

Kouzla otvírací a zavírací, kouzlo přitahovací

Correro artus

- zamkne dveře odolně vůči kouzlům na dobu cca 60 minut, ale záleží na zkušenostech kouzelníka
- autor kouzla není znám
- odemkne ho pouze kouzlo : Recludio

Světlo : žádné

Pohyb hůlkou : ukázat na zámek

Původ formule : španělština a latina; *correro* = špalsky zamknout; *artus* = latinsky pevný

Recludio

- otevírá zámky zabezpečené kouzlem (např. Correro artus)
- je zcela bezpečné a zámek nepoškodí

Světlo : žádné

Pohyb hůlkou : ukázat na zámek

Původ formule : latina *recludo* = otevřít

Cistem aperio

- otevírá objekty pomocí výbuchu (bílé světlo)
- neotevře dveře, ale spíš truhly, skříně atd.

Světlo : bílé světlo a následně malý výbuch

Pohyb hůlkou : stačí ukázat

Původ formule : *aperio* = latinsky otevřený

Dissendium

- odhaluje a otvírá skryté průchody a tajné chodby
- zde na hradě se dá použít např. k otevření průchodu za sochou Gunhildy z Gorsemoor (hrbaté čarodějnice) ve 3. patře
- nelze jím otevřít dveře, zámky

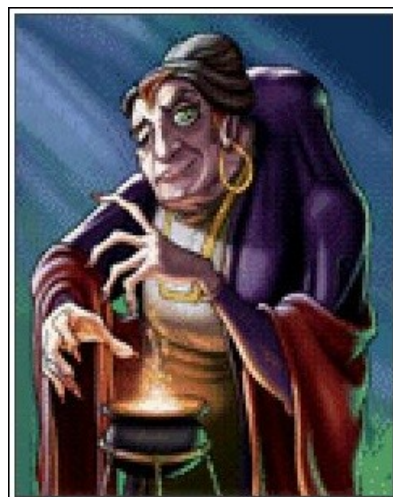
Světlo : bez světla

Pohyb hůlkou : švihneme proti místu, kde průchod tušíme

Původ formule : *descent* 'anglicky sestup

Gunhilda z Gorsemoor (1556-1639)

- na starších prepisech pergamenů uváděna jako Grunhilda z Gorsemoor
- jednooká hrbatá léčitelka
- proslavila se vytvořením léku na Dračí neštovice
- její socha je v bradavickém hradě ve 3. patře
- je na bronzové kartičce č. 9



Gunhilda z Gorsemoor

Carpe retractum

- přitahuje věci
- kouzlo vytvoří samonavíjecí kouzelný provaz z oranžového až zlatého světla, kterým je možno přitáhnout předmět či sebe k předmětu, který přímo vidíme
- nedá se použít na lidi, v omezené míře na rostliny a zvířata, použití se ale nedoporučuje

Světlo : oranžový až zlatý provaz z hůlky

Pohyb hůlkou : namířit na předmět

Původ formule : z latiny Carpe = "chytit", a retractum = "vzdálená".