

## Sedmibojářská vypracování ~ Astoria von Pens

Sedmiboj 2018 začal oficiálně 8. března, kdy na zahajovací slavnosti pohár vybral z pěti nominovaných studentů Astoriu von Pens, Narcisse Cinereu a Zpytlehněva Zďáblíkova. Nedostalo se na Besu Bláznivou Rokfortskou a Veronicu Narcissu Williamsovou.

Tři vybraní sedmibojáři se po slibu osobní cti pustili do celoročního zápolení s tématem „Historie hradu“, s rozličnými náročnými úkoly i časoprostorovými anomáliemi. Všichni došli zdárně do konce a získali tak obdiv diváků i věčnou slávu. Níže si můžete pročíst veškeré práce odevzdané jedním z nich.



### Sedmibojářka Astoria von Pens s číslem 10:

- umístila se na celkovém 7. místě a vyhrála u diváků cenu Sympatie
- získala celkem 249 hvězdiček
- celkem 1× se objevila mezi třemi nejlepšími kreativními vypracováními

## Praktické úkoly

1. úkol	11. místo	9 hvězd
2. úkol	12. místo	8 hvězd
3. úkol	11. místo	9 hvězd
4. úkol	3. místo	17 hvězd
5. úkol	11. místo	0 hvězd*
6. úkol	10. místo	10 hvězd
7. úkol	5. místo	15 hvězd

\* úkol byl sedmibojářem nedokončen (v souladu s pravidly vzdán)

## Kreativní úkoly

### Zadání 1. úkolu

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!

### Vypracování 1. úkolu

#### *Plán na výstavbu Godrikova dolu*

Jako jiná místa, tak i Godrikův důl se neobejde bez důležitých staveb a jen všechny dohromady tvoří jeden fungující celek.

Mezi takové patří radnice, která je mozkiem celé oblasti. Pokud potřebujete řešit různé oficiality, tak jste tu správně. Jako budova proto musí být velmi reprezentativní a velkolepá.

Napravo od ní se nachází útulek pro zvířátka, aby se jim zde lépe žilo, tak hned u útulku mají výběh, kde se mohou volně proběhnout na čerstvém vzduchu.

Když se vydáme dále po cestě, tak ji uzavírá nákupní centrum, které je oblíbeným místem pro majitele nemovitostí, nakoupí zde plno vybavení a pomůcek ke chodu domácnosti.

Vrátíme-li se k radnici a zabočíme doleva, tak dojdeme k panu Pastičkovi, tento velmi úspěšný podnikatel vytváří nádherné vzpomínky pro Vás a Vaše přátele v podobě čarokresleného obrázku. Je ctí, že se s ním může v plánu počítat.

Pokud budeme pokračovat v "chůzi" po plánu, tak po chvíli vlevo uvidíme bránu, která vede k rezidencím „U jezera“, dům na tomto místě si mohou dovolit jen opravdu movití kouzelníci, její obyvatelé následně získají jako benefit volný přístup do přírody k jezeru.

O pár kroků dál, ohlédneme-li se doprava, uvidíme zde rozprostřené další domky ke koupi, sice za nižší cenu, ale i tak celkem drahé. Nicméně mají také výhodu velmi blízké přírody a klidného prostředí.

Dalším místem, které už nemůžeme minout je kašna. Její krásu si budou moci obyvatelé a návštěvníci užít po celý rok, v zimě nejspíš díky nějakému kouzlu co zabraňuje jejímu zamrznutí.

V posledním domě u jezera bude mít své sídlo „Salon Stříbrná NiT“, významné a nenahraditelné místo zejména pro místní dámy, o originální modely bude veliký zájem. Ať už během čekání do salonu nebo jen tak na procházce, bude mít každý příležitost se projít po molu. Je z něj krásný výhled při příznivém počasí na jezero a sem tam tu plave pokáraný student.

Plánek je zpracovaný na rozměru A2 papíru. Jsou k němu přiloženy čtyři fotky s jeho jednotlivými detaily.

### Galerie k vypracování





Rozsah vypracování: 4.8 palce, 2 044 znaků

### Hodnocení 1. úkolu

**Aki san Marino**

Milý sedmibojáři,

na první pohled mě zaujala barevnost a rozvržení, tedy na plánek není nikde zbytečně prázdko. Líbí se mi, že je kladen důraz na to, aby se obyvatelům v budoucnu dobře žilo. I když to úplně neodpovídá realitě a mohlo by se i zabloudit. Všude dost zeleně, pěkné cesty. Vše je zachycené tak, aby mohli čarostavitelé pracovat. Pozor na správný název – Godrikův Důl. Abychom se nepřenesli někam jinam...

**Cerridwen Lowra Antares**

Vypracování má částečně charakter plánu výstavby, ale působí i tak dost jako mapa. Popis tomu nepomáhá, některé věty jsou správně v budoucnosti (podle plánu se bude stavět), jiné spíše provází po mapě, bylo by lepší být v tomto konzistentní. Lépe by to působilo se zapojením světových stran. GD je v této podobě menší, ale umím si představit, že by dokázal fungovat. Chybí mi více invence, vlastních nápadů, de facto byly využity jen zadané komponenty, případně ty existující ve "starém" GD.

Obrázek se mi jako takový líbí, vidím i práci s detaily (například u Nákupního centra), hezké je i ztvárnění kašny; působí to celé kompaktně a celistvě. Z popisu jsem se dozvěděla vše důležité.

***Midar Kilahim***

Plánek musím pochválit. Je přehledný, jasný, jsou zde uvedeny všechny potřebné budovy či les. Plus dávám i za popisky, budov, mrzí mne však, že nejsou u všech. Na plánu je něco, co vypadá jako hrad, nepředpokládám, že to tedy bude obytný dům. Nebo ano?

Popis je hezký, jasný, přehledný, občas ale možná moc stručný. Osobně bych více uvítal k jednotlivým budovám alespoň trochu podrobností. Ale držel bych se formy, která je vskutku srozumitelná.

***Silvia Honorová***

Plán jako by vypadl z Paštičkovy čarokreslárny. Barvitě vyvedený. Pouze rozmístění jednotlivých květin mi přijde trochu zbytečné, dělá z plánu právě spíše fotografii. Na plánu bych očekávala pouze schematické zanešení např. záhonů. Popis je z větší části přepisem toho, co již vidíme na plánu.

## Zadání 2. úkolu

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.

## Vypracování 2. úkolu

31. prosince 2010

### „Trochu jiný Silvestr“

Dnes došlo k tomu, čeho jsme se celou dobu báli. Ochranná kouzla, co mají zabránit sesuvu půdy pod hradem začala ztrácet na síle. Zdá se, že stěhování je nevyhnutelné a to již v nejbližších hodinách. Nikdo nechce riskovat nevinné životy lidí tím, že se hrad zřítí do hluboké propasti.

Během dopoledne byli všichni obeznámeni s aktuální situací a dalšími plány záchrany. Po závěrečné poradě profesorů, se začalo připravovat odkotvení hradu pomocí kouzel, které ho mají vyzdvihnou do vzduchu. Čas tu hrál významnou roli, další zdržení by mohlo znamenat katastrofu. Všichni přítomní do jednoho chtěli pomoci, už ze začátku se vědělo, že to bude vyžadovat opravdu velké množství kouzelných formulí, přeci jenom naše škola není žádný „drobeček“. Profesori a studenti posledních tří ročníků se snažili vysílat kouzla a jejich mladší kolegové se spíše starali o občerstvení, hlavně, aby měli všichni něco teplého do žaludku, protože teploty se držely u nuly, země byla na některých místech namrzlá a z nebe padaly sněhové vločky. Ke svačinám se podávaly krajíce chleba s máslem a šunkou, k pití čaj s citrónem, horká čokoláda či teplá medovina.

Po uběhnutí několika hodin, to bohužel nevypadá, že bychom dneska měli být úspěšní. Je čtvrt na deset, já si na kameni u hradu dopisuji svůj dnešní zápis a bojím se. S hradem kouzla ještě ani trochu nepohnula, ale to se doufejme během dalších chvil změní, musíme věřit. Nikdo to ale nevzdává a všichni nadále pokračují ve vysílání kouzel.

1. ledna 2011

### „Stěhování“

Včerejší přípravy trvaly do dnešních ranních hodin. Hrad se nějakou dobu třásl a byl velmi nestabilní. Přesně v pět hodin se ho povedlo vznést. Všichni se zaradovali, jako kdyby právě odbila půlnoc. Díky záchraně hradu se pozapomnělo, že nám půlnocí začal nový kalendářní rok.

Celá záchranná akce byla velkým emotivním zážitkem, něco na čem všichni pracovali několik hodin se povedlo. Když se hrad pohnul a začal se pohybovat na svojí cílovou pozici, většině lidí ukápla slza, docházelo nám to. Byli jsme náhle svědky, jak náš druhý domov mizí v dáli na nové, bezpečné místo a my doufáme, aby to bylo natrvalo. Výhodou je, že se v hradě nemuselo nic balit, protože všechny věci, ať už profesorů, studentů, nábytek nebo knihy s učebnicemi, bylinky, i duchové, se přesouvají společně s hradem, protože jsou v něm. Nebyl tudíž důvod je nějakým způsobem stěhovat zvlášť. Je možné, že bychom boj s časem kvůli tomu prohráli, kdyby se to muselo udělat. Ale zároveň je možné, pokud by se věci vystěhovaly, tak by se hrad dříve vznesl.

Ted' už zbývá přemístit pouze nás do nového útočiště. Pan ředitel obstaral samojezdící kočáry, byla jsem moc nadšená, protože jsem ještě neměla možnost tento druh dopravy vyzkoušet. Sice pojedeme několik hodin, ale to nikomu z nás nevadí. Po půl hodině jízdy plno lidí usnulo, na mě už to taky jde, takže odkládám deník a jdu.. přemýšlet, co si vezmu na sebe třetího ledna, protože nám bylo oznámeno, že se bude konat oslava na počest úspěšného přestěhování. Moc se těším.

2. ledna 2011

### *„Brigáda“*

Hrad se sice podařilo přestěhovat na jiné místo, ale po něm tam zbyla velká polorozpadlá jáma. Aby v budoucnu nedošlo k nehodě, musí se s ní něco udělat. Dalo se vědět rodičům studentů, kteří jsou zdatnějšími kouzelníky, jestli by nemohli dorazit na místo kde stával hrad a trochu to tu poupravit. Zasypat jámu a dát dopořádku okolí, protože to tu vypadá, jak kdyby se zde prohnal hurikán.

Nutno dodat, že šlo o čistě dobrovolnou akci, nikdo nečekal moc velkou účast, maximálně deset rodičů, ale nakonec se sešlo tolik lidí, že do hodiny bylo hotovo. To nikdo z profesorů, co se podíleli na této akci, nečekal. Po jámě najednou nebylo ani památky. Aby se na toto místo nezapomnělo, tak se na území bývalého působiště, kde stával hrad, dala železná soška právě s jeho zmenšenou miniaturou. Společně si tu všichni brigádníci dali přípitek a pak už se rozutekli k domovům nebo zpátky do práce. Na tento den jsem pyšná, protože i přes rozdílnost čarodějného původu všichni spojili své síly a spolupracovali spolu. Je báječné po letech sporů vědět, že je najednou všechno v pořádku a můžete se i na druhé spolehnout. Ať už je někdo čistokrevný nebo polovičnick či prostě velmi nadaný mudla, kterému se dostala ta čest vstoupit do tohoto světa kouzelníků, všichni se mají chovat jako sobě rovni, minimálně při takovýchto společných akcích,... nejlépe pořad.

3. ledna 2011

### *„Oslava“*

Tento den se zapíše do historie jako takový oficiální staronový začátek. Hrad se umístil opravdu na velmi pěkné místo, moc se mi tu líbí. Kolem je plno pozemků, které se dají všestranně využít. Všichni jsme natěšení, až tu například vyroste moderní famfrpálové hřiště. Hrad dále sousedí s jezerem, kde žijí vodní lidé a prý strašidelným lesem, kam nemáme sami chodit, protože někteří jeho obyvatelé jsou velmi nebezpeční. Myslím si, že se tady určitě nebudeme nudit.

Celý dnešek byl v tématu oslav, všichni se chystali na večer, dělaly se transparenty, holky si tvořily nádherné účesy a už pár hodin před oslavou si znovu zkoušely šaty. Kluci naopak zůstali ledově klidnými a pouze se překřikovali o tom, který z nich přizve k tanci co nejvíce slečen. V osm hodin začala ve Velké síni slavnost u příležitosti přestěhování hradu. Slavilo se i to, že nedošlo ke katastrofě, hrad se nepropadl a nikdo nepřišel k úhoně. Ředitel měl na začátku moc pěkný proslov, ustanovil první leden, nejen dnem, kdy začíná nový rok plný zážitků a dobrodružství, ale hlavně dnem, který si budeme každý rok připomínat. Nechal zhotovit vzpomínkový pomník, jenž se umístí na nádvoří školy. Po proslovu následovala hostina, k pochutnání uvařili kuchařiči pečeně, hranolky, zeleninové saláty, upekli plno cukroví a namíchali duhovou limonádu, která s barvou měnila i chuť, mezi přítomnými se stala nejoblíbenější. K tanci hrála až do půlnoci živá kapela, profesori nás opustili už po desáté a doufali, že jejich důvěru do nás vloženou nezklameme a budeme se po zbytek večera... rána, chovat slušně. Udělali dobře, sedím tu na parapetu okna, píši záznam z dnešního dne a všude už je klid. Stěhování je pro nás všechny velkým příslibem do budoucnosti, buďme rádi, že jsme u toho mohli být přítomni.



Ze čtyř událostí jsou vlastně dvě popisem stěhování, jedna, která se stala de facto již po přestěhování a pak závěrečná, která už vlastně popisuje událost(i) spojené s oslavami, kdy je již vše hotovo. Polemizují tedy částečně se splněním zadání, způlky je to v pořádku, ale zejména poslední zápis podle mě balancuje vcelku na hraně. Šlo místo toho vymyslet, co se ještě dělo během samotného cestování...

Soutěžící mohl vymyslet nějaké opravdové události, originální je naopak ta "brigáda".

Co se týká stránky, tak ta je víceméně povedená, hezké písmo, umím si to představit jako existující stránku deníku.

### ***Midar Kilahim***

Nejsem si teď jist těmi daty, zda odpovídají stěhování, ale přeci jen už se mi čísla pletou, v každém případě musím říci, že vypracování zcela vystihuje události, které se během stěhování děly. Musím s vámi souhlasit i v tom, že událost skutečně všechny spojila a po dlouhé době jsme všichni spolupracovali "jako jeden kouzelník". Krásné to časy.

### ***Silvia Honorová***

Velmi pravděpodobně napsáno, zápisy opravdu působí deníkovým způsobem.

Nesedí ovšem datum stěhování (ani měsíc ani rok), stěhování je popsáno velmi stručně a nezáživně, místo čtyřech událostí zde vidím spíše popis průběhů jednotlivých dní jako takových. Číst tento deník je tak trochu nuda.

### Zadání 3. úkolu

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. otřásl 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!

### Vypracování 3. úkolu

#### Z.L.O.

Škola čar a kouzel v Bradavicích se může zdát, jako instituce, kde se studenti vzdělávají a nic nebezpečného se zde neděje, opak je ale pravdou. Podívejme se podrobněji na událost, která se zde stala. Pod zkratkou Z.L.O. se skrývá Zábavné Literární Osvěžení, člověk by řekl, že jde o nějakou zábavnou soutěž, ale opravdu tomu tak není.

Velký podíl na realizaci a tvorbě hádanek měla Angela Grey-Slytherin, inspektorka výuky. Ředitel školy Nimrandir Elénere, jehož cílem by měl být blahobyt a bezpečí studentů, ale povedlo se mi sehnat jeho vyjádření: „Vyzkoušíme si je a doufám, že mou důvěru nezklamou,.. to bych jim radil!“ Další členka Lenúlie Čihůlková, zodpovědná vedoucí za Příčnou ulici, velmi podporující tuto akci. Významně při tvorbě hádanek a rozdávání materiálů pomáhala i Jeanne Véronique Joyeuse. A nesmím zapomenout na zmijozelského kolejního ředitele Nekra The Gravediggera, který svými znalostmi programování byl cenným členem. Zdá se mi za nutnost poznamenat, že se nedostal k žádným informacím, které by zvýhodňovaly jeho kolej.

Vše začalo 21. října 2009 v odpoledních hodinách, kdy se na nástěnce hradní brány objevil pergamen. Po bližším prozkoumání se přišlo na to, že vykazuje mírné známky černé magie.

Přináším plný text z pergamenu:

*„Všechna světla pohasla  
blíží se k nám doba zla  
až temnota k vám doletí  
vy podlehnete prokletí.“*

Na reakci čtyř veršů se nemuselo dlouho čekat, hned druhý den se objevilo varování od madam Angely Grey-Slytherin. Velkým písmem zde psala „Hrade pozor!“, můžeme se jen domnívat, co všechno touto jednoduchou větou chtěla říct.

V den proměny 23. října se na hradě ač omylem vyskytoval mudla. Největší chyba nastala, když se svojí zvědavostí dostal až do temného sklepení. Sám ten dotyčný byl velmi nepoctivý a zlý, určitě tu chtěl něco ukrást. Bohužel pro něj i pro obyvatele hradu ho ve sklepení postihlo kouzlo Z.L.A., najednou se proměnil na knihu válejší se v bahně.

Ten den poslali za trest do sklepení jednoho studenta, ten si po chvíli všiml podivného zvuku přicházejícího z potmělého rohu. Nevěděl o kletbě a instinktivně šel po stopě. „Ty jsi mi zvláštní kniha, vypadáš.... strašidelně.“ dodal a začal si knihu prohlížet. Jakmile knihu sebral, zvedl se vítr a mladíka odhodil. Celým hradem otřásla velká rána, ve sklepení se zjevilo tucet ZLOřádů. Student jimi byl obklíčen, bez šance úniku, svázali ho a rozutekli se škodit po hradě.

Svázaný student zažíval mezitím muka, kniha mu promítala v hlavě ty nejhorší věci. Mladík byl volný, až když se úplně pomátl. Po odchodu ze sklepení se po nějaké době vrátil s jinými studenty, ty postihlo to samé. Stali se služebníky oné knížky.

Studenti co zrovna při otřesu hradu byli ve Velké síni a prohlíželi Pobertův plánek, pozorovali, jak se jména profesorů mění na názvy dětských knížek. „Co se to děje..?!“ proneslo několik studentů. Dospělí z hradu se opravdu proměnili v knihy, navíc leželi v blátě. Pouze pan ředitel jako pan Poník na výletě se nad knihou vznášel. Studenti nevěděli, jestli se mají smát nebo propadnout panice, že dopadnou stejně, né-li hůř.

V síni se soutěžemi se objevila nová vývěska s názvem Z.L.O.. Zadal ji inspektorka výuky Angela Grey-Slytherin, řečená nově madam Cantervill. Podle zadání měli jednotlivé koleje sledovat profesory a jakmile u nich bude viděna kniha Z.L.A., napsat jim sovu. Profesoři, aby knihu získali, museli uhodnout svoji hádanku. Když si koleje o hádanku poslali, tak dotyčný profesor jim dal nejprve hádanku, co hádal on sám. Pokud uhádli, byla jim odeslána kniha po jejíž otevření následovala druhá hádanka. Po uhadnutí je to odkazovalo na stránku pro zadání hesla na odkletí daného profesora. Výsledky se posílali madam Grey-Slytherin. Pokud vše bylo správně, objevilo se zvíře, co profesora hlídá a studenti museli přijít ještě na jakési logické uspořádání.

Do Z.L.A. se zapojilo celkem 38 dospělých z hradu, z toho 8 muselo být nahrazeno z již aktuálních účastníků. Měli k tomu své důvody.

Mezitím co studenti z kolejí se pokoušeli přijít na klíč, více jak polovina jejich spolužáků už byla zotročena pomocí knihy Z.L.A.. Když už to vypadalo, že ovládnou celý hrad, tak došlo k velkému úspěchu Nebelvíru, stalo se tak 4. listopadu, jako prvním se jim povedlo prolomit klíč. Začalo odklínání studentů, protože se našla ona kniha a byla proměněna zpět na mudlu a tím nad nimi ztratila moc. Mudla byl potrestán a vyhnán z hradu. Jedenáct ZLOřádů poslali do skřítčí rezervace.

Aki san Marino, odhodlaná nebelvírská studentka, která prováděla celé dny a noci pokusy na knihách, uspěla! Mám pro Vás úryvek z exkluzivního rozhovoru mezi Betelgeusem Orionisem a primuskou Aki san Marino.

B.O.: „Slečno Aki, svěřte se našim čtenářům, jaký to je pocit být prvním člověkem na hradě, který přemohl Z.L.O.?”

A.s.M.: „Neskutečně krásný a zároveň povznášející! Hlavně proto, že Z.L.O. bude už brzy úplně pryč. Po zbytek rozhovoru slečna Aki dodala, že šlo o výbornou kolektivní práci celého nebelvírského týmu, ať už se to týkalo hlídání knih či řešení hádanek. Klíč se povedlo prolomit na 41. pokus.

Druhou kolejí, které se povedlo prolomit klíč byla modrá Havraspárská, událo se to dne 10. listopadu, mnohem více profesorů se měnilo do lidské podoby. Po ní už následoval na třetím místě Zmijozel a čtvrtý Mrzimor. Celkovým vítězem se stal Nebelvír s celkovým ziskem čtrnácti knih.

Bohužel odkletí profesoři se nemohli po vypití správných lektvarů zbavit tiků a stále slyšeli na své exjméno. Angela Grey-Slytherin vydala prohlášení, že v lékárně v Příčné ulici se nacházel skřet ZLOřád, který lektvary ředil vodou a ty samozřejmě nepůsobily v plné síle. ZLOřáda dopadli a madam Angela ho přinutila ke spolupráci v nápravě škod po zřezaných lektvarech.

Když se studenti 16. listopadu shromáždili ve Velké síni, ještě netušili, čeho budou svědkem. Madam Grey-Slytherin se vracela z PU se zeleným lektvarem. Po jeho vypití se pod madam propadla zem. Na Pobertově plánu se okamžitě objevila jako Angela Grey-Slytherin z Jámy Lvové. Po pátrání se zjistilo, že ZLOřád pomíchal lektvary. Místo Půlnočního lektvaru vypila Zelený fujtajbl určený pro pana Papulku. Začaly záchranné akce, do kterých se nejvíce hrdinsky zapojila slečna Cerridwen, pan Orionis byl proti, dokonce slečně vyhrožoval školním trestem. Madam Angela mezitím v Jámě začala úpět a dožadovat se záchrany. Cerri proto pronikla přes kruh židlí, které tam nechal vyskládat pan Filius a hodila do jámy žebřík. Přesto, že byl dlouhý padesát metrů, tak nedokázal dosáhnout na dno. „Tak jí tam hodíme ten správný lektvar..!“ vykřikla jedna ze studentek. „Dobře, to je plán, připevníme na něj ještě svítilku žabku, aby ho madam našla.“ dodal jiný student. Po vypití se v Jámě ozvalo zadunění a náhle bylo úplné ticho. Po chvíli umlknutí se madam Angela znovu ozvala. Slečna Cerri záchranu madam nebojácně vzala na

sebe a začala se spouštět do Jámy Lvové, po chvíli zahlédla ležet madam Angelu patrně v bezvědomí. Rychle ji vytáhli a převezli na ošetřovnu. Tělo z ní přes noc zmizelo, po pár hodinách se z Jámy Lvové pro překvapení ostatních ozvalo sténání. Madam Angela je pořád v Jámě! Ta už smířená se svým novým útočištěm, se zde měla čas vzdělávat a vyřizovat školní korespondenci, když ji před Vánocemi studenti potkali na hodině Japonštiny osobně, nemohli ji poznat.

Den 20. listopad je vyhlášen jako dnem, kdy bylo Z.L.O. definitivně poraženo, skřet ZLOřád byl umístěn do sklepení, kde se o jeho výchovu budou starat studenti. Pro přítomné to musel být nezapomenutelný zážitek.

*Rozsah vypracování: 17.7 palce, 7 496 znaků*

### **Hodnocení 3. úkolu**

#### ***Aki san Marino***

Reportáž je plná reálných informací, to oceňuji, ale redaktor se při sepisování až příliš nadchl a popustil až příliš uzdu fantazii např. v situaci s mudlou, jedenácti Zlořády apod. I s realitou se dá bez extra výmyslů zacházet s fantazií.

V textu je několik podivných vět, které bourají plynulost a logiku textu. Také si nepamatuji, že bych vedla rozhovor s Betelgeusem Orionisem. Trocha více práce s dohledáním pohlaví kolegyně by jistě práci slušela více. Jsme chvilkami na hraně bulváru, tomu já příliš neholduji...

#### ***Cerridwen Lowra Antares***

Vypracování působí spíše jako popis situace z dnešního pohledu. Vidím snahu o prvky reportáže (rozhovor, přímá řeč, atd.), za to chválím. Betelgeuse Orionis je žena! :D Ale na základě toho nehodnotím. Nejsem si jistá ohledně toho mudly, našla jsem to v CD (ač si to nevybavuji), ale přijde mi, že tomu bylo věnováno příliš prostoru na úkor důležitějších aspektů. Stejně tak na konci, co se toho vytahávání týká.

#### ***Midar Kilahim***

Vypracování obsahuje všechny potřebné informace. Oceňuji také uvedení rozhovoru, který celý text oživuje a ukazuje nám i pohled zúčastněných obyvatel Hradu. Celkově se mi úkol líbí.

#### ***Silvia Honorová***

Vyprávění (ano, nejedná se o reportáž) je oživeno častou přímou řečí, což je osvěžující a čtivé. Jsou zde ale velmi divné větné konstrukce, např:

"Na reakci čtyř veršů se nemuselo dlouho čekat..." - jak ty verše reagovaly?

"Den 20. listopad byl vyhlášen jako dnem ..." - nabízí se otázka, co je to "jako den"?

Celkově je styl velmi nevyzrálý a místy matoucí.

## Zadání 4. úkolu

Dneska ti to trvalo nějak déle než obvykle! Naštěstí už jsi za polovinou, tak nepolevuj a pojd' 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 stříhy, 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.

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.

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...

Název: Edice Hogwarts – Přirozená síla

Popisek: Mrzimorské šaty dokonale vystihují mrzimorskou 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.



#### Vypracování 4. úkolu

**Název:** Edice Hogwarts – Žlutá pýcha

**Popisek:** Mrzimorský oblek je na první pohled plný pýchy k této koleji. Nechybí ani vyšívaný jezevec na čestném místě saka. Motýlek, kterým se pyšní pouze zástupce této koleje je vyrobený z jemného hedvábní dovezeného z Asie. Žlutá barva oblečení je letošním hitem.

**Obrázek:**



**Název:** Edice Hogwarts – Rudá touha

**Popisek:** Pro nebelvírské chlapce je oblek velkou výzvou, přemíra červené dokazuje oblibu k této koleji. Hrdý lev umístěný na hrudi v místě srdce je velmi dojemnou záležitostí. Zlaté knoflíčky jsou již skromným doplňkem celého modelu. Kdekomu může přijít velmi extravagantní, buďte proto viditelnou ozdobou jakéhokoli plesu.

**Obrázek:**



**Název:** Edice Hogwarts – Modrý skvost

**Popisek:** První věcí, kterou oblek upoutá je velký symbol této koleje, vyšívaný na hrudi a rukávu. Hned po něm si všimnete bronzových pírek místo knoflíků, jde o unikátní výrobek zhotovený pouze pro tuto kolekcii. Košile má místo knoflíků všité modré safíry. Celý model je plný skvostů.

Obrázek:



**Název:** Edice Hogwarts – Zelená elegance

**Popisek:** Pro chlapce, ale i vystudované pány pocházející ze zmijozelské koleje, je tento oblek to pravé. Had je vyšitý na rukáv jemnou technikou, jeho oči a knoflíčky u vestičky a saka jsou tvořeny smaragdy. Stříbrná barva obleku jemně dotváří již řečenou eleganci celého modelu.

Obrázek:



*Rozsah vypracování: 3,2 palce, 1 353 znaků*

#### Hodnocení 4. úkolu

*Aki san Marino*

Tak tohle bude nezmatenější hodnocení...

Na první pohled - já, pyžamová párty! Druhý pohled - já, mudlovské obleky!

Moje představa kouzelnických hábitů je trochu jiná. Navíc si jsou dost podobné, liší se vlastně "jen" detaily u krku a na klopách. Oceňuji, že k modelům patří i boty, ač jsou občas (nebelvírský model) vzhledem k velikosti těla velice malé – muži mívají velké nohy! Dala bych si pozor na proporce.

Barevné sladění se mi líbí, obecně jsou všechny modely dost propracované. Oceňuji také sytost barev, práce prostě nevypadá nijak odfláknutě. Havraspárský model mě baví nejvíce.

Na druhou stranu třeba kresba všech kontur fixou není vždy úplná hitparáda, zejména zmijozelský had tím dost utrpěl.

Popisky nenadchnou neurazí, vadí mi absence několika čárek.

### ***Cerridwen Lowra Antares***

Komplety působí celistvě, to musím vyzdvihnout. Na druhou stranu jsou kromě barev a zvířete víceméně totožné. Vzhledem k tomu, že dámská edice je různorodá, tak to tak úplně nefunguje. Nápad nad rámec je pak jen u havraspárského obleku. Kvalita je průměrná, více detailů by neuškodilo.

Názvy jsou v pořádku, u popisů by bylo lepší více zmínit vlastnosti kolejí a méně materiál, ale není to úplně mimo.

### ***Midar Kilahim***

Velice zajímavé koncepty, jen mi chybí trochu více odlišností mezi jednotlivými modely. Takto na první pohled to vypadá všechno velmi podobně, což samotné koleje příliš nejsou. Stejně tak mi chybí v popisu využití více charakteristiky, než popisu jednotlivých modelů.

### ***Silvia Honorová***

Velmi hezká barevnost modelů, dotažená do posledního knoflíčku či spony na opasku. Modely jsou rozšířeny o spoustu doplňků, nejedná se pouze o nudná saka. Na druhou stranu je škoda, že byly vytvořeny pouze obleky, umím si představit nápaditější modely, například pláštiky, jiné druhy sak, stuhy přes prsa apod. Názvy obleků jsou poněkud fádni.

## Zadání 5. úkolu

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 Negrův 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.

## Vypracování 5. úkolu

Byl den jako každý jiný, studenti se ráno chystali na hodiny, když tu najednou se z nádvoří ozval dívčí křik. Všichni, co byli tu dobu nablízku, se seběhli. Na zemi viděli ležet menší sovičku, která jen těžce třepotala křídélkem. Ze zobáčku ji trochu tekla bezbarvý sliz. „Ustupte od té sovy!“ ozval se mohutný hlas. Nekro The Gravedigger vkročil na nádvoří. Chvilí mlčel, ale pak pronesl smutným hlasem, že bohužel nejde o první oběť. Před hodinou už totiž našel jinou sovu, úplně ztuhlou, se stejnými příznaky u Hagridovi boudy. Po profesorské poradě, na které mluvil hlavně pan Nekro, se rozhodlo, že hrad upadne do karantény, aby se zabránilo hrozící epidemii. Úkol byl jediný, zjistit blíže, co je tato nemoc zač a jak se léčí, pokud jde vyléčit.

Po pár dnech urputného hledání přišel pan profesor Nekro s tvrzením, že jde o jakousi „Slimáčí chřipku“. Následně se rozpoutala hlasitá diskuze o tom, jak je možné, aby se sova nakazila nějakou chorobou od slimáka. Nekro je vyvedl z omylu, že se to takto jmenuje proto, co sovičkám vytékalo ze zobáčku. Bohužel sdělil i to, čeho se všichni obávali, i zbytek soviček ze školní sovince ztuhlo. Naštěstí nikdo mimo karanténu na obdobný případ nenarazil.

Pan Nekro se následně snažil přetlumočit informace, o kterých se dočetl. K uzdravení soviček je potřeba zhotovit celkem složitý lektvar. V samotném rituálu pak vytvořit kruh a do něj zapálit tolik svíček, kolik je sov. Rituál se musí provést na místě, kde nemocní mají svůj domov - v sovinci a to přesně půlnočním úderem zvonu. Pokud bude úspěšný nebo ne, to se dozvíme, až se první ranní paprsek slunce dotkne střechy sovince. V knize se píše, že zhotovit lektvar a provést rituál může jen tatáž osoba. Vzal to tedy pan Nekro na sebe, tři dny mu trval lektvar složený s několika dílčími. Musel párkrát začínat odznova, ale jeho píle a odhodlání vyhrály. Lektvar byl na světě a mohlo se vyčkat na následující noc. Všechny sovy byly doneseny do sovince, nakreslil se kruh a v něm se zapálilo dvacet svíček. Po prvním úderu půlnoci začal pan Nekro předříkávat text k rituálu nezbytný.

*Povstaňte mocné síly,  
sovy aby opět žily.  
Nemoc odejítí musí,  
otrávený sliz je dusí.  
Propust duši nevinnou,  
jinak všechny zahynou.  
Navěky odejdi chřipko slimáčí,  
ať pro oběti tvé studenti nepláčí.  
Propust je ze svých spárů,  
život je jeden z velkých darů.  
Dovolte sovám zase létat,  
pošta bude jenom vzkvétat.  
Srdce znovu rozbušte,  
dobru se tak naučte.  
Po složitě namíchaném lektvaru,  
nečerpám ho jen tak z rozmaru.  
Sovy k životu probudím,  
hroznou chřipku zapudím.  
Než slunko ráno vyjde,*

*smutek svůj skryjte.  
Roztáhnou znovu křídla svá,  
svůj úděl a um každá zná.  
Navždy se zbaví zlého prokletí,  
pro smrt až ve stáří svém doletí.  
Povstaňte mocné síly,  
sovy aby opět žily.*

„No uvidíme ráno.“ řekl po skončení rituálu a šel si po třech dnech zdřímnout. Brzy ráno se profesori se studenty začali shromažďovat před sovincem a čekali na východ slunce. Kolem půl sedmé se tak stalo, všichni ztichli a pozorovali sovinec. Nikdo nevěděl co se bude dít. Po dvou minutách se ozvalo soví houkání a po chvilce sovičky začaly vylétat ze sovince. Dobré konce přeci jen existují!

*Rozsah vypracování: 7.4 palce, 3 152 znaků*

## **Hodnocení 5. úkolu**

### ***Aki san Marino***

V první řadě chválím báseň, nic mne v ní příliš nerušilo, dávala smysl a byla k věci, dobrá práce. Text samotný není špatný, vadí mi občasné hrubky (u Hagridovi boudy), je tam pár neobratných vyjádření (zbytek soviček ze školní sovince ztuhlo), jinak ale byl čtivý, ačkoliv velkou kreativitou neohromil, báseň byla ta lepší část.

### ***Cerridwen Lowra Antares***

Popis rituálu je velice stručný a kromě lektvaru a zaklínadla obsahuje jen málo, ale je tam. Samotné zaklínadlo je místy dobré, místy by si zasloužilo ještě doladit, ale jako celek ok, dá se to i číst nahlas. Pozor na zbytečné chyby a překlepy, dojem z práce to kazí.

### ***Midar Kilahim***

Musím souhlasit, že dobré konce skutečně existují. A nejen konce, ale i průběhy. Velice hezké zpracování, příjemná báseň, u které musím říci, že v jednoduchosti je krása.

### ***Silvia Honorová***

Událost je popsána velmi hezky, i když na můj vkus poněkud stručně. Na druhou stranu se jedná o obvyklou formu pro kronikový či denníkový zápis.

Zaříkávadlo je uvěřitelné, dobře se rýmuje, používá příjemné slovní obraty. Za mě velmi hezké vypracování.

## Zadání 6. úkolu

„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."

## Vypracování 6. úkolu

### Famfrpál

#### **Herní materiál:**

- herní plán
- 50 kartiček chytače
- 20 kartiček brankáře
- 20 kartiček odražeče
- 30 kartiček střelce
- repliky velmi starých figurek - 2 sety
- dvě kostky

Hra „Famfrpál“ má posty: brankář, odražeč, střelec, chytač. Probíhá na kola, kdy se za celé jednou vystřídají všechny posty obou týmů. Hra je určena pro dva až osm hráčů.

#### **Postupné tahy na postech:**

##### **Brankář:**

Stoupne si na jakékoli políčko „B“ a dvakrát hodí kostkou, po směru hodinových ručiček následně postoupí o součet hozených čísel.

*Pokud se hráči povede, že si stoupne opět na kterékoliv políčko „B“, hodí si třikrát kostkou (pokud padne šestka, už nehází), při šestce si vezme kartičku. Za tři camrálové bude mít tu moc vymazat jednu svou bránu pro střelce soupeře. Po zablokování všech tří, nemůže střelec druhého týmu již sbírat body.*

##### **Odražeč:**

*Začíná na políčku „O“, hodí dvakrát kostkou a postoupí o součet hodnot. Pokud se zastaví na políčku „O“ během své cesty, vezme si kartičku ze svého balíčku. Jestliže shromáždí tři stejné s obrázkem potlouku, může zneškodnit libovolné políčko střelce protivníka. To znamená, pokud se na něj stoupne, nic se neděje, je z něj obyčejné políčko bez funkce.*

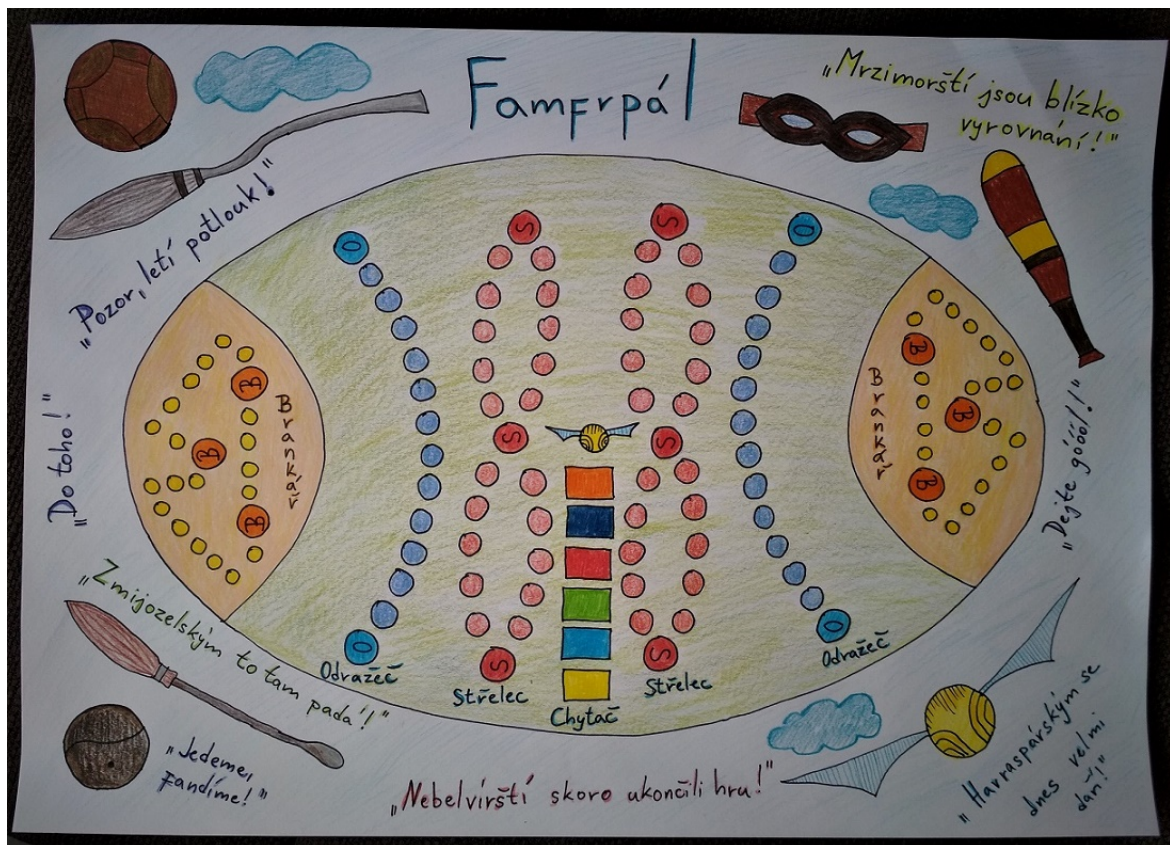
##### **Střelec:**

*Stoupne si na libovolné políčko „S“ a dvakrát hodí kostkou. Když stoupne na políčko „S“, vezme si kartičku z balíčku, kde je napsané jedno číslo. Pokud to číslo hodí na kostce, má na to tři pokusy, dává gól a jeho tým získává deset bodů.*

##### **Chytač:**

*V každém kole si dvakrát hodí kostkou, pokud padne šestka (padne-li při prvním hodě, už podruhé nehází) vezme si z balíčku „CH“ kartičku. Když sesbírá takové barvy, jaké jsou znázorněny na hrací desce, vyloží je v následujícím pořadí a svojí zlatonku dá na tomu určené místo - ukončuje tím hru. Celou hru vyhrává tým s více body.*

Galerie k vypracování



Rozsah vypracování: 4.2 palce, 1 786 znaků

## Hodnocení 6. úkolu

### *Aki san Marino*

Grafika této hry je jednoduchá, ale milá už na první pohled. Láká kouzelníka, aby si vyhrnul rukávy a pustil se do boje. Pravidla jsou optimálně popsána, snad jen při prvním čtení si člověk ještě není úplně jistý, jak se to vlastně při všech označeních a kartičkách hraje. Hezká práce!

### *Cerridwen Lowra Antares*

Ihned mě praštil do očí ten název. To není moc promyšlené, že?

Jinak pravidla zahrnují vše důležité, snad tedy kromě toho, jestli se počítají body za Zlatonku nebo ne. Také není zmíněno, pro kolik hráčů hra je. Sbíráni bodů mi pak připadá poměrně náročné, když po čase už vlastně ani jiná možnost než Zlatonka není... Ale to by se asi vidělo až v praxi při hraní, klidně bych si to zahrát zkusila! Plán je pěkně nakreslený a figurky jsou poměrně zdařilé. Ač tedy repliky, z nějaké konkrétní hry nebo tím myslíte prostě jen z famfrpálu?

### *Midar Kilahim*

Hodně se mi líbí vizuální zpracování - zajímavá hrací deska, hodně povedené figurky, netradičně i karty, kde by člověk čekal spíše úkoly nebo pokyny, ale "sběratelské" zpracování je skutečně originální. Také se mi líbí, že hru může hrát více hráčů, není to tedy omezeno pouze na dva.

### *Silvia Honorová*

Moc hezký plán, líbí se mi hlášky kolem hracího pole. Jen chybí popis toho, co jsou to velmi staré figurky, pro nekouzelníky by to bylo velmi matoucí a těžko by pochopil, kde se tam teda vzala ta zlatonka apod.

## Zadání 7. úkolu

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 napravit poškození všech časoprostorových kotev.

Při práci měj na mysli, že 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.

## Vypracování 7. úkolu

Školní rok začal klidně a nic nenasvědčovalo tomu, že by se měl najít sebemenší důvod ke konání dalšího ročníku Sedmiboje a přímého ohrožování studentů, kteří by do něj byli vybráni. Napětí bylo ukončeno, když se nedaleko hradu objevila jakási trhlina. Zářila a oko ji dokázalo spatřit už od školy, protože vyzařovala velmi ostrým světlem. Přilákala několik studentů, kteří ji chtěli prozkoumat, ale skončili na ošetřovně, jelikož jim způsobila omrzliny.

Kolem deváté hodiny večerní z této anomálie vypadl svitek pergamenu, na kterém byly napsány instrukce:

*Chceš-li vlákna času splésti,  
musíš do trhliny vlézt.  
Sedmero tam vzniklo chyb,  
co je třeba opravit.  
V danou času hodinu,  
vyber dvanáct hrdinů.  
K místu, kde se prostor tříští,  
směřuj svoje kroky příští,  
a v okolním terénu,  
vystav pro ně arénu.  
V času-proudu nepokoje,  
zkrotí síla Sedmiboje!*

A tak pan ředitel nechal vybudovat arénu, která musela být dostatečně pevná, aby nikdo mimo ní nepřišel k újmě. Použil hned několik pradávných kouzel, které našel v knize, jíž si předávají mezi sebou

pouze ředitelé, proto je ví pouze on sám. Ve svitku byla i informace, že došlo k poruše informací z dob minulých a proto jde o časoprostorovou trhlinu. Účastníci se musí seznámit s dotyčnou, rozbitou událostí z minulosti a snažit se vše vrátit do pořádku. Aby se trhlinu dokázala "zahojit" a zmizet. Je to vlastně prasklina vzniklá tlakem minulosti.

Mezitím koleje dávali nominace pěti bojovníků, o kterých si myslí, že zvládnou těžké úkoly arény a hlavně přežijí! Musí se přeci zabránit tomu, aby minulost vládla přítomnosti. Vybraní studenti nebudou soupeřit mezi sebou, ale semknutí, vedeni za společným cílem - vyhrát nad arénou.

Ze všech čtyř kolejí nakonec pohár vylosoval od každé barvy tři odvážné bojovníky. Sedmkrát se každý z nich musí vydat do arény. Pokud by se odtamtud někdo nevrátil, ostatní nesmí zoufat nebo se zaleknout, ale přes veškerou bolest pokračovat dále.

Aby trhlinou mohli Sedmibojaři projít a nespálil je mráz nebo je to nezabilo už při průchodu. Musel pan ředitel vytvořit "kotvy", které je ochrání, aby mohli úspěšně projít dovnitř a v pořádku se po splnění úkolu vrátit. Musel použít kouzla, která mají svoje kořeny v Severním Irsku, série kouzel Instrapentarium, každé má svůj řád a specifické pohybu hůlkou, které se museli provést přesně o půlnoci. Trhlinu se po jejich úspěšném seslání zbarvila do mnohem světlejší modré a účastníci mohli projít.

Jakmile by se účastníkům podařilo napravit všech sedm chyb, které vznikly, trhlinu už by nebyla nebezpečnou a časem by úplně celá zase zmizela. V průběhu Sedmiboje se mohou dít na hradě divné věci. Jak tedy skončí toto nebezpečné klání?

#### Galerie k vypracování

