

Sedmibojařská vypracování ~ Narcisse Cinerea

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

Tři vybraní sedmibojaři 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.



Sedmibojařka **Narcisse Cinerea** s číslem 11:

- umístila se na 1. místě a klání vyhrála
- získala celkem 383 hvězdiček
- celkem 6× se objevila mezi třemi nejlepšími kreativními vypracováními

Praktické úkoly

1. úkol	2. místo	18 hvězd
2. úkol	7. místo	13 hvězd
3. úkol	1. místo	19 hvězd
4. úkol	2. místo	18 hvězd
5. úkol	3. místo	17 hvězd
6. úkol	1. místo	19 hvězd
7. úkol	1. místo	19 hvězd

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

Nejdražší mágové!

Uběhla spousta let od doby, co jsem v Godrikově Dole vyrůstal. Z nostalgie jsem Vám nakreslil jeho nejkouzelnější kouty... Dodneška se mi po nocích zdává o všem, co jsem v této malebné víscce zažil. Zrovna včera! Včera se mi zdálo, že jsem znovu seděl na mole u rybárny a se svým otcem rybařil. Dlouho jsem u jezera nebyl, a to i přesto, že mě klidné břehy vždy tak vábily. I jako student jsem u něj rád sedával, čítal si a vnímal svět, který se v Godrikově Dole zdál tak ryzí ve své kráse.

To, co se s Godrikovým Dolem stalo, mě zasáhlo - kraj mého dětství je má kotva, ke které se vracím, když je mi na sklonku života příliš teskno. Že by najednou přestal existovat? To mi ani nepřijde na mysl! Nic si nepřěji více než to, aby se i děti mých dětí mohly prohánět ulicemi, které dláždí ty nejkrásnější vzpomínky. Dodneška jsem schopný vzpomenout na každou budovu, kterou jsem při běhu naší kouzelnickou vesničkou míjel.

Nejvíce západně vždy stály ty nejkrásnější domy... a za nimi byl les, ve kterém jsme si hrávali na mocné kouzelníky. Jen sehnat dva klacíky a předstírat, že jsou to hůlky! Každý z nás si chvíli představoval, že vládne světu. Naopak na východě byla pole, ve kterých se vždy dalo ztrácet, když chtěl člověk chvíli soukromí. Ve mlýně U Poctivého každého vždy přivítali s úsměvem na rtech a ještě ho nechali ochutnat jejich koláče! Široko daleko nebyly lepší - a paní domu mi nikdy neprozradila, co za kouzelné přísady do nich dává! Jižněji se pak rozkládalo Hanibalovo jezero... můj oblíbený tajný kout.

Moc často jsem se nemíhal u útulku a radnice, dvou budov, které stály na jihozápadě. Štěkot jsem však slyšel snad z každého místa - dokonce i v noci! Útulek zažíval dobu své největší slávy a lidé v něm ubytovávali svá zvířata snad ze všech koutů kouzelnického světa. Nikdy jsem nepřestal žasnout nad tím, kolik má naše malebné, avšak nepřilíš rozlehlé místo najednou obdivovatelů! Na radnici, která stála nad útulkem, se v té době dveře nezavřely; lidé si je podávali z ruky do ruky, aby se všichni mohli podívat na nabídku domů k prodeji a stavít se pozdravit současného správce.

Kromě útulku však proslul Godrikův Důl ještě Módním salonem NiT, který se svou červenou střechou vyloženě honosil. Stál hned vedle stejně vypadajícího obchodního centra, návštěvníků si však urval mnohem více - aby také ne, když do něj proudily dámy toužící se oblékat co nejkusněji!

Kraj mého srdce mi velmi chybí a doufám, že se Vám podaří jej znovu vybudovat - kéž k obnovení dopomůže můj plánec, který zasílám v reakci na Vaši výzvu o nakreslení jeho podoby. Přál bych si se do Godrikova Dolu ještě alespoň jednou podívat... a skutečně doufám, že se díky Vám mé přání splní.

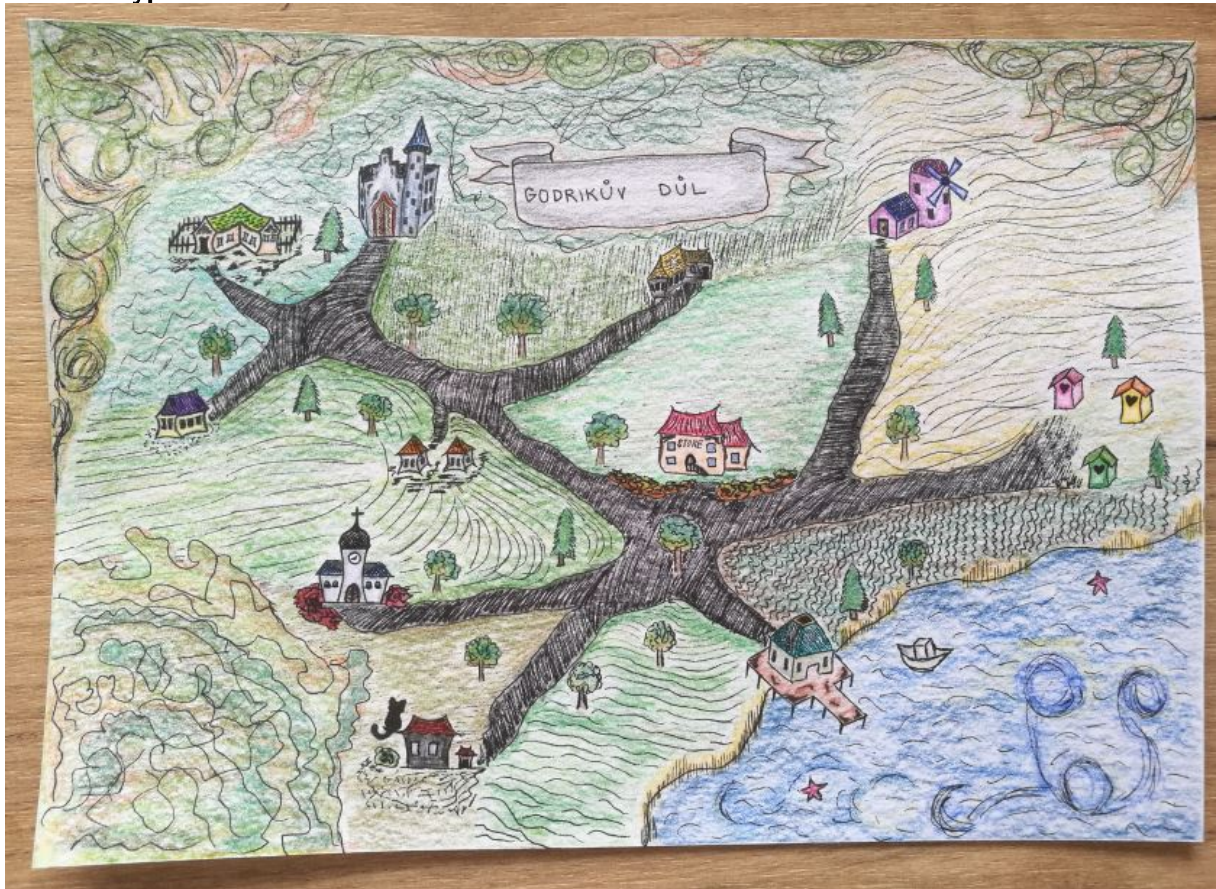
S pozdravem v srdci
Theodore Benton

Použitá předloha:

<http://www.hogwarts.cz/godrikuvdul/mapa-1-0.jpg>

http://fengzhudesign.com/blog/fzd_rpgmap_01b.jpg

Galerie k vypracování



Rozsah vypracování: 6.7 palce, 2 851 znaků

Hodnocení 1. úkolu

Aki san Marino

Milý sedmibojaři,

paměť občas dokáže klamat. Plánek je na první pohled naplněný, ucelený, přesně podle toho, jak si to z dětství pamatujete. Je vidět, že jste pracoval s nadšením pro detail – mlýn, lodička na vodě, radnice. Ovšem nemám jistotu, jestli vše odpovídá dnešní zástavbě. Když odevzdáváte práci, pohlíďte si oříznutí, které trochu kazí celkový dojem.

Všude najdeme něco, co upoutá zrak.

Cerridwen Lowra Antares

Spíše než o plán výstavby se jedná o mapu, na které je navíc obsaženo velice malé území, GD není velkoměstem, ale v této podobě by v něm asi příliš kouzelníků nebydlelo. Budovy ze zadání na plánu jsou, ale postrádám nějaké vlastní nápady, při kterých by GD mohl jako městečko fungovat. Jsem ráda, že ve vypracování byly použity světové strany, mělo jít o plán a je to tak absolutně na místě. Též se mi docela líbí, jak obrázek vypadá, dovedla bych si v něm vybrat obydlí a je příjemné vidět práci s detaily. Z popisu je zásadní vědět, co je na plánu, omáčka okolo je kvalitní, ale pro mé hodnocení nepřilíš důležitá, nemělo jít o dopis ani příběh. Požadované informace jsem se ale dozvěděla.

Midar Kilahim

Plánek obsahuje vše potřebné, je jasný, přehledný, líbí se mi také rozdělení kopců, lesa či drobného porostu. Mrzí mne však, že zde chybí popisky jednotlivých budov. Z jejich uspořádání a vzhledu lze odtušit, o jakou budovu se jedná, neznalý kouzelník by byl ale trochu zmaten.

Pochválit ale rozhodně musím text. Líbí se mi pojetí, které každého musí zasáhnout. Sice z něj můžeme pouze odtušit, o jakém místě z plánku hovoříte, ale jakým způsobem je to pojato je opravdu nádherné. Z úkolu cítím tu naději, že si další generace budou opět hrát na místech, jako Vy.

Sílvia Honorová

Velmi přesný plánek, dobře rozeznatelné znaky jednotlivých budov, dává dobrou představu o Godrikově dole i bez nutnosti čist popis. To vyvažuje, že popis je spíše než popisem dopisem :)

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

1. 1. 2011

Dnešek byl naprostá noční můra!

Místo slíbeného poklidného stěhování jsme zažili horor. Hrad sice na nové pozemky dopadl hladce, ale tím všechno hezké skončilo. Ještě teď mi srdce tluče, jako by mi chtělo vyskočit z hrudi. Najednou se totiž začala rozpadat zem.

Zdi se drolily, zatímco nejzdatnější mágové pobíhali kolem a podpírali stropy, které se ještě nezřítily. Kolem sutin se motala pištící krysa. Pamatuji si to, protože mě krysy děsí. Chtěla jsem křičet, ale nemohla jsem vydat ani hlásku.

Ředitel školy se snažil zmatek utišit, leč nebyl úspěšný. Panika se šířila rychleji než slova útěchy. Bylo to hrozné – viděla jsem hrad v troskách vůbec poprvé. Doufám, že taky naposledy. Připadala jsem si jak ve špatném filmu.

I přes clonu prachu, špínu a chaos si však zdravotník razil cestu ruinami, aby všem hyperventilujícím vžil do krku doušek uklidňujícího lektvaru. Nechácala jsem, jak může být tak klidný. Možná měl sám v sobě celý kotlík.

Sledovala jsem jednu prvačku, ke které se posadila starší studentka a tiše jí broukala bradavickou hymnu. Další lidé se šeptavě pustili do vyprávění o všem a o ničem, aby ticho dalo hradu sbohem.

Pod nohama mi duněly otřesy. Třásla jsem se. Ředitel přispěchal, aby na jednu ze stěn vrhl paprsek fialového kouzla, a zase s tichým mumláním zmizel. Cítila jsem vztek. Běhá si kolem a není schopný říct ani půl slova!

Prach usedal a profesoři uprostřed zničené vstupní síně zažehli přenosné plamínky. Konečně to někoho napadlo! Světlo a teplo zahnalो běsy a nám nezbývalo než čekat, jaké zprávy přijdou seshora.

Čekali jsme. Netrpělivě a s tíhou na hrudi.

Nikdo nevěděl, kolikrát se ručičky hodinek setkaly, než se mezi námi znovu objevil ředitel. Jeho výraz se zdál pokojnější, když tiše oznamoval, že můžeme jít do Velké síně. Alespoň někdo měl lepší náladu. Síně vypadala jinak – tlumené světlo ozařovalo profesorský stůl s bezednými džbánek vody. Málokdo si však nabídl. Sama jsem se jen otupěle se posadila na zem. Dál od ostatních. Kolejní stoly byly pryč. Poté, co se do síně dostala poslední skupinka studentů, se dveře zaklaply a uzamkly.

Ředitel se k nám obrátil a omluvil se nám za problémy, které hrad při stěhování potkaly. Bohužel jsem mu moc nerozuměla, protože mě najednou přepadla nesmírná únava. Zaslýchla jsem snad cosi o povolení nějakého stabilizačního kouzla a to, že bychom do rána měli zůstat zde.

Někoho duchapřítomně napadlo vyčarovat spacáky, abychom měli aspoň kde složit hlavu. Vybrala jsem si ten nejbližší, pak už jsem se rychle propadla do říše snů. Profesoři zůstali celou noc vzhůru, aby utěšili všechny budící se z nočních můr.

2. 1. 2011

První věc, kterou jsem spatřila hned po probuzení, byl opět ředitel školy. Nemůžu říct, že by mě to po včerejšku těšilo. Ten si to svižně štrádoval mezi spacáky a prohlížel si tváře každého ze studentů. Ačkoli i to působilo zvláště, mnohem více mě zarazilo to, co měl na sobě. Skláněl se zrovna nad hloučkem spících druháčků, když se někdo odhodlal zeptat: „To je župan, pane řediteli?“

Vskutku byl. Fialový a... sametový. Při tom uvědomění jsem zrudla a sklopila oči.

Ředitel se usmál, jako by nešlo o příliš osobní otázku a vysvětlil, že se některá zavazadla při přesunu ztratila. Okamžitě jsem si vzpomněla na to, že mám v tom svém kousek dortu a při představě, že ho najdu za dva týdny zelený, se mi udělalo zle. Tento župan prý patří jedné kolejni ředitelce. Jsem vážně ráda, že nevím, o kterou jde.

Nato bdělé osazenstvo Velké síně uznalo, že tohle je lepší než možnost, že by chodil nahý. Těm, co se probudili později, to bylo šeptem vysvětleno, zatímco ředitel obcházel síň, něco si mumlal a čekal, až všechny probere. Když se mu to povedlo, nechal spacáky zmizet a na jejich místa znovu postavil stoly všech čtyř kolejí s bohatou snídaní. Po tom šíleném zážitku ze včerejška jsem si dopřála aspoň miskou ovesné kaše.

Během dne se rozkřiklo, že zavazadla se ztratila jen profesorskému sboru. Hodně jsem si oddechla – vzpomněla jsem si totiž, že v kufru mám i jogurt. Celý den jsem pak na chodbách potkávala všemožné strašáky do zelí. Ředitel župan brzy znovu vyměnil za své čisté oblečení, ovšem ostatní takové štěstí neměli. Profesorka živlové magie byla dokonce tak zoufalá, že z jednoho kumbálu vytáhla starý závěs a hůlkou z něj provizorně udělala jednoduché šaty. Připadalo mi, že je se svým řešením spokojená, s upřímností však musím konstatovat, že to bylo naprosto nedůstojné.

Mimo ztracená zavazadla však byl druhý leden důležitý i pro obnovu hradu jako takového. Profesori v tom, čemu říkali oblečení, běhali po chodbách a spravovali vše, co se rozbilo. Studenty pak donutili alespoň znovu věšet popadané obrazy. Už v životě nechci desetkrát rovnat obraz sira Cadogana, který mi u toho před očima zuřivě máchá mečem. Díky tomu se ale dal hrad do pucu a pomocí kouzel těch nejmocnějších začaly i dávno zašlé kouty znovu zářit, o zmizelých sutinách a prachu vůbec nemluvě. Večer nám všem přinesl úlevu, neboť se z časoprostoru vyvalily všechny zmizelé kufry. Byla jsem vážně ráda, že už z profesorů neuvidím ty části těla, které jsem vidět nikdy nechtěla. Na večeri se tak sešlo veškeré osazenstvo hradu konečně důstojně a možná v ještě lepší náladě než kdy v minulosti na pozemcích, které hrad teprve před dvěma dny opustil.

3. 1. 2011

Třetí den začal naprosto obyčejně a nezdálo se, že bude něčím vyčnívat po těch dvou, které hrad už zažil. Jedno nemilé překvapení nás však i tak potkalo. U snídaně, kde se sešla naprostá většina školy, se najednou rozeznělo houkání sov a šelest křídel. Byla jsem v šoku – úplně jsem zapomněla na to, že chodí pošta a že přesun bude pro sovy znamenat zmatek a též delší cestu. Místo toho, aby do Velké síně vletěly se svou elegancí a grácií, většina z nich se objevila a zřítíla se na zem, případně do jídla. Okamžitě mě přešla chuť. Ně kterým se podařilo svou sovu chytit při pádu, já jsem alespoň patřila k těm, co podali pomocnou ruku a počali sovy vytažovat z pudinků. Dopisy se odložily na hromadu bez většího zájmu, protože sovy chrčely, sotva se vlekly a nechtěly letět zpět. Profesorka péče o kouzelné tvory se rozhodla vzít celou nebohou letku do péče přímo ve Velké síni.

A tak se stalo, že v ní neplánovaně vznikla zvířecí ošetřovna. Každý, kdo byl na místě, se chtěl nechtě zapojit. Nejprve bylo všechny sovy třeba očistit a nakrmit. Ti, kteří neměli plné ruce práce, běhali ze sovince a zpátky, aby z něj nosili žrádlo, a do něj později na odpočinek k nabrání sil i sovy, které prošly rukama hradní péče.

Jedné sově pálené se při pádu podařilo zlomit si křídlo. Vyděšeně houkala a odmítala na sebe nechat sáhnout. Nebyla však jediná, co měla tendenci kolem sebe klovat zobákem. Odnesla jsem si škrábanec na od malého puštíka, který houkal jako zjančený. Příšerně to pálilo a radši jsem se od té potřeštěné sovy klidila co nejdál. Naštěstí se mezi námi ještě míhal hradní zdravotník, který mi drobnou ranku okamžitě zacelil. Zlepšilo mi náladu, že mi aspoň nezůstane jizva, když už mám psychickou újmu.

Každopádně... plno povyku, spousta práce a řízený chaos. Divím se, že jsem tam vydržela celý den.

Pod taktovkou profesorky péče o kouzelné tvory jsme naprostou většinu vyčerpaných sov dali dohromady a přesunuli je do sovince, kde mohou zůstat tak dlouho, jak budou potřebovat. Snad jen dvě sovy si madam vzala k sobě do kabinetu kvůli dlouhodobějším zraněním.

Vlastně až na večeri, kdy už byla Velká síň prázdná a po všem zbyla jen vzpomínka a houkání ze sovince, jsem si vzpomněla na to, že jsem ještě nečetla svůj dopis. Doufám, že je to odpověď od Vincenta. Třeba mě konečně zve na rande do Prasinek...

4. 1. 2011

Z kolejni místnosti jsem vyběhla poměrně časně. Oblečená jen v mikině jsem zmizela směrem k famfrpálovému hřišti a rozhodla se, že první den klidu po náročném stěhování bych měla sportovat. Bez lidí na tribunách, bez náročné kapitánky. Jen v tichu a kráse probouzejícího se hradu.

Ze sovince se ozývalo houkání sov, které se dávaly dohromady, hladina jezera se skvěla v kráse vycházejícího slunce a listy stromů v Zapovězeném lese ševalily do začínajícího dne.

Chodby zářily. V posledních dnech se po nich prohnalo tolik čistících, zametacích a pulírovacích kouzel, že jiný výsledek ani nebyl možný. Obrazy na stěnách na sobě neměly ani zrnko prachu, ačkoli lidé na nich se tak nadšeně netvářili. No... někteří. Sir Cadogan byl vsutku nadšen, že mě může vyzvat na souboj za to „hanebné nakládání“ s jeho obrazem před dvěma dny. Utekla jsem mu.

I tak to ale bylo kouzelné. Člověk měl dojem, že je nejen na hradě, kde se magie vyučuje a je používána, nýbrž že magie samotná vyzraňuje z každého koutu hradu, že je všudypřítomná a neuchopitelná a že drží nové pozemky pohromadě.

Tohle je něco, co jsem před stěhováním nikdy necítila. Samotnou mě to zarazilo. Hrad žil vlastním životem. Hrad dýchal.

Celé dopoledne jsem strávila létáním kolem hřiště. Na oběd jsem dorazila pozdě. Udělalo mi to radost, protože jsem byla uřízená a vyčerpaná a takto jsem se aspoň vyhnula tomu, aby mě NĚKDO viděl dřív, než se převléknu. Odpoledne jsem se pak zašla do knihovny, protože ani přes trauma z prvního mi prý neodpustí esej do kouzelných formulí.

I přes ničím zajímavý den se však ještě něco stát mělo. Přímo k poslednímu chodu vynikající večeře se přemístili tři domácí skřítci z kuchyně.

Leknutím jsem upustila lžičku. Ačkoli jsem věděla, že u nás skřítci pracují, jaktěživ jsem je neviděla. Nevypadali moc upraveně. Aniž by si všímali okolí, předstoupili před pana ředitele.

„Pane, vyrušovat nechceme, za přestěhování hradu a kuchyně zvláště jste však od domácích skřítků zasloužil si ocenění,“ spustili a pozornost věnovali i nadále jen jemu, „a proto přišli jsme předat vám tuto plaketu jako výraz naší vděčnosti.“

Ačkoliv jsem si nebyla jistá, jak někoho s takovou skladbou věty napadlo něco tak promyšleného, ředitel se usmál a poslal do kuchyně díky za dar i za skvělou večeři. Skřítci chvíli dojatě pomrkávali a poté se přemístili pryč.

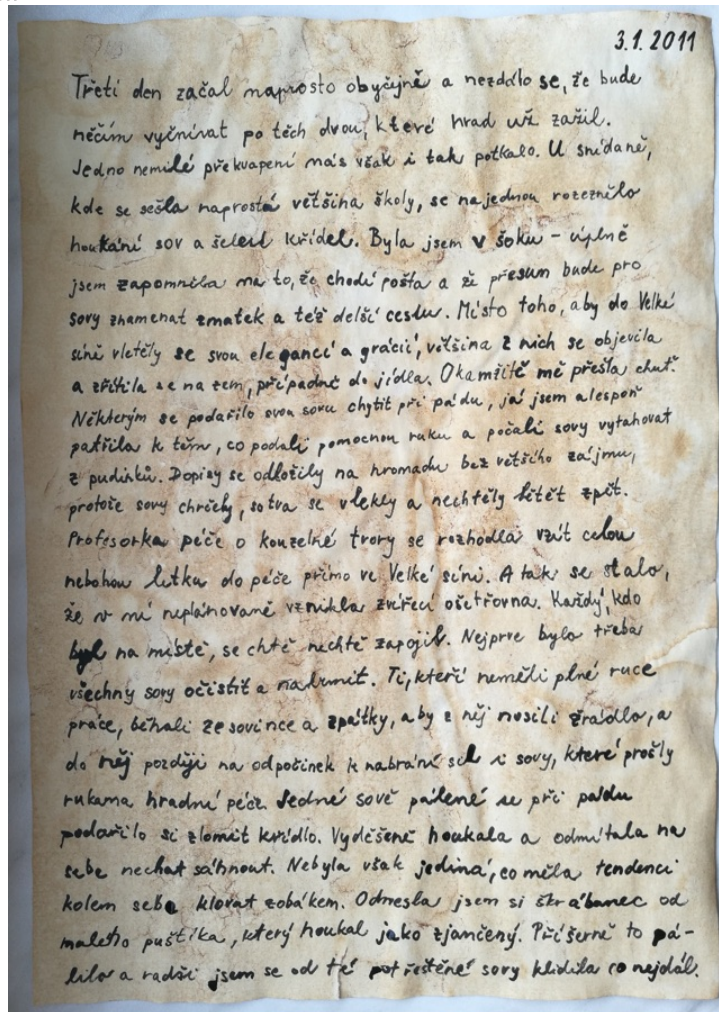
Skočila jsem se podívat před večerkou do Síně slávy. Ta plaketa je tam vystavená. Musím uznat, že zaslouženě.

Ačkoli stěhování bylo děsivé a co se mohlo pokazit, pokazilo se... Hrad čekají skvělá léta. Jsem o tom přesvědčená. Všechno je totiž teď tak, jak má být.

Vlastně ne.

Je to ještě mnohem lepší.

Galerie k vypracování



Rozsah vypracování: 24.1 palce, 10 204 znaků

Hodnocení 2. úkolu

Aki san Marino

Milý sedmibojaři,

předkládáte jasně a citlivě podaný náhled do mysli studentky, která si skrže deník uchovává postřehy a vzpomínky z časů stěhování. Jsou zmíněné určité důležité informace stejně jako dávka méně důležitých, to vše k deníku patří. Dobrá práce.

Jako drobné mínus může při tom čtivém ději působit, že vlastně chybí tehdejší jména a povědomí o těch, kdo stěhováním prošli se studenty, náhled do jmen tehdejších obyvatel Hogwarts, je to však mínus pomyslné. Tedy spíše možnost, na co příště pamatovat při doplňování chybějícího zmapování naší historie.

Cerridwen Lowra Antares

Vypracování popisuje stěhování z roku 2011, které patrně mělo být popisem stěhování z roku 2010. Volnost zpracování vzhledem k neurčitému zadání nevdí, ale když se řídíme reálnými daty, je vhodné zahrnout i dostupná fakta.

V čem naopak vypracování podle mě porušuje zadání zcela jistě, tak to je to, že spíše než události při stěhování popisuje události po stěhování. Je pochopitelně jasné, že stěhování mělo nějaký vliv a že se tím zpětně o něčem dozvíme, ale deník měl být přímo z doby stěhování.

Samotné zápisy jsou pak poměrně čtivě napsány, některé nápady jsou zajímavé (alespoň víme, že se během stěhování dočasně ztratily kufry, atd.).

Stránka je hezky vyrobená, písmo v pořádku, mám pocit, že něco navíc by tomu prospělo (nějaká úprava, atd.).

Midar Kilahim

Pan ředitel v županu. Nic překvapivého. Vypracování vsutku zajímavé a vybavilo se mi mnoho vzpomínek z oné doby. Veškeré text je opravdu realistický, při čtení jakoby se otřásala lehce podlaha. Jako kdysi. Doufám, že nás již nic podobného čekat nebude.

Silvia Honorová

Deník sepsán vzletně a stylově na úrovni. Pisatel má evidentně smysl pro zacházení se slovy. Hezké popisy různých scén z hradu navodí atmosféru, jako by čtenář byl na místě. Bohužel datum neodpovídá. Navíc o stěhování jako takovém je pouze první událost, ostatní popisují spíše období po stěhování a vyrovnávání se s ním. Celkově jde také spíše o popis toho, co se celé dny dělo, než o popis čtyř událostí jako takových.

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

Vydáno: 28. 12. 2009

Z.L.O. otřásl hradem!

Na hradě se děje mnoho věcí, které život v něm ovlivňují. Některé mají charakter ryze zábavný, jiné jsou zarážející či nepříjemné. Událost, která se označuje ve zkratce jako Z.L.O., se při prvotním průzkumu jeví jako patřící do druhé skupiny, opak je však pravdou. Začneme však popořadě. Je čtvrtek 22. října 2009, píše se školní rok Zima 2010, a na hradní bráně se objevuje pergamen se čtyřmi záhadnými verši.

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

Mezi studenty propuká panika, ale také štouravá touha zjistit více. Za profesorský sbor se vedení ujímá inspektorka výuky Angela Grey-Slytherin, která na hradní bránu věší nejen oznámení o věcech se dějících, ale také prosbu o schůzku všech profesorů ve sborovně, která měla proběhnout o dva dny později, tedy v sobotu 24. října 2009. Zároveň studenty prosí, aby se chovali obezřetně, na chodbách nechodili sami a *„aby nikdo také už nepíchal do temných sil připínáčkem!“*

S vedoucím Příčné ulice, Johnem Werewolfem, bylo dohodnuto, že se pro všechny případy na pulty naskladní očarované talismany určené k ochraně těch, kteří si je zakoupí. Zaručené Levný Obnos, jak tyto předměty označila inspektorka výuky, jsou cenově dostupné, ovšem je možné je zakoupit jen do chvíle, než se situace na hradě vyřeší. Zboží přesto nebylo naskladněno a z doslechu můžeme slyšet jen o hromadě výmluv.

Útok sil Z.L.A. pokračoval hned další den, tedy 23. října 2009. Profesori byli zakleti – z každého z nich se stala jiná dětská mudlovská kniha. Na hradě se tedy vyskytoval Komisař Vrtapka Letitia te Tiba, Poník na výletě Nimrandir Elénere nebo třeba Malá mořská víla David Nekromacer. Studenti na bojování se silami, které napadly hrad, zůstali sami, zkušený profesorský sbor byl odříznut. A bylo nutné co nejrychleji jednat, neboť definitivní a zničující útok mířený na studenty se kvapem blížil. Naštěstí v jejich řadách byla spousta nadaných a bystrých hlav, které si s rafinovanými a záluďnými hádankami poradily. Na to bylo nutné využít jejich kvality, mezi něž se řadila vynalézavost, logika, schopnost uvažování ve stresové situaci a mnohé další.

Zdálo se to zprvu jednoduché: zbavit se Z.L.A. na škole tím, že se všichni postupně vypořádají s hádankami, které jim byly nastraženy. Nebylo to ovšem jen tak... a aby toho nebylo málo, každému profesorovi byly přiřazeny hádanky dvě. První hádal profesor, při úspěšném uhodnutí mu byla poskytnuta knížka. Jakmile ji měl u sebe, studenti mu mohli napsat právě o tu hádanku, které sám musel čelit. První dvě koleje, které přišly na správnou odpověď, dostaly knížku, v níž byla skrytá druhá hádanka. Ta byla jednodušší, neboť *„nebylo cílem nechat nebohé profesory v bahně navěky“*. Při úspěšném uhodnutí hádanky získali klíč k odeklení daného profesora. Toto heslo se k němu zadalo na externí stránce, načež se objevilo zvíře, které onoho fialového hlídá. Byl v tom však háček – zvířata

nebyla na svých místech. Přesto se dalo přijít na to, které ke komu patří. Jakmile koleje znaly správné výsledky, ozvaly se sovou Cantervillskému strašidlu Angele Grey-Slytherin.

Aby se všech 38 profesorů vrátilo do své původní podoby, museli vypít správný lektvar, přičemž právě ten určený danému profesorovi kolejí vždy poskytla madam Grey-Slytherin za rozluštění klíče. Každé pohádkové knize mohl pomoci vrátit se do původní podoby jiný odvar. Bohužel ani s lektvary to nebylo snadné, a to kvůli jednomu drzému a neslušnému problému, který si nechává říkat skřítek ZLOřád.

Ten ve svém nejlepším rozpoložení vpadl do lékárny a rozředit lektvary určené profesorům, aby nemohli být správně vyléčeni a dál se váleli jako knihy v bahně. Navíc zaměnil etiketu na lektvaru samotné inspektorky výuky. Ta se nepřesvědčila o tom, co pije, a jakmile polkla poslední kapku, Z.L.O. způsobil zemětřas ve Velké síni a madam byla pohlcena Jámou Lvovou. Stalo se tak 16. 11. 2009.

„A byla to pravděpodobně opět ZLOřádova práce, že studenti, kteří ihned zorganizovali mou záchranu, vytáhli z jámy nějaké COSI, co identifikovali jako mne v bezvědomí, a odnesli to na ošetřovnu v domnění, že teď jsem již v bezpečí – zatímco já byla stále v mdlobách v jámě,“ rozhořčeně povídá Angela Grey-Slytherin z Jámy Lvové. Alespoň však na její přání byla Jáma ohrazena zátarasem, o což se postaralo Kuře Cupity Nekro The Gravedigger, ovšem až poté, co do ní téměř spadlo také. Studenti však inspektorku výuky po čase v temnotě zachránili – možná hned poté, co zjistili, že Z.L.O. nemá absolutně žádný vliv na probíhající výuku.

Ještě se však vraťme v čase, přesněji do středy 4. listopadu 2009. Aby totiž profesori mohli vůbec pít lektvary, aby se i madam Grey-Slytherin dostala k tomu svému, bylo zapotřebí prolomení klíčů jednotlivých kolejí. Právě 4. listopad byl významný, protože znamenal úspěch pro nebelvírskou kolej. Ta jako první prolomila klíč a mohlo se začít odeklinat. Druhou úspěšnou kolejí se stal Havraspár. Ke správným odpovědím se však dostaly i koleje Zmijozelu a Mrzimoru. Pořadí to však ještě neznačilo, jen napovídalo – odeklinání bylo v pořadí. A lektvary. Včetně toho, který vypila madam Angela Grey-Slytherin.

Skřítek ZLOřád byl nakonec dopaden a díky tomu se všichni profesori mohli stát opět lidmi. Mudlovských dětských pohádek už byl hrad přesycen. Oficiální zpráva o porážení sil Z.L.A, respektive Zábavného Literárního Osvěžení, vyšla na hradní bráně 20. 11. 2009. V ní se mimo jiné vyhlásilo pořadí kolejí, které skončilo následovně:

1. místo – Nebelvír (zachráněno 14 profesorů, zisk 96 srpců)
2. místo – Havraspár (zachráněno 10 profesorů, zisk 71 srpců)
3. místo – Zmijozel (zachráněno 7 profesorů, zisk 54 srpců)
4. místo – Mrzimor (zachráněno 7 profesorů, zisk 54 srpců)

Vítězná kolej dostala jako odměnu možnost si zdarma navrhnout kolejní předmět. Pořadí Zmijozelu a Mrzimoru bylo rozhodnuto na základě skutečnosti, že k výsledku došla nejprve kolej Salazara Zmijozela.

Ještě jeden účastník celého dění však měl nejasnou budoucnost. Kam vedly další kroky skřítko ZLOřáda, který se na hradě objevil během boje se Z.L.E.m? Činil se vskutku nadšeně... alespoň to nasvědčovaly zakleté pergameny se zdánlivými recepty na jednoduché lektvary, které se ocitly v rukou několika nešťastníků a které mohly způsobit něčí otravu či udušení. I za jeho činy předcházející byl lapen a dne 20. 11. 2009 zavřen do sklepení. Tam však nepobyl dlouho – Nekro The Gravedigger skřítko vytáhl a hodil jej do Jámy Lvové za madam Angelou. Až do 17. prosince se přemýšlelo nad tím, jaký bude jeho další osud. Rozhodli studenti: *„Ochočit, ochočit!“*

Od té chvíle skřítek putuje mezi studenty, kterým řadí v majetku, sesílá na ně ve Velké síni umlčovací kouzla a ukazuje jim některé nepříliš slušné posunky. Ti, kteří jej však úspěšně ohlídkají, mají možnost za své úsilí získat magika a pak se jej zbavit tím, že jej pošlou někomu dalšímu.

Kdo to měl celé na svědomí vyšlo najevo až těsně po ukončení akce. Realizační tým tvořil ředitel Nimrandir Elénere, Lenúlie Čihůlková, papa Fouras z Akademie v Krásnohůlkách, programátor Nekro The Gravedigger, básnířka Jeanne Véronique Joyeuse a již mnohokrát zmíněná Angela Grey-Slytherin, která se o celý projekt zasloužila, zastřešila jej a dala mu jeho jedinečnou podobu.

Ačkoliv se zdá, že od události uběhla celá věčnost, máme za sebou sotva pár týdnů, co Z.L.O. otrásl hradem, bylo poraženo a profesoři opět stanuli v podobách jim vlastní mezi námi; knihám válejícím se v bahně sbohem! Nebelvír se těší ze své velkolepé výhry a všichni ostatní se těší na další podobné akce, které si pro nás vedení hradu třeba ještě někdy v budoucnu připraví.

Rozsah vypracování: 18.1 palce, 7 643 znaků

Hodnocení 3. úkolu

Aki san Marino

Precizní reportáž nabitá informacemi, tak bych asi tuto práci pojmenovala. Je v ní vše, co v ní být má, snad jen trochu více připomíná reportáž klasickou nežli investigativní. Plusem je i hra s časy u vyjádření přítomnosti v tehdejší době. Celkově nemám příliš co vytknout, jen tak dál!

Cerridwen Lowra Antares

Vypracování působí jako reportáž, soutěžící použil řadu prvků, které text k tomuto žánru zařazují. Dobovost i fakta jsou v pořádku. Líbila se mi logická posloupnost některých událostí a snaha přiblížit je čtenáři. Pořadí ve formě tabulky mi do kontextu úplně neseďí, ale de facto je také v pořádku. Některé části jsou více zkratkovité a klidně by nevadilo je rozšířit.

Midar Kilahim

Jsem rád, že v textu byly uvedeny všechny důležité informace tak, jak si je z dob Z.L.A. pamatují. Oceňuji i stručnost a jasnost celého případu a také využití osobních vyjádření zúčastněné profesorky.

Silvia Honorová

Velmi hezká reportáž, plná důležitých informací a popisující situaci velmi věrně a úplně.

Líbí se mi citace a používání pramenů, které zaručují pravdivost informací.

Až v závěru mám ovšem pocit že se jedná o reportáž dobovou, díky posledním pár řádkům. Přijde mi zvláštní, že by se o celé události psalo takto až několik týdnů poté. Logičtější by bylo popsat událost okamžitě po ukončení, nebo v poslední její fázi, aby neztratila na aktuálnosti.

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

Edice Hogwarts – Nebeský safír

Nic nám neprozradí o koleji Havraspár více než noční nebe, ve kterém je skryt celý rozlehlý vesmír ve své nekonečné kráse pravd a faktů, o nichž by mohli vyprávět nejen kentauři. Právě hvězdy z něj ti nejlepší návrháři vešili do pláště ozdobeného bronzovými doplňky, aby kolej Havraspár dostala svému jménu a její studenti mohli nosit oblek, ve kterém mohou nejen moudře promlouvat na slavnostech, nýbrž i poznávat krásy světa.



Edice Hogwarts – Sopečný elán

Každý nebelvírský student se umí nadchnout tak, že jeho chování někdy připomíná výbuch té nejnebezpečnější sopky. V šatech, které připomínají věčný oheň a navrch ještě hřejí v chladných večerech, neb v nich jsou jiskry z té nejžhavější lávy, se studenti Nebelvíru v davu skutečně neztratí. Komplet laděný do barev horoucí oranžové je kryt červeným pláštěm reprezentujícím rytířskou chrabrost a odvahu – vlastností, kterých si v Nebelvíru nejvíce cení.



Edice Hogwarts – Smaragdová obskurnost

Tiché břehy jezerních vod nikdy nedávají vědět, co číhá pod hladinou. Stejně tak jsou na tom studenti Zmijozelu, kteří se večer co večer ukládají do peřin pod jezerem, které je stejně tajemné a nebezpečné. Je na něm však něco elegantního, co pocestné čas od času láká nahlédnout až ke dnu. Proto byly do nití pláště vetkány kapky vody z Hanibalova jezera, aby tento šat mohli zmijozelští příznivci nosit s lehkostí jim vlastní.



Edice Hogwarts – Slunečná věčnost

Pakliže společnost nemá přijít o lidskost, je nutné, aby vlastnosti, které reprezentuje kolej Mrzimor, zůstaly věčné. Na ušití obleku pro pány, který reprezentuje pracovitost, bezbřehou věrnost a pozitivismus bez hranic, byly použity sluneční paprsky, díky kterým se nápadně třpytí i okolí nositele. Takový nejen hýří radostí a má srdce na správném místě, nýbrž i reprezentuje kolej Mrzimor se ctí, která jí náleží.



Rozsah vypracování: 4.4 palce, 1 857 znaků

Hodnocení 4. úkolu

Aki san Marino

Líbí se mi kreativita popisků, ze kterých dýchá hrdost kolejí i kus magie kouzelnického světa. Velmi dobrá práce. Technika návrhů mě potěšila také, až na utopené kalhoty ve zmijozelském modelu je zvládnuta velmi dobře. Oceňuji přítomnost stínování i jiskrné pozadí mrzimorského modelu. Navíc kladně hodnotím, že se modely odlišují, autor projevils opravdu pěkný kus kreativity.

Cerridwen Lowra Antares

Modely působí jako součást kolekce a jejich zpracování není špatné, chybí mi ale nějaké větší detaily nebo nápady na samotných obrázcích. Obecně je vždy prezentován jeden pěkný nápad u každého, ale již se to dále nerozvine. Chápu, že to má možná souvislost se zvolenou metodou kresby.

Názvy jsou v pořádku, popisy jsou ale velice rozvleklé a až zbytečně květnaté, neumím si představit, že by něco takového bylo u oblečení na PU, jako popis modelu viděného na módní přehlídce by to asi špatně nebylo, ale to se v zadání nechtělo.

Midar Kilahim

Velice se mi líbí nejen koncept obleků, ale hlavně i popisky, které vystihují kolej, daný oděv a dodávají popisu jisté magično. Skvěle vypracovaný koncept, těším se, až si tyto kousky zakoupím na Příčné ulici.

Silvia Honorová

Originalita zpracování mě přesvědčila. Oceňuji romantické a dostatečně podrobné popisky jednotlivých modelů. Nejzdařilejší je dle mého havraspárský model, nejméně zmijozelský. Líbí se mi i názvy jednotlivých modelů.

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 Něktrův 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

Po dlouhém a náročném dni plném trestů pro všechny nezelené studenty se vydal pryč z hradu a o několik chvil později už seděl U Tří košťat a na stole měl sklenku rybízového rumu. Požitkářsky přivřel oči. Tohle potřeboval.

Stalo se to někdy mezi třetí a osmou skleničkou. Jako velký vítr k němu doběhl mrzimorský uragán v ženském provedení, který si nechával s okázalostí jí vlastní říkat Effel d'Herblay. Radost z její přítomnosti neměl prazádnou, a tak jen zavrčel něco o tom, že by byl rád, kdyby nebyl rušen, což však k mozku slečny před ním nedoputovalo – alespoň dle toho, jak se zachovala poté.

„Pane Gravediggere! Pane Gravediggere! Můžu s vámi udělat rozhovor?!“ vychrlila na něj a aniž by počkala na odpověď, posadila se na volnou židli vedle něj.

„Rita Holoubková v živém provedení,“ zamumlal schválně tak, aby slyšela každého slova, ale zdálo se, že slečnu d'Herblay to nijak neurazilo. Naopak – usmála se na něj, jako by snad bylo srovnání s potřeštěnou redaktorkou porušující zákony lichotivé.

„Takže! Pan Gravedigger! Zmijozelský kolejní ředitel! Povězte mi třeba... jak se vám daří?“ spustila na první dobrou a během mluvení si na stůl chystala pár pergamenů a čapí brk. Namočila jej v inkoustu a s žádostivostí se na něj zahleděla.

„Největší a nejvýznamnější zmijozelský kolejní ředitel je dnes poněkud zaneprázdněn, neboť se věnoval té nejlepší koleji na hradě a tomu, aby v letošním roce získala školní pohár, který jí právem náleží,“ mrkl na ni, „šlo by mi to o dost líp, kdyby se mi pod nohy nemotali ti, co dělají všechno špatně.“

Nezapsala si ani slovo. Neřekla ani slovo. Prostě to přešla. Profesionální přístup, přitakal si, ale stejně ho ta studentka něčím štvála. Nejspíš tím, že se chovala tak nepředvídatelně.

Jo, to bude ono.

„Dobrá,“ uculila se na něj, trochu bezděčně si pohladila mrzimorský odznak na hrudi a upila ze svého pampeliškového čaje. „Slimáčí chřipka,“ nadhodila nadšeně.

„Co s ní?“ zatvářil se netrpělivě a kopl do sebe zbytek svého rumu. Zamával na Rosmertu a okamžitě si objednal další. Možná i dva.

„Byl jste, dle mých informací, tím, kdo sovy zachránil a umožnil jim vrátit se z nemocničního křídla,“ odmlčela se a na chvíli se asi ztratila v myšlenkách, „jak jste se k tomu, že sovy vzkřísíte, dostal zrovna vy?“

Podíval se na ni se zvednutým obočím. Jo, holka... „Nikdo jiný nebyl natolik kompetentní, aby ty opeřené potvory zvládl dát dohromady, než jim srdce dotlučou. Tak jsem se toho samozřejmě chopil já, protože bych velmi nerad dva měsíce poslouchal nářky studentů, kteří přišli o své sovy... jako by si nemohli koupit nové,“ dodal a uchechtl se. Slečně Effel trochu zaskočilo, ale jinak na sobě nedala nic znát.

„Dobrá,“ poznačila si odpověď, něco na pergamenu poškrtila, nadechla se a odhodlala se zeptat na další věc. „V jakém stavu sovy byly, když jste se k nim dostal?“

„Nejevily žádné známky života,“ odvětil jí Nekro the Gravedigger úsečně. „Pařátky nahoru, zavřené oči... jen jejich srdce slabě tloukla.“

„Aha...“ na chvíli se slečna d'Herblay zarazila, nejspíš ztratila nit. Ušklíbl se. „Jak jste vlastně přišel na to, jakým způsobem se sovy dají zachránit?“ nakonec se optala.

„Inu...,“ zavzpomínal Nekro, „ve skutečnosti jsem využil toho, že několik večerů po sobě u mě měli školní trest havraspárští studenti za příliš hlasité mluvení ve Velké síni. Jak jistě víte, slečno, ti jsou mistři v hledání těch nejdetailejších faktů v jakékoli knize. Tak jsem jim zadal nalezení způsobu, který by sovám mohl pomoci. Havraspárští skutečně nezklamali: knihu otevřenou na patřičné stránce jsem měl na stole už druhý večer. A já mezitím alespoň mohl věnovat svůj drahocenný čas zmijozelskému vedení.“

Mrzimorská redaktorka přikývla. „Prozradíte tedy Dennímu věštci, jaké kouzlo jste musel použít, abyste slimáčí chřipku vymýtil?“

„Nejprve bylo nutné odstranit příčiny slimáčí chřipky,“ očima zabloudil ke své sklence a uvažoval nad tím, kam se ztratil jeho klidný a tichý večer, „tudíž bylo nutné vypátrat to, kde se vzala, všechny slimáky odstranit – to byl úkol především pro domácí skřítky a taktéž pro studenty bylinkářství, neboť překvapivé množství těchto potvor se schovávalo mezi čarovným zelé ve sklenicích.“

„A dál?“ pobídla jej s úsměvem, neboť když konečně mluvit začal, ještě by opravdu z jejich povídání mohl nějaký rozhovor pro Denní věštec vzniknout. Zatím to vypadalo spíš tak, že nic neotiskne.

„Jakmile byli slimáci pryč, na hradě se nadále nenacházelo nic, co by sovy mohlo znovu nakazit. Domácí skřítky ještě prohnali hrad čistícími prostředky a dezinfekčními kouzly, pak už ale bylo možné se skutečně pustit do záchrany jako takové. Nejprve bylo třeba umíchat lektvar – Influenza Limax. Ten se ale dal podat až ve chvíli, kdy se odříkávala slova nezbytného rituálu,“ pronesl tiše a mírně rezignovaně Nekro a zadoufal, že brzo bude mít zase klid, zvláště pokud bude spolupracovat. Ten mu však ještě neměl být dopřán bez ohledu na to, jak moc si to přál.

„O jaký rituál šlo?“ dožadovala se dalších informací neodbytná slečna d'Herblay. Rosmerta jí zrovna přinesla fialkovou vodu, tudíž se nezdálo, že by se tento rozhovor blížil ke konci.

„Víceméně jen o... počkejte, já vám to vlastně můžu ukázat,“ odmlčel se zmijozelský kolejní ředitel a prohrabal kapsy svého na pohled drahého hábitu. Vytáhl složený pergamen a rozložil jej před mrzimorskou studentkou. Ta se naklonila a zazírala na elegantní psací písmo, které se před ní skvělo.

*„Leží bez pohnutí, poklid mu dán,
kde dříve ozýval se šelest, nyní ticho kvete,
nemožné víc spatřit jej, kdes oblohy pán!
Sotva dýše a hrdost mizí v cizí pýše,
kéž nedobré se z půdy jak prach smete,
by ještě mnohokrát mohl obkroužit báh.
Přec pozdě není, byť čas splašeně běží,
tlukoucí srdce s ním tančí v zanícení a víře,
že osudy někdo jejich svrchu střeží.
A pak s kapkou umu zas uslyší křídel šumu,
neb k životu probere se drahocenné zvíře,
které dosud jen bez pohnutí leží.
Bys jejich osud za svůj vzal, spoj s nimi svou sílu.
Protkni nitky syrové, na nichž magie stojí*

*do těl nehnutých, do trupů sovích vdechni víru,
v kostech i v krvi se virus slimáčí tiše hrbí,
však i ten se v skrytu duše čehosi bojí!
Pročež věz, že ruku svou příkládáš k dílu.
Stále leží bez pohnutí, arci konec se blíží,
v tichosti do hrdla odvar se vlévá,
magie s lehkostí skáče, on tělem se plíží,
tu sova mrká a otupěle frká,
nadále již sama nikam neuléhá,
kouzelníka však povinnost stále tíží.
Neb teprve až zazní poslední verše,
bude dílo dokonáno.
Pak už celý houf v sovinci se hemže,
jen co vzejde nové ráno.“*

„To je zajímavé...“ zašeptala a zírala na verše.

„Nepředpokládám, že byste tomu jazyku rozuměla,“ poznamenal Nekro a zablýsklo mu v očích, „tudíž vám povím, že toto zaklínadlo, které připomíná spíše návod, bylo k mému nemilému překvapení nutné odříkat nad všemi sovami zvlášť a během toho se postarat o to, aby spolykaly patřičný lektvar. Od té chvíle už si zase vesele houkají v sovincích a studenti projevují až přehnané nadšení.“

„Aha, dobře... a můžu ještě-“

Přerušil ji: „Teď víte vše, co jsem vám prozradit mohl. Jen dvě věci zbývají, slečno d'Herblay – přál bych si, aby za můj čas a ochotu pomoci bylo Zmijozelu připočteno alespoň 500 bodů, to do toho článku prosím napište, ředitel totiž z nějakého důvodu nechce mé žádosti vyhovět. A zadruhé – přeji vám dobrou noc.“

Její další snahy mluvit odmávl. Vyprovodil ji očima a objednal si další skleničku rybízového rumu. Doufal, že konečně najde klid, který si po náročném dni v Bradavicích zaslouží.

Rozsah vypracování: 17.6 palce, 7 466 znaků

Hodnocení 5. úkolu

Aki san Marino

Skvělá práce, čtivá, smysluplná, napsaná kvalitním slohem, ve kterém mne nic nerušilo. Báseň jako taková je prvotřídní, psaná k věci, s mnoha velice pěknými obraty, které jsem ocenila. Též chválím uvěřitelné zpracování Nekrova charakteru, přítomnost studentky z odpovídající hradní doby, nevtravý sarkasmus, s jakým je práce sepsána. Informace podané formou rozhovoru sice nejsou zcela přesně „vyprávěním“, které požadovalo zadání, což považuji za jedinou slabinu práce, ale mně se líbí.

Cerridwen Lowra Antares

Oceňuji přítomnost reálií, ale základem a víceméně tím jediným, co mělo být v textu (cokoliv jiného bylo zakázáno), je rituál a zaklínadlo. Zaklínadlo se místy příliš nerýmuje, rytmicky nesedí, ale hlavně společně s popisem rituálu (což je víceméně jen použití lektvaru) tvoří jen malou část textu. To okolo není předmětem mého hodnocení, je to až příliš omáčky na místě, které by šlo věnovat splnění zadání.

Midar Kilahim

Velice zajímavé zpracování. Forma rozhovoru je originální a musím říci, že skvěle vypracovaná. Líbí se mi také forma básně, kterou z celé práce opravdu vyzdvihuji. Dlouho jsem podobou nečetl.

Silvia Honorová

Vyprávění je velmi vtipné a svěží, nápad s rozhovorem se slečnou d'Herblay byl výborný. Postavy jsou navíc velmi dobře vykreslené. Kouzlo je tajemné a poetické.

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

Famfrex: Famfrpálová exhibice začíná! Osm týmů britské a irské ligy se rozhodlo, že je načase znovu poměřit své síly. Kdo si odnese titul tentokrát – Pýcha Portree, Applebyské šípy, nebo snad Kenmarská káňata?

Hra je určena pro 2–8 hráčů.

Hra obsahuje:

- herní plán s motivem famfrpálového hřiště se 72 políčky
- 8 figurek famfrpálových týmů
- 1 figurku zlatonky
- 64 žetonů
- 1 hrací kostku
- 8 kartiček s informacemi o týmech
- 16 kartiček kouzel
- 16 kartiček manévrů
- 16 kartiček lektvarů
- bezedný počet kartiček GÓL?! (16 vyrobených na ukázkou)

Příprava pro hru:

Každý hráč si vylosuje ze zelených papírků tým, za který ve hře hraje, a připraví si na políčko START figurku. Ke hře se připraví i zbylé kartičky, které se zamíchají a položí textem dolů.

Průběh hry:

Hru začíná hráč, který na kostce hodí nejvyšší číslo. Následně se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráči postupují po polích dle hozené hodnoty. Jejich další činnost v rámci tahu je závislá na barvě políčka, na které stoupnou:

- 1, pokud hráč stoupne na pole **černé** barvy, jeho tah zde končí a pokračuje další hráč,
- 2, pokud hráč stoupne na pole **žluté** barvy, tahá si vrchní kartu z balíčku manévrů a plní zadaný úkol,
- 3, pokud hráč stoupne na políčko **oranžové** barvy, tahá si vrchní kartu z balíčku kouzel a plní zadaný úkol,
- 4, pokud hráč stoupne na políčko **hnědé** barvy, tahá si vrchní kartu z balíčku lektvarů a plní zadaný úkol,
- 5, pokud hráč stoupne na políčko **modré** barvy, otevírá se mu šance vstřelit gól. Hráč sedící po jeho pravé straně tahá vrchní kartu z balíčku GÓL?! a pokládá hrajícímu hráči otázku. Pokud je odpověď správná, daří se mu skórovat a bere si žeton, který dokazuje zisk 10 bodů. Pokud správně neodpoví, obruče minul a na tahu je další hráč.

Úkolem hráčů je nastřílet během hry co nejvíce gólů, tedy posbírat co nejvíce žetonů, a dostat se co nejdříve ke zlatonce. Při jejím polapení se hráči přičítá 150 bodů.

Drobná pravidla pro upřesnění:

Pokud hráči zbývá určitý počet polí pro dosažení zlatonky, který je menší než číslo hozené na kostce, v daném kole stojí a čeká na další tah.

Některé kartičky umožňují popojít nebo se vrátit zpět hned, jiné až v dalším kole. V dalším kole se za konečné políčko považuje až poslední, kterého figurka dosáhne.

Více figurek může stát na jednom políčku bez omezení.

Závěr hry:

Hra končí ve chvíli, kdy první hráč stoupne na pole se zlatonkou. V tuto chvíli si hráči spočítají své žetony, tedy nastřílený počet gólů. Hráč, který polapil zlatonku, si bere její figurku a přičítá ke svým žetonům hodnotu 150 bodů.

Vítězem hry je hráč s nejvyšším počtem bodů.

Fotodokumentace

Herní plán:



Figurky:

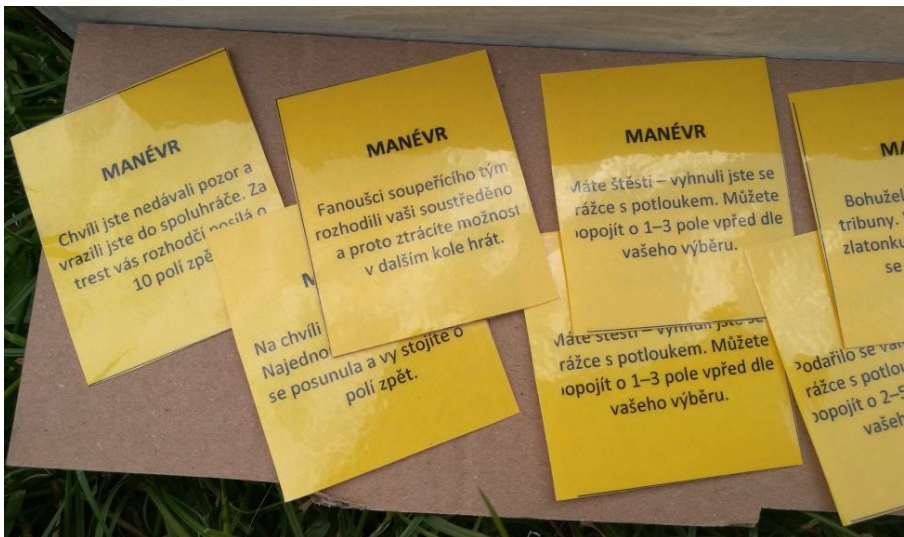




Žetony a hrací kostka:



Náhledy kartiček:







Rozsah vypracování: 6.5 palce, 2 764 znaků

Hodnocení 6. úkolu

Aki san Marino

Na této hře oceňuji hned několik věcí. Barvy. Ty by měly v každé hře podněcovat hravost, posilovat přehled o různých aspektech hry. Splněno! Líbí se mi také pravidla a rozměr hry, která není jen o sbírání bodů, ale také o prokazování znalostí a přehledu, kromě náhody je tak nutno trénovat buď vědomosti, nebo alespoň paměť do příští hry. Pěkná a profesionálně vyvedená práce! Navrhuji provést křest ohněm na letním semináři či kolejním srazu...

Cerridwen Lowra Antares

V prvé řadě chválím za výrobu hracího plánu a i figurky a ostatní propriety jsou povedené. V pravidlech chybí větší detaily ke kartičkám, můžeme si je prohlédnout (to jsem udělala), ale i tak bych očekávala, že bude alespoň zmíněn charakter těch otázek při střílení gólů. Přijde mi také podivné hraní osmi týmů najednou, má jít přeci jen o famfrpál a tam hrají dva. Co se dodržení charakteru famfrpálu týká, tak největší problém jsou kouzla. Ta nejsou zcela jistě dovolená a sice jsou zábavným doplňkem a u hry vyloženeš nevadí, ale pokud bychom chtěli tímto napravit existující famfrpál, tak by to již vadilo a dost. Jinak bych si ale hru ráda zahrála, mohlo by to být zábavné.

Midar Kilahim

Velice zajímavá verze hry, hodně mě zaujal název Famfrefx. Líbí se mi, že hra je pro více hráčů. Samotný obsah je vsutku promyšlený, plnění úkolů je skvělý nápad, stejně tak gól za správnou odpověď. Těším se, až si tuto hru zahraju osobně.

Silvia Honorová

Krásný 3D hrací plán, velké množství možností, vlastnoručně vyrobená kostka, to vše je mi velmi sympatické. Zajímalo by mě praktické realizování bezedného množství kartiček Gól :)
Co se mi úplně nelíbí, je název hry na tom by chtělo ještě zapracovat.

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

Psáno 17. června 2018.

Čteno 21. února 2018.

Vážený pane řediteli,

z toho, jak si začátek roku pamatuji, je nepochybné, že se některé věci již daly do pohybu. Píši proto, abych Vám pomohla, a to nejenom připravit se na události, které už nabírají nečekaný spád, nýbrž i s pochopením toho, proč se vůbec dějí. Nacházím se v čase pozdějším po Vaší přítomnosti, a proto vím, co se bude nadále po 21. únoru dít. Dovolte mi prosím, abych Vás s touto bezprostřední budoucností seznámila také, chcete-li, stejně jako já, zachránit budoucnost naší školy. Bez Vás ji totiž nemá.

Nejprve přikládám kratší text, který jsem našla v knihovně naší školy, přesněji ve svazku *Bradavických pověstí a legend*. Pro pochopení je nezbytná a myslím, že už během čtení Vám bude jasné, o co tu vlastně jde...

Bradavická škola je místem, kde každá duše nalézá přijetí v čaromagickém kontinuu. Tak tomu bývávalo už za dob samotných zakladatelů a nejinak tomu bude i v dalších dobách. Aby však čarodějové mohli nacházet ve zdech bradavických své místo, je třeba těch starších, kteří s nimi propletou svou magii. Ne nadarmo proto do funkcí nejvyšších rok co rok usedají ti nejnepovolanější. Kromě toho, že zastávají funkce, jež přímo zajišťují činnost školy, navrch při svém působení proplétají a otiskují svou magii do jejich rezerv. Jsou to oni, kdo drží hrad pohromadě tím, že do základů vlévají bez ustání svou čaromagickou sílu. S Bradavicemi a odkazem zakladatelů jsou propojeni a jejich funkce je tudíž více než jen symbolická.

Totéž také důvodem, proč dochází k ohrožení stability pozemků v dobách, kdy se obsazení těchto pozic mění. Pakliže své místo opustí byť jediný člověk, musí se z hradních základů stáhnout veškerá jeho magie; což nemůže proběhnout nárazově, mizí postupně sama, a to již nějakou dobu před konečnou výměnou, kterou sama cítí. Magické ochrany v důsledku toho slábnou a magie jako taková se z hradu

vytrácí, než přijde nová síla, než do křesla usedne nový kouzelník, který pomoci té své Bradavice opět probudí k životu.

Magie hradu v několika dalších měsících skutečně bude slábnout. Nemusím Vám jistě říkat proč; Vy sám nejlépe víte, s kým se škola ve funkcích rozloučí, kdo bude svá žezla předávat dále. Odchodům jako takovým však čas od času čelíme, a byť jsou mnohdy smutné, ještě nikdy neměly takový dopad jako nyní. Proč?

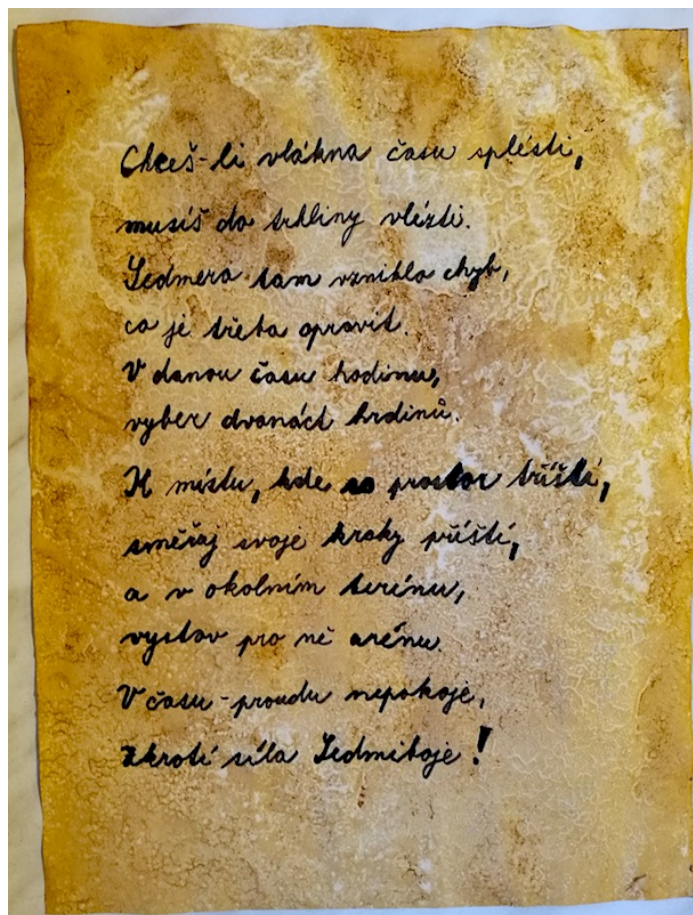
Školu čeká loučení se dvěma funkcionáři, s dvěma významnými kouzelníky, kteří ji sytili takovou měrou, že pro magii, jež tančí po jejích pozemcích, je taková ztráta téměř fatální...

A právě na jednom takovém místě, kde se stáhne jak magie ředitele školy, tak inspektorky výuky, vznikne oblast bez jakéhokoli kouzelnického potenciálu. Protože však tato skotská oblast není zvyklá bez magie fungovat, navíc ve chvíli, kdy je jí i nadále obklopená, dojde ke kolapsu energetického pole a vznikne trhлина, tedy oblast, která je prostá magie, ale která po každém magickém projevu touží... a právě proto je možné i v její přítomnosti využívat kouzel.

Jistě se nemýlím, pokud Vám povím, že se čirou náhodou jedna taková trhлина právě nalézá na Osamělé pláni za hradem? Právě před ní v tuto chvíli stojíte a čtete můj pergamen. A já stojím opodál, sleduji Vás, aniž bych tušila, že jsem to byla já, kdo Vám zprávu poslal –ještě nevím, že budu součástí něčeho většího. Neprozradím Vám však, kdo jsem – co se má stát, stane se.

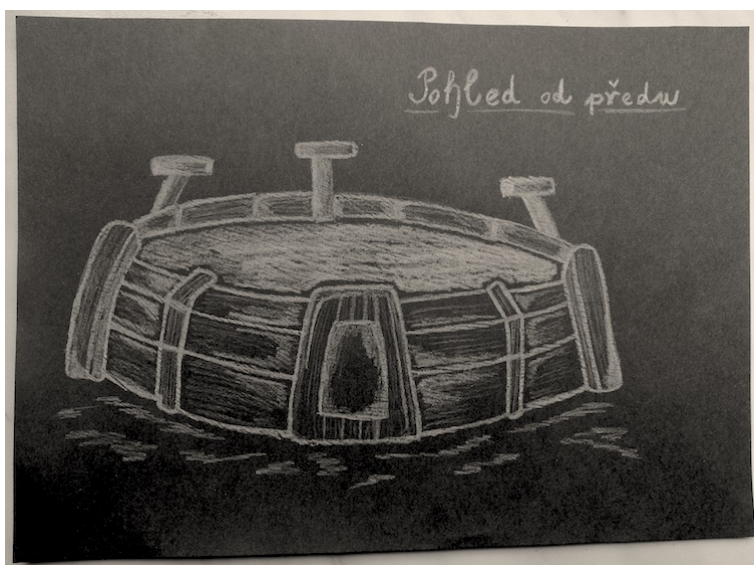
Vše, co jsem dosud zmínila, je však jen jedna strana mince. Ještě je tady ta druhá, ta podstatná – co se s tím dá udělat, aby Bradavice měly další zítřky?

Úsek níže bude na místě přečíst nahlas... protože jen vedení školy a profesorstvo na tento problém nestačí.

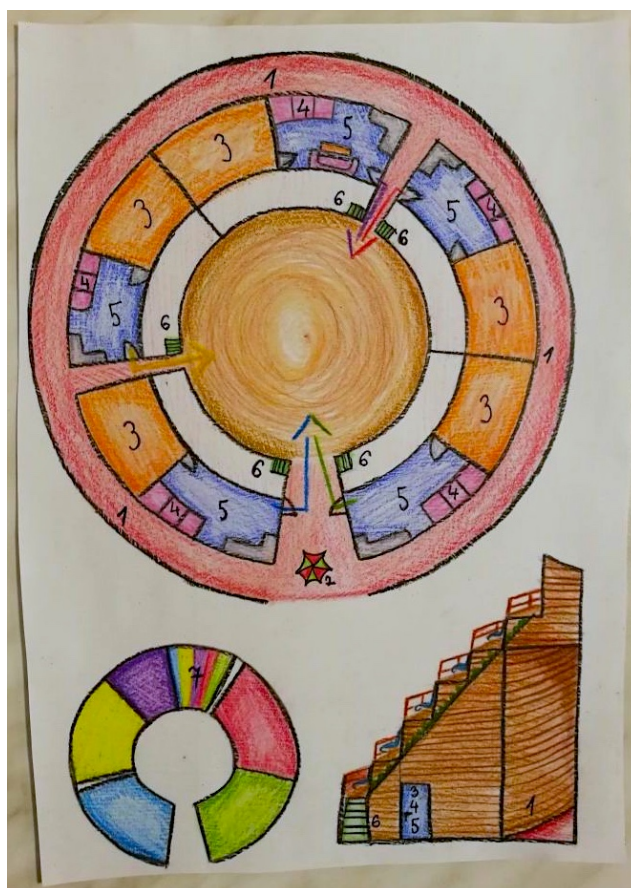


Přikládám Vám taktěž plány arény, které poslouží k její výstavbě. Je nutné doprostřed veškerého dění zasadit právě trhlinu a zabezpečit ji kouzly proti samovolnému zvětšování.

Skutečná podoba arény:



Plán výstavby arény:



1 – chodba, 2 – Rosmertin stánek, 3 – zázemí výhradně pro sedmíbojaře/organizátory, 4 – WC pro příslušný sektor, 5 – kryté zázemí pro příslušný sektor, 6 – schody na tribunu, 7 – tribuna bez specifického (kolejního) vyhrazení

(Poznámka: zázemí pod profesorskou tribunu je určeno pouze pro profesory, lidé z nevyhrazené tribuny musí do prostor kolejních.)

Dvanáct vybraných sedmibojařů pro záchranu všech zničených čaromagických kotev bude muset vstupovat do trhliny. Aby jim to bylo umožněno bezpečně beze ztráty jich samých, bude třeba uvést k platnosti nová bezpečnostní opatření. Mezi ně se musí zařadit kouzlo určené ke vstupu skrze časoprostorové kontinuum. Nalezla jsem pro vás v knize Čáry z nejmocnějších ze sekce s omezeným přístupem jeho znění i pokyny k jeho použití.

***Tuti resiliunt!* [tuti resi:ljunt]**

V překladu z latinského jazyka: *tuti* – chráněný, *resiliunt* – trhlina. Kouzlo určené k procházení míst bez magie, které však magii pohlcují, tzv. trhliny. Vytváří časoprostorový most, díky kterému může kouzelník projít na druhou stranu a bezpečně se vrátit. Do trhliny se v žádném případě nesmí dostat moták, jeho syrová magie je neexistující, tedy mu trhlina neumožní znovu do ní vstoupit. Kouzlo je třeba provést jiným kouzelníkem před vstupem kouzelníka do trhliny, ideálně mocným na hůlce, před návratem do přítomnosti však jeho použití znovu nutné není.

Ačkoliv samozřejmě vím, že bude v silách celé školy tuto situaci zvládnout, přeji Vám do Vaší přítomnosti mnoho štěstí.

A zároveň, pane Matthew Whitecrowe, bych Vám chtěla poděkovat, stejně jako inspektorce výuky NaSaší Jackson. Můžu oběma z vás vyřídit jedinou věc: věřte, že poslední rok ve funkcích se vám bude dařit. Nacházím se v budoucnosti a můžu s klidem říct, že jste opět odvedli skvělou práci. Hlavně si to nezapomeňte užít. Všechno ostatní přijde samo. Odpočinek si oba zasloužíte a mně je ctí, že jsem mohla studovat v době, kdy jste pro hrad byli tolik významní. Děkuji za to.

S pozdravem z budoucích časů
šedá eminence

Poznámka autora vypracování: veškeré reálie použité v tomto vypracování se zakládají na skutečnosti. Děkuji za svolení od obou jmenovaných k použití jejich jmen i k možnosti psát o tom, jaké jsou jejich další plány.

Rozsah vypracování: 16.1 palce, 6 810 znaků

Hodnocení 7. úkolu

Aki san Marino

Skvělé obrázky, kvalitní text... Velmi oceňuji dodržení tématu i všech potřebných náležitostí kreativního úkolu. Také schopnosti sedmibojaře – umí psát, slušně, a s jasnou myšlenkou, co chce říci, umí hezky kreslit. Práce na mě působí celistvě a příjemně, dobrá práce, které není co vytknout.

Cerridwen Lowra Antares

Gratuluji k dokončení Sedmiboje. Nejdříve vypíchnu to, co se mi líbí více, a to jsou obrázky. Plán je pěkný, aréna kvalitně ztvárněna. Co se textu týká, tak mi připadá, že... Nu, kdyby se při odchodu důležitých lidí z důležitých funkcí pokaždé něco takového dělo, tak tu máme každých pár let nějaké zemětřesení nebo narušení reality. Je to zajímavý nápad, ale ač si obou osob také vážím, tak "házet to na to" mi nepřipadá úplně k věci a nesedlo mi to ke konceptu celé trhliny a Sedmiboje.

Midar Kilahim

Říká se, že v jednoduchosti je krása. Přesně takto na mě působí toto vypracování. Nejen, že obsahuje popis celé situace, ale také návod, jak se s věcí vypořádat. Zaujala mě i pasáž užitá ze svazku Bradavických pověstí a legend, výborná myšlenka. Stejně tak je třeba obdivu i samotný náčrt a plán výstavby Arény.

Silvia Honorová

Krásný grafický doprovodný materiál, výborný popis jednotlivých kroků, které je třeba provést, velmi podrobně a přitom jasně a přehledně vše popsáno. Dle mého velmi kvalitní vypracování, které zaručeně pomůže zvládnout nastálou situaci.