

Egy fiktív bizar kaland



Sötét erők feldöntötték a világok
rendjét, és világuralomra törnek.

Hatalmukat mindenre és
mindenkire kiterjesztenék,
elnyomva a reményt és a
szabadságot.

Valós és fiktív világ lakói,
egyesítsétek erőiteket, és
mentsétek meg a világot a
pusztulástól!

Hangulat

A tematika alapját a **JoJo's Bizarre Adventure** sorozat adta.

A történet

A tábor résztvevői, a házak, egy közös küldetésre indulnak: előcsalogatni és legyőzni a gonosz zsarnokokat, akik a valóság és a képzelet világának rendjét fenyegetik. Ehhez azonban szükségük lesz a hozzájuk tartozó ereklyékre, amelyeket a programok során szerezhettek meg. Csak így állíthatják vissza az egyensúlyt a két világ között.

Házak

A házak tematikáját jól ismert fiktív univerzumok inspirálják.

Néhány példa:

- Marvel
- Aladdin
- Star Wars
- A Karib-tenger kalózzai
- Attack on Titan
- Cyberpunk 2077
- Shrek
- Barbie

A fiktív világ tagjai mind ismernék egymást, így könnyen alakulhatnak ki szokatlan barátságok vagy komikus konfliktusok, ahogy a házak előrehaladnak a kalandban.

Szervezők

- **Főszervezők:** Ők a tábor főgonoszai, akik sötét varázslók, vagy akár saját karaktereket is kitalálhatnak maguknak.
- **Programfelelősök:** A főgonoszok vagy a házak szövetségesei, akik kulcsszerepet játszanak a történet kimenetelében.
- **További szervezők:** Ők bármilyen fiktív karakter bőrébe bújhatnak, és ezt beépíthetik az általuk vezetett állomások történetébe is, például eldönthetik, melyik oldalt támogatják.

Díszletek

- **Házak díszletei:** Minden ház a saját univerzumához illeszkedő dekorációt készít.
- **Közös díszlet:** A különböző univerzumok elemeiből áll össze, ahol a valóság és a fikció találkozása bizarr, mégis izgalmas látványt teremt.

Programok

Showhajtás

A házaknak együtt kell működniük, hogy helyreállítsák a világok rendjét. Ehhez meg kell tervezniük, hogyan járulnak hozzá a közös sikerhez. A következő elemekre lesz szükségük:

- **Induló:** Egy motiváló dal, amely a legsötétebb órákban is reményt ad.
- **Tárgyak:** Az út során nélkülözhetetlen eszközök.
- **Zászló:** A bátorság és összetartozás jelképe.

A programfelelős itt a házak szövetségeseként segíti őket összekovácsolódni. A történet szerint ő az, aki ismeri a világok válságának okát, és hősokeet keres a megmentésükre.

Craft

A Showhajtáson megszületett terv után a házak egy legendás harcos segítségével készülnek fel a megpróbáltatásokra. A kiképzés egy barátságos harcban csúcsosodik ki, amelynek végén a mester értékeli teljesítményüket. A programfelelős itt a harcos szerepét tölti be, és segíti a házakat a fejlődésben.

Casino

Az első nagy kihívásra a Káosz Földjén kerül sor. Egy nagyhatalmú szövetséges őrzí az egyik főszervező ereklejét, de hőseink szerencsére megtudják, hogy nem túl hűséges. Ezért pénzt gyűjtenek, hogy lefizethessék és megszerezzék az ereklejét.

Nagyotmenés

A következő ereklyét szigorúbb védelem alatt tartják, mint ahogy a házak várták. Így az éjszaka leple alatt, cselhez folyamodva, kicselezik az öröket, és megszerzik a kincset.

Tőzsde

A főszervezők utolsó szövetségese gyáva módon átkot bocsát hőseinkre, ami vizályt szít köztük. A házak összecsapnak egymással, hogy rendezzék vitáikat. Az átok azonban hamar elmúlik, így senki nem sérül meg – kivéve a boszorkányt, aki saját ármánykodásának esik áldozatul.

Meta

A sötét rituálé során prizmák szoródtak szét a világban. Ezeket a prizmák lennének a meta során a

Cetlizés

A cetlizésen nem változtatnék semmit, maguk a cetlik illeszkednének a tematikához.



Készítette:
Görög Péter
2025