

HATSTALL HOMECOMING

Urszula Chmielewska
Piotr Milewski
Klaudia Żolińska

BlackBox Summer Week
19-20 lipca 2019

Hatstall Homecoming

Spis treści

O projekcie	3
O opowieści	6
Co będziemy robić?	10
Przebieg gry	12
Postacie	16
Fracje	18
Informacje praktyczne	25
Mechanika gry	26
Styl gry	28
Karty postaci	29
Współtworzenie	29
Autorzy	30

Londyn, 11 marzec 2019

Cztery pary oczu z fascynacją wpatrywały się w rozwijany rulon. Groźne bestie, ozdabiające niegdyś herby pięciu domów Hatstall, zostały przez artystę hojnie obdarzone zaokrąglonymi formami, nienaturalnym ubarwieniem i ogromnymi oczami. O ile abraksan i demimoz zachowały jeszcze odrobinę godności, to nic nie mogło usprawiedliwić pastelowej słodkości promieniującej od kociątka nundu. Przy tym puchatym koszmarze zupełnie bladł zarówno zez popiełka, jak i maniakalny uśmiech sfinksa.

- Nie ma mowy! - parsknęła pogardliwie Nundu, rzucając na biurko mieniący się wszystkimi barwami tęczy plakat. - Zjazd absolwentów Hatstall, też mi coś. Jechać na koniec świata do tej głuszy, gdzie kiedyś upchnęło nas Ministerstwo, tylko po to, żeby spędzić kilkanaście godzin w towarzystwie ludzi, których staram się nie zauważać na ulicy? Nawet za górę galeonów, nic z tego!

- A za dwie? - zainteresował się Sfinks, wczytując się uważnie w treść plakatu i wytrwale ignorując Popiełka, który bezwstydnie zaglądał mu przez ramię. - Obiektywnie rzecz ujmując, zjazdy absolwentów jako takie bywają okazjami wybitnie nieprzyjemnymi. Tak przynajmniej słyszałem - poprawił się, zanim któreś z kolegów zdążyło mu wypomnieć to, że nigdy na żadnym nie był. - Ale szczerze mówiąc, chciałbym zobaczyć, jak teraz wygląda nasza stara szkoła.

- A ja pojedę! - Abraksan cały promieniował entuzjazmem. - Pojadę i wy też powinniście.

- Uważam, że to kapitalny pomysł! - zawtórował mu Popiełek. - Jutro wyślę sowę po bilety. Zresztą co tam jutro, dzisiaj! Widział ktoś moje pióro?

- Mój drogi - Nundu zwróciła się do Sfinksa, zupełnie ignorując bardziej entuzjastycznych kolegów. - Mogę ci powiedzieć, jak wygląda nasza stara szkoła, nie musisz tam wcale jechać. A wygląda tak samo, jak wyglądała każdego, ale to każdego dnia przez te pięć lat, które tam oboje spędziliśmy.

- A ja pojedę! - powtórzył dobitnie Abraksan, zakłębieniem przyklejając plakat do ściany. - W końcu to nasz obowiązek. Dzięki Hatstall jesteśmy dziś tym, kim jesteśmy, chyba możemy okazać odrobinę szacunku i wdzięczności, chociażby w tak symboliczny sposób?

- A ty co o tym sądzisz? - spytała Nundu, nie żywiąc zbyt wielkich nadziei na to, że

Demimoz w ogóle wie, czego dotyczy pytanie. W ciągu całej tej rozmowy nie oderwała się przecież od swoich arcyważnych tabelek ani na chwilę.

- O zjeździe? - odparła Demimoz, unosząc głowę. - Mam bilety już od tygodnia, a co?

Wszyscy zamilkli. Przez głowę Sfinksa przemknęła myśl, że dom, do jakiego trafiło się w Hatstall, naprawdę kształtuje całą późniejszą osobowość. A może to osobowości kształtowały dom? W każdym razie jego przyjaciółka była prawdziwym, stuprocentowym Demimozem. A na zjazd warto pojechać. W końcu gdzie indziej będzie mógł spotkać tyle cudownie logicznych Sfinksów?

O projekcie

O czym jest ten larp?

Mówią, że nikt nie jest w stanie wejść dwa razy do tej samej rzeki. Ale czy dotyczy to również czarodziejów?

Larp przenosi graczy do magicznego uniwersum znanego z cyklu powieści o Harrym Potterze pod koniec drugiej dekady XXI wieku. Opowiada o nieuniknionym rozliczeniu się z przeszłością; zamykaniu jednych drzwi i otwieraniu nowych. Podnosi kwestię trudności w podjęciu decyzji i znalezieniu odpowiedzi na pytanie, jak długo warto o coś walczyć i w którym momencie powiedzieć "dosyć", by móc ruszyć dalej.

Inspiracje

Wbrew temu co może się wydawać na pierwszy rzut oka, opowieść, jaką znamy z siedmiu powieści o Harrym Potterze, wcale nie kończy się dobrze. Epilog jest raczej gorzko-słodki. Owszem: Mroczny Pan ginie. Większość bohaterów, którym kibicujemy, przeżywa. Ale to koniec dobrych wiadomości. Społeczność czarodziejów przez kilkanaście ostatnich lat żyła w zakłamaniu. Śmierciożercy wciąż byli wśród nich, a skrucha większości była jedynie na pokaz. Hogwart jest zniszczony, Dumbledore nie żyje, Ministerstwo Magii jest w rozsypce. Za rogiem historii (o czym bohaterowie jeszcze nie wiedzą) czai się cyfrowa rewolucja w świecie mugoli. Za chwilę wszystko skomplikują komórki, internet, media społecznościowe, smartfony.

Świat czarodziejów z pozoru wydaje się lepszy - a przede wszystkim prostszy od naszego. Czarodzieje są wolni od wielu mugolskich bolączek. Różdżka i zaklęcie rozwiązuje wiele banalnych problemów. Wystarczy powiedzieć *lumos* i mamy światło, *reparo* i połamane okulary znów są całe. Na pewno jest też jakieś zaklęcie na bałagan w szufladach i szafie. Łatwizna, czyż nie?

W świecie mugoli właśnie kończy się druga dekada XXI wieku. W dowolnym momencie możemy skontaktować się z każdym bliskim człowiekiem, obejrzeć widok na ulicę na drugim końcu globu, na wyciągnięcie ręki mamy wiedzę całej ludzkości, dostęp do całego dziedzictwa kultury. Tymczasem wydajemy się nie pamiętać do czego prowadzi nacjonalizm i nietolerancja, co doprowadziło do ludobójstwa i okrucieństw światowych wojen, na czym polegają mechanizmy propagandy, dlaczego władzy opłaca się dzielić społeczeństwo. Nie chcemy wierzyć naukowcom i wielu z nas nawet widok z samolotu nie przekonuje do tego, że Ziemia nie jest płaska.

Zadajemy sobie pytanie: czy w świecie czarodziejów i czarodziejek jest tak samo? Czy oni i one umieją się uczyć na błędach, wyciągają lekcje z bolesnych doświadczeń?

...czy koszulki z Voldemortem są teraz cool?

Dla kogo jest ten larp?

Przysłowie mówi, że "Jeśli coś jest do wszystkiego, to jest do niczego". Nie inaczej jest z larpami. Nie ma uniwersalnych scenariuszy. Założenia danej gry nie muszą spełniać oczekiwań każdego. Poniżej znajdziesz kilka sugestii, które mogą pomóc ci podjąć decyzję, czy wziąć w niej udział w tej konkretnej grze - czy może lepiej ją odpuścić.

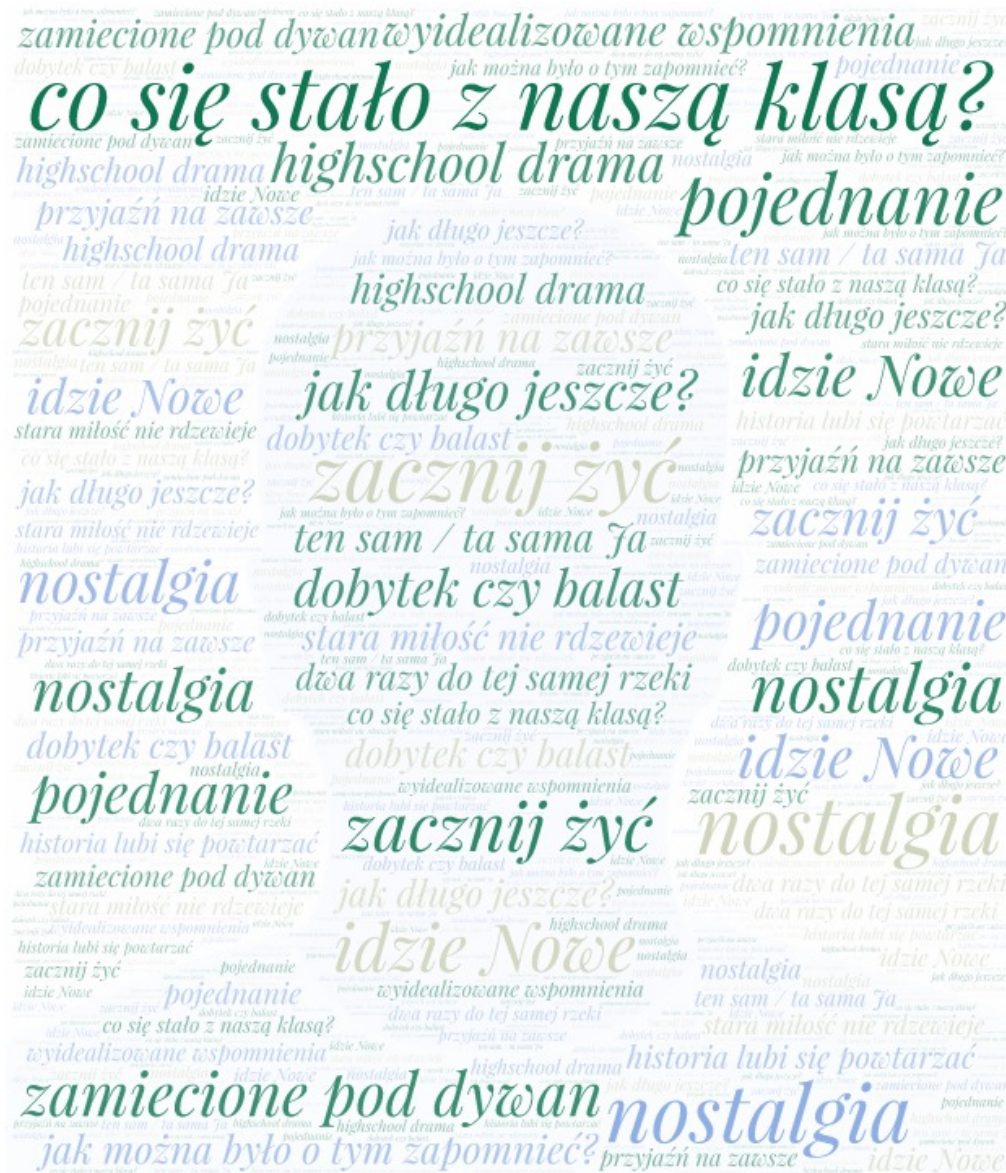
Zagraj, jeżeli:

- ★ jesteś znużony / znużona swoim życiem mugola i tęsknisz za odrobiną magii
- ★ nie masz nic przeciwko temu, że świat HP nie stoi w miejscu;
- ★ sprawia ci frajdę współtworzenie większej opowieści;
- ★ cenisz gry o wyraźnej strukturze i harmonogramie wydarzeń;
- ★ podobają ci się scenariusze wypełnione questami i wyzwaniem;

- ★ lubisz, gdy twoja postać ma do wykonania konkretne działania;
- ★ do dobrej zabawy nie potrzebujesz gęstej sieci predefiniowanych relacji z innymi postaciami.

Odpuść, jeżeli:

- ★ skusił cię wyłącznie setting gry;
- ★ zależy ci na odgrywaniu konkretnej postaci z uniwersum Harry'ego Pottera;
- ★ nie przekonuje cię mechanika gry;
- ★ oczekujesz gry w iluzji 360°;
- ★ chcesz zagrać z powodów towarzyskich.



O opowieści

Świat

Jest prawdą powszechnie znaną, że żadna nowo powstała instytucja będąca w centrum zainteresowania publicznego nie może obyć się bez znakomitego patrona i odpowiednio szumnej nazwy. Nic więc dziwnego, że ledwie w reorganizującym się po Drugiej Wojnie Czarodziejów Ministerstwie Magii padło pierwsze słowo o utworzeniu nowej szkoły, natychmiast rozpoczął się burzliwy dyskurs. Z perspektywy przeszło dwóch dekad można śmiało przypuścić stwierdzenie, że sprawa tak błaha jak nazwa tymczasowej szkoły magii, która nie miała i nie mogła zająć miejsca Hogwartu, a jedynie przejąć jego funkcje na czas odbudowy, nabrała pierwszorzędnej wagi na fali powojennej propagandy. Gdy przegląda się gazety z tamtych lat, nietrudno zauważyć, że Prorok Codzienny dokładał wszelkich starań – rzecz jasna z czysto patriotycznych pobudek – by odciągnąć uwagę społeczeństwa od wszechobecnych zniszczeń, głośnych procesów zbrodniarzy wojennych oraz pogłębiającego się kryzysu ekonomicznego i demograficznego.

W obliczu przedłużającej się i całkowicie bezowocnej dyskusji, p.o. Ministra Magii K. Shacklebolt, nie chcąc dopuścić do kroków tak absurdalnie kosztownych jak publiczny plebiscyt, rozwiązał kwestię w sposób iście salomonowy. Nowa szkoła za jego specjalnym dekretem otrzymała ostatecznie nazwę Hatstall, co w hogwarckim folklorze oznaczało z dawien dawna ucznia, którego Sortowanie zajmuje Tiarze Przydziału pięć minut i więcej. I rychło w czas, biorąc pod uwagę, że szkoła miała zacząć swoje funkcjonowanie lada dzień.

Rzeczywistość okazała się o wiele bardziej prozaiczna niż uduchowione deklaracje Ministerstwa o zapewnieniu świetlanej przyszłości młodemu pokoleniu; chociaż placówka rzeczywiście zaczęła swoje działanie w rekordowym terminie, przyjmując zarówno młodsze roczniki Hogwartu, jak i nowy nabór, to nie można powiedzieć, by mogła się mierzyć z Hogwartem pod względem kadry, finansowania czy programu. Jak wiele powojennych inicjatyw rządowych, także i ta opierała się w dużej części na improwizacji bogatych raczej w entuzjazm niż faktyczne doświadczenie wolontariuszy. Jednakże dzięki ich nowatorskiemu podejściu podpartemu profesjonalizmem resztek starej hogwarckiej kadry udało się stworzyć

coś unikalnego: szkołę nieobciążoną tysiącletnią tradycją, a przez to otwartą na nowe, coraz śmielej kielkujące w społeczeństwie idee. I chociaż rzecz jasna nie obyło się bez wprowadzenia znajomej z Hogwartu struktury domów – choć tym razem pięciu, nie czterech – to młodzież, mając możliwość współtworzenia szkoły od podstaw przez siebie i dla siebie, wykazała podówczas niespotykaną do tamtej pory inicjatywę przy tworzeniu formalnych i półformalnych organizacji uczniowskich, co zaowocowało ogromną liczbą międzydomowych klubów, kół zainteresowań i bractw.

Ten stan rzeczy trwał przez pięć lat. I chociaż Plan Edukacyjny Millenium opracowany przez H. Granger zakładał utworzenie na bazie Hatstall niższej szkoły magii przy równoczesnym przekształceniu Hogwartu w instytucję na poziomie uniwersyteckim, to z momentem ponownego otwarcia Hogwartu szkołę natychmiast zamknięto. Za taki obrót spraw odpowiadał nagły wzrost wpływów partii konserwatywnej, która z przywrócenia Hogwartu w stanie niezmienionym uczyniła *idée fixe*, z entuzjazmem podchwyconą przez ogarnięte falą sentymentalizmu społeczeństwo.

Co pozostało z Hatstall po piętnastu latach od jej zamknięcia? Kilka budynków i rzesza absolwentów, którym przyszło zmierzyć się z trudną powojenną rzeczywistością właśnie w tych murach.

Kalendarium

2 maja 1998 – Bitwa o Hogwart; Kingsley Shacklebolt p.o. Ministra Magii

1 września 1998 – rozpoczynają się procesy Śmierciożerców; oficjalne otwarcie Hatstall

14 marca 2001 – Wizengamot uchwała Ustawę o Kontroli Materiałów Magicznych i Niebezpiecznych

18 marca 2002 – Wielka Brytania ratyfikuje Aneks do Międzynarodowego Kodeksu Tajności Czarów (“Magia i technologia”)

1 lipca 2004 – Hatstall zostaje zamknięte

1 września 2004 – ponowne otwarcie Hogwartu

22 maja 2007 – Ministerstwo Magii przyznaje skrzatom domowym status mniejszości magicznej

17 kwietnia 2014 – zaprzysiężenie Hermiony Granger na Ministra Magii

19 lipca 2019 – ZJAZD!!!

Fabula gry

Hatstall Reunion! Zjazd wszystkich związanych z Hatstall! Spotkajmy się po latach! Latem mija dokładnie 20 lat odkąd pierwsi uczniowie rozpoczęli naukę w Hatstall. Czyż nie jest to doskonałą okazją do wypicia kilku kremowych piw i rzucenia zabawnych zaklęć?

Przybywajcie do Hatstall w drugą niedzielę lipca. Tańce, fajerwerki i magiczne psikusy gratis!

Wczesną wiosną listy tej oto treści otrzymało kilkadziesiąt czarodziejów i czarownic. Hatstall. Dla niektórych Szkoła-Przechowalnia, Popłuczyna-Po-Hogwarcie. Dla innych Moja-Pierwsza-Szkoła-Magii.

Niektórzy wyrzucili zaproszenia prosto do kosza. Inni zdążyli przedtem zgnieść pergamin w ciasną kulkę. Ale większość trzymała pismo w dłoniach nieco dłużej, czytała dwa razy i poczęła planować wyjazd..

“Ciekawe”, myśleli. “Co oni wszyscy teraz robią? Co się stało z naszym Domem?”

Na twarzy wielu zagościły uśmiechy. Bardzo różne, ale pomimo wszystko - uśmiechy.

Chcecie znać konkrety? Oto one!

Program zjazdu:

- ★ *Zjeżdżamy po południu w niedzielę!*
- ★ *Spotykamy się w Tawernie Zimorodka. Będzie konkurs picia piwa kremowego na czas! I puchar za Najlepsze Domowe Ciastko!*
- ★ *Rozpocznie się Gra w Pająka! Wygra ostatnia nieukąszona osoba!*
- ★ *Spotkania domów!*
- ★ *Magiczna Olimpiada Domów! Pierwsza konkurencja!*
- ★ *Śpimy!*
- ★ *Poniedziałek: spotkania z nauczycielami i duchami!*
- ★ *Magiczna Olimpiada Domów! Konkurencja druga.*

- ★ *Przerwa na obiad!*
- ★ *Trzecia i ostatnia konkurencja! Finał olimpiady!*
- ★ *Bal!!!*

(na bal nie przychodzimy samotnie, to przynosi pecha)

- ★ *A na Balu wybory Królewskiej Pary! Świstokliki w dłoń, po Balu każdy zmyka do domu!*
- Do zobaczenia!!!*

Sowy roznosiły też inne listy. Większość miała podobną treść. Ich lekturze towarzyszyły ciężkie westchnienia. Kilka spłonęło w kominkach.

Przyjacielu!

Wiem, że podobnie jak i ja, z niepokojem obserwujesz to, co się dzieje. Mamy pomysł, jak można sobie poradzić z zaistniałą sytuacją. Wiem, sprawa wydaje się beznadziejna, ale do czegoś trzeba zacząć. Na początek potrzebne będzie nam miejsce. Nasze Miejsce... Zapewne już się domyślasz, do czego zmierzam...

Przyjedź, spotkajmy się wszyscy. Jestem pewna, że znudziła ci się praca gryzipiórka. Zawsze lubiłeś uczyć. I zawsze byłeś lubianym nauczycielem.

Do zobaczenia w Hatstall. Przybędziesz, prawda?

Niektórzy o wyjeździe dowiedzieli się później. Delegacja czarodziejów z Ministerstwa Magii dostała polecenie służbowe przygotowania terenu zajmowanego przez Hatstall do oczyszczenia ze śladów bytności czarodziejów. Hatstall ma zniknąć z powierzchni ziemi. Nikomu przecież nie jest dłużej potrzebne.

Mówiąc szczerze, są w Ministerstwie ważni ludzie, którzy uważają, że nikomu nic po wspomnieniach tego miejsca.

Zgodnie uważają, że to ładna okolica. Można tam posadzić las. Albo pęknąć ziemię i stworzyć wulkan. W torbach przybyszy znajdą się księgi z odpowiednimi zaklęciami.

Co będziemy robić?

Główne wątki gry będą kręcić się wokół trzech tematów.

Turniej Domów (nuta głowy)

Na zaproszeniach rozesłanych do absolwentów i nauczycieli (oraz wszystkich innych osób związanych z Hatstall, które były mile widziane na zjeździe) jako główny punkt programu reklamowano Magiczną Olimpiadę Domów. To bardzo dumna nazwa dla dość zwykłych, acz uwielbianych przez wielu zmagania czarodziejów. Wśród członków komitetu organizującego zjazd znaleźć można kilku zawodników, którzy swego czasu dość wysoko zaszli w zmaganiach. Nic więc dziwnego w tym, że turniej zawitał do programu zjazdu. Miejsca i czasu wystarczy na przeprowadzenie trzech konkurencji - o ile oczywiście nie zajdą nieprzewidziane okoliczności. Nagrodą jest Przechodni Puchar Domów i Medalion Primussimus. Otrzyma go (na własność i na zawsze!) zawodnik, który osiągnie najlepszy wynik indywidualny.

W historii zmagania (odbyły się one do tej pory sześciokrotnie, ta edycja będzie siódmą - pierwszą po kilkunastoletniej przerwie!) Puchar czterokrotnie gościł w domu Sfinksów. Raz udało się go zdobyć Popiełkom i raz Demimozom. Zapowiada się więc ostra rywalizacja - Nundu oraz Abraskany będą chciały dowieść swej wartości (wreszcie!), zaś Sfinksy - wyższości nad pozostałymi. Popiełki są nieprzewidywalne, a Demimozy... Wszystko może się zdarzyć, jeśli uznają coś za warte wysiłku.

Charakter poszczególnych konkurencji trzymany jest w ścisłej tajemnicy i dostęp ma do niego jedynie piątka Zaufanych - po jednym czarodzieju o nieposzlakowanej opinii z każdego domu.

Podsumowując: zaangażowanie się w turniej domów to dobra opcja dla wszystkich, którzy szukają rywalizacji w konkretnych ramach. Poszczególne zadania będą miały zróżnicowany charakter. Zmuszą graczy do wysiłku fizycznego, intelektualnego i wystawią na próbę kreatywność.

Highschool Drama (nuta serca)

Wielu przybędzie do Hatstall z “motylami w żołądku”. Wiadomo – stara miłość nie rdzewieje. Minęło wiele lat. I wiele pustych wieczorów, w trakcie których człowiek żałował że jej czy jemu “wtedy nie powiedział”. Nie przytulił, nie objął ramieniem, nie skradł całusa. Nie poprosił do tańca – nawet na ostatnim balu kończącym ostatni rok szkolny w murach Hatstall. Ależ to było głupie!

Zjazd jest więc okazją do tego, by odkurzyć głęboko schowane uczucia. Nie chodzi o to, bo robić sobie jakieś specjalne nadzieje (choć może trochę). Po prostu pewne rzeczy trzeba zakończyć, wyrzucić z siebie słowa, które dawno powinny być wolne. Po to, by pójść dalej bez obciążeń, by wreszcie nie patrzeć w przeszłość, lecz w przyszłość – cokolwiek ona przyniesie.

Podsumowując. Nie każdy lubi wątki romantyczne. Nie trzeba się w nie angażować – w trakcie gry będzie całe mnóstwo innych rzeczy do roboty. Jeśli jednak lubicie grę opartą na głębokich relacjach, osobistych historiach, grę bardziej introspektywną, raczej do wewnątrz niż na zewnątrz – ten larp dostarczy wam ku temu okazji.

Poza tym – nawet jeśli nie przepadacie za romansami – nie wypada przyjść na bal bez randki, prawda?

Świat u drzwi (nuta podstawy)

Dla wielu dawnych uczniów i nauczycieli niespodziewane zaproszenie do Hatstall stało się pretekstem do ucieczki od rutyny i codziennych problemów. Zaskakujące, jak niewielu z nich zadało sobie pytanie: „dlaczego akurat teraz?” Nie była to żadna okrągła rocznica, nie wydarzyło się nic spektakularnego.

Ktoś organizuje zjazd – to super! Olimpiada – fantastycznie! Starzy znajomi – nie mogę się doczekać!

Tymczasem Hatstall Homecoming to finał projektu, nad którym grono kilku czarodziejów pracowało od wielu miesięcy. Najbliższe dni zadecydują, czy ich wysiłek pójdzie na marne, czy też pozwoli stworzyć nową kartę w historii. A raczej – zapisać pierwsze litery w całkiem nowej księdze.

Ich działania nie zostały niezauważone. Ktoś musiał się wygadać.

Mniejszym problemem są przedstawiciele prasy. Odkąd „Prorok Codzienny” stracił swoją dominującą pozycję, kilka innych redakcji toczy bezwzględna walkę o

czytelników... I możliwość kształtowania ich światopoglądu. Kilka galeonów zmieniło właściciela i nagle wszyscy zainteresowali się niewielkim towarzyskim spotkaniem. Spodziewać się można kogoś z „Wieczornych Poszeptów”, „Głosu Pokątnej” i „Czasu Hogwarty”. No i przynajmniej jednego przedstawiciela „Proroka”, którego redakcja wciąż nie chce złożyć broni.

Więszym zmartwieniem są nie(za)proszeni goście. Widziano, jak do ekspresu wsiadła milcząca grupa dam i jegomościów, ubranych tak czarno-szaro i nudno, że mogą być wyłącznie pracownikami Ministerstwa Magii. Czy wysłała ich sama pani Granger? Jeśli tak – to po co? A może w ogóle nie wie o ich podróży? Jeśli tak – na czyje polecenie przyjechali? Ciekawe, jak uzasadnią swoje przybycie?...

Przebieg gry

W świecie gry byli nauczyciele i dyrekcja szkoły przygotowali ulotkę i plakat zachęcający do przyjazdu na zjazd. Czarodzieje nie są specjalistami od marketingu i PR. Rozkodujmy więc treść radosnej ulotki, którą kolportowali na ulicy Pokątnej.

★ *Zjeżdżamy po południu w piątek!*

Gracze będą podzieleni na dwie grupy. Gospodarzy i Przyjezdnych.

Gospodarze to dawni nauczyciele Hatstall oraz byli uczniowie, którzy pomagali przy organizacji zjazdu, a także niewielka grupa osób mieszkająca w Hatstall na stałe. Przyjezdni to uczniowie i nauczyciele, którzy zdecydowali się odwiedzić zjazd. Oprócz nich w grupie tej znajdzie się też niewielka delegacja z Ministerstwa Magii.

Gospodarze rozpoczną grę na terenie Hatstall. Przyjezdni dojdą do Hatstall na piechotę od torów, którymi porusza się Hogwart Express. Hatstall nie ma swojego dworca jak Hogwart, więc wysiądą z pociągu w szczerym polu.

★ *Spotykamy się w Tawernie „U Zimorodka”. Będzie konkurs picia piwa kremowego na czas! I puchar za Najlepsze Domowe Ciastko!*

Mniej więcej godzinę po przybyciu Przyjezdnych do Hatstall, w Tawernie „U Zimorodka” rozpocznie się pierwszy punkt zjazdu: oficjalne powitanie gości okraszone typowym dla takich imprez konkursem. W konkursie wziąć udział może 1 przedstawiciel każdego z domów i stowarzyszeń. Drugi z konkursów to

rywalizacja deserów. To bardzo ważna tradycja; w odróżnieniu od Hogwartu, pierwsze lata w Hatstall były bardzo biedne. Uczniowie, którzy na zimowe ferie wyjeżdżali do domu, powracali ze smakołykami dla swoich biedniejszych kolegów i koleżanek. Zwyczaj z czasem zyskał szczególną oprawę i był obchodzony jako „Turniej Ciast i Deserów”. Ten punkt programu bezpośrednio nawiązuje do tej świątecznej tradycji. Każdy może więc dorzucić do wspólnego stołu coś słodkiego własnej roboty.

Kiedy?: około godz 17:00 I dnia gry

★ *Rozpocznie się Gra w Pająka! Wygra ostatnia nieukąszona osoba!*

Gra w pająka to wariant popularnej również wśród mugoli gry w „asasyna”. Pojawiła się ona w Hatstall w drugim roku działania szkoły, kiedy grono pedagogiczne obawiało się zaistnienia w szkole zjawiska tzw. „fali”. Zasady gry są proste. Każdy zgłoszony do gry (kiedyś byli to wszyscy uczniowie pierwszego i drugiego rocznika) losuje kartę z tożsamością innego gracza. Jego zadaniem jest doprowadzić do „ukąszenia” swojej ofiary. Jeśli mu się to powiedzie – przejmuje jej kartę celu i szuka kolejnej ofiary. Wygrywa osoba, która ukąsi najwięcej ofiar.

Zasady kąsania zmieniały się co roku. Jak będą wyglądały tym razem? Uczestnicy zjazdu dowiedzą się tego w momencie ogłoszenia tegorocznej edycji „Pająka”.

Kiedy? Około godz 19:00 I dnia gry.

★ *Spotkania domów!*

Nie po to tu przyjechaliśmy, żeby nie porozmawiać. Rozpoczęła się gra w pająka, teraz czas na plotki, rozmowy, wspominki... A może zaległe przeprosiny? Uczestnicy mają czas żeby odwiedzić swoje leśne bazy. Pewnym jest, że również mniej lub bardziej sekretne szkolne stowarzyszenia zwołały swoich członków na spotkania.

★ *Magiczna Olimpiada Domów! Pierwsza konkurencja!*

Rywalizację czas zacząć! Dyrektor szkoły ogłosi pierwszą konkurencję Olimpiady Domów! Zadanie trzeba będzie wykonać przed godziną 22:30! Kto okaże się

najlepszy? Przebiegłe Sfinksy, bezkompromisowe Nandu, czy szalone Popiełki? A może tym razem punkty zdobędą stateczne i uparte Demimozy lub dumne Abraskany? Podobno u kogoś można obstawiać nie do końca legalne zakłady...

Kiedy? Start około 21:00 I dnia gry. Wyniki zmagania w pierwszej konkurencji zostaną ogłoszone półtorej godziny później.

★ *Śpimy!*

Podróż była długa i męcząca. Po zakończeniu pierwszej konkurencji olimpiady, dyrektor szkoły zaprosi wszystkich do udania się na spoczynek. Wątpliwe, czy ktokolwiek go usłucha...

Kiedy? Gra toczy się do północy. Po tej godzinie będzie można zadeklarować odgrywanie scen nocnych – w tym takich, które będą wymagały obecności mistrza gry.

★ *Poniedziałek: spotkania z nauczycielami i duchami!*

Większość uczniów nie widziała swoich mentorów od czasu opuszczenia Hatstall. W gronie pedagogicznym byli profesorowie wręcz uwielbiani przez swoich uczniów. Byli też tacy, za którymi mało kto przepadał. Każdy bez wyjątku zgodził się na godzinne „konsultacje”. Można przyjść, porozmawiać, spytać o radę, powiedzieć przepraszam lub odważyć się i wykrzyknąć przez lata skrywany żal.

Kiedy? Około godziny 12:30 drugiego dnia gry.

★ *Magiczna Olimpiada Domów! Konkurencja druga!*

Czas na dalszy ciąg rywalizacji! Tym razem autorem i sędzią jest jeden z najbardziej lubianych nauczycieli. Jednak instynkt podpowiada, że uczestników zmagania czeka duża niespodzianka. Podobno charakter wyzwania ujawni mroczną i nieznaną wcześniej twarz miłego i przyjaznego profesora...

Kiedy? Zadanie wystartuje Około godziny 14:00 drugiego dnia gry i potrwa około dwóch godzin.

★ *Przerwa na obiad!*

Zjazd to nie ekskluzywna konferencja w Ministerstwie Magii. Nie przygotowano wyszukanego cateringu... Właściwie to żadnego cateringu. Każdy może sobie coś ugotować samodzielnie, lub zjeść przywiezione ze sobą kanapki. Można upichcić coś razem z dawnymi przyjaciółmi, można też dołączyć do grupki przypadkowych osób piekących kiełbaski przy małym ognisku.

★ *Trzecia i ostatnia konkurencja! Finał olimpiady!*

Ostatnia szansa w konkursie. Dotychczasowi liderzy muszą powalczyć o utrzymanie pozycji. Dla pozostałych to ostatnia szansa na poprawienie swojej pozycji w rankingu. Czy wszyscy będą grać czysto? Na pewno nie będzie łatwo. Profesorka, która przedstawi treść wyzwania, nigdy nie miała reputacji przyjaznej osoby. Cokolwiek wymyśliła – nie będzie to nic przyjemnego. Nawet pewne siebie Nundu żywią obawy co do przebiegu finałowego zadania.

Kiedy? Rywalizacja rozpocznie się około godziny 17:30 drugiego dnia gry. Zmagania zostaną zakończone o godzinie 19:00. Wtedy też dyrektor szkoły ogłosi wyniki i wręczy puchar zwycięskiej drużynie.

★ *Bal!!!*

Nie oszukujmy się. To bal jest powodem, dla którego wiele osób pojawiło się w na zjeździe w Hatstall. Jest to okazja, by pokazać się w najlepszym stroju. Okazja, by skraść pocałunek, o którym marzy się od lat. Okazja, by wyrazić przez lata skrywane uczucia. Okazja, by dowiedzieć się, co dalej stanie się z Hatstall...

Bal rozpocznie się o godzinie 20:00. Nie wypada przyjść nań samemu – tradycją jest, że na szkolne bale trzeba mieć „randkę” (każda para jest mile widziana – bez względu na rasę, pochodzenie czy płeć).

O 21 odbędą się wybory „Homecoming Royals” – najpiękniejszej pary wieczoru. Wszyscy mogą głosować! Królewskie berło oficjalnie wręczą czempioni Turnieju Domów. Potem taniec! A po nim... Podobno byli nauczyciele zamierzają ogłosić coś ważnego.

Kiedy: wystąpienie pedagogów będzie ostatnią sceną gry. Po nim gracze będą mieli godzinę na dokończenie swoich wątków. Ponowne odegranie utworu, który towarzyszył tańcowi najpiękniejszej pary wieczoru będzie sygnałem do zakończenia gry. Można pozostać do końca na balu, lub też odegrać powrót do domu świstoklikiem.

Postacie

Kim możesz zagrać w magicznym świecie? W kogo się wcielisz? Jaką postać przybierzesz? To wszystko zależy tylko i wyłącznie od Ciebie! Możesz być kim tylko chcesz! No, prawie... Człowiek czy może wilkołak? Która z tych postaci jest ci bliższa? Surowy nauczyciel czy zwykły czarodziej ze świata magii? Uczyłeś się w Hogwarcie, powiedz to! Jesteś absolwentem szkoły? Uczniem z domu Abraksan, Demimoz, Popiełek, Nundu lub Sfinks? Ministerstwo, magiczna prasa? Owszem! Pamiętaj jednak, że wkraczasz do świata magii: mugolom wstęp surowo wzbroniony!

Pochodzenie

Teren Hatstall nie dość, że jest nienanoszalny, to jeszcze nałożono na niego skomplikowaną iluzję, dzięki której przechodzący obok mugole widzą na miejscu szkoły opuszczone pole namiotowe gęsto okraszone tablicami ostrzegawczymi z napisem "Wstęp wzbroniony! Niewybuchy!". Dlatego też rozumie się samo przez się, że na zjazd absolwentów wstęp mają wyłącznie osoby magiczne.

Ministerstwo pragnie również przypomnieć, że akty dyskryminacji pod względem pochodzenia są wykroczeniem karanym grzywną lub ograniczeniem wolności do jednego miesiąca.

Na zjeździe jesteście Demimozami, Abraskanami, Sfinksami, Popiełkami i Nundu. To, czy ktoś urodził się w rodzinie czarodziejów, czy też w zwykłym mugolskim domu - tutaj nie powinno mieć znaczenia. Niestety, nawet po tylu latach niektórzy wciąż nie wstydzą się napomknąć od czasu do czasu o czystej krwi lub użyć słowa "szlama".

Rasa

W świecie magii występowanie różnych ras poza ludzką jest normalnością. W Hatstall uczyli się nie tylko ludzie. I nie tylko ich zaproszono na zjazd. Nie jest żadną tajemnicą, że na zjeździe pojawi się kilka wilkołaków.

Niemożliwe! Nigdy nie udało ci się żadnego spotkać? Myślę, że jesteś w błędzie. Na pewno jakiegoś znasz. tylko po prostu o tym... Nie wiesz. W końcu w szerokim świecie przez stulecia traktowane były jako najniższa grupa społeczna pozbawiona wszystkich praw. Niektórzy zachodzą w głowę, skąd te stworzenia w ogóle się wzięły. Pod koniec XIX wieku profesor Marlowe Forfang podjął pierwsze kompleksowe badanie na ich temat. Dowiódł, że wilkołaki to w istocie przemienieni czarodzieje. W 1637 roku Departament Kontroli Nad Magicznymi Stworzeniami sporządził Kodeks Honorowy Wilkołaków, dzięki któremu otrzymały one wolność pod warunkiem, iż podczas comiesięcznej przemiany będą zamykać się w zabezpieczonym miejscu. Niestety nie wszyscy chcieli przyznać się do bycia wilkołakiem, więc do dziś rejestr pozostaje niekompletny...

Hatstall od samego początku okazało się być bardziej tolerancyjne niż Hogwart. Już w pierwszym roczniku znalazło się czworo uczniów otwarcie przyznających się do bycia wilkołakami. Ich obecność wśród uczniów początkowo spowodowała lawinę sów ze skargami co mniej tolerancyjnych rodziców, jednak publiczne wystąpienie Harry'ego Pottera oraz powstanie Fundacji im. Remusa Lupina, gotowej finansować dostawy Elikssiru Tojadowego położyło temu kres. Do czasu.

Na początku tego roku Ministerstwo Magii zaczęło rozpatrywać możliwość zrewidowania Kodeksu Honorowego Wilkołaków. Z jednej strony pozwala to mieć nadzieję na ostateczne uregulowanie kwestii prawnych, z drugiej zaś każe obawiać się działań grup konserwatywnych, które pod hasłami dotyczącymi bezpieczeństwa publicznego starają się doprowadzić do ponownego wyrzucenia wilkołaków poza margines społeczeństwa.

Twój udział w zjeździe

Na zjazd przyjeżdżają byli uczniowie i nauczyciele. To oczywiste. Ale w trakcie gry można też wcielić się w inne postacie. W pociągu zmierzającym do Hatstall znaleźli się na przykład dziennikarze i wysłannicy Ministerstwa Magii. Samo Hatstall też

nie zostało całkiem porzucone. Od czasów zamknięcia szkoły pozostała tu skromna grupka nauczycieli. Razem z nimi zamieszkało też kilku uczniów – buntowników i samotników.

Masz więc do wyboru następujące role:

- ★ byłego nauczyciela lub ucznia/uczennicy, który/a przyjął/ęła zaproszenia na zjazd;
- ★ osoby z zewnątrz, na którą w najlepszym wypadku nikt w Hatstall nie oczekuje (ale która pojawi się wyposażona w dobry pretekst do przybycia);
- ★ mieszkańca Hatstall, który pełni rolę gospodarza całej imprezy (nie zawsze zachwyconego wydarzeniem).

Zerknij do listy wakatów, by wybrać konkretną postać dla siebie.

Frakcje

Domy Hatstall

Hatstall otrzymało z hojnego ramienia Ministerstwa aż pięć Domów. Oficjalnie mówiono rzecz jasna o podwyższeniu standardów opieki poprzez zmniejszenie liczby uczniów przypadających na Opiekuna Domu, ale kluczowa była tu raczej próba uniknięcia bezpośrednich porównań względem podziału znanego z Hogwartu. Trudno przecenić tu wpływ M. McGonagall, aktywnie lobbującej przeciwko dyskryminacji uczniów i absolwentów Domu Slytherin.

Oficjalnie Domy Hatstall przyjęły nazwy po swoich patronach, dawnych Ministrach Magii, mających w przekonaniu Ministerstwa służyć uczniom jako wzór wszelkich cnót. W rzeczywistości oficjalne nazwy nigdy nie weszły do powszechnego użycia, a sami uczniowie zaczęli identyfikować się z fantastycznymi stworzeniami znajdującymi się na herbach Domów oraz z barwami tychże tarczy herbowych. Zupełnym przypadkiem szybko okazało się, że uczniowie poszczególnych fakultetów rzeczywiście odpowiadają cechom przypisywanym ich bestiom.

Abraksan – Dom Ulicka Gampa

Od samego początku było wiadomo, że nie da się uniknąć porównań do domów

Hogwartu. I choć wyrażanie podobnych opinii jest w złym tonie, to fama głosi, że właśnie na fakultecie Ulicka Gampa znaleźli dom prawdziwi bohaterowie. Białe i złote barwy oraz patronat pierwszego Ministra Magii nie pozostawiają wątpliwości, że według planu Ministerstwa to właśnie stąd mieli być rekrutowani przyszli Aurorzy.

W tym jednym Ministerstwo rzeczywiście miało rację – gros Aurorów wywodzących się z Hatstall faktycznie było Abraksanami. Jednak próżno szukać wśród nich pustej gryfońskiej brawady. Najlepszym nauczycielem Abraksanów była wojenna i powojenna rzeczywistość. Dlatego też zrobią wszystko, byle utrzymać pokój i porządek w swoim otoczeniu. Przy okazji niewykluczone są bohaterskie czyny i beznadziejne szarże, ale nigdy bez celu. W obejściu Abraksany bywają specyficzne (w opinii innych domów posiadają kij w pewnej części ciała) z powodu zamiłowania do ścisłej hierarchii, przejrzystych list i porządnie przygotowanych planów. Pewność siebie i przekonanie o słuszności własnego postępowania to atrybuty, które sprawiają, że Abraksany – zupełnie jak ich herbową bestię – trudno ignorować.

Demimoz – Dom Artemizji Lufkin

Na samym początku istnienia Hatstall dom Artemizji Lufkin spotkał się z problemem w postaci własnych barw. Jakikolwiek ministerialny urzędnik za nie odpowiadał, nie pomyślał o tym, że połączenie zieleni i srebra może mieć dość jednoznaczne konotacje. Trzeba jednak przyznać, że Demimozy poradziły sobie z nieprzyjaznymi szeptami wprost znakomicie: wzruszając ramionami i robiąc swoje. Umiejętności ignorowania tego, czego nie można zmienić oraz przyjmowania z godnością tego, co przynosi los, zostały doprowadzone przez wychowanków tego domu do takiej wirtuozerii, że nic nie jest w stanie wyprowadzić ich z równowagi.

W całej historii Hatstall zapisał się tylko jeden wypadek, gdy dom Demimoza dał się co do jednego ponieść emocjom. Mówią, że miało to związek z niezaplanowaną wizytą Popiełków w ich pokoju wspólnym. Popiełki nigdy nie zdradziły, co właściwie się wtedy stało, ale od tamtej pory obchodziły próg Demimozów niezwykle szerokim łukiem.

Popiełek - Dom Ottaline Gambol

W Hatstall bardzo szybko przyjęło się powiedzenie “wytrwały jak Popiełek”. Nie chodziło jednak o skądinąd sympatyczną bestię herbową domu Ottaline Gambol, która faktycznie nie może pochwalić się zbytnią wytrzymałością, ani zresztą nawet zbyt długim życiem, ale o iście ognisty zapal jego wychowanków. Ognisty - to jest łatwo podlegający zapłonowi i równie szybko zmieniający się w popiół. Typowy Popiełek wie wszystko, spróbował już wszystkiego i wszędzie zdążył wsunąć swój wścibski nos, rzadko jednak zdarza mu się cokolwiek doprowadzić do końca.

To nie brak wytrwałości jednak sprawia, że to właśnie ten dom najczęściej okazywał się w samym centrum wewnątrzszkolnych konfliktów. Winę ponosi tu absolutny brak arcyważnego w pojmowaniu innych domów przymiotu - poczucia granic i to w każdym znaczeniu tego słowa. Na szczęście na Popiełki nie sposób gniewać się długo, tym bardziej, że ich działania zwykle wynikają z właściwych pobudek.

Nundu - Dom Wilhelminy Tuft

Nundu, bestię herbową domu Wilhelminy Tuft, trudno oskarżyć o subtelność. Trujący oddech, zabójcze kły, morderczy ryk i pięć icksów w klasyfikacji niebezpiecznych bestii - ten wielki kot nie ma nic do ukrycia. Uczniowie, których z łaski Ministerstwa opatrzone znakiem i mianem podobnie morderczego stworzenia, mieli wszelkie prawo okazać niezadowolenie. Fakt, że stało się wręcz przeciwnie, mówi wszystko o wychowankach tego domu. Nundu najbardziej w świecie nie znoszą, gdy ktoś ich nie docenia lub, broń Merlinie, ignoruje. To ostatnie sprawia, że organicznie wręcz nie znoszą Demimozów, które z reguły nie zwracają uwagi na ich wybujałe ego i mroczny imidż.

Można by się spodziewać, że pokój wspólny tego domu będzie przypominał gotyckie zamczysko albo salę tortur. Nic z tych rzeczy. Drugą rzeczą, której Nundu nie znoszą najbardziej w świecie, jest brak komfortu. Osobista wygoda przede wszystkim, oto ich złota zasada na wszystkie okoliczności życia. To, czym kosztem uda się uzyskać ten szczytny cel, jest zupełnie drugorzędne.

Sfinks - Dom Farisa Spavina

Dom, w barwach którego odnajdziemy niebieski, ze Sfinksem w herbie i słynnym z całkowitego oderwania od rzeczywistości patronem? Ktoś w Ministerstwie musiał być nieco zbyt przywiązany do stereotypu Krukona w wieży z kości słoniowej. I choć nie sposób odmówić Sfinksom niewątpliwego intelektu, a także dochodzącego do obsesji zamiłowania do gromadzenia wiedzy, to z całą pewnością nie izolują się one od świata. Wręcz przeciwnie, bywają nim wręcz zafascynowane. Ani jeden klub w Hatstall nie obył się bez aktywnego uczestnictwa Sfinksów, a plotka głosi, że same założyły kilka, o których ze znanych tylko sobie powodów zapomniały powiedzieć innym.

Sfinksy szyczą się tym, że zawsze można się z nimi dogadać. O ile, rzecz jasna, jest się gotowym przyznać wyższość ich argumentów, które, co rozumie się samo przez się, są zawsze słuszne i całkowicie logiczne. Chyba żeby akurat nie były, wtedy Sfinksy chętnie wysłuchają cudzych racji. Ale komu starczyłoby odwagi, żeby wdawać się z nimi w dyskusje? Abraksany mogą poświadczyć, że zadanie to nie należy do łatwych.

Organizacje

Klub Elikssirów

Dla większości uczniów lekcja eliksirów to udręka, szczególnie, że przeważnie prowadzi ją jakiś naburmuszony nauczyciel. Nic więc dziwnego, że niektórzy szukali wiedzy na własną rękę, a inni chcieli po prostu się zabawić... Czasem ma to jednak dziwne skutki...

Samo istnienie szkolnego klubu eliksirów nie budziło podejrzeń, wręcz przeciwnie! Nauczyciele cieszyli się, że uczniowie wyszli z inicjatywą dodatkowej nauki pozalekcyjnej, nikt nie przypuszczał przecież, że młodzi czarodzieje mogą robić tam coś innego niż się uczyć... Klub Elikssirów bardzo szybko przerodził się w coś w rodzaju, hmm... Laboratorium? Kilku ze zdolniejszych uczniów dodało co nieco jednego specyfiku do drugiego i boom! Udało im się przyrządzić nieszkodliwe lecz efektowne "dopalacze", dzięki czemu stali się jednymi z najbardziej lubianych wśród uczniów kolegów. Mimo, iż minęło już kilkanaście lat, do dziś lubią się spotkać i trochę poeksperymentować.

Czysta Krew

Statystyki mówią same za siebie: postępująca integracja osób pochodzenia mugolskiego w połączeniu z marginalizowaniem i penalizacją naturalnych tradycji czarodziejów prowadzą do obniżenia średniego poziomu magii w społeczeństwie. Chowanie głowy w piasek niczego nie da! Starożytne rody od wieków niosły odpowiedzialność za los czarodziejskiego świata i to się nie zmieni. Nie zależy nam na wdzięczności, zależy nam na przyszłości!

Samo istnienie klubu dyskusyjnego Czysta Krew budziło z początku wiele obaw zarówno wśród uczniów, jak i wśród kadry. Trudno się dziwić, zważywszy na drażliwość podnoszonych przez nich kwestii, częściowo zbieżnych z oficjalną linią polityczną Lorda Voldemorta. Również niechęć do przyjmowania osób pochodzenia mugolskiego świadczyła na niekorzyść tej organizacji. Szybko okazało się jednak, że chociaż zebrania Czystej Krwi bywają dość burzliwe, to nigdy nie przekładają się na konkretne działania poza ścianami klubu. Po kilku latach mało kto pamiętał już, że kiedyś członków Czystej Krwi traktowano z rzeczywistą obawą. Klub ten przetrwał zamknięcie Hatstall, a jego posiedzenia są nieodmiennie popularne wśród konserwatystów z zamiłowaniem do własnego głosu i szlachetnego alkoholu.

Dziedziczki Hermiony

Empirycznie udowodniono, że większość czarodziejów przegrywa w starciu z elementarną logiką. Na szczęście dla społeczeństwa istnieją jednostki, które nie uległy tej wstydlivej tendencji, czarownice inteligentne, rozsądne i zdolne do śledzenia związków przyczynowo-skutkowych. Każda z nas może osiągnąć sukces. Każda z nas może zostać mistrzynią najpotężniejszej magii świata, jaką jest rozum. Każda z nas może być jak Hermiona Granger!

Na początku swojego istnienia Dziedziczki Hermiony traktowane były przez większość uczniów Hatstall z przymrużeniem oka. W pierwszych latach po Bitwie o Hogwart fankluby poszczególnych bohaterów wyrastały jak grzyby po deszczu i nikt nie mógł się spodziewać, że ten konkretny w ciągu zaledwie roku zdobędzie pozycję najbardziej wpływowej organizacji uczniowskiej w Hatstall. A także

najbardziej tajemniczej - wewnętrzna działalność klubu obwarowana była magicznym kontraktem, szczegółów którego nie znał nikt poza członkiniami. Obejmując najwybitniejsze uczennice wszystkich domów i mogąc się poszczycić lwią częścią prefektek, Dziedziczki Hermiony odcisnęły niewątpliwe piętno na akademickim życiu szkoły. Po zamknięciu Hatstall klub długo uważano za nieaktywny, co po latach okazało się niezupełnie zgodne z prawdą. Dziś niewtajemniczonym wiadomo tyle, że Dziedziczki Hermiony działają i realizują szeroko zakrojone plany naprawy czarodziejskiego społeczeństwa na wzór swojej patronki, Ministra Magii Hermiony Granger. Niektórzy dużo by dali, by dowiedzieć się, co tak naprawdę dzieje się za kulisami...

Być Jak Harry Potter

Intuicja to skarb czarodziejskiej psychiki. Jest jak różdżka w ręku Aurora, jak fałszoskop ostrzegający nas przed niebezpieczeństwem, jak osobisty Harry Potter, który zawsze jest obok, by doradzić, jakie zaklęcie należy rzucić i gdzie pójść. To właśnie głęboka intuicja wie, co jest dla nas dobre tu i teraz, wie, czego potrzebujemy następnie, a wiedza ta przychodzi z prędkością Nimbusa 2000. Tylko najzdolniejsi potrafią otworzyć się całkowicie na swoją podświadomość, dorównując samemu Harry'emu Potterowi. Pomóż nam pomóc sobie stać się jednym z nich!

Pierwsze spotkanie klubu Być Jak Harry Potter pobiło wszelkie rekordy frekwencji. Na drugie przyszło osiem osób, z czego trzy skuszone oferowanymi wiktuałami. Z czasem liczba członków osiągnęła liczbę dwucyfrową, ale klubowi nigdy nie udało się do końca pozbyć opinii "tych świrów od wróżbiarstwa". Cóż, wpływ Sybilli Trelawney na młode pokolenie okazał się być wyjątkowo silny, aczkolwiek nie w pozytywnym znaczeniu. Tak czy inaczej, młodzi naśladowcy Pottera przyjęli ten stan rzeczy dość flegmatycznie, dopatrując się szansy, by ćwiczyć Wewnętrzną Równowagę, co z kolei miałoby dopomóc w otworzeniu Wewnętrznego Oka i osiągnięciu Wewnętrznej Doskonałości. To ostatnie było nadrzędnym celem każdego z członków, którzy pragnęli dorównać wewnętrznie doskonałemu w ich mniemaniu Harry'emu Potterowi. Ciekawe, czy komuś z nich się to udało? Po zamknięciu Hatstall słuch o klubie zaginął, ale Wewnętrzna Doskonałość nie boi się przeszkód, prawda?

Mugolskie Specjały

Maltesersy, żelkowe misie, pyszna czekolada Hershey's podczas szkolnej przerwy. Nie da się ukryć, że jest to najlepsze co tylko czarodziej mógł w swoim życiu zjeść. Korytarz po lewej stronie, niedaleko kuchni i blisko spiżarni, małe pomieszczenie, które niegdyś pełniło funkcję składziku na miotły, to tam smakosze spotykali się na małą wyzerkę.

Mugolskie Specjały to nazwa jednego ze szkolnych klubów utworzonych za czasów szkolnych przez niejakiego Dionizego McKleina. On jak nikt znał się na kuchni, a to wszystko za sprawą ukochanej babci, która za dzieciaka karmiła go pysznymi mugolskimi potrawami. Chłopak tak zakochał się w tej kuchni, że sam zaczął gotować i testować coraz to nowsze przepisy. Na szczęście udało mu się przekonać do mugolskich smaków kilkoro znajomych ze szkolnej ławki. Tak powstał ich mały klub smakosza, który nazwali - Mugolskie Specjały. Dionizy pałeczkę przewodniczącego przekazywał dalej i tak ich organizacja przetrwała do dziś. Miło czasem spotkać się ze starymi kumplami i zjeść coś dobrego, prawda?

Magowie Gai

Ziemia umiera. Nie da się już dłużej udawać, że to się nie dzieje. Wyjrzyj za okno. Machnij różdżką. Osłabienie magicznego tła i zakłócenia linii geomantycznych przekładają się na nasze codzienne czary. Nie wmawiaj sobie, że to wina różdżki. To nasza wina. Ludzkość przez wieki ignorowała potrzeby planety, prowadząc magiczną gospodarkę rabunkową. Najwyższa pora, by coś zmienić. Bo potem może być za późno.

Stowarzyszenie Magowie Gai powstało całkowicie spontanicznie podczas obiadu, gdy pogrążeni w burzliwej dyskusji na temat burz spowodowanych zakłóceniami pola magicznego członkowie domu Sfinksa zdążyli pomiędzy zupą a deserem nie tylko sformułować statut nowego stowarzyszenia, ale nawet wybrać jego władze i zebrać stawki członkowskie. Początkowo zajmujące się głównie kwestią wzajemnego wpływu magii i zjawisk meteorologicznych stowarzyszenie szybko rozszerzyło swoje zainteresowania o kwestie takie jak współistnienie prymitywnych kultur magicznych z przyrodą, animalizm, animizm i globalne ocieplenie. Z czasem jednak comiesięczne biuletyny zaczęły przyjmować coraz bardziej alarmistyczny ton, a czysto naukowe zainteresowanie ustąpiło miejsca

aktywnym działaniom na rzecz magii i przyrody.

Po zamknięciu Hatstall działalność Stowarzyszenia nie ustała, wręcz przeciwnie. Radykalne propozycje oraz bezkompromisowe akcje protestacyjne zdobyły im wielu fanatycznych zwolenników, co przyczyniło się do powstania na bazie stowarzyszenia niszowej, acz niedającej się zignorować partii politycznej Dzieci Gai.

Informacje praktyczne

Gra odbędzie się w dniach 19 i 20 lipca 2019 w trakcie festiwalu **BlackBox Summer Week**, na terenie gospodarstwa agroturystycznego Przystanek Alaska. W larpie udział wziąć mogą jedynie uczestnicy festiwalu. Podczas gry obowiązuje regulamin festiwalu. Komplet informacji o wydarzeniu znajduje się na stronie <https://bb3c.pl/blackbox/blackbox-summer-week/>.

Jak długo potrwa gra?

Larp będzie trwał półtorej doby z przerwą na sen.

Piątek, 19 lipca:

16:00 Rozpoczęcie Pierwszego Dnia Gry

24:00 Zakończenie Pierwszego Dnia Gry

00:00 - 01:00 Opcjonalne odgrywanie scen nocnych w obecności MG

Sobota, 20 lipca:

12:00 Rozpoczęcie Drugiego Dnia Gry

22:00 Zakończenie Gry

Gdzie odbędzie się gra?

Larp odbędzie się na terenie gospodarstwa agroturystycznego "Przystanek Alaska", które położone jest na skraju lasu otaczającego malownicze jezioro Kamieniczno. Do dyspozycji graczy oddamy więc prawie 40 hektarów zalesionych wzgórz, kilka polan, plażę i większość budynków infrastruktury "Przystanku", które na czas gry symulować będą opuszczone kilkanaście lat wcześniej budynki tymczasowej szkoły magii Hatstall.

Jak się przygotować?

Gra odbędzie się w lipcu, w północnej Polsce. Możemy spodziewać się błękitnego nieba i/lub opadów deszczu oraz temperatur oscylujących w zakresie od 15 do 35 stopni Celsjusza. Innymi słowy: dobrze mieć kostium, w którym będziecie czuć się komfortowo w bardzo różnych warunkach. Do gry wykorzystamy tereny leśne i brzeg jeziora – dobrze więc mieć wygodne, wysokie buty i uzbroić się w środki przeciwko kleszczom i komarom. Na pewno przyda się też bukłak lub inne klimatyczne naczynie na wodę.

Jedzenie, spanie, używki

Zabudowania Przystanku Alaska będą pełnić rolę opuszczonych budynków szkoły. Możecie więc upichcić sobie posiłek “in-game”, nie wychodząc z klimatu gry. Zachęcamy też do przygotowania sobie kanapek lub przekąsek, w trakcie gry raczej nie będzie dużo wolnego czasu na gotowanie.

Harmonogram przewiduje przerwę na sen pomiędzy pierwszym a drugim dniem gry. To czas na reset i odpoczynek.

W larpie nie będą mogły brać udziału osoby pod wpływem alkoholu. Spożywanie go w trakcie gry skutkuje usunięciem z gracza z larpu.

Stroje i kostiumy

Larp opowiada o zjeździe czarodziejów. Popuście więc wodze fantazji i przygotujcie taki strój, który waszym zdaniem najlepiej odda odgrywaną przez was postać. Nie przewidujemy szkolnego dress-code. Hatstall jest zamknięte od lat. Wy jesteście dorosłymi czarodziejami. Decyzję o tym co na siebie włożyć pozostawiamy w waszych rękach.

Mechanika gry

Symulacja magii

Bardzo żałujemy, że w naszym świecie nie istnieje prawdziwa magia. Jej obecność będą zastępować rozwiązania mechaniczne, które przedstawimy i wspólnie z Wami przećwiczymy na warsztatach przed larpem.

Symulacja przemocy

W odróżnieniu od wielu światów fantasy, uniwersum wykreowane na potrzeby powieści o młodym czarodzieju nie obfitowało w przemoc o charakterze fizycznym. Bohaterowie walczyli ze sobą przy pomocy zaklęć. Niezależnie od tego, czy był to elegancki pojedynek, czy też chaotyczna bitwa – w użyciu były różdżki, a nie miecze, topory, czy łuki.

W naszej grze nie zaprojektowaliśmy miejsca na symulację walki bronią białą, palną czy dystansową.

Przenosimy się do świata czarodziejów.

Bronią czarodzieja jest różdżka.

Bezpieczeństwo

Larp to dobra zabawa, jednak ważne jest to, aby była ona również bezpieczna. Ważnym elementem każdego larpu jest mechanika bezpieczeństwa, dzięki której gracze mogą poczuć się w pełni komfortowo. W naszej grze użyjemy najpopularniejszej, czyli...

Słowa bezpieczeństwa

Na grze obowiązują trzy słowa bezpieczeństwa – RED, YELLOW, GREEN.

RED oznacza natychmiastowe przerwanie danej sceny. Red nie służy do anulowania sceny niewygodnej dla naszej postaci, jest po to, by każdy czuł się bezpiecznie i mógł opuścić interakcję, która powoduje dyskomfort psychiczny lub fizyczny.

YELLOW sygnalizuje, że nie chcemy eskalacji danej sceny, ale możemy ją kontynuować na tym poziomie zaawansowania.

GREEN daje nam zielone światło na intensywniejsze, śmielsze odgrywanie, wchodzenie w bliższą interakcję.

Podziękowania: autorką powyższej definicji jest Emilia Kowalska, za jej zgodą zaczerpnęliśmy ją z dokumentu projektowego gry "Przystań Niedokończonych Opowieści".

źródło: <https://lublarp.pl/przystan-niedokonczonych-opowiesci/mechanika/>

Styl gry

Nasz larp to highschool drama, ukryta pod przykrywką rywalizacji i z poważną polityką w tle.

W wątkach związanych ze szkolną olimpiadą jest miejsce na *gamizm*.

W wątkach związanych z przyjaźnią i miłością warto postawić na *narratywizm*.

W wątkach związanych z polityką jest miejsce na *gamizm*... Jeśli ma potencjał do stworzenia efektownej *narracji*.

Wszystkie wątki będą się ze sobą przeplatać i mieć na siebie wpływ. Wygrana w turnieju może utrudnić zdobycie serca ukochanego. Przyjaciel znany od czasów szkolnych może dążyć do zniszczenia rzeczy, które cenimy. Dla osiągnięcia politycznego celu trzeba będzie odpuścić zwycięstwo w turnieju...

W larpie jest więc miejsce na bardzo różne style rozgrywki: od ewidentnego „play to win” w wątkach związanych ze szkolną olimpiadą, po opcjonalny „play to lose” w przypadku wątków dotyczących szkolnych miłości. Nie pokusiliśmy się nigdzie o użycie słowa „symulacja” – ale może taki koktajl właśnie nią będzie?

Jak grać?

- ★ z humorem
- ★ ekspresyjnie
- ★ wciągając innych w swoje problemy
- ★ wpędzać swoją postać w tarapaty
- ★ nie bojąc się YOLO, w granicach wyznaczonych przez realia świata

Jak nie grać?

- ★ groteskowo
- ★ pompatycznie
- ★ zachowując sekrety wyłącznie dla siebie
- ★ chronić postać przed zagrożeniami
- ★ zachowawczo, z syndromem „zostawię wszystkie punkty magii do ostatniej sceny”

Karty Postaci

Na potrzeby naszego larpu przygotowaliśmy karty postaci o zupełnie nowej strukturze. Są one podzielone na dwie części: *Awers* i *Rewers*.

Awers

... przypomina klasycznie “klimatyczną” Kartę Postaci. Ma fabularyzowaną formę, jest napisany w pierwszej osobie. Zawiera podstawowe informacje o postaci: kim jest, czym się zajmuje na co dzień, co ją ukształtowało, dlaczego znalazła się na grze. Oprócz tego w awersie znajdują się indywidualne cele postaci, informacje o tym co chce robić, co pragnie zdobyć, czego dowiedzieć i kim się stać.

Awers zawiera informacje potrzebne do odgrywania konkretnej Postaci.

Rewers

... to dokument dla gracza, swego rodzaju “instrukcja obsługi” postaci opisanej w Awersie. Zawiera informacje dotyczące statusu postaci w grze (może różnić się od fabularnego), relacji z innymi postaciami, przynależności do konkretnej frakcji, hierarchii celów, wyzwaczy zachowań (tzw. triggerzy), archetypu postaci i „ziaren questów” - czyli zadań, które warto zlecić innym graczom, zamiast wykonywać je samodzielnie.

Rewers zawiera informacje potrzebne do grania konkretną Postacią.

Wspóttworzenie

Jeśli chcesz grać jako Harry Potter lub Hermiona Granger, nie masz szczęścia. Szef Biura Aurorów i Minister Magii to zbyt ważne osoby, by liczyć na ich obecność, chociaż oboje przyślą do Hatstall swoich przedstawicieli. Nie oznacza to jednak, że nie masz wpływu na to, jaką postać przypadnie ci odgrywać w trakcie zjazdu absolwentów.

Jeśli całym sercem pragniesz przymierzyć płaszcz Aurora, masz w szufladzie swój magiczny życiorys i już ćwiczysz jazdę na smoku, napisz nam o tym! Z chęcią przyjmujemy szkice waszych wymarzonych postaci i postaramy się umieścić je w grze, o ile tylko będzie to możliwe.

Autorzy

Urszula „Ore” Chmielewska

Piotr „Kula” Milewski

Klaudia „Dusia” Żolińska

Grafika na stronie tytułowej: Roland Lösslein, Unsplash.com