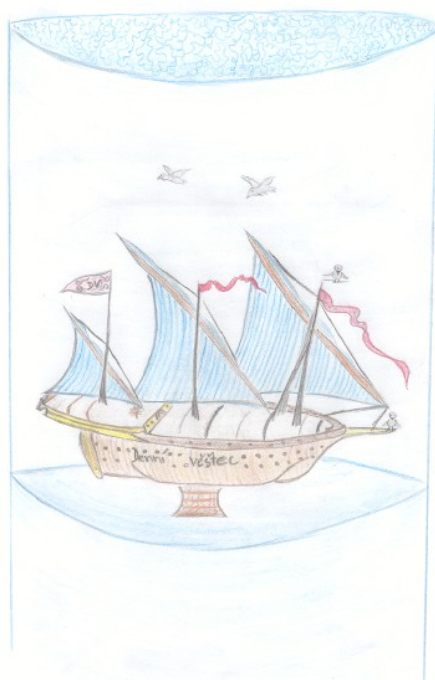


2. První vitrína – Menší ze dvou vitrín kvádrového tvaru, jejíž funkce je znát téměř na první pohled. Před poletujícím prachem chrání model první kouzelné redakce Denního věštce, kde to vlastně všechno začalo. Od té doby už DV samozřejmě změnil své působíště, na svůj první „domov“ však viditelně nezapomíná. Model budovy je přibližně 60 cm vysoký a 120 – 130 cm dlouhý a z větší části je vyrobený opět z kouzelného dřeva, obarveného a opracovaného pouze a jedině kouzly. Stojí na skleněné desce, pod kterou jsou vystaveny vždy dva důležité výtisky DV, které jsou pravidelně každý týden vyměňovány.

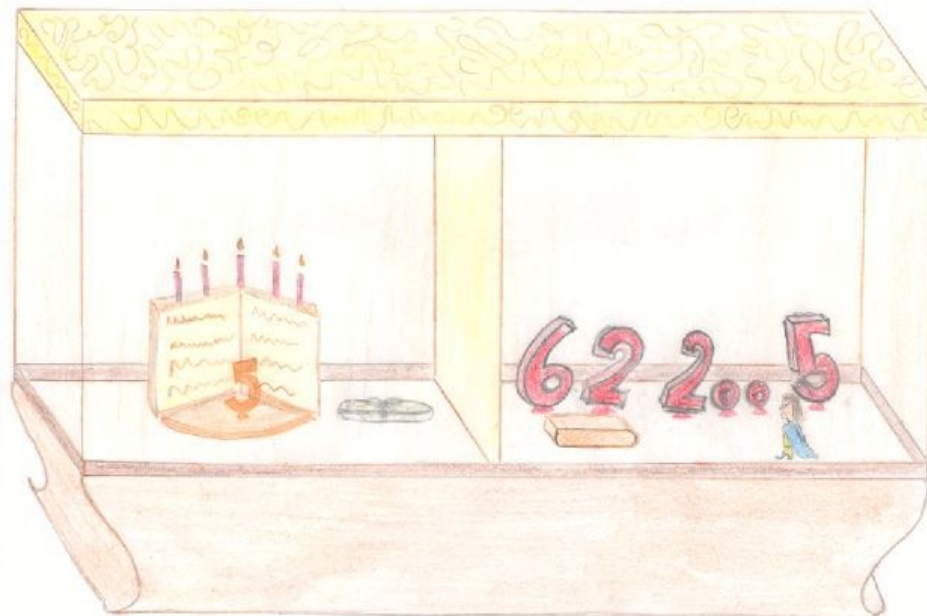


3. Vitrína s plachetnicí – Model plachetnice, symbolizující vzpomínku na plavbu hradu i Denního věštce, který se s vypůjčenou plachetnicí, která jako by z oka vypadla té ve vitríně, vydal na plavbu za hradem, jelikož, co by to bylo za hrad bez svého tisku?

Plachetnice je z kouzelného plovoucího dřeva (jak jinak) a na výšku má téměř metr, na délku něco přes metr a půl. Samozřejmě jí nechybí tři důležité hlavní plachty, vlajka a transparenty, které přímo křičí do světa, komu že plachetnice vlastně patří, a nechybí ani potřebné sovy, kouzlem uvedené do pohybu. Nad plachtenicí poletují také očarované modely racsov (kříženec mezi sovou a rackem).



4. Druhá vitrína – Větší je dvou vitrín kvádrového tvaru, samozřejmě prosklená, tentokrát ale naoranžovělým sklem. Jsou v ní památky na dva důležité momenty života Denního věštce, tedy na pravé straně na den založení, 6.2.2010, kde je zobrazená figurka madam Anseioly a také symbolický základní kámen DV. Na levé straně je pak vzpomínka na páté narozeniny (6.2.2010) tohoto tisku, důležitým kouskem je v tomto případě model dortu ve tvaru rozevřajícího se výtisku.



5. Informační tabule – Tabule, která obsahuje všechny podstatné informace o letošním sporu mezi Denním věštcem a profesorkou Angelou. Jsou na ní přiložené všechny důležité výtisky s podstatnými články a nechybí ani velké plakáty obou hlavních aktérů, tedy profesorky Angely a šéfredaktora Orionise, které se objevily v jednom z bulvárních časopisů jakožto plakáty slavných osobností. O ukřivděnou profesorku a obžalovaného a soudně stíhaného šéfredaktora nechtěla redakce nikoho připravit.



6. Místo skřítky Maxe – Krajní židle v levém horním rohu místnosti, které de facto patří plyšovému skřítku Maxovi, talismanu Denního věstce. Židle jsou pouze jednoduše znázorněné, jelikož hlavní postavou na obrázku je opravdu Max, který jako by svému pravému protějšku téměř z oka vypadl. Svým úsměvem vítá všechny příchozí a jelikož je to opravdu úsměv od plyšového srdce, většině z nich to zpříjemní alespoň čekání, ne-li celý den.



7. Logo – Logo Denního věštce, umístěné uprostřed koberce před jednou řadou sedaček. Je žluto oranžově vyvedené tak, aby barevně ladilo s celou místností a jasně dávalo najevo, komu vlastně „čekárna“ náleží. Není to ovšem jen tak nějaká součást koberce. Je v něm vyříznutý otvor a do podlahy je kouzlem zatavená skleněná deska opatřená kouzlem nerozbitnosti, pod kterou je až celé logo vyobrazené.



6. úkol

Jistě jste se na hradě setkali se Škrknami, někdo dokonce i se Žblemcokazem, a Vaším úkolem je zapátrat v těch nejtemnějších sklepeních a nejvyšších věžích a odtajnit nám dalšího hradního škůdce.

1) VYMYSLETE originální jméno tohoto tvora, popište jeho vzhled, jeho obvyklé útočiště a samozřejmě čím nám škodí. Pokud Vás napadne nějaká zajímavost či doplňující informace, neváhejte a pište (pište tak, jakoby Vaše práce měla vyjít v pokračování knížky Fantastická zvířata a kde je najít).

Při popisu vzhledu si dejte záležet a nezapomeňte ani na sebemenší detail, ať si jej každý dokáže představit! Ilustrační obrázky nebudou hodnoceny! Proto tedy nic nekreslete!

Minimální a též maximální délka této části je 10 palců (10 palců s tolerancí $\pm 0,2$ palce, které se Vám počítají v adminu před odevzdáním)

2) Napište poutavý článek, ve kterém čtenáře seznámíte s nějakým řáděním tohoto nového hradního škůdce (žádné strohé informace, které čtenáře uspí již po přečtení prvního odstavce). Příkladem Vám budiž ztracený článek, jehož titulek zněl „Škrkny překazily slavnost a zajaly pana řídícího!“.

Minimální a též maximální délka této části je 7 palců (7 palců s tolerancí $\pm 0,2$ palce, které se Vám počítají v adminu před odevzdáním)

Hodnotí se SPLNĚNÍ ZADANÍ a ORIGINALITA.

U obou délek textu je povolena TOLERANCE $\pm 0,2$ palce!

Tímto se předem omlouvám paní Norrisové za pošpinění jejího jména a doufám, že několik uzemných myší postačí jako omluva.

Fantastická zvířata a kde je najít, kniha II., str. 155

Možná tajemné mýty, možná klamy za zdí,
jejich zvrácenou mysl těší, baví,
při jejich rychlosti zdá se, že čas staví,
všichni před nimi prchají, strachy pištící.

Paní Norrisová je proti nim stará prachovka,
škrkny nesahají jim ani po kotníky,
slitování nikdo se rozhodně nedočká,
jejich tempo je vždy smrtící.

Na SCÉNU PROSÍME UROČKÁNY!

Pokud vám právě do místnosti nakráčel tvor asi tak deset centimetrů vysoký a patnáct centimetrů dlouhý s kulatou hlavou, jejíž přední část vyhlíží, jako by tvor narazil ve velké rychlosti do cihlové zdi, párem oproti tělu poměrně dlouhých předních nohou zakončených

maličkými tlapkami s dlouhými drápky, vydávajícími klapavý zvuk, zbytkem těla připomínajícím podivný vzdušný vír a podivnou barvou, pravděpodobně duhovou, máte důvod se vyděsit. Právě vás svou přítomností poctil uročkán, škůdce všeho druhu. Pokud jsou dveře místnosti stále zavřené a nikdo nepřichází, máte důvod k počátečnímu strachu a úprkové panice. Máte asi dobrou minutu na to, abyste vzali nohy na ramena a běželi, co vám síly stačí. Pokud se nebudete řídit touto dobrou radou, ověřenou odborníky na domácí škůdce, dá se říci, že jste pány vlastního osudu. Užívat si ho ale rozhodně nebudete a tak radši zabalte hrdost a řiďte se prvním pravidlem záchrany.

Ti, kteří s nimi do dnešní doby měli tu čest, viděli ho z blízka neběžícího a přežili (bylo jich opravdu málo), popsali předek uročkána jako trochu podobný kočce, až na ten placatý obličejík, ale ten je při jeho rychlosti naprosto pochopitelný, jelikož před zdí se v rychlosti přibližně 100 km/h špatně zastavuje. Jeho zadní část vypadá podle všeho jako nějaký uragán či tornádo, jen vodorovně a ne svislé. Svůj účel ovšem plní, jelikož rychlost mu dodává slušnou. Celý tvoreček je naprosto aerodynamický a vzduch mu neklade téměř žádný odpor. To z něj činí naprosto dokonalého škůdce, nejhoršího z nejhorších. Světe, třes se!

Jestliže se chcete uročkánům snad nějak vyhnout, můžete si právě na zakázku nechat vyrobit rakev a najít si pohodlné místo pod drnem. Jinak nemáte šanci se jim cíleně vyhnout, jsou totiž naprosto všude. Většinou je ani nezahlednete, jelikož se kolem vás většinou mihnou rychleji, než stihnete otočit hlavu. Jejich následky jsou však vidět všude, kam se podíváte. Milujete jídlo? Budete je nesnášet ještě víc než všichni ostatní. Uročkáni vás rychlostí blesku zbaví veškerých zásob (lovit se musí), i když je totiž tak maličký, jeho žaludek je zvětšen kouzlem a je prakticky bezedný.*

Pokud si stále myslíte, že to je jediné jeho zlo, jste na omylu. Kdyby to bylo tak, byl by naprosto neškodný. Uročkán je známý svým stálým obrovským hladem, který ho zžírá tak děsivě, že ubohý tvoreček dokáže pojídat všechno od kamenů přes cihly a dřevo až po železo a to ve stejném tempu jako všechno ostatní. Jestliže tedy máte kromě vyjedené spíže o jedny dveře méně a díru ve zdi, nedivte se. Asi měl trochu větší hlad.

Je to snad všechno? Ne. Kdyby ano, jste na tom pořád výborně. Uročkáni mají ale ještě poslední problém. Jejich žaludek jídlo přeměňuje ve vodu a ta pak musí nějak ven, aby v žaludku bylo místo na další potravu. Proto tedy uročkáni vodu jednoduše jaksi vyplivnou. Jestliže tedy kromě vyjedených děr máte v domě či ložnici i potopu, buďte naprosto klidní, i to je normální..

Nemusíte se ale děsit předem. Pokud nebydlíte ve vyložené uročkánové oblasti, je možné, že se vám třeba vyhnou. A jestli v ní bydlíte, můžete doufat v totéž, jen s o maličko menšími nulovými šancemi. Uročkáni také dokáží zapomínat. To, v co však můžete již od jejich objevení v roce 2001 doufat, je jediné. Doufejte, že budete mít štěstí a vy-víte- která (štěstěna?) se na vás nevykašle. Třeba se vám vyhnou (nemá cenu stavět si domy pod vodou, dostanou se i tam).

Pokud po přečtení této knížky utrpí váš dům nějaké větší škody v souvislosti s útokem uročkánů, obraťte se na pojišťovnu, ne na autora knihy. My jsme vás totiž varovali...

* Pouze jedinkrát zemřel uročkán na přejedení a to v roce 2001. Média se shodla na tom, že to byl pravděpodobně postižený jedinec, díky němu však postoupil výzkum uročkánů o několik velkých kroků kupředu.

Pokoření paní Norrisové

Milí čtenáři,

srdečně vás vítáme u dalšího vydání týdeníku Neschopní kutilové v akci. Ačkoliv jsme slibovali, že se po zavedení speciálních ochranných antiškůdčích systémů v Bradavicích už nebudeme mít o čem informovat, není tomu tak. Hlavní hradní informátoři v noci z 3.6.2010 složili se slzami v očích své funkce řediteli k nohám a prchli do Zapovězeného lesa. Od té doby je nikdo neviděl, ale pátrání po nich zatím nemá cenu. Až se vyrovnají se svým selháním, jistě se zase objeví.

Chvilí poté, co informátoři vyslovili domněnku, že už si na školu žádní škůdci netroufnou, se Velkou síní a přilehlými prostory prohnalo cosi, co studenti naivně považovali za chuchvalce prachu (už nějakou dobu totiž nikoho nepřekvapuje, že žijí vlastním životem). Studenti v čele s dosud nenajedenou madam Evangeline naprosto klidně zasedli na své místa a s příbory v rukou vyťukávali do stolů svoji oblíbenou melodii imaginárního školního zvonění, které jim bylo slibováno už několik měsíců.

Zatímco hladově sledovali prázdné talíře, v kuchyni skřítkové propukli v pláč a klesali pod hromadou droplící se omítky z okousaného stropu. Nad tácy se krčili uročkáni a polykali pečlivě připravené jídlo i s ručně tepanými tácy. Skřítkové a obsah uročkáních žaludků vytopili posléze celou kuchyň a musela se přestavět od základů!

Ve Velké síni už madam Evangeline odmítla držet svůj hlad na uzdě a zahryzla se přímo to porcelánového talíře, čímž se ujistila, že na něm opravdu nic není a s bolestmi zubu prchla do dívčí umývárny (do profesorské netrefila). Od té doby se z krajního dívčího záchodku ozývá podezřelé kvílení a máme hlášení, že madam nedorazila na svoji pravidelnou hodinu. Stala se tedy druhou položkou v seznamu hledaných posledního týdne.

Co je ovšem nějaká kvílící profesorka proti katastrofě, která se udála o sotva půl hodiny později! Hradem se rozléhal záhadný vráskot a studenti, popuzeni delší dobu trvajícím hladem, se dali na úprk. Že má strach velké oči, to jsme věděli, ale že i hlad?!

Uročkáni zaútočili také na nejsilnější článek školy. Než se ale přišlo, na který, bylo by z toho asi celostátní pátrání, kdyby jedna statečná prvačka nepotkala v záchodě (náhodou vedle kabinky profesorky Evangeline) huňatý ocas paní Norrisové a posléze i její zbytek.

(Jsme jediní, komu je divné, že její nepřítomnost nikoho nevyděsila?)

Nikdo netuší, co se vlastně dělo, faktem ale je, že paní Norrisová právě překlepává následky šoku a na ošetřovně si poleží ještě další měsíc, samozřejmě bez jídla a pod vodou, škola je totiž vytopená a naprosto vyjedená. Poté ji bude možné podrobit zvěrovýslechu. Do té doby se ale můžeme domnívat, že byla jen ve špatnou dobu na špatném místě, když se okolo ní prohnalo stádo hladových uročkánů. A nebo že by si s ní náhodou někdo tímhle způsobem chtěl vyřídit účty?

Ať už je to tak či tak, jedno je jasné. Uročkáni pokořili legendu Bradavic...

P.S.: Pokud jste při této katastrofě přišli o příbuzné, nic si z toho nedělejte. Nejste sami.

Pro redakci s nasazením vlastního života sepsala

Taková-ta-tamta

1. část => 10 palců

2. část => 7,2 palců

7. úkol

Představte si, že za pár dní budete čelit tváří tvář Sfinze, která Vám však nedá hádanku, budete ji totiž muset ošálit jen Vy sami za pomoci lektvaru, který si nyní VYMYSLÍTE a připravíte.

Jaké účinky lektvar bude mít (tedy jak Sfinzu ošálíte) je jen a jen na Vás, ovšem nesmíte nijak Sfinze ublížit na těle ani na duši!

Tedy nejprve sepište přísady, které jsou na Váš lektvar potřeba. Poté důkladně popište, jak se onen lektvar vyrábí, včetně zpracování přísad a samozřejmě do postupu nezapomeňte připsat, jak lektvar vypadá a v závěru to, jaké má mít účinky. Nezapomeňte také napsat, jak se lektvar používá a jak jeho použití vypadá a hlavně, jak se onen lektvar jmenuje! (Pište tak, jako byste psali do učebnice lektvarů!)

A jistě nemusím dodávat, že Vámi VYMYŠLENÝ lektvar má být sama originalita, tedy nic co již známe.

Také pozor, jaké přísady používáte, přeci jen, kdybychom chtěli někoho otrávit, nebudeme do lektvaru dávat bezoár, že? Ale tak ještě, že nikoho otrávit nechceme, přesto si Však účinky jednotlivých přísad ověřte! A to, že používáme jen legální přísady je jistě samozřejmost, že?

To vše by Vám před odevzdáním mělo dát 13 palců (s tolerancí ± 0.3 palce)

Tím to však nekončí, neboť poté, co vše sepišete, onenlektvar UMÍCHÁTE a Váš výsledek VYFOTÍTE. Celkem jsou potřeba 2 fotky, kdy na jedné zachytíte lektvar, jak vypadá v nádobě a na druhé tekutinu samotnou (tedy záběr "do nádoby"). Pochopitelně budou fotky zaostřené, neboť rozmazané jsou porotě k ničemu. Fotky poté pověsíte do obrázkové chýše a k vypracování vložíte jen linky.

Hodnotí se ORIGINALITA, také ZPŮSOB jakým jste Sfinzu ošálili a samozřejmě SMYSLUPLNOST přísad, postupu i výsledku.

Lektvar výměny

středně těžký lektvar

Tento lektvar má za účinek zmírnění speciálních smyslů daného tvora a snížení jeho inteligence na nižší úroveň. Tvor si jakoby „vymění“ svoji mysl na chvíli za mysl jiného, nižšího tvora. Alespoň tak to funguje u zvířat a kouzelných tvorů. V ředěném stavu, kvůli kterému se přidává do lektvaru voda, trvají jeho účinky přesně půl hodiny, po které v případě správného použití vymizí. Jeho využití v případě sfingy pomáhá předejít otázkám, sfingu díky němu nenapadne, že by se měla na nějakou otázku či hádanku vůbec ptát. Na chvíli zapomene na svoji přirozenou povahu a stane se duševně „normálním“ tvorem.

Přísady: chlup půlročního mourovatého kotěte

čtvrtina čerstvého slimáka
úločky sušeného leknínového listu - 5g
drcené muší křídlo - 7g
tři zrníčka máku
voda - 50ml
šťáva z listů tlustice - 50ml

Postup: Postavte kotlík nad oheň a dejte do něj čtvrtinu čerstvě odchyceného slimáka, jelikož právě tato část lektvaru utlumí speciální smysly sfingy, kvůli kterým má tak ráda otázky a hádanky klade.

Přidejte chlup půlročního mourovatého kotěte, který zachování původní osobnosti dopomáhá, neb se o kotěti mourovaté barvy v tom věku říká, že je myšlenkami sfingy nejpodobnější.

Nechte minutu odstát, po uplynutí toho času přidejte společně 50 mililitrů tlusticové šťávy s na jemno nadrceným muším křídlem o množství přesně 7 gramů, chcete-li, aby se sfinga přesně po uplynutí času navrátila do původního stavu.

Lektvar nyní zamíchejte dvakrát po směru, kterým čas plyne, pětkrát proti a ve chvíli, kdy lektvar přijme sytě zelenou barvu, přisypte přesně tři zrnka máku, však ani jedno navíc. Mák všem nechtěným účinkům zabrání a před velkým nebezpečím zuřivé sfingy ochrání.

Odstavte lektvar z ohně a míchejte po dobu pěti minut vždy střídavě deset kruhů po směru, deset proti. Po dokončení tohoto procesu by váš lektvar měl mít barvu nazlátlou, z části však lehce žlutou. V tomto stádiu nechte lektvar odstát dvě minuty a poté přisypte úločky sušeného leknínového listu, přesně 5 gramů, jež zajistí nepřítomnost změn fyzických jakožto následek lektvaru. Jen dbejte na přesnost, nedodržení přesného množství by mohlo požadovaný účinek naprosto zmařit.

Zamíchejte lektvar dvacetkrát po směru, kotlík opět přistavte nad oheň a přidejte 50 mililitrů vody, kterými účinky lektvaru zmírníte na požadovaný výsledek. Nyní odstavte kotlík z ohně, naposledy promíchejte a nechte pět minut odstát. Lektvar, kterému by ve výsledku měla být vlastní barva sytě oranžová až zlatá, poté opatrně slijte do lahvičky či spíše průhledné sklenice, vyvarujte se však použití víka. Pokud lektvar nemá dostatek kyslíku, jeho účinky se stávají nulovými.

Jak již bylo uvedeno výše, lektvaru jsou vlastní postupně tři barvy. Nejdříve sytě zelená díky přesně zvolené kombinaci nejdříve přidaných ingrediencí. V tom stádiu je hustou, téměř kašovitou tekutinou. Ve druhém stádiu je jeho barva nazlátlá, z části ale lehce žlutá, díky přidání zrnka máku. Je trochu řidší než v minulém stavu. Z lektvaru v tomto stavu by měly stoupat drobné zlaté obláčky, které však po počátku dalšího konání zmizí. V konečném stádiu je lektvar oranžový až lehce nazlátlý s hnědými částicemi a jeho povrch pokrývají drobná i větší očka, která neznalí kouzelníci označují jako okna do jiného světa a lesklé kopule zázraků. Ač možná vypadá lektvar lákavě, jeho chuť se však od vzhladu v mnohém liší. Je hořká a horší než jakékoliv sousto nesnášeného jídla. Jeho požití bolí, ne však v pravém slova smyslu. Lektvar jako celek má něco, co je pro lidskou psychiku bolestivé a trýznivé. Možná jen to, že se lidé stanou moudřejšími a pochopí věci, které nikdy chápat neměli, lektvar totiž u nich funguje přesně opačně.* Sfingy a ostatní kouzelní tvorové to však nedokáží vnímat. Pro ně je lektvar sladkým a opravdu chutným.

Lektvar výměny se podává vybraným tvorům v jedné z bublinek. Po oddělení od zbytku lektvaru se oddělené množství uzavře do ochranného pouzdra, vytvořeného z největší bubliny. Tohoto procesu je však schopen pouze lektvar v menším množství než 10 mililitrů, což je také vysvětlení, proč dokáže zůstat ve větším množství bez obalu. Poté se podává pomocí vznášecího kouzla, je to snadnější, rychlejší i bezpečnější než podání z blízkosti. Stačí kouzlo použít a s pomocí hůlky dovést bublinku až do úst vybraného tvora. V ústech bublinka praskne a lektvar se uvolní do okolí. Začne působit asi po minutě od zmizení obalu. Pozor však na správnou dávku, pro sfingu je nutných přesně 9 mililitrů, více či méně by mohlo způsobit lehkou otravu.

Varování: Před použitím lektvaru vždy používejte hraboší test!** I když lektvar vypadá naprosto bezchybně, může v něm být trochu odchylka, která může způsobit velké problémy oběma stranám.

* Nikdo z těch, kteří ho požili, nedokázal přesně o jeho vlastnostech vypovídat a kouzelníci vědci nemají tolik odvahy na to, aby to vyzkoušeli sami. Proto jsou přesné účinky a důvody neznámé.

** Hraboší test je test na hraboší kůži. Oddělte malé množství lektvaru a nechte obal rozprsknout na hraboší kůži (ne na živého hraboše!). Pokud je lektvar správně připravený, kůže zůstává nepoškozená. Pokud ne, části kůže zasažené lektvarem se začnou drolit.

1.





- Jelikož zadání přesně neříkalo, jaká nádoba to má být, dovolila jsem si dát fotky lektvaru jak v kotlíku, ve kterém jsem ho tvořila, tak i ve skleničce, do které byl slit.

2.



délka: 13,3 palce