

Havraspár

Logika

Popis: Tento havraspárčan je známý tím, že mu to v hlavě prostě pálí. Vidí vzorce tam, kde ostatní jenom zmateně zírají, dílky mu před očima zapadají do sebe a spojuje tečky tam, kde by jiní viděli jenom nesmysly. Není proto divu, že dokáže své myšlení využít při plnění úkolu, za což jej odměna nemine. (Pokud Logik plní úkol typu puzzle či jinou skládačku, připíše do něj, že má tuto vlastnost. Na základě toho, bez ohledu na hodnocení, získá 5 dodatečných bodů za výkon.)

Úspěch: Student získá 5 bonusových bodů k zadáním typu puzzle.

Neúspěch: Vlastnost nelze použít v chatu.



Mrzimor

Pracant

Popis: Člen žluto-černé koleje je známý tím, že mu práce navíc není cizí. Jde mu hezky od ruky, výsledky se dostavují samy a jeho výsledky by jistě zasloužily nejednu pochvalu. Nebojí se tedy při plnění úkolů ujít tu mili navíc, aby jeho plnění opravdu stálo za to. (Pokud Pracant plní úkol odehrávaný na chatu, připíše do něj, že má tuto vlastnost. Na základě toho, bez ohledu na hodnocení, získá 5 dodatečných bodů za výkon.)

Úspěch: Student získá 5 bonusových bodů k zadáním, které je třeba splnit v herním chatu.

Neúspěch: Vlastnost nelze použít v chatu.



Nebelvír

Hráč

Popis: Tohoto nebelvírského studenta žádné riziko neděsí - není tedy divu, že se vyžívá v hraní všemožných her. Při těch deskových si užívá adrenalin z hodu kostkou, při sportu pak září nejenom svou fyzičkou, ale také schopností budovat herní strategie. Je pak jasné, že mu aknější úlohy jdou jedna báseň. (Pokud Hráč plní úkol spočívající v hraní online hry, připíše do něj, že má tuto vlastnost. Na základě toho, bez ohledu na hodnocení, získá 5 dodatečných bodů za výkon.)

Úspěch: Student získá 5 bonusových bodů k zadáním spočívajících v hraní videoher.

Neúspěch: Vlastnost nelze použít v chatu.



Zmijozel

Lovec odměn

Popis: Zatímco někteří hledají odměny ve starověkých kobkách, zmijozelský lovec odměn měl vždy touhu vyhrávat ve slosování různých soutěží. Odměny z kouzelnických i mudlovských časopisů k němu vždy promlouvaly, a co více, jeho řešení byla většinou správná - proto své znalosti dokáže zúročit také ve škole. (Pokud Lovec plní úkol spočívající v řešení křížovky, sudoku, či podobné novinové hry, připíše do něj, že má tuto vlastnost. Na základě toho, bez ohledu na hodnocení, získá 5 dodatečných bodů za výkon.)

Úspěch: Student získá 5 bonusových bodů k zadáním spočívajících v řešení časopisových a novinových her.

Neúspěch: Vlastnost nelze použít v chatu.

