

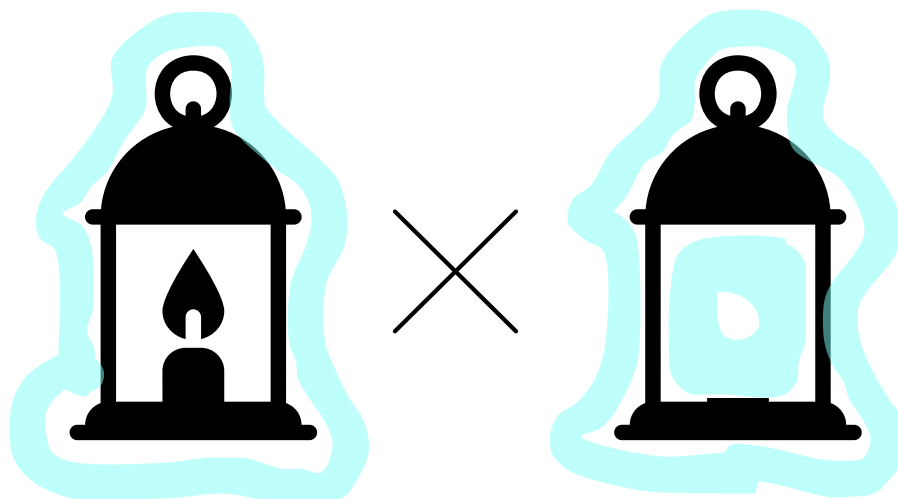
Tvorba kouzelných předmětů

Jedná se o jednoletý kurz s desetihodinovou dotací, který se v Bradavicích otvírá jednou za čas, když se jeho učení ujme některý z mistrů, kteří vládnou tomuto umění. Třebaže většina kouzelníků umí nějaký kouzelný předmět vytvořit, málokdo tomu rozumí do hloubky dostatečně na to, aby mohl učit základní princip a všeobecná pravidla tvorby kouzelných předmětů. Kurz rozšiřuje studentské znalosti o tři nová kouzla, která jim pomohou do oboru proniknout, pomáhá jim prakticky využívat kouzla, která už znají, zlepšuje jejich tvůrčí zručnost a otvírá dveře do další ze zajímavých kariérních cest v kouzelnickém světě.

NonRPG motivace: Praktický předmět rozšiřující kouzelné schopnosti našich postav, který bude logicky implementovat kouzla, která již postavy znají (nedoporučuje se tedy asi pro prváky, ale v zásadě bude stačit i znalost jednoho kouzla a kouzelnických základů, ideální hranice by podle mě ale byla alespoň třetí ročník). Bude přirozenou cestou limitovat některá kouzla, jimž logické limity chybí, všelijaké bezedné tašky, samodoplňující se termosky a jiné věci, které jsou jinak "hlídané a limitované ministerstvem", aby nám studenti nechtě nevyrobili bezedný, nekonečný svět. A bude příjemnou cestou, jíž si studenti potrénují kouzla do jiných předmětů.

Osnova:

1. Hodina - Opakování teorie magikvarků (opakování definice magie, nechcete-li používat magikvarkovou teorii) aneb tázání se výjimečně na něco, co by studenti mohli a měli vědět a následné shrnutí; představení rozšíření teorie o vnitřní prostor → magikvarková síť obecně chápána jako síť, která pokrývá všechno, kouzelné předměty v sobě mají vnitřní prostor také pokrytý sítí. Tvoří se vložením kouzelné energie, funguje na bázi mudlovské baterky.



Nekouzelná lucernička a magikvarkové pole kolem ní

Kouzelná lucernička s kouzelným prostorem uvnitř

Základní definice pojmu kouzelný předmět = předmět mající kouzelnou vlastnost/schopnost vloženou do něj kouzelníkem. Sám vloženým kouzlem vládne po dobu delší, než by trvalo seslané kouzelníkem, a činí tak bez aktivního podílení kouzelníka - má svůj zdroj kouzelné energie, z něž čerpá. (Např.: kouzelné lampy, které svítí celou noc a nepálí olej ani vosk, bezedné tašky, samodoplňující se bandasky, přenášedla, samozavazující se tkaničky, kouzelné míče, a mnoho dalších.)

Kouzlo **Vim Magicam Revelio** (existuje pro kolej dospělí) - rozšířila bych jeho účinek o to, že účinek pronásleduje pohyb hůlky, tj. když pohnu s hůlkou doleva anebo doprava, těch padesát centimetrů, ve kterých vidím, kde ta aktivní magie je, se hýbe společně s hůlkou.

S ohledem na to, kolik revelií se už tak učíme a na to, že kouzlo bude jednak limitované rozsahem na toho půl mětru a jednak účinkem trvajícím po dobu třiceti sekund, si pak myslím, že žádný logický faktor nebrání sražení tohoto kouzla do studentských rovin. Nemělo by být náročnější, než mohou zvládnout.

Studenti se díky kouzlu naučí rozpoznat kouzelné předměty od těch nekouzelných a budou mít do budoucna prostředek jak kontrolovat, zda se jim tvorba kouzelných předmětů daří. Možné taky využití jinde (hledání kouzelných cestiček, poznání prokletých objektů, atp.)

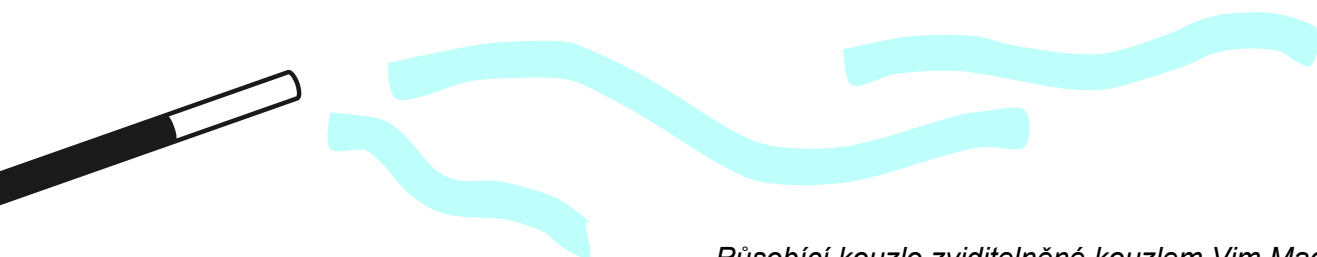
2. Hodina - kouzelné předměty **běžného využití** (denodenně využívané, zpravidla obsahují nějakou kouzelnou formuli - může se jednat o samouklízací předměty, kousky garderoby, osvětlení, atp.), **příležitostného využití** (ochranné a léčivé předměty a vesměs předměty, které mají svůj účel v běžném životě, ovšem ne na každodenním pořádku) a **jedinečného využití** (přenášedla, která jsou kategorií sama o sobě, historické magické artefakty a jejich napodobeniny, s výjimkou napodobenin, které jsou jen složitějšími kouzelnými předměty, žádný z těchto předmětů kouzelníci běžně nevyrábějí a mnohdy ani nemohou); **kouzelná místa** (speciální kategorie kouzelných předmětů - nejsou předměty v pravém slova smyslu, ale vyrábějí se podobně a principem stejně i fungují - např.: zvětšené pokoje, přenosová místa jako třeba toalety v sedmém díle HP)

3. Hodina - **dočasné x trvalé kouzelné předměty** (doba fungování kouzelného předmětu se odvíjí zaprvé od toho, jaké má předmět magické palivo - jen kouzlo/kouzlo a další magické materiály - a také od toho, do jaké míry je kouzlo satureováno, tj. kolik magie bylo reálně do předmětu vloženo, kolikrát bylo dané kouzlo sesláno a chyceno do kouzelného předmětu; dočasné předměty jsou běžnější, trvalé zvládnou vytvořit jen opravdoví mistři kouzelníci, skříťci, kteří mají mocnější magii, nicméně vyrábění předmětů pro ně není běžné, nepřeje-li si to vyloženě jejich pán, a nejčastěji se pak trvalé kouzelné předměty vyskytují na kouzelných místech s velkými zásobami magické energie - jako Bradavice), **kdo může použít magické předměty** (magické předměty, podobně jako lektvary, může použít každý, komu jsou poskytnuty a disponuje na jejich využití dostatečnými vědomostmi - může se tedy jednat o kouzelníky, mudly a klidně i zvířata, jsou-li ta dostatečně zručná, v hotovém kouzelném předmětu je magie již obsazena a není třeba přidávat další) + jejich **maskování ve světě mudlů** (krycí kouzla, přeměňovací kouzla, Repello Muggletum, atp.)

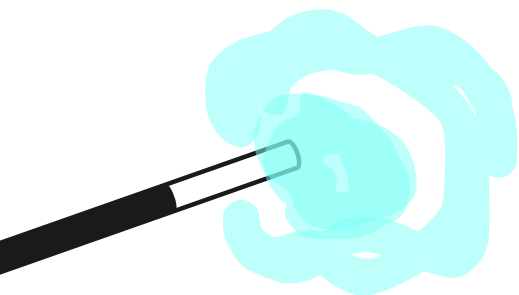
4. Hodina - **Kouzelné materiály** a jejich zapracování do kouzelných předmětů (podobně jako v lektvarech je důležitá manuální práce s přírodními, rostlinnými i obecně přírodními přísadami, jelikož právě tou vlastnoruční prací se do nich také dostává magie kouzelníka a je zásadní pro jejich další použití. Obvykle se jedná o začištění, nakrájení/nastříhání/nadrcení a jejich následné zapracování do kouzelných předmětů v různých podobách - zapletení, zašití, přilepení, vmodelování dovnitř, apod.; možno vymyslet konkrétní příklady a na co konkrétně se hodí je používat)

5. Hodina - Pololetní test, potažmo **briefing se studenty** ohledně vhodných a nevhodných kouzelných předmětů, jejichž výrobě se budou v druhém pololetí věnovat. (Nonrpg **vypuštění formuláře/úkolů**, do nějž si studenti mohou napsat sebou vymyšlený kouzelný předmět vládnoucí některým z kouzel z jejich repertoáru. Profesor musí schválit, než se bude vyrábět. Automatické veto na jakékoliv předměty s útočnou magií, jedná se o stejné napadení jako při seslání kouzla přímo, došlo-li by k němu skrze předmět. Jinak nechat studentům kreativitu, vetovat jen extrémně nelogické či nebezpečné nápady. Kdo se zdrží kreativní činnosti, automaticky vyrábí kouzelnou noční lampičku s kouzlem Lumos, které má v repertoáru díky ZKV každý.)

6. Hodina - Kouzlo **Tardo Magia** - zastaví účinek kouzla bez jeho zrušení. (Dává studentům čas uzavřít kouzlo do kouzelného předmětu. Čím déle jim to trvá, tím víc účinku jim z kouzla vyprchá, i tak se jedná o užitečnou pomůcku při učení se tomuto umění. Má-li kouzlo nějaké světelné efekty, projevuje se vizuálně jejich ustrnutím ve vzduchu, jinak se opravdu projevuje jen tím, že efekt kouzla neproběhne, teoreticky lze sledovat přítomnost zaseknutého kouzla a jeho případný přesun kouzlem Vim Magicam Revelio.)



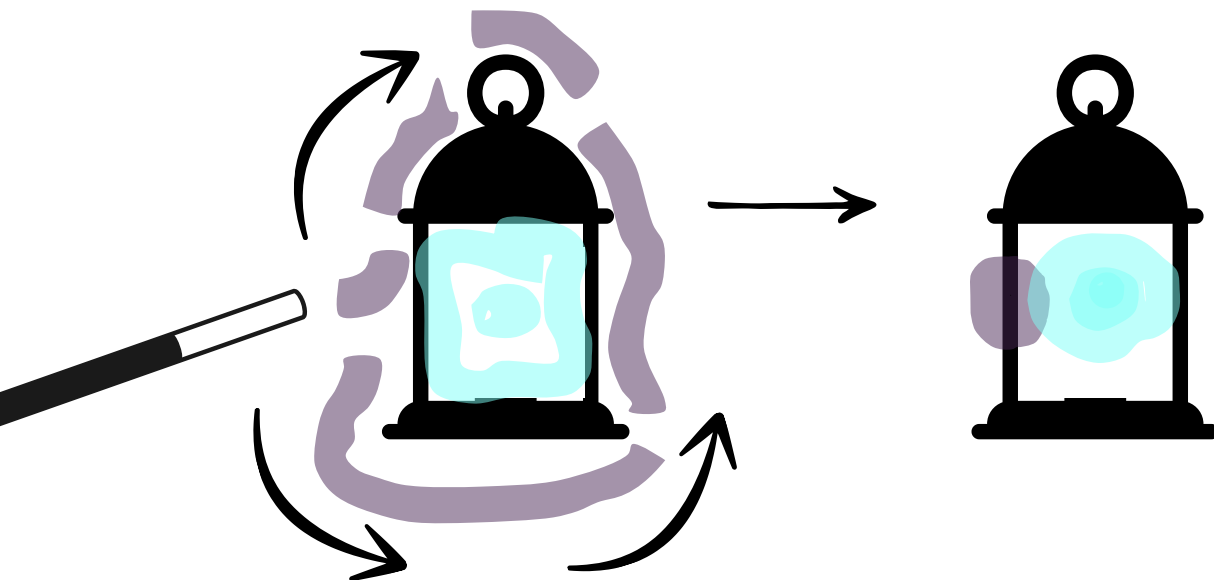
Působící kouzlo zviditelněné kouzlem Vim Magicam Revelio



Kouzlo (uvnitř) zastavené kouzlem Tardo Magia (vnější kruh) zviditelněné kouzlem Vim Magicam Revelio

7. Hodina - První praktická hodina věnovaná výrobě vlastního předmětu: příprava schránky, její očištění, příprava kouzelných materiálů podle výše naznačených postupů v souladu se schváleným plánem, v jakém chce student zapojit zvolený materiál do zvoleného předmětu (co je pro něj dostupné zvíře/rostlina, co vizuálně sedí do jeho plánu, zda umí vyšívat, zda bude lepit, apod.; možnost hodnotit kvalitu příspěvků, dodržování sebou navrženého plánu anebo i vypravěčovat, jelikož kouzelné materiály se můžou dětským prstům vzpouzet)

8. Hodina - Kouzlo **Sigillum Essenti** - zapečetí kouzlo v kouzelném předmětu (jeho účinek nelze ukončit žádným z běžných ukončovacích kouzel, kouzlo samo neuniká, funguje v předmětu, dokud nespálí svou energii, jediný způsob, jak obejít pečeť a někomu ukončit účinek jeho předmětu je předmět rozbít; v případě úspěšného seslání, se objeví fialové světlo sklouzávající po zapečetěném předmětu, které se postupně stáhne do oblého tvaru na straně, z níž bylo kouzlo sesláno, načež zmizí úplně)



Sesílá se kouzlo Sigillum Essenti na lampičku, ve které je kouzlo Lumos

Kouzlo Lumos zapečetěno v lampičce, kouzelný předmět vytvořen!

9. Hodina - Druhá praktická hodina věnovaná výrobě vlastního předmětu: sesílání zvoleného a schváleného kouzla (více seslání, jelikož je třeba dosáhnout správné saturace - naplnit kouzlo předmět dostatečným množstvím magie. Dostatečné naplnění se pozná podle jemného vibrování v ruce, pocitu husí kůže a sjíždění mrazu kolem páteře. V případě přeplnění magie z předmětu unikne, v případě nedoplnění bude předmět slabý/brzy se vyčerpá.), jeho zadržení kouzlem Tardo Magia a následné zapečetění kouzlem Sigillum Essenti. Poslední vizuální úpravy.

10. Hodina - Závěrečný test, pokud musí být; závěrečné představení vlastního předmětu, komentování použitých materiálů či procesu výroby, reflexe toho, co pro studenty představovalo největší překážku, prezentace funkcí předmětu třídě, ukázka