

# Annie Wise

Soutěžící č. 7 v Sedmiboji 2018

## Výsledky:

Celkový výsledek: **3. místo** (324 hvězd)

	Praktická část	Kreativní část
<b>1. úkol</b>	7. místo	1. místo
<b>2. úkol</b>	4. místo	9. místo
<b>3. úkol</b>	9. místo	8.–9. místo
<b>4. úkol</b>	7. místo	4. místo
<b>5. úkol</b>	5. místo	3. místo
<b>6. úkol</b>	2. místo	3. místo
<b>7. úkol</b>	8. místo	4. místo

## Vypracování kreativních úkolů:

1. úkol .....	2
2. úkol .....	5
3. úkol .....	9
4. úkol .....	11
5. úkol .....	16
6. úkol .....	20
7. úkol .....	23

## 1. úkol

„Mlha kolem tebe se rozplyne, odněkud se ozve jemně podrážděný hlas.“

„No, to je dost, že jdeš! Podívej se. Tady měly být plány na stavbu Godrikova Dolu a jsou nenávratně pryč. To bude důvod, proč se u vás na hradě dějí ty podivné věci. Je potřeba, aby někdo plány našel a vrátil je sem dřív, než se časová trhlinka zacelí! Nesmíš zapomenout, že v plánech musí být radnice, obchody a domky, které si budou moci obyvatelé koupit. A co teprve jezero a útulek! Taková tragédie! Bez plánů bude Godrikův Důl navždy ztracen.“

Hlas se s povzdechem vytratí do ztracena. Tvým prvním úkolem bude vytvořit nové plány na výstavbu Godrikova Dolu. Úkol bude obsahovat plán a jeho popis, který nepřesáhne 7 palců textu. Nezapomeň, že některé stavby jsou pro Godrikův Důl klíčové, plán je musí obsahovat všechny. Nikde se nepodepisuj a veškeré obrázky vlož přes galerii u úkolu, stejně tak i texty. Pracuj však rychle, času není nazbyt!

Na novém plánu Godrikova dolu jsou velmi takticky rozmístěné budovy tak, aby vše bylo téměř na dosah.



V horní části plánu se nachází Radnice Godrikova dolu, Zvířecí útulek společně s Chovatelskými potřebami, Stadion, Nákupní centrum a část obytné zóny.

Dolní část pak zahrnuje Pastičkovu čarokreslírnu, Salon Stříbrná NiT, Rybárnu a obytné zóny.

Radnice je obyčejného stylu. Návrh stavby je takový, aby budova umožnila provádět běžnou administraci a dostatečně uspokojila jak zaměstnance, tak i návštěvníky.

Nově jsou spojeny dvě budovy - Zvířecí útulek & Chovatelské potřeby. To je z jednoho praktického důvodu. Pokud si někdo odnese zvířátko z útulku, může si hned vedle zajít pro potřebné věci na chov mazlíčka.



Salon Stříbrná NiT nadále nebude sousedit s Rybárnou, tudíž koupené oděvy už nikdy nebudou zapáchat rybinou a pro salon se také nově vystaví speciální střecha. Bude vyvinuta z neobvyklého materiálu, který na dálku září. Tento triumf má za úkol nalákat ještě více zákazníků do salonu, aby zde utratili všechny své úspory.

Pastičkova čarokreslárna nyní vlastní multifunkční výlohu. Tato výloha sama obměňuje fotografie a přidává jim na kráse. Samozřejmě z nějaké osoby na fotce neudělá kouzelnickou modelku Mayu Hilston, ale nějaký ten šmrnc obrázek získá.



Nákupní centrum nás ohromí úplně novým vzhledem. Najdeme zde známé obchody U shnilé komody, U trpaslíka, Podlahy & malířství a také Třpyt a lesk, ale taktéž se zákazníci mohou těšit na vybudování nové restaurace U Mňouka, která bude vařit ty nejoblíbenější speciality z kouzelnického světa.



Obytné zóny jsou nyní rozděleny a upraveny tak, aby vyhovovaly každému kouzelníkovi. Nachází se zde část pro kouzelnickou smetánku, kde jsou vystavěny ty nejmodernější domy. Ve střední části nalezneme takzvané bytovky, které nejsou extra velké, ale plně splňují bytové normy a zaručí tak pohodlí domova. Poslední částí je sekce chatků. Zahrnuje malé dřevěné budky, které sice nezaručí absolutní komfort, ale mají střechu a to je důležité.



Stadion překvapí svým blyštivým vzhledem, který přiláká nejednoho soutěžícího a celý Godrikův důl zkrášluje park s obrovským jezerem a Rybárnou.

## 2. úkol

**Najednou se mlha protrhne a ty stojíš uprostřed pláně. Po stanovišti ani stopy.**

**„No, vida, tak tě tu přece jen máme. Sovy tě trochu poklovaly, co? Hradní obyvatelé jsou už dávno pryč, a to vše jen díky tobě“,** záhadná postava se sehne a zvedne ze země zašpiněný deník.

**„Hm, to je ale nemilé. Nedopatřením se tu v čase zasekl nějaký deník. Ten bude asi chybět, nemyslíš? Vypadá to, že se poztrácelo i pár stránek. Budeš to muset napravit,“** úlisně se ušklíbne a rozplyne se. Deník s žuchnutím dopadne na udusanou hlínu.

**Tvým dalším úkolem bude dát deník do pořádku, aby se na události během cesty při stěhování nezapomnělo. V deníku chybí právě čtyři stránky, které odpovídají čtyřem událostem. Vypracování bude obsahovat text, kde budou jednotlivé události popsány každá v rozmezí 3 až 6 palců, a dále přiložíš ručně vyhotovenou stránku z deníku. Pošleš tedy text s maximální délkou 24 palců a jednu fotografii. Nikde se nepodepisuj.**

*7. ledna 2004*

Čtvrtým dnem jsme hledali místo, kam by se hrad nejlépe hodil. Naše skupina postupovala pomalu a všichni se plně soustředili na svou práci, ale potkala nás nečekaná událost.

Snažili jsme se nepozorovaně projít kolem vesnice, kde žili mudlové. Celá akce probíhala v naprostém pořádku až do chvíle, kdy jeden nejmenovaný kouzelník zakopl a upadl na zem. Tento počín narušil celou stabilitu hradu, který jsme pomocí kouzla nesli ve vzduchu a celý se stočil přímo na vesnici plnou mudlů. Než jsme stačili cokoliv udělat, radnice byla o patro nižší, po několika rodinných domcích, jako by se slehla zem, a všude zavládl chaos a panika.

Abychom hrad zastavili, obratem jsme všichni začali sesílat kouzlo deferzo, dokud se hrad nesmrskl do úplné miniaturny. Během mžiku byly mudlovské výrazy plné zděšení, ale jejich pohledy nemířily vůbec na nás - jejich oči se upíraly na mrtvá těla, která byla následkem onoho incidentu. Pod troskami bylo možné vidět i části těla, která nešla rozpoznat. Lehký šum, který šel od vesničanů, se proměnil v žalostné naříkání. Nám všem, kteří jsme za to byli zodpovědní bylo jasné, že se zde neobejdeme bez paměťových kouzel. Tento skandál by se po světě roznesl přímo světelnou rychlostí. Souhlasným kývnutím jsme si navzájem dali najevo, že kouzlo použijeme.

Než se mudlové ze šoku stačili vzpamatovat, už se ve vzduchu neslo paměťové zaklínadlo oblivate, které jsme všichni nárazově sesílali. Utrápené výrazy se vyměnily za zmatené a bylo zřejmé, že zde je práce dokonána. Ač nám bylo trochu líto, že hrad vesnici takto poničil, museli jsme pokračovat dál. Jak se zdálo, kouzlo deferzo se zdálo být velice užitečné. Předejít dalšímu takovému skandálu bylo důležité. Bylo jasné, že cesta, na kterou se chystáme, bude trnitá, ale všichni jsme měli stejný cíl - najít vhodné a stabilní místo pro hrad.

*18. února 2004*

Stáli jsme před roklí Zapomnění. Všichni věděli, jaká jsou rizika, pokud vstoupíme. Hrad ale bylo potřeba co nejdříve přestěhovat. Nezbylo nám tedy nic jiného, než roklí projít. Vítr kvílel, ve vzduchu byla cítit smrt a mlha zde byla tak hustá, že by se dala krájet. Všude, kam jen oko dohlédlo, byly kosti. Jak jsme postupovali dál, ruch mezi námi nabíral na intenzitě. Chtěli jsme si odpočinout, ale zastavení nepřipadalo v úvahu. Byli jsme nuceni šoupat se nadále kupředu, když se najednou okolím prohnal výkřik. Všichni zůstali stát. Přestože křik už dávno rokle pohltila, nikdo nebyl schopen pohybu. Co nás ale probralo, byl zvuk, který prořízl ticho mezi námi. Dal se přiřadit nějakému zvířeti. Každý z nás instinktivně přidržel ruku na své hůlce. Nikdo nevěděl, čemu se budeme muset postavit.

Jak jsme postupovali v cestě, v dále se objevila jakási silueta. Držela se u okraje cesty. Nebyla vysoká jako člověk. Spíše to vypadalo, že stojí na čtyřech nohách. Naše skupina nadále postupovala dál. Našlapovali jsme opravdu opatrně. Kouzelníci z předních řad se připravovali na nejhorší. To, co se ze siluety vyklubalo, nikdo nečekal.

Před námi stála chiméra. Její lví hlava nás plně zaregistrovala. Vypadala opravdu podrážděně. Než jsme se plně vzpamatovali z toho, co vidíme, chiméra už k nám mířila s vražedným pohledem v očích.. To nás jen utvrdilo v tom, že chce každého člena skupiny rozsápat. Všichni jsme se rozutekli do stran a hrad zůstal přímo uprostřed cesty. Ono krvelačné stvoření si mezitím vyžádalo první oběti - oheň, který dštíla ze své tlamy, spálil tři naše spolence. Sápala se po dalších. Několik z nich roztrhala na kousky. Neváhala jít po ostatních. Všude byla krev a mysleli jsme, že je s námi konec. Na poslední chvíli jeden z kouzelníků vyřkl kletbu, která se nepromítá - AVADA KEDAVRA! V tu ránu z jeho hůlky vyšel jasně zelený paprsek, který letěl přímo naproti chiméře. Kouzlo jí zasáhlo ve chvíli, kdy se nelítostně vrhla na dalšího člena skupiny. Chiméra padla k zemi a my byli zachráněni. Urychleně jsme sebrali sebe, hrad a spěšně jsme kráčeli kupředu.

Tato bájná nestvůra ukončila život 11 z nás. Na slzy ale nebyl čas. Museli jsme pokračovat dál.



24. března 2004

Už třetí měsíc jsme hledali ideální místo pro hrad. S pocitem, že to místo snad nikdy nenajdeme, jsme se rozhodli pro menší odpočinek u jezera. Každý si našel své ideální místo pro relax. Někdo ležel a užíval si sluníčka, jiní zase seděli a vesele tlachali s ostatními. Chvíli to

vypadalo, že je všechno tak, jak má být a nikdo na stěhování ani nepomyslel. Tento okamžik odpočinku přerušil nečekaný počin.

Hrad, který byl stále pod kouzlem deferzo se začal pomalu šoupat blíž a blíž k jezeru. Nikdo z nás to samozřejmě nezaregistroval. Všichni byli opití jarním vánkem a sluníčkem. Ovšem to byla chyba. Jakmile se hrad namočil, kouzlo přestalo fungovat a hrad doprovázený podivnými zvuky nekontrolovatelně rostl. To už naší pozornost upoutalo. V jezeru byla sotva polovina vody a všechny žáby a ryby, které zde bydlely, byly vytlačeny ven způsobem, který je nevídaný. Vzduchem najednou lítali vodní tvorové a jejich výrazy naznačovaly, že se jim to vůbec nelíbí. Hrad bylo co nejdříve potřeba dostat z vody ven a opět zmenšit.

Společnými silami jsme pomocí zaklínadla vyzvedli rostoucí budovu ven a překvapila nás nemilá sprcha, kterou nám dopřál hrad nesoucí se nad našimi hlavami. Voda byla studená a nepříjemná, ale to nás nesmělo vyvézt z míry. Když už se sídlo nacházelo mimo vodu, čtyři kouzelníci použili kouzlo deferzo. Před námi se opět objevila zmenšená budova, kterou jsme mohli nadále a bez problémů stěhovat dál.

*5. dubna 2004*

Čas se krátil a nám se stále nedařilo najít perfektní místo pro hrad. Veselí, které panovalo ve skupině na začátku, se dávno vytratilo. Naopak se s námi nesl pocit bezmoci a strachu, že ten pravý plácek nikdy nenajdeme.

Bylo otázkou času, kdy se kvůli tomuto problému začneme všichni hádat. Nikomu se už nechtělo tahat ten zpropadený hrad, natož pro něj hledat místo. Únava si vybírala svou daň, a tak byly pauzy čím dál tím častější.

Přestávka na oběd byla velmi dlouhá. Někteří si při ní stihli dokonce i zdřímnout. Když se poté zavelelo, že se bude pokračovat v cestě, z jedné strany se ozvalo hlasité žuchnutí. Všichni se otočili směrem k místu, odkud zvuk přišel. Naše unavené výrazy se proměnily v zděšené grimasy. Nejmladší člen skupiny, který samou rozespalostí nevěděl, kam šlápnout, zakopl o miniaturu hradu a padl přímo na ní. Zmenšenina byla křehká a tak nebylo překvapením, že se kus hradu doslova zborčil. Někdo prohodil, že jsme asi zrovna přišli o učebnu lektvarů. Taková poznámka nikomu nepřišla k smíchu, nýbrž k pláči. Nejenže tedy budeme muset hradu najít místo, ale také se bude rozbitá část opravovat.

Viník si za celé odpoledne vyslechl několik kázání o tom, že se blízko této vážené budovy nespí a že všem přidělal práci. Jak se asi takový chudák hrad cítil, když ho někdo zalehl? Rozhodně si to bude pamatovat, a kdo ví, jak bude tohoto nebohého kouzelníka trestat za to, že mu něco takového provedl.

S polorozpadlým stavením jsme se belhali dál. Když se z přední části skupiny ozval hlas tak zvučný, že nešel přeslechnout, všichni nadskočili. Snažil se nám sdělit, že naše hledání je u konce. Všichni se nahrnuli dopředu, kde stál čaroděj, jenž nám tuto zprávu řekl. Před námi byla rozlehlá horská pláň tak krásná, že mi z toho skoro tekly slzičky. Naše hledání bylo u konce.





### 3. úkol

Se složením posledního výtisku se archiv pročistí. Vše je úhledně uloženo do řady dlouhých polic. Do uší se ti vplíží zkřehlý hlas. „Výborně. Zdá se, že jsou archivní výtisky zachráněny. Ano, zdá se, to je to správné slovo“, jízlivý smích se odrazí od přeplněných polic. Z jedné police ti k nohám dopadne svitek. Rozevřeš jej. Jde o staré číslo Denního věštce, na titulní straně se pouze černým písmem vyjímá titulek: Z.L.O. otřáslo hradem! Tvým dalším úkolem bude prázdné vydání novin doplnit. Formou investigativní reportáže zpracuj důležitou událost hradních dějin – Z.L.O. Pátrej však důkladně, aby nedošlo k pokřivení skutečností a na záhadu se nezapomnělo. Výstupem tvé práce bude text o maximálním rozsahu 18 palců. V reportáži se musí vyskytnout veškeré důležité informace – o co se jednalo, kdy k incidentu došlo, jak se problém řešil. Ujmi se řemesla reportérského a vtiskni vybledlým dějinám novou barvu!

Z.L.O. otřáslo hradem!

Dne 20. 10. 2009 na hrad proniklo něco, co si říkalo Z.L.O. Prohnalo se tiše hradem a všichni profesori se stali obětí kletby. Kdo a jak jim pomohl?

Určitě vás zajímá, jak to vlastně bylo. Všechno začalo jednoho podzimního rána. Na hradní bráně, která byla značně ošlehaná větrem, se objevil pergamen. Na první pohled vypadal starý a opotřebovaný, ale tím se nenechte zmást. Přinášel hradnímu osazenstvu velmi zvláštní zprávu. Takovou, která by i vám vyrazila dech. Cituji: *“Všechna světla pohasla, blíží se k vám doba zla. Až temnota k vám doletí, vy podlehnete prokletí.”* To vyděsí nejednoho kouzelníka. Upřímně, já bych si po přečtení této informace sbalila kufry a odjela hodně daleko.

Tímto vzkazem to ale nekončilo vážení. Není se čemu divit, že tento záhadný kus papíru přinesl do hradu nejistotu. Ruch, který vládl chodbám, byste nepřehlédli ani vy. Každý spekuloval o tom, co přesně taková zpráva mohla znamenat. Samozřejmě ani profesori nezůstali pozadu. Prvním krokem bylo pojednání o situaci. Kantoři se tedy slétli jako supi do jedné místnosti, kde začala porada. To, co následovalo, předčila všechna očekávání.

Profesori najednou leželi na zemi v podobě dětských mudlovských knih. Ano, čtete správně, opravdu se z nich staly knihy. Profesorský sbor byl celý zmatený. Kdo by taky nebyl, že? Studenti pak viděli své kantory například takto: Pana profesora Gravediggera jako svazek jménem Kuře cupity Nekro the Gravedigger, pan ředidel byl Poník na výletě Nimrandir Elénéren a třeba madam Tiban byla Komisař Vrťapka Letitia Te Tiban. Nikdo neměl sebemenší tušení, co se děje a hlavně, proč se to děje. A aby toho nebylo málo, k zaklení dostali ještě hádanku. Myslím si, že ta je nikterak nepotěšila.

Důležité ale bylo, že ta hádanka jim měla pomoci. Někomu vyluštění trvalo déle, jiní to zase měli hned. Všichni zkrátka nejsme rození géniové. Teď se ale podržte. Po rozluštění textu přišla další hádanka! Být na místě toho profesora, přeměněného v knihu, asi bych skočila rovnou do krbu.

Bohužel, na tuto hádanku už sami nestačili. Na pomoc jim museli přijít ti největší hrdinové - studenti!

Takhle, nepředstavujme si studenty s hrdinskými pláštěky. Přišli normálně v uniformě a chtěli své profesory zpátky v lidské podobě. Já tedy nevím, ale možná bych je v té formě nechala pár měsíců, let, potrápít. Ale ne, studenti chtěli své profesory mermomocí co nejdříve zpátky a zábava veškerá žádná. Najednou se totiž všichni chtěli strašně učit, že jo.

Je zcela jasné, že studenti v kolejích by se jen tak nesnažili - zadarmo ani takové kuře nehraje. Byla jim proto za nejvíce uhodnutých hádanek přislíbena odměna - plášť. Ten tedy připadl koleji s největším počtem vyluštěných hádanek. Plášť nebyl samozřejmě ledajaký. Pouhý pohled na něj by vás donutilo vložit do hádání veškeré úsilí. Ve finále, kdo by nebojoval za nový kousek oblečení?

Určitě jste celí napnutí, jak to celé dopadlo. Hádankami to totiž ještě nekončilo. Ano, studenti si mohli gratulovat, jaké mají chytré hlavičky, ale profesori se ještě úplně radovat nemohli. Čekala je poslední zkouška. Museli vypít správný lektvar, který jim vrátí lidskou podobu. To by se na to jeden vykašlal. Hádat nějaké hádanky a pak ještě hledat, který lektvar na vypití je ten správný. Mně osobně by se takové jednání rozhodně nelíbilo a tu kletbu bych si pozvala na kobereček. Ale zpátky k tématu. Nebudu tady chodit okolo horké kaše a řeknu to prostě na rovinu. Profesori odmítají říci, jak zjistili, který lektvar mají vypít. Všichni jsou najednou hrozně tajemní a tváří se strašně důležitě.

Jaký je tedy závěr? Když uvidíte na branách hradu pergamen s tajemným textem, nezalekněte se. Je zřejmé, že o zábavu bude postaráno!

#### 4. úkol

Dneska ti to trvalo nějak déle, než obvykle! Naštěstí už jsi za polovinou, tak nepolevuj a pojď se na něco podívat!

Přes noc se ze skladů Příčné ulice ztratilo oblečení a s ním i chystaná kolekce šatů "Edice Hogwarts".

Na dámskou verzi naštěstí máme schované střihy, ale pánská je nenávratně pryč!

Tvým úkolem bude zapojit návrhářského ducha a vyhotovit zcela novou pánskou verzi šatů Edice Hogwarts. Měj na paměti, že tyto šaty mají vystihovat danou kolej a důstojně ji reprezentovat.

Vypracování bude obsahovat 4 pánské modely (1 havraspárský, 1 zmijozelský, 1 nebelvírský a 1 mrzimorský).

Každý model bude mít název a popis takový, jaký bývá u oblečení z pultů Příčné ulice.

Oblečení musí být nově navrženo. Způsob zpracování návrhu je libovolný (ruční kreslení, v programu na PC i ruční výroba - je to na vás!).

Další text není povolen.

**Pro názornou ukázkou přikládáme dámskou verzi "Edice Hogwarts", která se nám zachovala:**

**Název:** Edice Hogwarts - Křídla nebes

**Popisek:** Šaty pro dívky z Havraspáru jsou plné zejména šarmu, ale také elegance. Nevelká zdobnost zobrazuje havraspárskou schopnost vyjádřit složité věci jednoduše a přesto neskromně. Rukávy skvěle imitují havranní křídla a barva je jako tmavé, hebké nebe.

**Obrázek:**



---

**Název:** Edice Hogwarts - Lví hrdost

**Popisek:** Tyto dámské šaty dokazují, že Nebelvír je kolej plná hrdosti a odvahy... Majestát dodává kožešina, která má připomínat kožešinu lva, který se pyšní ve znaku této koleje.

**Obrázek:**



---

**Název:** Edice Hogwarts - Odlesk smaragdu

**Popisek:** Elegance, prudkost, vychytralost... To vše je skryto v šatech pro dívky ze Zmijozelu. Jsou úzké a lehké, materiálem je hadí kůže. Jejich majitelka je krásná a nebezpečná stejně jako had samotný...

**Obrázek:**



---

**Název:** Edice Hogwarts - Přirozená síla

**Popisek:** Mrzimorské šaty dokonale vystihují mrzimoskou hrdost a zároveň prostotu a skromnost, která tuto kolej charakterizuje. Nezdobnost zároveň dokáže vyzdvihnout přirozenou krásu. Aura, kterou šaty disponují uchvátí jak profesory, tak dokonce i zmijozelské studenty.

**Obrázek:**



**Název:** Edice Hogwarts - Spoutání hada

**Popisek:** Pokud chcete okouzlit nějakou dívku, je tohle přesně to pravé pro vás. Přílehavý smaragdový kabát s imitací kůže a omotaným hadem kolem ruky, černé společenské kalhoty a bílá košile. Zaručeně svůdné a sexy pro každou dívku, která na vás jen pohlédne!

**Obrázek:**



**Název:** Edice Hogwarts - Nebojácny lev

**Popisek:** Chcete být lev salónů? S tímto oblekem to zvládnete levou zadní. Sametový rudý plášť se zlatým lemem zajistí, že budete na onen velký večer neodolatelný. Hořčicová barva kalhot a košile s pláštěm skvěle ladí a tak není třeba se obávat, že budete terčem posměchu módních specialistů.

**Obrázek:**



**Název:** Edice Hogwarts - Noční obloha

**Popisek:** Pláštík safírové barvy s prachem hvězd z noční oblohy. Hvězdný prach zajistí, že se budete celý večer třpytit! Malý safír v podobě broži společně s havraním perem všem ukáže, jak moc vznešený havran jste!

**Obrázek:**



**Název:** Edice Hogwats - Máš ve mně přítele

**Popisek:** Kamarád do deště, nebo milenec? Ať tak a nebo jinak, tímto oblekem nikoho neurazíte. Černý kabátek se zlatavým lemem a semišovou tlapkou na pravé straně hrudi spolehlivě okouzlí. Semišovou tlapku si bude chtít každý pohladit a tak je zajištěno, že o společnost bude postaráno.

**Obrázek:**



## 5. úkol

Jemné prachové pírkó líně dopadne na holou podlahu. Koukáš do prázdného sovince. Kam se všechny sovy poděly? Na otázky však není čas, slimáčí chřipka se šíří rychle. Popadneš lahvičku s lektvarem a prohlížíš si ji. Přece to již nějak vyřešili, byl to snad Nekro, kdo sovy zase vzkřísil! Kéž by bylo možné dopátrat se rituálu a sovy zachránit. Tvým dalším úkolem bude formou vyprávění onen Nekrův rituál léčby slimáčí chřipky popsat. Součástí rituálu je důležité zaklínadlo, které bylo veršované a dosahovalo délky nejméně 24 veršů. Veškeré detaily a okolnosti rituálu si můžete vymyslet, držte se jen základních reálií (kdo je to Nekro a co je to slimáčí chřipka). Text s maximální délkou 20 palců (včetně zaklínadla) nesmí být doplněn o žádný další materiál a povolen není volný verš.

“No to snad... Kdo to tu po ránu takhle naříká?! Člověk aby se nevyspal ani jeden den v týdnu.” Celý rozhořčený jsem vešel do kolejší místnosti, která byla plná ubrečených studentů, div pod nimi nebyla kaluž. “Co se to tu děje? Proč se všichni tváříte, jako bych vám kopal hrob?” Po tom, co jsem je všechny sjel pohledem, dostala se mi koktavá odpověď slečny Fleuriste: “T-totíž...p-p-pane, naše s-s-sovy!” Mé obočí se ve znaku nepochopení nadzvedlo, načež studentka pokračovala: “J-j-j...jsou m-m-mrtvé!” Následoval další vodopád slz, ale já už spěchal do sovince zjistit, zda je tomu opravdu tak.

Sotva jsem doběhl, upřely se na mě ustarané pohledy mých kolegů. “Nekro! Konečně ideš! Sovy byly napadnuté virom slimáčeji chřipky! Je potřeba něco podniknout!” Pohlédl jsem na svou kolegyni Leti a pak na hromadu zesnulých sov. “Kšeftář nám již dal vědět, že by zesnulé sovy byl ochotný odkoupit. Nekro, dokázal bys s tím něco udělat?” vyvalil jsem na Angelu oči a po jejích slovech jsem už skoro soptil! “No jistě! Kdo jiný by je všechny vykoupil, než Kšeftář! A co s nimi jako hodlá dělat?! To je jako plánuje prodat někomu dál?! No to snad není pravda!” Neochotně jsem tedy vstal, ještě stále rozčilen, a vydal jsem se ke dveřím svého kabinetu. Neochotně jsem na pergamen napsal ono oznámení o prodeji sov a následně ho připnul na nástěnku.

Zatímco si studenti danou zprávu četli, mně se v hlavě honilo několik návrhů, jak tuto situaci vyřešit jinak, než prodejem. A pak mě to trklo! Hned jsem na cár pergamenu napsal další vzkaz pro všechny studenty a profesory, který jsem umístil hnedle pod nabídku Kšeftáře. Jeho znění bylo následující “Mrtvé sovy lze prodat, ale také darovat. Nepochybuji, že všichni víte komu máte mrtvé sovy darovat. To je asi všechno. Nekro the Gravedigger.”

Teď už nezbývalo nic jiného, než čekat. Úplně přesně jsem věděl, jak se sovami naložit s úctou a rozhodně to bylo lepší řešení, než to prodat tomu lichváři.

V mém sovinci se naskupily sovy jak od studentů, tak od profesorů. Ty jsem bezpečně ukrýval do sklepení, kde jsem chtěl uskutečnit svůj obrovský plán.. Přestože někteří dali přednost prodeji Kšeftáři, měl jsem u sebe sov tolik, kolik jsem potřeboval. Díky svým zdrojům po celém hradě jsem věděl, že již není žádná zasažená sova volně přístupná. Mohl jsem začít se svým plánem.



Ve sklepení jsem do sedmi misek nasypal soví zob a ty jsem takticky rozmístil po místnosti. Do středu uskupení jsem umístil sněhově bílé prostěradlo, na které jsem následně naskládal všechny sovy, které se mi dostaly do rukou. Teď už jen stačilo namíchat lektvar a zapálit misky se sovím zobem.

Slova receptu byla následující:

"Pakliže se stala nějaká katastrofa, tohoto odvaru využij. Jeho použití ale pečlivě zvaž. Nechceš přec, by situace úděsnější se stala.. Však pamatuj! Lektvar je možné umíchat pouze v půli noci, kdy jest měsíce celého možné spatřiti.

Té, jež školu založila slzy vhod' postupnějiš, dokud polovici tuctu nedosáhneš. Následně přidejž extrakt potu toho, kterýž to tu celé vede. Tuto ingredienci však vlévej pozval, neb lektvar zkysnouti by mohl.. Zamíchej to osmero kruhy takými, jako bys v úmyslu vrátiti čas měl. Kapek vody získané v polovině noci přidejž patero. Důkladně je vmíchej kruhy deseti ve směru ubíhání ručiček časových. Na závěr chlup té, jež při založení hradu byla a moudré havrany vedle. Polévej s ním neštěstí, avšak s rozvahou jen. Neb čeho je moc, to ublížiti dokáže."

Odvar jsem podle receptu namíchal, v miskách hořel oheň tak jedovatě zelený, až z toho šel mráz po zádech, a já začal chodit kolem dokola mrtvých sov. Lektvarem jsem poléval sovy, ale to samozřejmě k vyřešení problému nestačilo. Musel jsem při tom odříkávat zaklínadlo:

Chlad a smrt brzy pomine,  
rituál se již brzy rozvine,  
matko sov, propůjč mi svou sílu,  
přilož také svou ruku k dílu,  
ty, jež znak moudrosti nesou,  
už nadále se nevznesou,  
pomoz, než dojdou svého konce,  
kde znít jim budou krásné zvonce.  
Ó matko sov, přec nenechte se prosit -  
krev svých sov, přec nechcete nechat prolít!

Pro záchranu našich opeřenců,  
těch našich malých svěřenců,

nemoc nesmí nás zastavit,  
následky musíme napravit,  
úsilí velké, bude to stát,  
za život však třeba se prát  
za jejich život, je nutno zápasit,  
a nenechat se jen tak porazit.

Ó matko sov, přec nenechte se prosit -  
krev svých sov, přec nechcete nechat prolít!

Už ke konci blíží se, tento počín,  
teď tady, u těch opeřenců klečím,  
jejich oči velké, zvolna otevírají se,  
křídla krásně, a klidně třepotají se,  
páchnoucí odér však lne se z těl,  
svůj nos, rychle bych si zacpat měl,  
sovy už toho nikdo nezbaví,  
ani žádné mýdlo to nespraví.

Ó matko sov, přec nenechte se prosit -  
krev svých sov, přec nechcete nechat prolít!

Teď už se matka sov radovat může,  
rovnováhu, pomohli jsem nastolit,  
čekání na zázrak přineslo růže,  
teď již, sovy nemůže nic skolit -

krev svých sov, přec nechcete nechat prolít!

Rituál byl u konce. Nervózně jsem chodil kolem dokola prostěradla. Čekání na to, zda rituál zabral, se zdálo být nekonečné. Nakonec se sovy začaly probírat k životu. Jakmile jsem se však naklonil blíž k sovám, praštil mě do nosu opravdu silný odér. To mi bylo jen potvrzení, že vše dopadlo tak, jak mělo.

Neplánoval jsem všude po chodbách vyprávět, co jsem ve sklepení se sovami dělal. Bylo mi ale jasné, že jsem musel pro tyto sovy vymyslet nějaké nové jméno. Přeci jen, někomu by se to mohlo zdát podivné, že se mu jeho sova vrátila v takovém stavu.

Po hodinách usilovného přemýšlení jsem konečně přišel na jméno, jak by se tento "nový" druh sovy měl jmenovat. Sýček hrobařík se zdálo být ideální jméno pro tohoto opeřence.

Každou sovu jsem odeslal zpět ke svým majitelům s malým útržkem z chovatelské příručky, který popisoval tento nový druh: "Ačkoliv vzhledem i zápachem připomíná týden mrtvého výra, je sýček hrobařík velmi živý a (naneštěstí) dost přítulný. Patří k těm nejchytřejším, jaké si můžete pořídit. Ještě nikdy se nestalo, aby sýček hrobařík nedokázal doručit co mu bylo svěřeno. Říká se dokonce, že dokáže doručit dopisy i mrtvým."

Má práce zde již skončila. Uklidil jsem sklepení a mohl jsem se vrátit zpátky na chodby hradu. Všechno se zdálo být jako při starém, obličej studentů nyní jen zářily a občas mě chodbami provázely tiché výkřiky. To se asi Sýček hrobařík snaží se svými majiteli mazlit!

## 6. úkol

"Podívej se na to. Není to zvláštní? Místo, kde stávalo famfrpálové hřiště jen zarůstá plevelem. Jako kdyby ten sport nikdy neexistoval." Ušklíbne se.

"Jestli chceš famfrpál zachránit, musíš ručně vytvořit deskovou hru na motivy známé sportovní hry famfrpál. Ve svém snažení máš volnou ruku, ale je několik podmínek, které musíš splnit:

Každá hra má svůj název i svá pravidla. Pravidla hry sepiš do vypracování, nepřesáhnou však 8 palců.

Herní deska (plán) musí být ručně vyrobena speciálně pro tuto hru.

Vypracování bude obsahovat alespoň jednu (může i více) fotografií herního plánu a případných dalších součástí hry.

Veškeré herní prvky (figurky, karty, ...) musíš sám vytvořit. Není tedy možné použít žádné figurky ani jiné hrací prvky z mudlovských her. Výjimku tvoří pouze hrací kostky, které si můžete zapůjčit odjinud (jejich použití však není nutné. Hra může fungovat i na jiném herním principu).

Čím více ze hry bude dýchat atmosféra tolik typická pro tento oblíbený kouzelnický sport, tím lépe!

Navíc by hra měla být hratelná i pro motáky."

## Název hry: Kvidyč rúlz

### Pravidla hry

- Hra je určena pro max.2 hráče

- **Délka hry:** Nelze určit

### Začátek hry

- Kartičky rozmístíme na hrací desku podle barev

- Obě figurky začínají ve startovním čtverečku uprostřed hracího pole s názvem "start", který je barevně označen stejně, jako figurka hráče

- Rozehrání začíná hodem kostkami jednoho z hráčů

- Hráči se po hodů kostkami střídají

- Hozená hodnota "6" nedovoluje hráči házet znovu

- Cílem hry je chytit zlatonku

## **Karty**

Hra obsahuje tři druhy karet

**Střelec** - na druhé straně karty naleznete, zda střelec z týmu, který si kartu bral, trefil obruč, či nikoliv. Body se zapisují na papír.

**Odrážec** - na druhé straně karty naleznete, zda se střelec z týmu, který kartu bral, úspěšně odrazil potlouk, či nikoliv.

Pokud je hráč sražen potloukem - Na kartičce naleznete číslo. Např.: -2, tzn., že si po dobu tří kol odečítáte dvě hodnoty z vašeho hodu. Např.: Hodí hráč hodnotu 5, ale postupuje jen o 3 pole kupředu, protože ho předtím srazil potlouk, který měl hodnotu -2.

V případě, že hodí hráč hodnotu 1, postupuje o 1 pole.

**Chytač** - na druhé straně karty naleznete, zda chytač týmu, který si kartu bral, zkouší chytit zlatonku, nebo zda se mu úplně ztratila z dohledu.

V případě, že se chytač pokouší chytit zlatonku - pod textem naleznete číslo. Např.: 5, čili tuto hodnotu musí hráč hodit, aby chytil zlatonku

## **Speciální pole**

Ve hře se nachází tři speciální políčka

**Zvýrazněné pole u branek** - hráč si bere kartu "střelec"

**Červené pole, neboli střetové (své pozná hráč podle barvy okolo políčka)** - hráč si bere kartu "odrážec"

**Pole "zlatonka"** - hráč si bere kartu "chytač"

## **Průběh hry**

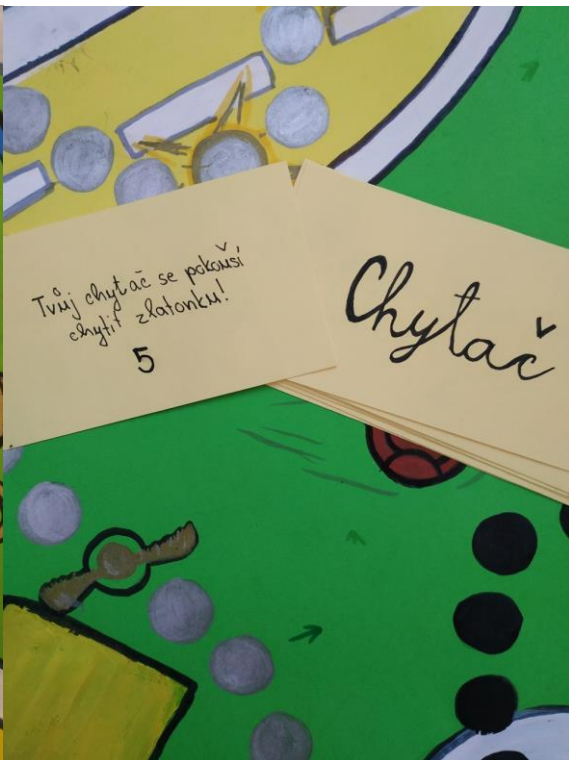
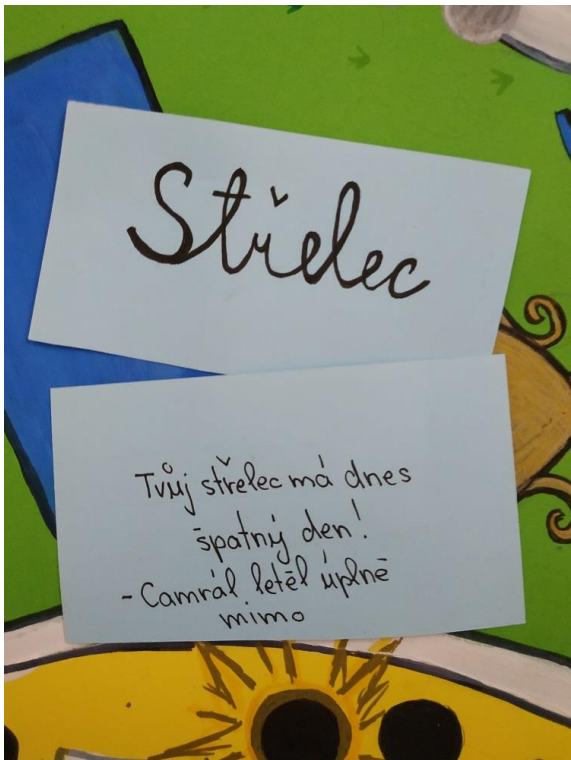
- Hráči hází dvěma kostkami

- Oba hráči postupují figurkami po své vyznačené cestě. Pokud stoupne na speciální pole, bere si hráč odpovídající kartu.

- Pokud se oba hráči střetnou na střetovém poli zároveň, jeden bere kartu a stříhají si. Ten hráč, který prohraje, přijímá to, co je na kartě napsáno.

- Hráči prochází svou dráhu pořád dokola, dokud není chycena zlatonka.

- Hra končí chycením zlatonky.



## 7. úkol

Milý Sedmibojaři, čeká tě tvůj poslední úkol a věř, že nebude vůbec jednoduchý. Máš za sebou dlouhou pouť a díky tvé pomoci už bylo opraveno téměř každé poškození, které se v historii hradu vlivem uvolněných časoprostorových kotev objevilo.

Teď je potřeba "svázat" dohromady oba uvolněné konce tak, aby čas mohl opět bezchybně plynout ve svém přirozeném toku z minulosti do přítomného okamžiku, odkud bude moci v poklidu pokračovat nerušeně dál a vytvářet naši budoucnost.

Vzpomínáš si, co vedlo k zahájení letošního Sedmiboje? Ano! Objevila se trhlina a co dál? Správně! Vzpomínáš si na ten den, kdy ředitel z trhliny vytáhl pergamen se všemi instrukcemi?

Co na něm jen stálo? Byla to tehdy velká událost, takže si to určitě zvládneš dohledat.

Asi už ti pomalu dochází, jak velký úkol tě nyní čeká, protože to bylo právě dílem Sedmibojařů, že se svitek trhlinou propadl z budoucnosti, ve které se ty právě nacházíš až do minulých časů, kde ho ředitel našel.

Jak vypracování pojmeš je na tobě. Pamatuj si však, že ředitel musí skrze něj obdržet informaci o tom, co to vlastně časoprostorová trhlina je a proč k jejímu vzniku došlo. Pergamen musí dále obsahovat plán, který poslouží k výstavbě arény Sedmiboje okolo časoprostorové trhliny a nakonec nesmí chybět i popis a instrukce k provedení kouzla pro vytvoření časoprostorového mostu, díky kterému budou moci sedmibojaři bezpečně procházet trhlinou tam i zpět a plnit jednotlivé úkoly, díky nimž napraví poškození všech časoprostorových kotev.

Při práci měj na mysli, že by její rozsah neměl překročit 20 palců a veškeré nákresy, malůvky či doprovodné snímky by neměly být ve větším počtu než 5 kusů.

Nezapomeň, na střípky, které jsi během svých cest nasbíral. Po svém návratu na ně ve Velké síni sešli kouzlo \*PHIAL REPARO\*.

A co bude s trhlinou? Rány, které způsobily její objevení jsou zahojeny a je jen otázkou času, kdy se sama od sebe začne zmenšovat a zmenšovat, až nakonec zanikne docela. Průchod skrze ni už není nijak nebezpečný a ani ona sama už nemůže nijak negativně působit na své okolí.

### Text napsán na pergamentu

Byla narušena časová linie. Přišla chvíle, kdy tok času bude se křížit, prolínat a měnit.

Obři rodu malignus dostali do rukou hůlku Axis mundi, která je tak bájná a dávná, jako je sám čas. To co s ní provedli, narušilo veškeré časoprostorové linie a tak se to, co již dávno

bylo vykonáno, proměnilo v prach. Zůstaly jen vzpomínky. A přec sami obři naběhli si, když s hůlkou hráli si. Trhlinou, kterou vytvořili, byli pohlceni. Merlinžel i s bájnou hůlkou.

Čeká tě úkol nelehký. Vytvořit musíš mosty, přes které je potřeba se vydat, aby se to, co již bylo, znovu vrátilo. K vytvoření použij zaklínadlo \*Constitutio pons!\*, ale nespěchej s vytvářením. Nejdříve je potřeba najít ty, kteří se výzvy nezaleknou a mosty beze strachu přejdou. Najdi dvanáct odvážných dřívě, než bude pozdě!

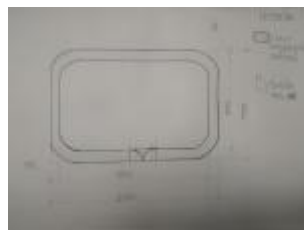
K tomuto náročnému úkolu bude zapotřebí i arény, která bude dvanáct statečných chránit před pohlcením časoprostorovou trhlinou. Její plán výstavby najdeš na konci.

Zde jsou instrukce pro postavení mostu, dbej na ně, neb sebemenší chyba může znamenat katastrofu! A ač se ti tyto instrukce divně budou zdát, přesto je vykonej. Jsou velmi důležitou součástí tohoto zaklínadla!

Začni tím, že vzpřímeně se postavíš. Zatáhni břicho své a vypni prsa. Svou hůlku pevně drž, nesmí být ani moc nahoru, ani moc dolů, ale tak akorát. Pokud již tyto kroky splnil si, je načase mávnout hůlkou správně. Nejprve hůlkou nakresli třikrát ležatou osmičku, poté třikrát stojatou osmičku. Mezitím si v hlavě živě představuj, jak by most měl vypadat. Během celého tohoto procesu se toč třikrát na jedné noze doleva a třikrát na druhé noze doprava. Jakmile tyto kroky dokončíš, namiř svou hůlku směrem k nebi a vyřkni \*Constitutio pons!\*

Na závěr nezapomeň upozornit dvanáct statečných, že sedm úkolů obtížných je čeká. Po splnění všech se potrhané časoprostorové linie zase spraví, trhlinka se vyplní a nebezpečnou již nebude. Toť ode mě vše.

Půdorys arény Sedmiboje



Náhled na zrealizovanou arénu





## Text pergamenu

