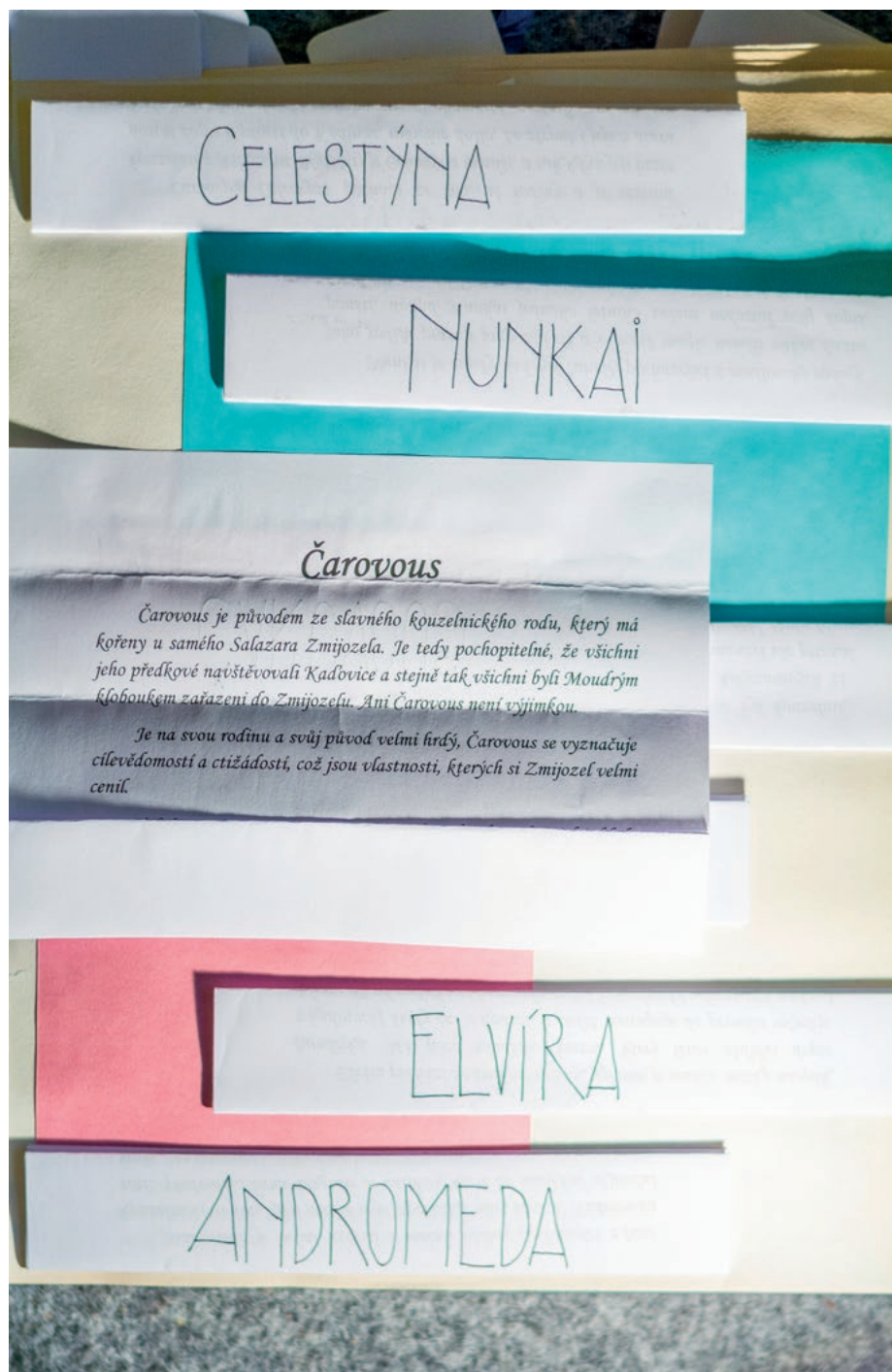


Škola čar a kouzel (v Kad'ovicích)

Kadov 2016

Nemyslete si, že nás učil jen tak někdo. Všichni učitelé byly kouzelníci ze slavných rodů s bohatou historií.



Kačovický Hrad



... stojící
nad

Stříbrným
jezerem

... krásně vyzdoben



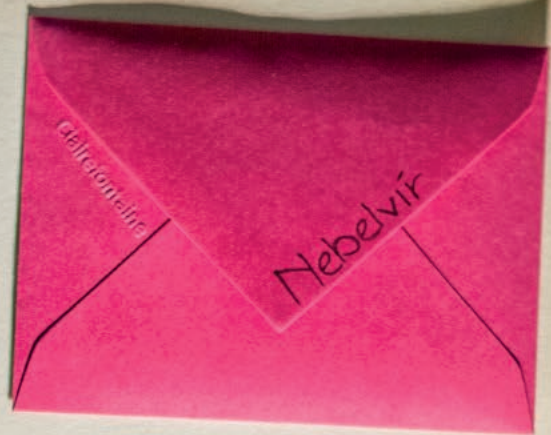


... s nádhernými
komnatami

... nedaleko
Gorince



← Počítadlo
kolejních
bodů



První lekce kouzlení

Poté, co si všichni v Příčné ulici pořídili své kouzelnické hůlky, naš Malchor Alopus seznámil se základy kouzlení.



kouzla

Obor magie	Stupeň	Formule	Jméno	Efekt
energie	I	Alohomora	Zaklep	Toto kouzlo odemkne či zamkne neočarovaný zámek. (Zámky v Kadřovicích jsou očarované!)
	II	Hex	Sraž	Cíl je velkou silou sražen na zem a vstává až po pěti sekundách.
	III	Expelliarmus	Odzbrojení	Cíl musí zahodit, co drží v rukou (aby na předmět z místa nedosáhl).
	IV	Protego	Přerušení	Sesílatel přeruší sobě nebo cíli jedno trvajících kouzlo dle svého výběru / Sesílatel zabrání v seslání kouzla vyslovením tohoto zaklínadla (musí začít přerušovat před dokončením vyslovení kouzla, které má být přerušeno)
gravitace	I	Wingardium Leviosa	Pírko	Očarované břemeno bude mnohem lehčí.
	II	Silencio	Ticho	Cíl má slepenou pusu a nesmí ji po dobu trvání otevřít. Pokud má ale u sebe svou vlastní hůlku, smí se po přiložení na ústa osvobodit (smí ho osvobodit i někdo jiný pomocí své hůlky).
	III	Immobilius	Znehybnění	Cíl se nesmí pohnout z místa. Sesílatel musí po celou dobu na cíl ukazovat hůlku.
	IV	Orbis	Síla země	Cíl musí lehnout na zem tak, aby se všechny jeho končetiny, tělo i hlava dotýkaly země a poté musí cíl vyskočit ze stoje do vzduchu. Celkem desetkrát!! :-)
iluze	I	Depiduro	Úrkyt	Pokud sesílatele v moment seslání nikdo nevidí, sedne si na bobek a stává se „kamenem“. Jakmile se pohne z místa nebo promluví, iluze zmizí a sesílatel je opět normálně vidět
	II	Nox	Stín	Sesílatel dá ruce s hůlkou nad hlavu a od této chvíle není v šeru ani ve tmě vidět. Smí dokonce šeptat aniž by byl odhalen. Nesmí ale přijít na světlo jinak se kouzlo zruší. Světlo z ohně kouzlo nezruší.
	III	Confundicio	Děs	Cíl uvidí před sebou strašlivé zjevení a začne před ním ze strachu co nejdříve prchat
	IV	Obscuro	Oslpení	Cíl musí okamžitě zavřít oči

Soupis kouzel, které se naši žáci mohli naučit

Ráno se vstávalo v 7:30. Pak byla rozsvíčka a nakonec ranní hygiena. Následovala snídaně (chleba s paštikou) a pak byl program po chatkách. Velcí, malá a střední kluci bojovali s nemrtvými, velké holky šly za čarodějnicí a střední se vydali k doupěti baziliška. K obědu byl seudný těstovinový salát. Po poledním klidu jsme po týmech zachraňovali domácí skřítky. Odpoledne se však stala další mimořádná věc. Malchor, který se v posledních dnech choval divně, například se probudil na střeše nebo se pokoušel vyvolat černou magii, se rozčílil a utekl z tábořiště. Jinak se odpoledne nic zajímavého nestalo. Kuchyně nám k večeři připravila koptovku s knedlíkem a masem a vajíčkem. Jako vždy bylo také zpívání u ohně, u kterého nám také bezejmenný povídal o živé vodě. Pak šli pomalu po sobě všichni spát. Ale v noci byl první hlídka přepad. Vedl ho Malchor. Naštěstí jsme je porazili většinu jich zajali a ti co utekli, za těmi jsme šli do jejich tábořiště. Tam jsme je také přemohli a zajali, ale Malchor nám bohužel utekl. A tak jsme se vrátili do tábořiště a znovu se uložili ke spánku.

Havraspár



KOUZELNÉ

TRETKY

(U FUKSUSE)

ZA KOUZELNÉ CENY. FUKSUS JE NAPŮL BLÁZEN
A NAPŮL ŠILENÝ. NEDÁVÁ NA DLUH (ANI PRO ŽENY)
A NIKDY NIC NEŘÍKÁ NADARMO, ALE KDO BY CHTĚL
VŮBEC PRODAVAT/KUPOVAT NA DLUH, KDYŽ U
FUKSUSE JE FŠE TĚMĚŘ ZADARMO





Byla to skutečně
krvavá bitva!



Vzpomínkový leksvar

K dokončení rituálu na
zničení Omyxova amuletu
jsme museli zjistit, kdo jej
Malchorovi vlastně daroval



a kde se amulet nachází.
Malchor byl touto dobou
absolutně nepřítomný,
amulet na něj působil,
i když jej zrovna nenosil,
ačkoliv se ho rozhodl
schovat. Před námi.

Z Malchorových vzpomínek
jsme se dozvěděli, kde amulet
hledat. Každá koleť vybrala toho
nejlepšího, aby se amulet pokusil
najít. A podařilo se!



↗
Po nalezení Omyxova amuletu.
naši 4 hrdinové! ♥

... a barevného marmeládového
másla!

V barvách všech čtyř kolejí ♥



LSAPR

Hebin

Klady

svým podpisem

na tomto listě stvrzuji,
že udělám vše proto, abych
co nejsvědomitěji šel zásady
umění starodávných run.

Hebin

Uždy budu čestný, ohleduplný,
pilný, pravdomluvný a statečný.

Klady

Jak slibuji!

Pěť Klady

Heřmanka

Malina

Klady

KLAVIRUS

Heřmanka

Celestýna

Anežka

Iva

Enrika

Dobrotý

Klady

Heřmanka

Heřmanka

Darvin

Bystrý

ZKABAN

1 19

		PO	UT	ST	ČT	PA	SO	NE	PŮ	ÚT	ST	ČT	PA
VELKÝ HOLKY	přední	♥	☀	☀	♥	♥	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀
	velký	♥	♥	☀	☀	♥	♥	☀	♥	☀	☀	☀	☀
	zadní	♥	♥	☀	☀	☀	☀	♥	☀	☀	☀	☀	☀
STŘEDNÍ HOLKY	přední	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
	velký	☀	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	☀	♥	☀	☀
	zadní	☀	☀	♥	☀	☀	☀	♥	♥	☀	♥	☀	☀
MALÝ HOLKY	přední	☀	☀	♥	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
	velký	☀	♥	☀	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
	zadní	♥	☀	☀	♥	☀	☀	♥	☀	☀	♥	☀	☀
MALÝ KLUCI	přední	♥	♥	☀	☀	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
	velký	☀	☀	☀	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
	zadní	☀	♥	☀	♥	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
STŘEDNÍ KLUCI	přední	☀	☀	♥	♥	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
	velký	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
	zadní	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
KUBA ŠTĚPÁN		♥	☀	♥	♥	♥	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀

☀ = 10
- hra'sa
nesmí's na

♥ = 9-8
- získalipic
si ♥
mšec
mcloučch

☀ = 7-6
- přišel
jíst
a měla 10
bude ♥

☀ = 5-4
- hra'sa
šac k by
uklidit
lepe

☀ = 3-2
- ma's
jíst
lešh'

☀ = 2-0
= hčiča