

A steam locomotive pulling a red passenger train across a multi-arched stone viaduct. The train is emitting a large plume of white steam. The landscape is hilly and green, with some trees. The image has a grainy, high-contrast aesthetic.

Hatstall Homecoming

Wersja Kameralna 2022

Urszula „Ore” Chmielewska

Piotr „Kula” Milewski

Klaudia „Dusia” Żolińska

Hatstall Homecoming 2022

Wprowadzenie	2
O projekcie	3
O opowieści	6
Co będziemy robić?	10
Postacie	12
Fracje	14
Mechanika gry	21
Styl gry	22
Karty Postaci	24
Lista Wakatów	25

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 którego 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?

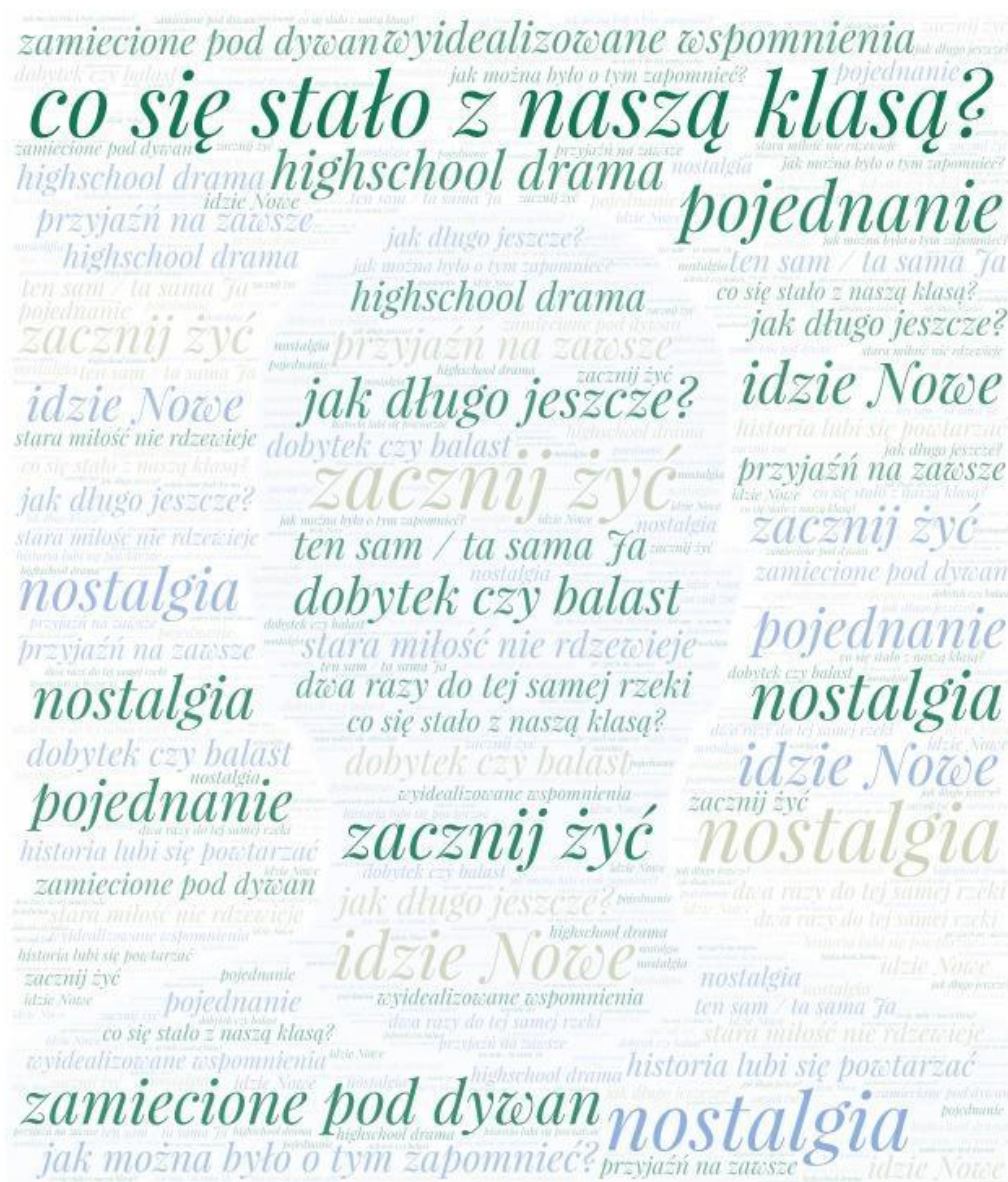
Przysłowie mówi, że "Jeśli coś jest do wszystkiego, to jest do niczego". Nie inaczej jest z larpami. Nie ma uniwersalnych scenariuszy. Założenia danej gry nie muszą spełniać oczekiwań każdego. Poniżej znajdziesz kilka sugestii, które mogą pomóc ci podjąć decyzję, czy wziąć w niej udział w tej konkretnej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

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

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 kiełkujące 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 uchwala 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 sobotę!*
 - ★ *Konkurs picia piwa kremowego na czas!*
 - ★ *Gra w Pająka! Spotkania domów!*
 - ★ *Magiczna Olimpiada Domów!*
 - ★ *Spotkania z nauczycielami i (być może) duchami!*
 - ★ *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 gryziorka. 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 zmagających 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 zmagających (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 Demimozom... 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 mogą 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 otworzyć 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 bezwzględny 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 Hogwartu”. No i przynajmniej jednego przedstawiciela „Proroka”, którego redakcja wciąż nie chce złożyć broni.

Większym zmartwieniem są nie(z)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?...

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 Demimoz 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 wytrzymałości 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 iksów 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 szczytą 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 Elikserów

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 Elikserów 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 prowadzi do obniżenia średniego poziomu magii w społeczeństwie. Chowanie głowy w piasek niczego nie da! Starożytność rasy od wieków niesła odpowiedzialność za los czarodziejskiego świata i to się nie zmieni. Nie zależy nam na wdzięczności, zależy nam na przyszłości!

Samo istnienie klubu dyskusyjnego Czysła 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 fatszoskop 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 miałyby 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 wyżerkę.

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.

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. To sprawdzona na pierwszej odsłonie larpu mechanika “Złotego Znicza”.

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 zgodę 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. triggery), archetypu postaci i „ziaren questów” - czyli zadań, które warto zlecić innym graczom, zamiast wykonywać je samodzielnie.

Rewers zawiera informacje potrzebne do grania konkretną Postacią.

Lista Wakatów

Wszystkie role, o ile nie posiadają adnotacji “Rola męska / żeńska) są unisexowe.

Kadra Hatstall

- ★ Tofty, dyrektor Hatstall, długoletni współpracownik Ministerstwa i certyfikowany egzaminator.

Rola męska.

Praktycznie każdy brytyjski czarodziej, który kiedykolwiek podchodził do jakiegokolwiek egzaminu magicznego, miał do czynienia z profesorem Toftym. Nie wydaje się, aby ten się w ogóle starzał — chyba od zawsze był już stary. Tajemnicą objęte jest również jego imię, miejsce urodzenia i ukończona szkoła magii. Ponoć Albus Dumbledore znał go już w czasach młodości, ale to również może być jedynie plotka. Mianowany przez Ministerstwo na dyrektora Hatstall, przyjął nowy tytuł bez zachwyty, jednakże nie omieszkał, korzystając z okazji, porządnie zrewidować programu nauczania. Wywołało to burzliwe dyskusje na temat magicznej edukacji jako takiej.

- ★ Ranveer (Rani) Bhattacharya, szkolny magomedyk, obecnie opiekun opuszczonego kampusu. Czarodziej mugolskiego pochodzenia, Gryfon.

Po wieloletniej służbie pełnionej przy Biurze Aurorów Ranveerowi nie imponowały żadne szkolne bolączki. Jako zwolennik zimnego chowu uważał zawsze, że mieszkańcom Hatstall przydałoby się więcej dyscypliny. Ofiarą jego gniewnych tyrad bywali zarówno uczniowie, jak i nauczyciele. Zasady bezpieczeństwa? Zaklęcia ochronne podczas uprawiania magicznych sportów? To dobre dla maminsynków! Magia jest w stanie poskładać każdą kość. A jeśli nie jest, to od czego jest Szkiele-Wzro?

- ★ Langston (Lenore) Wooster, nauczyciel Zaklęć i Uroków, opiekun Nundu. Czarodziej półkrwi, Krukon.

Langston nie musi nawet otwierać ust, by okazać swoją wyższość intelektualną nad rozmówcą. Nie musi... Lecz chętnie tak czyni, błyskając na prawo i lewo ponadprzeciętnym intelektem i ostrym jak brzytwa dowcipem. Jego wyższość nie ogranicza się jedynie do sztuki konwersacji — w rzeczywistości Langston jest mistrzem każdej dziedziny. I nawet by to pokazał, ale mu się nie chce. Zbyt ceni sobie wygodę, a na wysiłek ma ostrą alergię.

- ★ Blancheflor (Blanchardyn) Legrand, Inkwizytor z ramienia Ministerstwa, główna pomysłodawczyni i organizatorka zjazdu absolwentów. Czarownica czystej krwi, absolwentka Beauxbatons.

Rola żeńska

Jako Inkwizytor z ramienia Ministerstwa Blancheflor Legrand sprawowała ścisłą kontrolę nad każdym aspektem życia szkoły. I chociaż jej rola polegała głównie na obserwacji i prowadzeniu skrupulatnej dokumentacji, to nigdy nie omieszkała ona dawać dobrych rad wszystkim wokół, czy tego potrzebowali, czy też nie. Jedyną osobą, której udawało się uniknąć jej dobrych intencji, jest dyrektor Tofty, którego Blancheflor od zawsze unikała jak ognia.

- ★ Kenna (Kenneth) Selwyn, Mistrzynie Alchemii, opiekunka Abraksanów. Czarownica czystej krwi, Puchonka.

Pomimo najczystszej z czystych krwi Kenna Selwyn niezbyt wpisuje się w obraz eleganckiej lady. Jej osobowość można określić jako monumentalną. Żadne inne słowo nie oddaje w pełni zbliżonej do tarana siły charakteru i magnetycznej wprost aury, który chcąc nie chcąc wypełnia każde dostępne pomieszczenie. Całkowicie oddana swojej pasji, Kenna za nic ma sobie wybuchy i eksplozje. Szkoda tylko, że Inkwizytor Legrand zawsze skrupulatnie liczyła palce i kończyny uczniów, przekreślając z góry co ciekawsze eksperymenty.

Niezapowiedziani Goście

- ★ Noel (Nora) Milbanke, przewodniczący delegacji Ministerstwa Magii, człowiek o wyjątkowo bogatym życiorysie. Czarodziej półkrwi i absolwent Hogwartu z domu Godryka Gryffindora.

Łatwiej byłoby chyba wymienić te zajęcia, których Noel Milbanke się nie imał, niż te, którymi przyszło mu się paruć. Uczył w kilku szkołach, w tym przez semestr także w Hatstall, pisywał do Żonglera, prowadził badania naukowe w Ameryce Południowej, zajmował się tresurą magicznych zwierząt, a przez kilka lat posiadał nawet licencję Aurora. Z niewiadomych przyczyn nigdzie jednak nie zagrzeł miejsca na dłużej. Ministerstwo Magii oficjalnie odcięło się od jego poczynań kilka lat temu w atmosferze skandalu. Nikt nie wie jednak, czym tak bardzo naraził się Milbanke, chociaż dwa słowa niczym refren powtarzają się w morzu plotek i domysłów: “skandaliczna niesubordynacja”. Pojawienie się jego nazwiska na liście delegatów Ministerstwa było prawdziwym szokiem. Sam Milbanke odmawia wszelkich komentarzy na ten temat. Tak, znowu pracuje dla Ministerstwa Magii, odpowiada z enigmatycznym uśmiechem. “Hatstall to taki trudny temat, porozmawiajmy. Musimy rozmawiać. Komunikacja to klucz do sukcesu. Ale może po turnieju! Czy można obstawiać zakłady?”

- ★ Augustus (Augusta) Babbage, delegat Ministerstwa Magii, pracownik Departamentu Międzynarodowej Współpracy Czarodziejów. Czarodziej czystej krwi, absolwent Hogwartu (jakże by inaczej!), dom Helgi Hufflepuff.

Światopogląd Augustusa Babbage’a opiera się na bardzo solidnych fundamentach. Nie ma rzeczy bardziej brytyjskich niż shortbread, herbata i Hogwart. Nie ma większego zaszczytu niż pracować dla Ministerstwa Magii. Wahadło czasu przechylone jest w stronę sprawiedliwości, skuteczności i... I oby pozostało w tej pozycji. Dzięki ludziom takim jak Babbage jest to możliwe. Błędy przeszłości nie mogą się powtórzyć. Społeczność czarodziejów, jeśli ma sprostać wyzwaniom nowych czasów, musi wyciągnąć wnioski z dawnych pomyłek. Należy zaproponować nową jakość i przywrócić blask takim pojęciom jak honor, odpowiedzialność, bohaterstwo. A, i jeszcze najważniejsze: rozkazów się nie

kwestionuje. A już na pewno nie omawia się ich z obcymi... Nawet występujących w roli gospodarzy.

- ★ Ponsonby (Paisley) Lamb, członek delegacji Ministerstwa Magii, formalnie należy do Służb Administracji Wizengamotu. Edukację rozpoczął w Hogwarcie, od czwartej klasy na własne życzenie przeniesiony do Durmstrangu.

Choć patrząc na jego chłodny, niemalże odstręczający sposób bycia trudno w to uwierzyć, to Ponsonby Lamb odnosił swego czasu niebagatelne sukcesy na polu dyplomacji. Francja, Stany Zjednoczone, Chiny to tylko najważniejsze z placówek, gdzie go swego czasu skierowano. A jednak wydaje się, że bez żalu porzucił tę ścieżkę kariery, by zająć stanowisko średniego szczebla w Ministerstwie Magii. I to przy projektowaniu zaklęć ochronnych dla Azkabanu, co trudno nazwać prestiżowym zajęciem. Szybko jednak zaczęto przydzielać mu coraz bardziej odpowiedzialne zadania. Nic w tym dziwnego. Ponsonby Lamb, choć nie lubiany, ma jednak ponadnaturalny dar motywowania podwładnych wyłącznie za pomocą zimnego, przenikliwego spojrzenia. W Hatstall pojawił się w składzie delegacji Ministerstwa, ale na dobrą sprawę nie wiadomo, jaką właściwie funkcję w niej pełni.

Uczniowie i uczennice Hatstall

ABRAKSAN

- ★ Caracalla (Cardea) Burke, wilkołak z wyboru, gwiazda rocka. Czarodziej czystej krwi, wychowanek domu Abraksana. Członek-założyciel stowarzyszenia Magowie Gai, a obecnie działacz partii Dzieci Gai.

Pochodzący z czystokrwistej i czarnomagicznej rodziny Caracalla od najmłodszych lat szedł na przekór oczekiwaniom. Za czasów Hatstall akty buntu w jego wykonaniu polegały na posiadaniu przyjaciół wśród wilkołaków, łamaniu wszystkich zasad, jakie tylko dało się złamać i noszeniu mugolskich ubrań wątpliwej konduity. Bycie buntownikiem stało się dla niego sposobem na życie — obecnie Caracalla jest frontmanem siejącej zgorszenie grupy “Wyjące Wilkołaki”.

Ich twórczość łatwo rozpoznać po absolutnym braku melodyjności i wielokrotnie przekroczonej normie przekleństw. Praca nad nową płytą zmusiła Caracallę do poszukiwania inspiracji na łonie przyrody. Nie wiadomo jednak, czy niemalże dwuletni pobyt w lasach otaczających kampus Hatstall przyniósł jakiegokolwiek efekty: płyty jak nie było, tak i nie ma.

- ★ Florimond (Florine) Cadoudal, delegat Beauxbatons, nauczyciel Magii Defensywnej tamże. Czarodziej czystej krwi, w ramach wymiany uczniowskiej z Beauxbatons spędził rok wśród Abraksanów, czynnie uczestnicząc w działalności klubu Czysta Krew.

Florimond Cadoudal nie miał z początku ochoty porzucić swoich zajęć i jechać do zimnej Anglii. Nawet poza rokiem szkolnym nauczyciel Magii Defensywnej ma pełne ręce roboty. Trzeba sprawdzić magiczne bariery otaczające zamek, przygotować materiał dla Klubu Dyskusyjnego i napisać kolejną petycję w sprawie równouprawnienia magicznych ras. Na szczęście Florimond uświadomił sobie, że podczas zjazdu będzie miał okazję zaobserwować reprezentatywny przekrój magicznego społeczeństwa, co może być cennym doświadczeniem. Zresztą kto wie, może ktoś z jego dawnych znajomych będzie skłonny podjąć temat reform, których tak bardzo potrzebuje magiczna Europa?

- ★ Walter (Wallis) Applebee, szef Urzędu Niewłaściwego Użycia Produktów Mugoli. Czarodziej pochodzenia mugolskiego, wychowanek domu Abraksana, prezes Klubu Elikksirów oraz wiceprezes klubu Mugolskie Specjały.

Walter zapisał się złotymi zgłoskami w historii szkoły. Jako jedyna nigdy nie stracił ani jednego punktu i to bynajmniej nie dlatego, że nauczyciele go nie zauważali. Przeciwnie wręcz, zawsze stawiali go za wzór i oczekiwali, że zrobi oszałamiającą karierę. Tak się w pewnym sensie stało. W niezwykle młodym wieku Walter został szefem Urzędu Niewłaściwego Użycia Produktów Mugoli, po czym dał wszystkim do zrozumienia, że nie interesują go absolutnie żadne perspektywy awansu. Pomyśleć tylko, że nauczyciele wróżyli mu niegdyś karierę innowatora na polu Elikksirów czy nawet Alchemii...

SFINKS

- ★ Marigold (Mark) Piper, właścicielka pubu Biały Wiwern. Czarowica półkrwi i zarejestrowany wilkołak. Jako jedyna w historii Hatstall otrzymała tytuł Wyjątkowo Zasłużonego Członka Klubu Elikirów.

Marigold Piper cieszyła się w Hatstall ogromną estymą nauczycieli. Nie dlatego, żeby była prymuską; osiągnęte przez nią wyniki można by uznać co najwyżej za zadowalające.. Z nadmiarem rekompensowała to jednak opinia uczennicy organicznie niezdolnej do wplątywania się w bójki, skandale czy nawet zwyczajne sprzeczki. Konto Marigold pozostawało krystalicznie czyste... do skończenia szkoły. Wszyscy byli zszokowani, gdy grzeczna panna Piper została w tajemniczych okolicznościach właścicielką lokalu Biały Wiwern, znajdującego się dokładnie w połowie ulicy Śmiertelnego Nokturnu. Mówi się, że akt własności wygrała w śmiertelnie niebezpiecznym zakładzie, ale szczegóły po dziś dzień owiane są mgłą tajemnicy.

- ★ Ennis (Enola) Woodhouse, dziennikarz Proroka Codziennego. Czarodziej pochodzenia mugolskiego, wychowanek domu Sfinksa. Klub Być Jak Harry Potter trzykrotnie przyznawał mu nagrodę im. Harry'ego Pottera, zarezerwowaną wyłącznie dla najwybitniejszych członków.

Samo imię Ennisa Woodhouse'a wywołuje dreszcze u większości nauczycieli Hatstall. Rzadko bowiem trafia się uczeń tak całkowicie przekonany o swojej racji. Wobec tej pewności siebie i z pozoru logicznych, choć nie zawsze trafnych argumentów bladł wszelki sprzeciw. Swego czasu Ennis należał do wszystkich możliwych klubów, jednak dziwnym trafem okazywało się często, że inni członkowie nie zgadzają się z jego wizją, co kończyło się zazwyczaj dramatycznym zerwaniem stosunków. I tylko klub Być Jak Harry Potter odnalazł w zachowaniu Ennisa dowód na posiadanie przez tegoż niezawodnej intuicji godnej samego Harry'ego Pottera.

- ★ Milford (Mildred) Breckenridge, pracownik Urzędu Niewłaściwego Użycia Produktów Mugoli. Czarodziej półkrwi, wychowanek domu Sfinksa. Członek klubu Mugolskie Specjały. Pomimo braku odpowiedniego rodowodu z sukcesem sprawował funkcję skarbnika klubu Czysta Krew.

Milford Breckenridge nigdy nie należał do osób skłonnych do ekscytacji. Już jako jedenastolatka cechowało go opanowanie właściwsze raczej komuś, kto ma lat sto jedenaście. Pomimo to nie mógł narzekać w Hatstall na brak przyjaciół: prędzej czy później okazywało się bowiem, że bardzo wygodnie jest posiadać w swoim gronie kogoś, kto zawsze jest przygotowany na wszystkie okoliczności życia i do wszystkiego podchodzi z ścią brytyjską flegmą. Podobny temperament znakomicie sprzyja pasji Milforda, jaką jest fotografia. I choć preferuje on kierować swój obiektyw na dziką przyrodę, to poproszony z pewnością zgodzi się wykonać kilka pamiątkowych fotografii.

NUNDU

- ★ Garfield (Gardenia) Seymour, łamacz klątw i negocjator w Banku Gringotta. Czarodziej mugolskiego pochodzenia, wychowanek domu Nundu. Dwukrotny laureat nagrody im. Harry'ego Pottera, zarezerwowanej wyłącznie dla najwybitniejszych członków klubu Być Jak Harry Potter.

Gdyby zapytać Garfielda Seymoura, od czego zależy sukces, odpowiedziałby on, że w połowie od szczęścia, w połowie od pracy, a w 100% od umiejętności autoprezentacji. Już jako dziecko Garfield zaczął budować swój imidż. Niebagatelny urok osobisty w połączeniu z aurą tajemnicy i nutką niebezpieczeństwa powoduje, że nie da się go zignorować. Przymioty te doceniły nawet niewzruszone z reguły gobliny, o ileż bowiem łatwiej jest zawrzeć korzystny kontrakt, gdy uwagę oponenta odciąga wabik w postaci imponującego czarodzieja.

- ★ Prospero (Priscilla) Melville, czarodziej czystej krwi, wychowanek domu Nundu. Przed rzuceniem szkoły należał do klubu dyskusyjnego Czysta Krew.

Prospero Melville nigdy nie ukończył Hatstall. Nikt tak naprawdę nie wie, dlaczego z dnia na dzień ten będący centrum towarzystwa żywiołowy młodzieniec opuścił szkołę. Od tamtej pory słuch o nim zaginął... aż do teraz. Niespodziewany powrót Prospera do świata czarodziejów wywołał prawdziwą sensację. Plotka głosi, że obecnie mieszka on na Lazurowym Wybrzeżu i spełnia się jako aktor w mugolskich filmach. Trudno się dziwić, że to właśnie Prospero jest chyba najbardziej wyczekiwany gościem zjazdu.

- ★ Debora Smith, zastępczyni szefa Urzędu Niewłaściwego Użycia Produktów Mugoli. Czarownica czystej krwi, wychowanka domu Nundu. To właśnie od niej wyszła inicjatywa założenia klubu Dziedziczki Hermiony; przez pewien czas sprawowała również funkcję prezesa klubu Mugolskie Specjały.

Rola żeńska

Patrząc podczas pierwszego roku na Deborę Smith i jej najlepszego przyjaciela Waltera Applebee, nauczyciele byli święcie przekonani, że z tej dwójki to Walter okaże się osobowością iście wybitną. Szybko okazało się jednak, że panna Smith nie da się zepchnąć w cień. Jako założycielka i trzykrotna sekretarz klubu Dziedziczki Hermiony Debora cieszyła się w Hatstall niewyobrażalnym autorytetem. Podobnie rzecz ma się też w Ministerstwie pomimo pozornie skromnego stanowiska. Mówi się zresztą, że w momencie, gdy Debora wyrazi najmniejszą chęć opuszczenia Urzędu Niewłaściwego Użycia Produktów Mugoli, czeka na nią pół tuzina propozycji awansu. Na razie nie wydaje się jednak, by się na to zanosilo.

POPIOŁEK

- ★ Susan Spencer, malarka, rozchwytywana twórczyni magicznych portretów. Czarownica mugolskiego pochodzenia, wychowanka domu Popiełka. Piastowała stanowisko prezes klubu Dziedziczki Hermiony, jednakże tylko przez jeden dzień.

Rola żeńska

Nie było chyba w Hatstall Popiełka bardziej stereotypowego niż Susan Spencer. Merlin obdarzył ją wszelkimi talentami, złośliwie odmawiając jej jednak zdecydowania. Średnio raz w miesiącu Susan odkrywała w sobie miłość do nowej dyscypliny artystycznej, która nieodmiennie mijała tuż po odsłonięciu nowego dzieła. Dopiero magiczne malarstwo portretowe zatrzymało na dłużej uwagę artystki, jednak po kilku latach również i ono straciło swój urok. Susan, nie mogąc się opędzić od klientów, postanowiła porzucić swoją pracownię w Hogsmeade i zająć się wyłącznie pracą w plenerze. A tak się akurat złożyło, że okolice kampusu Hatstall słyną z malowniczych plenerów.

- ★ Niko (Nino) Dadiani, nauczyciel Kląt w Durmstrangu, delegat gruzińskiej społeczności wilkołaków do Międzynarodowej Konfederacji Czarodziejów. Czarodziej czystej krwi, podczas pobytu w Hatstall należał do domu Popiełka. Przez jakiś czas udzielał się w stowarzyszeniu Magowie Gai.

Gdy do Durmstrangu dotarło zaproszenie na zjazd absolwentów Hatstall, wszystkie oczy zwróciły się w stronę nauczyciela Kląt. W końcu spędził on kiedyś w Hatstall cały rok w ramach wymiany. Z pewnością chciałby raz jeszcze zobaczyć swoją starą szkołę, prawda? Niko Dadiani zgodził się bez namysłu, zżerany ciekawością, jak też mają się jego starzy znajomi. Na pewno mają mu tyle do opowiedzenia! A i on sam nie zamierza im żałować smakowitych plotecek z kontynentu. Mając do czynienia z Międzynarodową Konfederacją Czarodziejów, trudno nie dowiedzieć się tego i owego.

- ★ Terence (Teresa) Warwick, pracownik Urzędu Niewłaściwego Użycia Produktów Mugoli, były magomedyk. Czarodziej półkrwi i wychowanek domu Popiełka, członek-założyciel klubu Być Jak Harry Potter oraz skarbnik klubu Mugolskie Specjały.

Terence nigdy nie należał do najjaśniejszych gwiazd na firmamencie. Nie oznacza to jednak, że nie chciał być jedną z nich. Dlatego też wybrał trudną karierę Magomedyka i udało mu się osiągnąć pewne sukcesy na oddziale Wypadków Przedmiotowych. Nikt nie wie, co się właściwie stało, ale pewnego dnia Terence po prostu zrezygnował z kariery Medyka, a pod koniec miesiąca pracował już w Urzędzie Niewłaściwego Użycia Produktów Mugoli. Podobna decyzja jest tym bardziej niezrozumiała, że Terence zawsze uważał Ranveera Bhattacharyę za swojego idola i nie pragnął niczego tak bardzo, jak tego, by szkolny magomedyk pewnego dnia uznał go za równego sobie.

DEMIMOSZ

- ★ Asma (Asad) Shafiq, wytwórczyni magicznych mioteł. Czarownica czystej krwi i wychowanka domu Demimoza. Członkini Klubu Elikserów, pomimo że nie pojawiła się chyba na żadnym jego spotkaniu.

Asma Shafiq od zawsze żyła na własnych zasadach. Jej nonkonformizm w połączeniu z absolutnym brakiem uroku osobistego sprawił, że nie otrzymała zaproszenia od żadnego z klubów Hatstall. Dopiero interwencja współlokaterek zaowocowała przyjęciem Asmy do Klubu Elikserów, ale nie ma pewności, czy w ogóle to zauważyła. Po skończeniu szkoły Asma została wytwórczynią magicznych mioteł, cechujących się obok solidnego wykonania niebagatelną prędkością maksymalną. Chodzi jednak plotka, że sama Asma, jeśli nawet umie latać, to w bardzo podstawowym zakresie.

- ★ Loretta Grey-Malkin, projektantka magicznej mody, zrobiła oszałamiającą karierę w Stanach Zjednoczonych. Czarownica półkrwi, Demimoz, zawieszona in perpetuum członkini klubu Dziedziczki Hermiony.

Rola żeńska

Loretta Grey-Malkin zdobyła sobie w Hatstall wątpliwą sławę osoby, która straciła najwięcej punktów przez trzy lata z rzędu i to pomimo bycia pilną, z reguły spokojną uczennicą. Jak to możliwe? Gdy każdego dnia traci się po pięć-dziesięć punktów za nieprzepisowy ubiór, można osiągnąć naprawdę imponujący wynik. Potomkini dumnego rodu Malkinów, mającego od niemal dwustu lat monopol na szkolne szaty, upodobała sobie stroje wyłącznie mugolskie. Nikt nie mógł się spodziewać, że kilkuletni pobyt w Stanach Zjednoczonych przemieni to wiecznie niechlujne i najeżone ćwiekami kaczątko w jedną z najjaśniejszych gwiazd magicznej mody. Chodzą plotki, że jej powalające kreacje wieczorowe pojawiają się też niekiedy na mugolskich czerwonych dywanach.

- ★ Jocelyn (Joel) Stanhope, pracownica Urzędu Niewłaściwego Użycia Produktów Mugol oraz znana w pewnych kręgach osobowość radiowa. Czarownica półkrwi, wychowanka domu Demimoza, sekretarz klubu Mugolskie Specjały. Niegdyś czynnie działała w stowarzyszeniu Magowie Gai, obecnie należy do partii Dzieci Gai.

Jako jedna z niewielu uczennic Jocelyn szczerze interesowała się oferowanym jako zajęcia dodatkowe Wróżbiarstwem. I wydaje się, że faktycznie posiada pewien dar, a przynajmniej dar wygłaszania mglistych, acz głębokich stwierdzeń, które prędzej czy później okazują się być mądrzejsze, niż ktokolwiek mógłby się spodziewać. Od wielu lat Jocelyn prowadzi w Czarodziejskiej Rozgłośni Radiowej popularną audycję "Znak zodiaku daje ci znak". Nie przeszkadza to jej jednak zajmować się materiałami bardziej przyziemnymi — na co dzień Jocelyn pracuje w Ministerstwie Magii.

Hatstall Homecoming 2022



Sed 05.03.2019