

DZIECIAKI W HOGWARCIE



Moduł do gry

DZIECIAKI NA MIOTŁACH



RZUCAJ NIE GADAJ
PODCAST RPG



Sesja
Zero

Spis treści

<u>Tworzenie świata i postaci</u>	<u>3</u>
<u>Ulica Pokątna</u>	<u>6</u>
<u>Różdżki</u>	<u>17</u>
<u>Peron 9 i 3/4</u>	<u>21</u>
<u>Hogwart</u>	<u>22</u>
<u>Lista czarów</u>	<u>29</u>
<u>Pomysły na przygody</u>	<u>42</u>
<u>Niezwyczajne miejsca</u>	<u>45</u>

Moduł ten został opracowany przez Rzucaj Nie Gadaj, a złożony w całość przez Sesja Zero.

Dedykowany jest grze "Dzieciaki na Miotłach" wydanej w Polsce przez Alis Games oraz fanom Harrego Pottera.

Materiały pochodzą z następujących stron:

https://harrypotter.fandom.com/pl/wiki/Zakl%C4%99cia_z_cyklu_Harry_Potter

<https://www.hypable.com/harry-potter/list-of-spells/>

https://harrypotter.fandom.com/pl/wiki/Ulica_Pok%C4%85tna

https://harrypotter.fandom.com/pl/wiki/Lista_przedmiot%C3%B3w_zakazanych_w_Hogwarcie

Mamy nadzieję, że ten moduł pobudzi Twoją wyobraźnię i przyczyni się do wielu udanych sesji.

Życzymy miłej zabawy,

Marek i Sebastian.



Tworzenie świata i postaci

Do Hogwartu dostają się czarodziej o najróżniejszych zdolnościach oraz cechach. Nie przejmuj się jeżeli jesteś w czymś słabszy. To jest szkoła w której nauczysz się wielu rzeczy. Pierwszą ważną rzeczą jaka będzie Tobie przydzielona to dom w jakim zamieszkasz. Każdy reprezentuje pewne cechy, nie ma gorszych czy lepszych. Każdy nie niezwykły i wyciąga z swoich uczniów to co najlepsze. Przydziela do domu potężny magiczny artefakt zwany Tiarą przydziału.

Przynależność do domów

PRZYNALEŻNOŚĆ DO KONKRETNEGO DOM
W HOGWARCIE DAJE CI **PEWNE CECHY NA +1.**

Gryffindor - ochrona przyjaciół, lekkomyślne zachowanie

+1 *Walka i Hart*

Slytherin - działanie na swoją korzyść, bycie przekonywującym

+1 *Urok i Lotność*

Hufflepuff - cięższa praca, działanie na korzyść innych

+1 *Mięśnie i Hart*

Ravenclaw - mądrzejsza praca, wymyślenie czegoś użytecznego

+1 *Rozum i Urok*

Postacie bądź przedmioty napędzające rozgrywkę



To może być
przepowiednia,
magia, mit którą grupa
postaci może wykorzystać.

Na przykład nadopiekuńczy skrzat domowy pomagający jak przeszkadzający czasem w najmniej odpowiednim momencie. (jak w przypadku Zgredka czy Stworka).

Może chcecie by był to magiczny przedmiot taki jak w książkach czy filmie jak Tiara Przydziału, dzięki której możecie przywołać Miecz Gryffindoru. Oczywiście pamiętajcie by nie były to zbyt potężne rzeczy na sam początek.

Warto jednak pomyśleć nad czymś nowym, może jakiś przedmiot przekazywany z pokolenia na pokolenia. Obarczony klątwą bądź sekretem który trzeba odkryć. Może być to przykładowo medalion rodzinny, otrzymuje go każde dziecko idące do Hogwartu. Nie możesz go otworzyć w żaden znany Tobie zwykły, siłowy bądź magiczny sposób.

W dniu otrzymania listu jeden z rodziców zmienia się w nieznanego Tobie mężczyznę bądź kobietę.

Śledztwo ministerstwa magii niestety nie przynosi skutków. Wiadomo iż ta osoba pojechała była eliksirem wielosokowym oraz od lat była pod wpływem zaklęcia Imperius. Kto zamienił tą osobę w Twojego rodzica, gdzie jest Twój rodzic, jak długo to trwało i dlaczego nikt tego nie zauważył.

Stworzona przez Ciebie zahaczka nie powinna być też używana częściej niż raz na sesję, spowoduje to osłabienie jej wydźwięku. Trzeba pamiętać, że ten wątek może być nie powiązany z główną historią kampanii dzięki czemu będziecie mogli przeskakiwać między poszczególnymi historiami. Dzięki temu unikniesz przestojów na sesji a każdy z graczy będzie czuł iż wnosi coś swojego i niezwykłego do Waszej przygody.



Ulica Pokątna

*Sklepy i ważne miejsca ulicy Pokątnej.
Jako pierwszoroczniak prawdopodobnie ją odwiedzisz.*

Lista Sklepów oraz ciekawych miejsc

CO MUSISZ KUPIĆ?

Szatę czarodzieja, różdżkę, torbę, kuferek z podręcznikami szkolnymi, pióro i kałamarz, zwój pergaminu, kociołek, miotłę i chowańca (szczur, kot, sowa lub ropucha).



Artykuły piśmiennicze Scribbulusa

Od papirusów po notatniki po przybory piśmienne w dobrych cenach.

Apteka Sluga i Jiggera

Sklep, który sprzedaje składniki do mikstur i eliksirów.



Biuro Proroka Codziennego

Z okien buchają magiczne światła a masa osób wchodzi i wychodzi. Przed gmachem stoi krzykacz sprzedający gazety.

Biuro Prasowe Ministerstwa

manufaktura produkująca broszury oraz plakaty. To jest miejsce przed którym zawsze dowiecie się o najważniejszych rzeczach dziejących się w ministerstwie magii.

Browary i Gulasze - Hotel i restauracja

Hotel i restauracja w którym zatrzymywali się czarodzieje na dłuższe pobyty.

Butelkowane Piwo Bulchera

Piwiarnia w której zawsze jest tłoczno. Znajduje się w piwnicy i ma trzy poziomy.



Bank Gringotta – Bank i kantor

Jeden z pierwszych budynków na ulicy Pokątnej wokół którego wyrastały pozostałe sklepy, jest to bank czarodziejów prowadzony przez goblina imieniem Gringott i prowadzony przez jego pobratymców. Instytucja pozwalała na zakładanie swoich własnych skrytek w podziemiach, które stanowiły rodzinne skarbcze posiadaczy. Bank był bardzo mocno chronionym miejscem – w podziemiach, najbogatszych skarbców pilnowały prawdziwe smoki. Bank miał w swojej ofercie także zamianę czarodziejskich pieniędzy na mugolskie, bądź odwrotnie. Jeżeli gracie w latach po włamaniu Harrego Pottera do Banku Gringotta zmieniono system jego zabezpieczeń a same skrytki teraz są kieszeniami wymiarowymi takimi jak mogliśmy zobaczyć w Magicznych Zwierzętach. Wejść i wyjść do nich można tylko i wyłącznie przy asyście jednego z goblinów oraz zezwolenia z góry.

Czarodziejskie zasoby Wiseacre

Sklep wielobranżowy, od zapasowej różdżki po kociołki czy przybory do pisania. Nikt nie mówi że są dobre jednak tanie i dostępne od ręki w wielu miejscach gdyż jest to sieć handlowa.

Esy i Floresy – Księgarnia

Najpopularniejsza na ulicy pokątnej księgarnia z książkami szkolnymi i nie tylko. Można w niej zakupić książki oraz przyjść na wieczorki autorskie.



Pióra Amanuensisa

Czarodziejskie biuro podróży mające siedzibę na ulicy Pokątnej 59. Specjalizuje się w organizowaniu wyjazdów ekstremalnych. Oferuje: wycieczki do zamków wampirów w Transylwanii, wzdłuż szlaku Zombie i rejsy do Trójkąta Bermudzkiego. Spółka zrzekła się odpowiedzialności za organizowane wycieczki i za obrażenia, uczestnicy tych wyjazdów. Pomimo tego wiele czynie popularne są wycieczki do Szwecji na wielkie smokami w Rumunii.



Księgi i Zwoje młodego Prytale

Goblin Prytale sprzedaje używane książki oraz zwoje. Ponoć można u niego kupić dziwne niesprawdzone rękopisy. Mówi się iż ma umowę z samym Gingotem i tam trzyma część cennych rzeczy.

Czarodziejskie niespodzianki Gambola i Japesa - sklep z magicznymi żartami

Magiczne fajerwerki, proste psikusy i niegroźne eliksiry. Dzieciaki wychodzą z torbami pełnymi dziwnych słodyczy przy którym fasolki wszystkich smaków zdają się być normalne.



Magiczne Dowcipy Weasleyów - sklep z magicznymi żartami

Założony w 1996 przez braci Weasleyów. Sklep cieszy się ogromną popularnością wśród uczniów lecz wiele rzeczy z jego asortymentu jest zakazanych w Hogwarcie.

Sklep Sugarpluma - najstarsza piekarnia i cukernia w okolicy

Sklep ze słodyczami położony na Horizont Alley, przyległej do ulicy Pokątnej. Sprzedawane były w nim różne magiczne słodycze i wypieki, takie jak kociołkowe pieguski, likworowe pałeczki i dyniowe paszteciki.

Madame Malkin – szaty na wszystkie okazje

Sklep odzieżowy, w którym można było zakupić wszelkie rodzaje czarodziejskich szat prowadzony przez Madame Malkin.

Twilfitt i Tatting – szaty dla prawdziwych czarodziejów

Sklep odzieżowy, blisko wejścia na ulicę Śmiertelnego Nokturnu, ceny są wyższe niż Madame Malkin a klientów mniej. Szaty zdają się być bardziej tradycyjne niż iść za aktualnie obowiązującą modą.

Sklep z używanymi Szatami

Skup i sprzedaż szat dla czarodziejów i czarodziejek.

Punkt Handlowy Eeylopa

Sowy: puchacze, syczki, włochatki, uszatki śnieżne Sklep specjalizujący się w sowach, znajdzie się tutaj też czasem kruki jednak tylko pojedyncze sztuki.

Blinkhorn

Magiczne obuwie na każdą stopę i kieszeń



Magiczna Menażeria

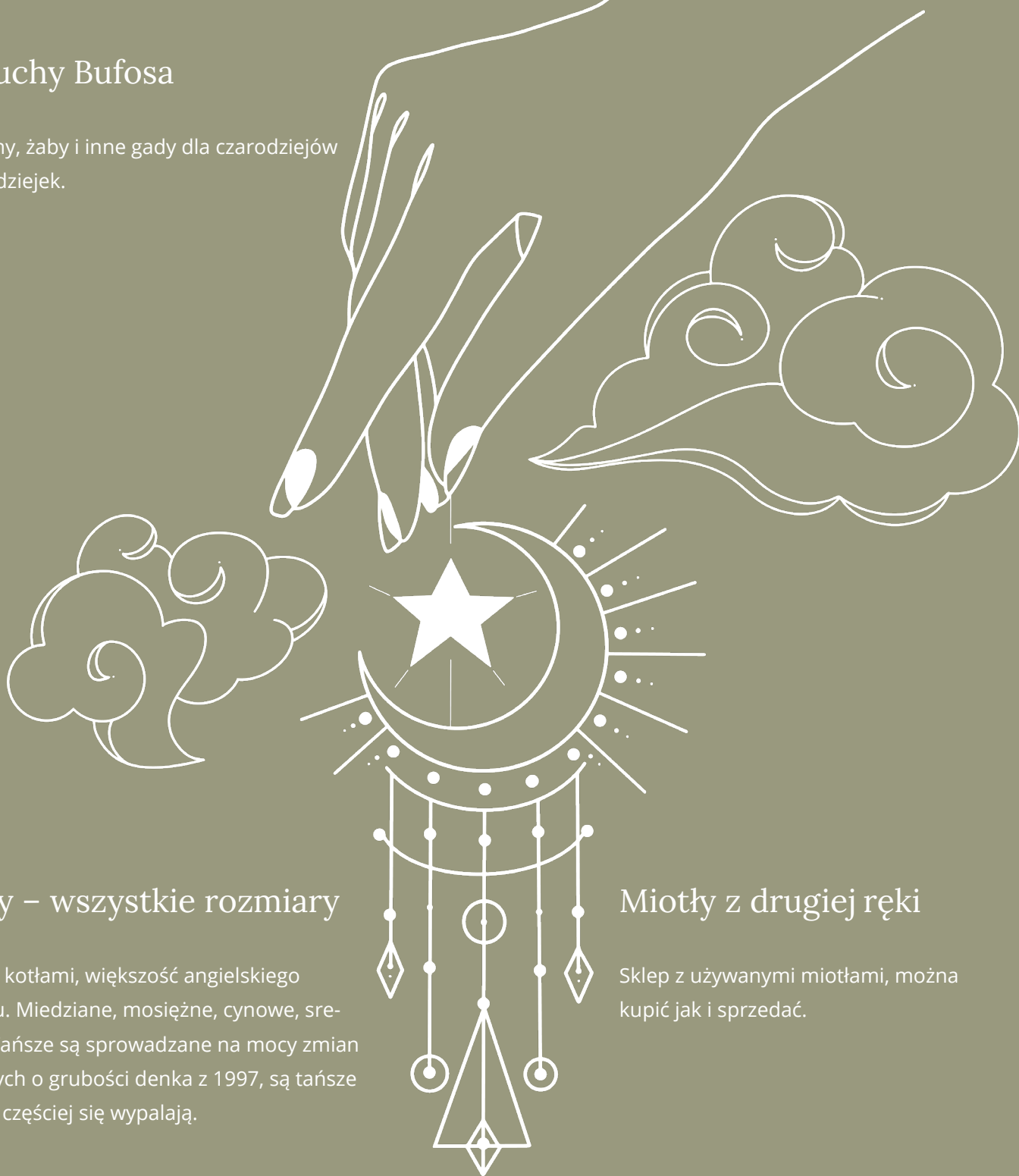
Sklep zajmujący się sprzedażą magicznych stworzeń i asortymentu do opieki nad nimi.

S. Starling - sklep z magicznymi stworzeniami

Sklep zoologiczny, magiczne chowańce w tym kruki bądź wrony.

Ropuchy Bufosa

Ropuchy, żaby i inne gady dla czarodziejów i czarodziejek.



Kotły – wszystkie rozmiary

Sklep z kotłami, większość angielskiego wyrobu. Miedziane, mosiężne, cynowe, srebrne. Tańsze są sprowadzane na mocy zmian prawnych o grubości denka z 1997, są tańsze jednak częściej się wypalają.

Miotły z drugiej ręki

Sklep z używanymi miotłami, można kupić jak i sprzedać.

Janus Galloglass

Sklep z magicznymi lustrami.

Broomstix - sklep z miotłami

Duży wybór w tym miotły importowane

Lodziarnia Floriana Fortescue

Lodziarnia znajdująca się po północnej stronie ulicy Pokątnej w Londynie. Prowadził ją Florian Fortescue do 1996 roku. Lodziarnia była małym sklepem z wydzielonym miejscem do siedzenia, gdzie można było w spokoju zjeść zakupione lody. Później sklep został otworzony w 1988 przez jego kuzyna jednak wielu czarodziejów twierdzi iż to już nie te same lody. Niby smaczne ale to nie to samo.



Zioła i gotowe eliksiry Domowe

Sklep sprzedający mieszanki ziołowe oraz eliksiry gotowe do wykorzystania by jak głosi jej hasło każda gospodynia domowa wyleczyła dziecko, skrzata a męża postawiła na nogi. Gospodynie domowe ustawiają się do niej w kolejce.

Markowy sprzęt do quidditcha

Sklep, w którym można było kupić wszystko, co potrzebne dla gracza quidditcha. Właściciel wygania pierwszorocznych tłumacząc im by patrzyli zza witryny i nie przeszkadzali klientom.



Tut's Nuts

Świeże warzywa, owoce oraz małe magiczne rośliny.

Sklep Madame Primpernelle

Sklep dla czarownic dbających o zdrowie, eliksiry i szybkie zaklęcia upiększające dla każdej modnej czarownicy i czarodzieja.

Książnica Obskurus

Brytyjskie wydawnictwo magiczne, można zakupić część książek szkolnych i sporo rzadkich pozycji naukowych.

Sklepy z Starociami

Jest co najmniej kilka takich i sprzedawanych jest w nich wszystko co ktoś zastawi, od śmieci po skarby. Skrzaty często są widziane w tych sklepach sprzedając niepotrzebne ich panom rzeczy.



Teleskopy Twinklego

Narzędzia astronomiczne, teleskopy i mapy gwiazdne.

Praedico Predico

Magiczne amulety oraz niezwykle ryby do ichtiomancji

Showroom Magiczny – sklep z różdżkami

Sklep z podobnym asortymentem do Olivandera jednak większość różdżek pochodzi z innych krajów od Bułgarii, po wierzbowe z Polski czy Hiszpańskie z drzewa cytrusowego. Jedni mówią, że to pewne fanaberię inni uważają za nowomodę.

Spindlewarps Wool Shop

Sklep z magicznymi guzikami, materiałami i przyrządami krawieckimi.

Medicamine Dentalis

magiczni dentyści, można wstawić sobie ząb zmieniający smak i wiele innych magicznych właściwości nadać zębom. Pierwszy raz wspomniany w sesji Niezwykłe Przygody.

Sklep Olivanderów – pracownia różdżkarska

Jedno z najbardziej znanych miejsc na ulicy Pokątnej. Charakterystyczne złote litery nad wejściem są widoczne z daleka. Pełno w nim regałów z pudełeczkami, w których skrywają się różnego rodzaju różdżki.



Różdżki

*Używanie magii za pomocą różdżki jest zabronione czarodziejom
niepełnoletnim poza terenem szkoły.
Wyjątkiem jest sytuacja zagrożenia życia.*

Po ukończeniu 17 lat obowiązują jedynie ograniczenia co do używania niektórych zaklęć, takich jak na przykład Zaklęcia Niewybaczalne. Ponadto zabronione jest używanie różdżki przez stworzenia takie jak skrzaty domowe, gobliny czy centaury, na podstawie trzeciego paragrafu Kodeksu Użycia Różdżki (Żadnemu nie-ludzkiemu stworzeniu nie wolno nosić lub używać różdżki). Różdżki z reguły mają od 9 do 14 cali, chociaż najkrótsza sprzedana przez Olivandera wynosi 7 cali, a najdłuższa ponad 18. Właściciel tej ostatniej zażądał większej z uwagi na swoją posturę, a krótka różdżka odpowiada nie tyle zewnętrznym, co wewnętrznym atrybutom czarodzieja – krótkie pasują najczęściej do czarodziejów, charakterom których czegoś brakuje.

Rdzeń



Włos z ogona jednorożca

Do utworzenia różdżki pozyskuje się włosy tego magicznego stworzenia. Różdżka o tym rdzeniu daje najbardziej spójną magię i najmniej podlega wahaniom i blokadom. Jest najwierniejszą ze wszystkich różdżek i najmniej odpowiednią do czarnej magii. Jest bardzo związana ze swoim prawowitym właścicielem niezależnie od jego potęgi magicznej. Wadą tego rdzenia jest dość niska wytrzymałość, co może być jednak zrekomensowane przez drewno oraz, że włos może "umrzeć" i konieczna będzie jego wymiana.

Włókno ze smoczego serca

różdżki o tym rdzeniu mają największą moc i są zdolne do najbardziej ekstrawaganckiej magii. Zawsze silnie związane z pierwszym właścicielem, jednak mogą go zmienić, jeśli ich następcą wygra w pojedynku. Zazwyczaj uczą się szybciej niż inne rodzaje. Spośród rdzeni to właśnie smocza różdżka jest najodpowiedniejszą do czarnej magii. Są nieco temperamentne i najbardziej z trzech omawianych rdzeni podatne na wypadki. Do wytworzenia różdżki potrzebne jest serce smoka.

Pióro feniksa

jest to najrzadszy rodzaj. Do stworzenia różdżki pozyskuje się pióro feniksa. Różdżki te wykazują dużo własnej inicjatywy i czasem działają z własnej woli.

Są to różdżki najtrudniejsze do oswojenia i personalizacji, a dopasowanie do odpowiedniego czarodzieja nie jest łatwe. Są lojalne wobec swoich właścicieli, ale na tę lojalność czarodziej musi sobie zapracować.

Włos z głowy wili

różdżki posiadające ten rdzeń są smukłe i przyciągają uwagę swym subtelnym pięknem. Jednakże, niech czarodzieje nie dadzą się zwieść! Bowiem posiada ona i drugą stronę, tak jak te piękne istoty, z której uzyskało się włos. Potrafią być kapryśne i gwałtownie reagować na niektóre poczynania właściciela różdżki.

Włos z ogona testrala

rzadko można spotkać ten rdzeń. Ponadto przez to, że uważa się, że zobaczenie testrala przynosi nieszczęście, czarodzieje obawiają się posiadać różdżkę z włosiem z ogona tego zwierzęcia. Różdżki jednak z tym rdzeniem są znakomite dla podróżników i czarodziejów żądnych przygód.

Włos trolla

Włos z wąsa trolla jest uważany za gorszą substancję trzech Najwyższych rdzeni Garricka Ollivandera.

Pióro z ogona gromoptaka

używany jako rdzeń przez Amerykańską twórczynię różdżek, Shikobę Wolfe. Różdżki Wolfe były silne i dobre do transmutacji, ale trudne do opanowania.

Włos wampusa

używany jako rdzeń przez Amerykańskiego twórcę różdżek Johannes Jonkera. Jonker eksperymentował z wieloma innymi rdzeniami przed odnalezieniem włosów tej istoty. Rdzeń ten był również używany przez Izoldę Sayre i Jamesa Stawarda, kiedy zaczęli tworzyć własne różdżki w XVII wieku.

Wąsy kuguchara

Rzadko używany rdzeń różdżki i jest uważany za najbardziej przemysłany rdzeń.



Kolce białego rzecznego potwora

używane jako rdzeń przez Amerykańskiego twórcę różdżek Thiago Quintana. Quintana był jedynym, który wiedział, jak zwabić to stworzenie. Białe Kolce nie są już stosowane jako rdzeń różdżki po śmierci Quintana, który wziął tajemnicę wabienia stwora do grobu.

Włos bagnowyja

używany jako rdzeń przez Amerykańską twórczynię różdżek, Violetę Beauvais.

Róg rogatego węża

ten rdzeń był używany przez założycieli Szkoły Magii i Czarodziejstwa Ilvermorny. Różdżki wykonane z tego rdzenia miały wyjątkową moc.

Włókno z serca bystroducha

rdzeń był użyty przez Izoldę Sayre i Jamesa Stawarda, kiedy zaczęli tworzyć własne różdżki w XVII wieku.

Róg jackalope'a

rdzeń był użyty przez Izoldę Sayre i Jamesa Stawarda, kiedy zaczęli tworzyć własne różdżki w XVII wieku.

Szpon hipogryfa

różdżka o tym rdzeniu jest wierna swojemu właścicielowi. Zdarza się jednak, że płata figle. Podobnie jak zwierzęta, do których należały szpony bywa zdystansowana i nie do końca można przewidzieć co się wydarzy. Czarodziej naprawdę musi chcieć rzucić urok, zaklęcie czy klątwę by to miało swoją prawdziwą siłę, w przeciwnym razie wszystko zakończy się fiaskiem.

Pióro pegaza

rdzeń popularny we francuskich szkołach, wybiera na ogół kobiety o czystym sercu, woli życia i determinacji. Uznawany za witalny symbol, a także symbol walki o coś więcej niż tylko własne dobro. Dobra do zaklęć i eliksirów.

Róg bazyliuszka

jedyna znana różdżka z tym rdzeniem została wykonana przez Salazara Slytherina dla siebie samego.





Peron 9 i $\frac{3}{4}$

*Idealne miejsce na poznanie się postaci naszych graczy.
Co tutaj może się wydarzyć?*

Przejsie może być niestabilne co widzieliśmy w filmach, może przypadkowo wepchniemy ze sobą mugola, pomylimy wózki z bagażami zaraz po przeskoczeniu i weźmiemy czyjeś rzeczy? Warto pamiętać o tym elemencie jeżeli chcemy rozegrać kampanię.



Hogwart

Rok szkolny w Hogwarcie zaczyna się 1 września o godzinie 11 rano, kiedy to Ekspres do Hogwartu na peronie 9 $\frac{3}{4}$ opuszcza King's Cross, zabierając uczniów na stację Hogsmeade.

Tam pierwszoroczni tradycyjnie przepływają jezioro w łodziach wraz z gajowym, a pozostali studenci dojeżdżają do zamku powozami ciągniętymi przez testrale. Uczta powitalna odbywa się w Wielkiej Sali. Najpierw odbywa się Ceremonia Przydziału, po której Dyrektor wygłasza przemowę, a bankiet zaczyna się od razu po jej zakończeniu, kiedy to stoły zapęlniają się ogromną ilością jedzenia i picia. Uczta kończy się wraz z kilkoma dodatkowymi słowami od Dyrektora, włączając w to coroczne przypomnienie zasad. Potem uczniowie są odprowadzani do dormitoriów przez prefektów ich domów.

Przedmioty

Uczniowie pierwszego roku

Wszyscy uczniowie pierwszego roku mają **obowiązek uczęszczania n azajęcia z siedmiu przedmiotów plus latanie na miotle:**

- transmutacja
- zaklęcia
- eliksiry
- historia magii
- obrona przed czarną magią
- astronomia
- zielarstwo
- lekcje latania na miotle



Uczniowie drugiego roku

Nauka latania na miotle kończyła się pod koniec drugiego roku. Również wtedy trzeba dokonać wyboru **dwóch z następujących przedmiotów:**

- numerologii
- mugoloznawstwa
- wróżbiarstwa
- starożytnych run
- opieki nad magicznymi stworzeniami

Egzaminy

Standardowe Umiejętności Magiczne, są to testy, które odbywają się w piątej klasie i mają za zadanie sprawdzić wiedzę uczniów.

SUMy, są bardzo istotne, dlatego przygotowania do nich rozpoczynają się już w czwartej klasie. Większość egzaminów ma formę teoretyczną (zazwyczaj pisemną) oraz praktyczną.

Często zdarza się, że uczniowie próbują oszukiwać... jak będzie tym razem?

Jeżeli nie chcesz rozgrywać zbyt szczegółowo lekcji a jedynie je wzmiankować, oto tabela która pomoże w testach poszczególnych przedmiotów.

Cecha	Wyniki w przedmiotach
Umysł	Historia Magii, Elixiry, Zielarstwo, zaklęcia(pozostałe), Numerologia, Historia Magii, Mugoloznastwo
Mięśnie	Transmutacja, Teleportacja
Walka	Obrona przed Czarną Magią, zaklęcia(ofensywne)
Lotność	Latanie na miotle
Urok	Zaklęcia(uroki i klątwy), Wróżbiarstwo
Hart	Opieka nad magicznymi stworzeniami, zaklęcia(defensywne), obrona przed czarną magią

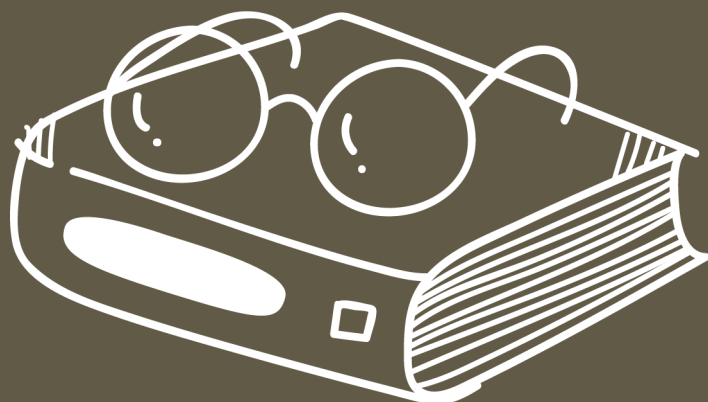
TYDZIEŃ 1

Przedmiot	Dzień egzaminu	Wybrane zagadnienia
Zaklęcia i uroki	Poniedziałek	<p>Pisemny: Zaklęcie lewitacji, zaklęcie rozweselające, przeciwzaklęcie na czkawki</p> <p>Praktyczny: Zrób parę kótek kieliszkiem do jajek, zaklęcie lewitacji, zaklęcie zmieniające kolor, zaklęcie powodujące wzrost</p>
Transmutacja	Wtorek	<p>Pisemny: Definicja zaklęcia przemieniającego</p> <p>Praktyczny: Zaklęcie znikania</p>
Zielarstwo	Środa	<p>Pisemny: Nieznane</p> <p>Praktyczny: Opieka nad zębatym geranium i innymi roślinami</p>
Obrona przed czarną magią	Czwartek	<p>Pisemny: Wymień pięć znaków charakterystycznych wilkołaka</p> <p>Praktyczny: Zaklęcia obronne, zaklęcie do walki z boginem, zaklęcie Patronusa (na bonusowe punkty)</p>
Runy	Piątek	<p>Pisemny: Tłumaczenie run, takich jak „ehwaz” i „eihwaz”</p> <p>Praktyczny: Nieznane; zważywszy na teoretyczny charakter tego przedmiotu może on mieć tylko część pisemną</p>



TYDZIEŃ 2

Przedmiot	Dzień egzaminu	Wybrane zagadnienia
Eliksiry	Poniedziałek	Pisemny: Pisemny: Eliksir Wielosokowy Praktyczny: Robienie różnych eliksirów
Opieka nad magicznymi stworzeniami	Wtorek	Pisemny: Nieznane Praktyczny: Odróżnij szpiczaka od jeży, pokaż poprawne obchodzenie się z nieśmiałkiem, wykaż umiejętność czyszczenia i karmienia ognistego kraba bez poniesienia oparzeń
Astronomia	Środa	Pisemny: Zidentyfikuj wszystkie księżyce Jowisza Praktyczny: Spójrz w teleskop i wypełnij mapę gwiazd oraz planet
Wróżbiarstwo	Środa	Pisemny: Nieznane Praktyczny: Wróżenie z kryształowej kuli, fusów oraz ręki
Numerologia	Środa	Pisemny: Nieznane Praktyczny: Nieznane; zważywszy na teoretyczny charakter tego przedmiotu może on mieć tylko część pisemną
Historia magii	Czwartek	Pisemny: Zamieszki goblinów w XVIII wieku, powołanie Międzynarodowej Konfederacji Czarodziejów, dlaczego Liechtenstein odmówił przystąpienia



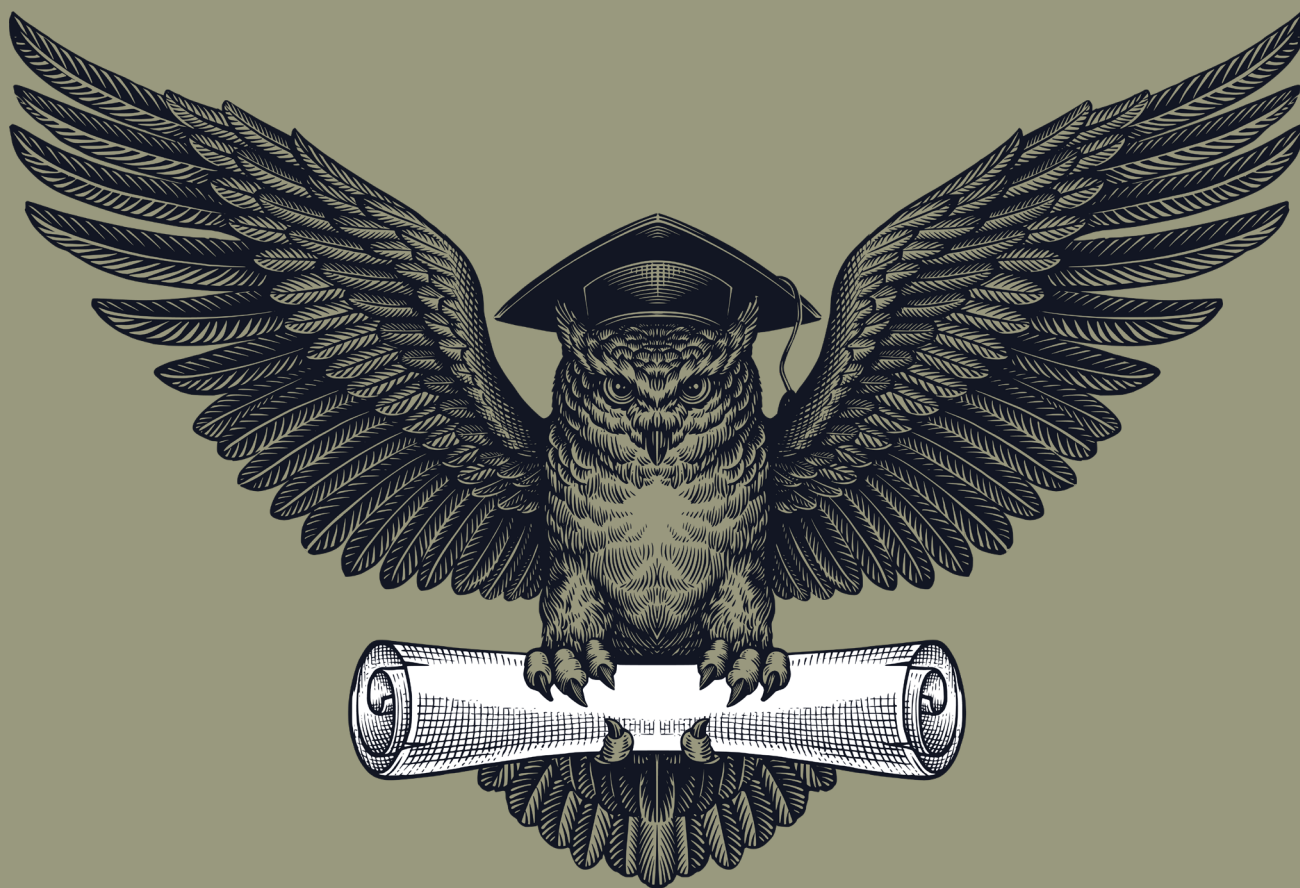
Pod koniec piątego roku studiów na wszystkich studiowanych przedmiotach w Hogwarcie zdają egzaminy - IDS (standardy nauczania magii).

Na podstawie uzyskanych szacunków uczniowie wybierają, co będą studiować w przyszłości.

W Hogwarcie istnieje specjalny system oceny:

- doskonały
- wyższy niż oczekiwano
- zadowolający
- słaby
- obrzydliwe
- troll

Po zdaniu OWL studenci mogą ukończyć szkołę. Oczywiście, aby opanować prestiżowy zawód, większość kontynuuje studia. W siódmym roku studenci biorą ropuchę (strasznie akademicki genialny certyfikat). Egzaminy są oceniane przez specjalną komisję, a wyniki są wysyłane do studentów za pomocą poczty sowy lub zgłaszane natychmiast po zdaniu egzaminu.



WAŻNE DNI PODCZAS NAUKI SZKOLNEJ

Noc Duchów

Jest to święto obchodzone na cześć zakończenia się Pierwszej Wojny Czarodziejów. Do dekoracji zaliczają się gigantyczne dyniowe lampiony i tłoczące się setki nietoperzy, latających po sali. Serwowane jedzenie to między innymi pyszne dyniowe paszteciki, torty, ciasta i najróżniejsze magiczne słodycze.

Ferie

Tydzień przed świętami bożego Narodzenia i kończą się w pierwszy dzień roboczy stycznia.

Boże Narodzenie

Większość uczniów wraca na nie do domów pociągiem. Ciekawe co wtedy dzieje się w szkole?

Wielkanoc

Święta nie są tak uroczyste, jest możliwość powrotu do domu jednak korzysta z niej mniej osób ze względu na powoli zbliżające się egzaminy odbywające się w pierwszych tygodniach czerwca.

ZAKOŃCZENIE ROKU SZKOLNEGO

Wieczorem, przed powrotem do domów, odbywa się uczta z okazji zakończenia roku szkolnego, podczas której zostaje wręczony Puchar Domów. Ekspres Hogwart — Londyn wraca do Londynu w czasie trzeciego tygodnia czerwca. Cały personel i uczniowie opuszczają Hogwart na okres wakacji, mijając gajowego i woźnego.

[Lista książek](#), publikacji oraz gazet występujących w Świecie Czarodziejów.



Lista Czarów

1

Czary z I roku

Alohamora, Calvario, Colovaria, Dinihuhendo, Finite Incantatem, Locomotor Mortis, Lumos, Periculum, Perificus Totalus, Slugulus Eructo, Spongify, Tergeo, Ventus, Wingardium Leviosa

2

Czary z II roku

Epoximise, Expelliarmus, Flagrate, Fumos, Incendio, Mucusad Nauseam, Obscuro, Protego, Reparo, Rictusempra, Serpehsoria, steleus, titllando,

3

Czary z III roku

Anteoculatia, Colloshoo, Engorgio, Ferula, Herbivicus, Imperivius, Mimble Wimble, Orchideus, Prior Incantato, Reparifarge, Riddukulus, Tarantallegra

4

Czary z IV roku

Accio, Avis, Densaugeo, Depulsio, Diffindo, Episkey, Furnunculus, Impedimenta, Incarcerous, Locomotor Wibbly, Quietus, Reducto, Sonorus, Stupefy,

5

Czary z V roku

Anapneo, Aperio, Cantis, Colloportus, Evenesco, Expecto Patronum, Oppogno, Protego totalum, Relashio, Repello Mugolletum, Silencio, Specialis Revelio, Vulnera Sanentur

6

Czary z VI roku

Aquamenti, Apperrate, Confundo, Deprimo, Epublio, Emendo, Flipendo, Emino, Langlock, Melofors, Muffiato, Pullus, Revelio

7

Czary z VII roku

Baubillious, Confrigo, Duro, Fianto Duri, Homenum Rebilio, Legillimens, Levicorpus, Mutatio, Obliviate, Portus, Redactum, Vermiculus

Alfabetyczna lista czarów

A



ACCIO

zaklęcie przywołujące wybraną rzecz

ALOHOMORA

zaklęcie otwierające zamki drzwi, okien, kufrów

ANNIHILARE

zaklęcie otwierające zamki jednak może łatwo je uszkodzić

ANAPNEO

zaklęcie ratujące osobę przed zakrztuszeniem się, np. jedzeniem

APARECJUM

zaklęcie ujawniające niewidzialne rzeczy

AVADA KEDAVRA

zaklęcie uśmiercające, zakazana klątwa zabijająca

AVIS

zaklęcie, które powoduje, że z różdżki wylatują małe ptaszki

ARRESTO MOMENTUM

zaklęcie to powoduje zatrzymanie obiektu w powietrzu i jego powolne opuszczenie na ziemię

B

BOMBARDA

zaklęcie powodujące wybuch, dodając do niego MAX-IMA zwiększamy efekt i obszar natomiast SILENTUM powoduje iż wybuch następuje w ciszy

C

CARPE RETRACTUM

rzucający to zaklęcie może skutecznie przyciągnąć do siebie przedmioty, a także przyciągnąć siebie do nieruchomych przedmiotów

CHŁOSZCZYŚĆ

zaklęcie, które czyści różne przedmioty

CONFUNDUS

zaklęcie omamienia, człowiek, który jest pod jego wpływem, skłonny jest uwierzyć we wszystko to, czego pragnie rzucający to zaklęcie

CONJUNCTIVITUS

zaklęcie, oślepiające (dotyczy tylko zmysłu wzroku)

COOLOPORTUS

zaklęcie zatrzasujące drzwi

CRUCIO

zaklęcie zadające ból, zakazana klątwa Cruciatusa, która zadaje okropny ból

CRUCIATUS

zaklęcie niewybaczalne, sprawia ofierze wielki ból, używane do tortur

D

DELETRIUS

zaklęcie powodujące koniec działania zaklęcia Priori Incantatem, przeciwzaklęcie do Priori Incantatem



D



DENSAUGEO

zaklęcie, które powoduje, że osobie, na którą je rzucono w przerażający sposób rosną przednie zęby.

DIFFINDO

zaklęcie, które przecina sznury, sieci i wszelkie roślinne formy życia, przydatne na lekcjach zielarstwa

DISILLUSION

zaklęcie zniknięcia, powoduje iż przedmiot bądź osoba zlewa się z otoczeniem jednak pod światło może być widoczny

DIMIUNDEO

zaklęcie zmniejszające przeciwnika nie będącego w formie ludzkiej

DRACONIFORS

ożywia przedmioty zbudowane w tym celu

DRĘTWOTA

zaklęcie wywołujące drętwotę ciała

DUMNAMIS

zaklęcie niwelujące magiczne zamki

E

ENERVATE

zaklęcie przywracające przytomność, niweluje skutki zaklęcia oszłamiającego, przeciwzaklęcie do Drętwoty

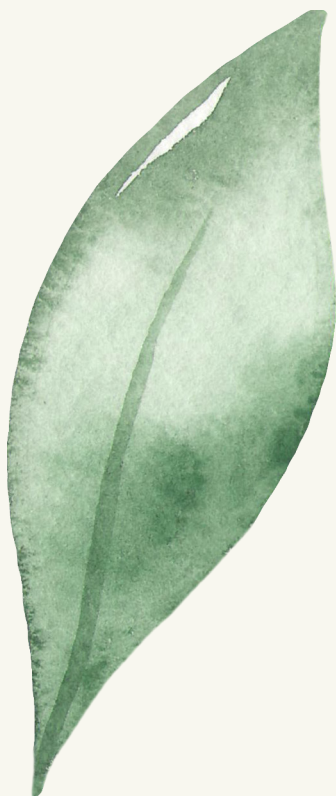
ENGORGIO

zaklęcie powiększające

EPISKEY

zaklęcie leczące złamania

E



EVANESCO

pod wpływem tego zaklęcia znikają przedmioty i eliksiry

EVERETE STATUM

tworzy nagłą zmianę ciśnienia przed przeciwnikiem powodujące jego nagłą odrzucenie

EXELUS INDEXUS

zaklęcia pozwala przeszukiwać książki bądź zwoju pod kątem danego wyrazu

EXPECTO PATRONUM

zaklęcie zwane Patronusem, na dźwięk którego pojawia się Patronus - rodzaj pozytywnej siły zwalczającej dementorów. każdy ma indywidualnego patronusa odpowiadającego zwierzęciu, może się on zmienić pod wpływem czasu

EXPELLIARMUS

zaklęcie rozbrajające bądź wytrącające przedmiot z dłoni

EXPELLAPRIMUS

zaklęcie powodujące krótkotrwałą niezdarność

EXUMAII

zaklęcie zadające ból znośny do wytrzymania

F

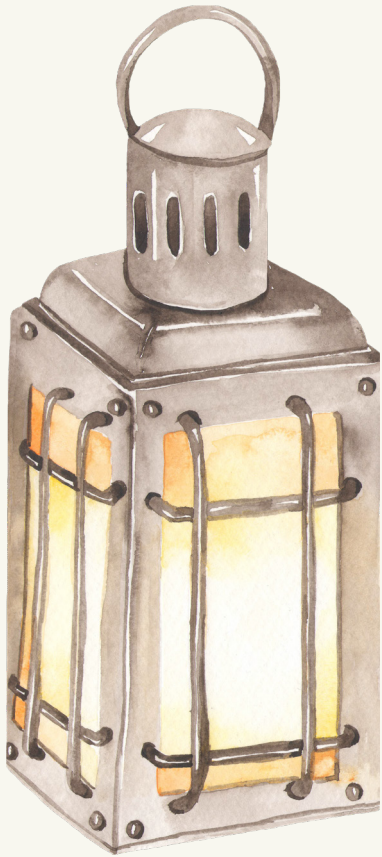
FERAVERTO

jedno z zaklęć transmutacyjnych

FERULA

zaklęcie unieruchamiające i bandażujące, magiczny opatrunek

F



FIDELIUS

nieślychanie złożone zaklęcie, polegające na zdeponowaniu tajemnicy w duszy żywego człowieka. Zaklęcie, dzięki któremu jedna osoba chroni sekret powierzony jej przez drugiego człowieka. Tak długo, jak ta osoba sama nie zechce go wyjawić, nikt tego sekretu nie pozna

FINITE INCANTATEM

zaklęcie niwelujące działanie innych zaklęć jednak nie efektów wywołanych magią

FLAGRATE

zaklęcie powodujące zaznaczanie terenu ognistym X

FLIPENDO

zaklęcie powodujące przesunięcie lub odpychanie przedmiotów i potworów (odwrócenie przesunięcia)

FURNUNCULUS

zaklęcie podgrzewające

G

GLACIUS

dzięki temu zaklęciu, można zmienić wodę w lód oraz gasić pożary

H

HERBIVICUS

zaklęcie na szybki wzrost roślin

I

IMMOBILIUS

zaklęcie ograniczenia ruchu

IMPENDIMENTO

zaklęcie spowalniające działanie innych zaklęć

I

IMPERIO

zaklęcie dające czarodziejowi całkowitą kontrolę nad wybraną osobą

IMPERVIUS

zaklęcie odpychające wodę, możliwe do stosowania na szkło bądź formowania w powietrzu jak parasol

INCANCERUS

zaklęcie powodujące wytworzenie grubych lin, które zwiążą przeciwnika

INCENDIO

zaklęcie powodujące trwałe występowanie ognia na danym obszarze

L



LEGILIMENS

zaklęcie, które umożliwia wkradnięcie się do czyjś umysłu i zobaczenie wspomnień tej osoby

LEVICORPUS

jedno z zaklęć powodujące lewitację w powietrzu, niestety głową w dół

LIBERACORPUS

przeciwwzaklęcie do czaru "Levicorpus" oraz zaklęć unieruchamiających ciało

LIBERARE

zaklęcie uwalniające

LINIA WIEKU

zaklęcie, które uniemożliwia przekroczenie jej przez osoby poniżej bądź powyżej konkretnego wieku

L

LOCOMOTOR MORTIS

zaklęcie zwierające nogi

LUMOS

zaklęcie, które powoduje, że zapala się światełko na końcu różdżki i oświetla pomieszczenie

M

METELOJINX

zaklęcie modyfikujące pogodę, które tworzy niewielką, lokalną burzę

MOBILIARBUS

zaklęcie powodujące przemieszczanie się przedmiotów

MOBILICORPUS

zaklęcie umożliwiające przenoszenie nieprzytomnej osoby, jakby niewidzialne sznurki pociągały za przeguby, szyję i kolana

MORSMORDRE

wywołuje znak ciemności - Mroczny Znak

MUFFLIATO

zaklęcie, które wypełniało uszy stojących w pobliżu osób niezidentyfikowanym brzęczeniem tak, że można było prowadzić w klasie długie rozmowy bez obawy, że zostanie się podsłuchanym

N

NOX

gasi światło na końcu różdżki, przeciwzaklęcie do Lumos

O

OBLITERATION

to zaklęcie zaciera ślady na ziemi



O

OBLIVIATE

zakęcie zapomnienia, które powoduje zanik lub modyfikację pamięci

ORCHIDEUS

zakęcie wyczarowujące kwiaty, użył go pan Ollivander sprawdzając różdżkę Fleur Delacour przed Turniejem Trójmagicznym

P

PAKUJ

zakęcie, które pakuje ubrania

PESKIPIKSI PESTERNOMI

zakęcie mające poskromić chochliki kornwalijskie

PETRIFICUS TOTALUS

zakęcie Pełnego Porażenia Ciała, powoduje petryfikację czyli paraliż całego ciała

PERICULUM

zakęcie powodujące wystrzelenie czerwonych iskier bądź flary z różdżki

PORTUS

zakęcie zamieniające przedmiot w świstoklik

PRIORI INCANTATEM

to zakęcie wyjątkowe, które powoduje złączenie się różdżek - siostrzyczek czyli mających ten sam rdzeń; nie chcą one walczyć jedna przeciw drugiej lecz gdy są do tego zmuszane, to pojawiają się ostatnie zakęcia wywołane przez różdżkę tego, który ma w danym momencie bliżej siebie na nici tajemnicze światełko (zakęcia są przypominane odwrotnie do chronologii czasu)

PROTEGO

zakęcie tarczy, powoduje wytworzenie tarczy ochronnej, która odbija zakęcia jednak nie niewybacalne



R

REDUCIO

zaklęcie pomniejszające

REDUCTO

zaklęcie redukujące

RELASHIO

zaklęcie, które powoduje, że z różdżki tryskają iskry

REPARO

zaklęcie służące do naprawiania

REPELLO MUGOLLETUM

obszar bądź przedmiot staje się niezauważalny dla mugoli

RICTUSEMPRA

zaklęcie wyzwalające z różdżki potężny snop żółtego światła, który godzi w przeciwnika z ogromną siłą

RIDDIKULUS

zaklęcie obezwładniające bogina, zmusza go do zamienienia się w coś zabawnego

S

SECTUMSEMPRA

cięcie cienką wiązką energii, podobne rany jak zadaje miecz

SERPENSORTIA

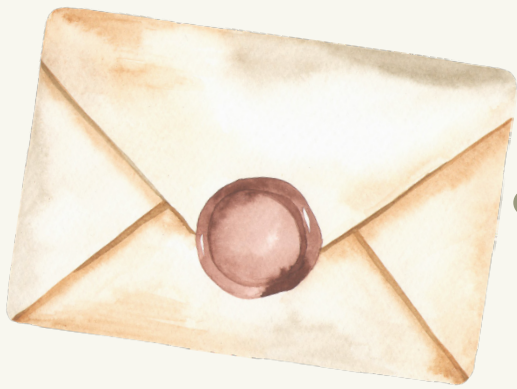
zaklęcie, które wyczarowuje węża z różdżki

SILENCIO

zaklęcie uciszające, które odbiera głos temu, na kogo zostało rzucone



S



SKURGE

zaklęcie oczyszczające z różnych zanieczyszczeń, usuwa klejącą i niebezpieczną ektoplazmę

SONORUS

zaklęcie wzmacniające głos

SPECIALIS REVELIO

zaklęcie sprawdzające czy dany przedmiot nie ma jakiś właściwości czarnomagicznych

SPONGIFY

zaklęcie zwiększające sprężystość przedmiotów

T

TARANTALLEGRA

zaklęcie, które wywołuje taniec przeciwnika wbrew jego woli, zmusza nogi do tańca

TERGEO

zaklęcie oczyszczające

TORTURA TRANSMUTACJI

zaklęcie powodujące transmutację osób, ale wiąże się z tym także okropny ból

U

UROK NAROWISTOŚCI

zaklęcie, które powoduje narowistość latającej miotły

V

VIPERA EVANESCA

zaklęcie niwelujące zagrożenie

VULERNA SANENTUR

leczy głębokie rany

W

WADDIWASI

usunięcie małej przeszkody

WINGARDIUM LEVIOSA

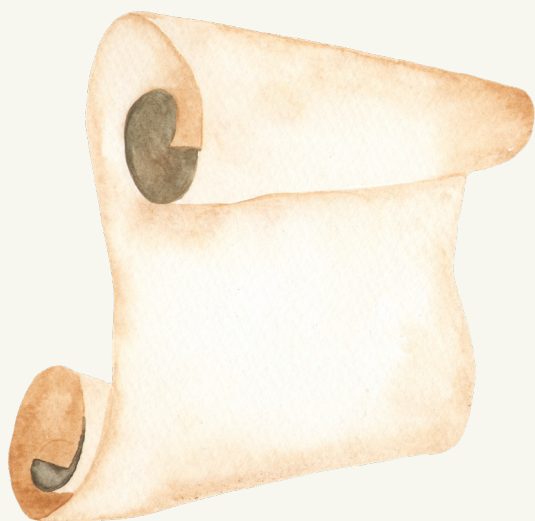
zaklęcie lewitacji

WSKAŻ MI

zaklęcie, które powoduje, że różdżka obraca się na północ

Zaklęcia niewerbalne

zaklęcia, których używa się bez wypowiedzania na głos ich formuł. Nie ostrzega się przeciwnika jakiego rodzaju magii chce się użyć, co daje ułamek sekundy przewagi



Jak tworzyć formuły zaklęć?

Nawet za pomocą google translate wpisz słowo opisujące działanie zaklęcia i wybierz łacinę.





Pomysły na przygody

*Idealne miejsce na poznanie się postaci naszych graczy.
Co tutaj może się wydarzyć?*

Przejsie może być niestabilne co widzieliśmy w filmach, może przypadkowo wepchniemy ze sobą mugola, pomylimy wózki z bagażami zaraz po przeskoczeniu i weźmiemy czyjeś rzeczy? Warto pamiętać o tym elemencie jeżeli chcemy rozegrać kampanię.



Czarny Rynek SUMów

W czerwcu przed egzaminami rusza też tzw. Czarny Rynek, na którym można kupić wszelkie środki wspomagające koncentrację, sprawność umysłową i pobudzenie. Niestety większość z nich to nieskuteczne podróbki. Sławne są sproszkowane pazury smoka i butelki Elixiru Mózgowego Barufia. Rzadko były to działające substancje częściej jednak były mało groźnymi podróbkami, jednak czy zawsze? Ponoć ktoś znajduje w jednym z pokoi któregoś nikt inny nie widzi pełnio fiolek substancji po wypiciu której pamięta się rzeczy o których nie miało się pojęcia, jakby wspomnienia innej osoby. Kogo? No właśnie nie wiadomo, część wiedzy jednak da się wykorzystać podczas egzaminów. Nike nie mówi o konsekwencjach więc chyba nic złego się nie wydarzy?



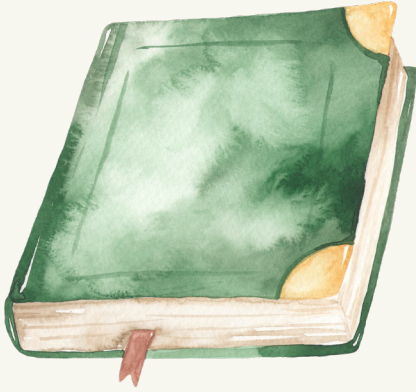
Nowy Nauczyciel

Pewnego dnia spóźniliście się na zajęcia, wchodzicie do sali widząc nowego nauczyciela obrony przed czarną magią. Niestety tylko wy uważacie iż jest nowy, każdy z uczniów doskonale go pamięta. Kim on jest i jak się znalazł, dla czego tylko wy go nie pamiętacie?



Człowiek, który stał się skrzatem

Od pewnego czasu krąży pogłoska wśród uczniów iż przed laty jeden z nich uciekając przed karą jaka miała zostać mu wymierzona przemienił się w skrzata domowego. Do dziś pracuje ponoć w kuchni, nie pamięta o tym iż wcześniej był człowiekiem. Jeden dzień w roku, ostatniego dnia szkoły wróci mu pamięć i próbuje odnaleźć swoją ródzkę.



Księga Zakładów

W bibliotece natknąć się można na dziwną księgę, księgę zakładów magicznych zakładów.

Gdy ją otworzysz musisz podjąć próbę w nagrodę wpiszesz swój zakład i kolejna osoba która

otworzy księgę będzie zobligowana go wykonać.

Gdy nie wykonasz zakładu do najbliższej pełni stajesz się ilustracją w książce.



Puchar Harpii

Wielki wyścig na miotłach z przeszkodami.

Wygrana daje aż 100 pkt w rankingu domów oraz pierwsze trzy miejsca zdobywają najnowsze miotły z autografami drużyny.



Znikające Duchy

Co pełnię znika jeden z duchów.

Co jest powodem?



Niezwykłe miejsca



Magazyn eliksirów na drugim piętrze

popularne miejsce spotkań, nie znajdowały się tam niebezpieczne eliksiry.

Pokój różdżek

Mały pokój, znajdujący się przy wieży Turris Magnus. Prawdopodobnie biorąc pod uwagę nazwę pokoju, znajdowały się tam zgubione różdżki uczniów.

Magazyn Zielarstwa

Magazyn z komponentami zielarskimi z suszarnią, znajduje się przy szklarni.

Mroczna wieża

Jedna z wież szkoły w której przetrzymywano więźniów.

Zapomniana jaskinia

wybudowana przez Salazara Slytherina w średniowieczu i była utrzymywana w sekrecie. Tak jak Zagubiony Tunel znajdowała się w Lochach Hogwartu, tuż pod szkołą, w przed-sionku zwanym Korytarzem Sekretów, prowadzącym do Komnaty Tajemnic. W jaskini znajdowały się duże kamienie i ślimaki, wydawało się, że nikt nie korzystał z niej od dłuższego czasu. Ponoć do dziś skrywa jakiś sekret.

Laguna druzgotka

zablokowany pokój w którym odbywały się zimą lekcje opieki nad magicznymi zwierzętami.

Zablokowany pokój

Komnata wiecznie zamknięta, wielu uczniów próbuje go otworzyć jednak rzekomo nikomu się nie udało. Nikt nie wie co znajduje się w środku jednak czasem wycieka spod drzwi woda.



Kuchnia

Kuchnia znajdowała się pod Wielką Salą na dole klatki schodowej prowadzącej do piwnicy Hufflepuffu. Aby wejść do kuchni, należało podejść do obrazu przedstawiającego miskę z owocami i połaskotać gruszkę. Zaczynała się wówczas skręcać, a następnie zmieniała się w zieloną kłamkę. Tym samym formowała drzwi, które prowadziły do kuchni.

Komnata Szlabanu

Jedna z komnat w Szkole Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie, znajdująca się niedaleko klasy historii magii. Zamykani są w niej uczniowie na czas kary, rzadko używana.

Komnata Fasolek

Komnata w Hogwarcie, którą mogą odwiedzić uczniowie, aby zebrać fasolki wszystkich smaków Bertiego Botta i inne przysmaki, zwykle w ograniczonym czasie. Wejście do niej było nagrodą dla jednej osoby dlatego też Domy często wybierały jego kandydata i pomagały mu wypełniać zadania. Zadania były wyznaczane w pod koniec października i na ich wykonanie był czas do końca roku.



Vastus Vestibule

Przedsionek odpowiedzi, znajduje się w wieży zegarowej ponoć można w nim uzyskać wszelkie odpowiedzi.

Stożkowa Krypta

Ponoć łatwiej uczyć się w niej nowych zaklęć, niestety nie wiadomo jak do niej wejść.

Sowiarnia

Pomieszczenie na szczycie wieży gdzie mieszkały szkolne sowy oraz sowy uczniów.



Dział Ksiąg Zakazanych

wdzielona zamknięta część biblioteki Dział Niewidzialności - dział ksiąg o dotyczących niewidzialności, znajdowały się też w nich niewidzialne książki które ponoć tylko duchy mogły czytać.

Biuro Dozorcy

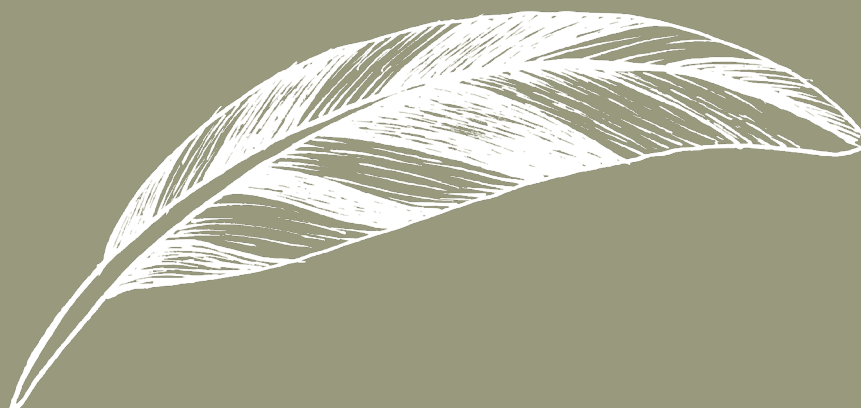
Wedle uczniów znajdowało się tam więcej skarbów niż w niejednym skarbcu.

Pokój Zagłady

Zamknięty pokój do którego nawet nikt nie znalazł drzwi, ponoć znajdują się w nim najgorsze przepowiednie których nikt nie powinien poznać.

Pokój Życzeń

Nazywany też przez skrzaty domowe pokojem „Przychodź – Wychodź”, ukazywał się tym, którzy go naprawdę potrzebowali. Kiedy się pojawia, wyposażony jest dokładnie w to, co akurat jest potrzebne lub doskonale przystosowuje się do potrzeb szukającego. Oczywiście to, co zastaje się w Pokoju życzeń objęte jest ogólnomagicznymi regulacjami - przykładowo nie pojawi się tam nigdy jedzenie wedle praw Gampa.



KONIEC