

Harry Potter: A Pentamágus Tusa



PGT Tematikapályázat, 2016



Alapkonceptió

42 évvel vagyunk a Voldemorttal vívott csata után. A háború borzalmait lassan eltűntek, a romokat újjáépítették, a minisztériumban helyreállt a rend, a gazdaság újra szárnyal. A Roxfort, a Mágiaügyi Minisztérium és a Gringotts úgy döntöttek, hogy nem szabad hagyni feledésbe merülni a csatában részt vevő hősök emlékét, ezért megalakították a Pentamágus Emléktusát annak céljából, hogy a világ összes varázslóközösségében hirdessék a békét és tiltakozzanak a sötét mágia használata ellen.

A Tusát a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában rendezik meg öt, a Föld különböző pontjáról érkező varázslóiskolának. A Pentamágus Tusa három nagy próbatételből áll, ahol a varázslóiskolák csapatai bemutatják rátermettségüket és felkészültségüket, ezzel pontokat szerezhetnek, és végül elnyerhetik Fourier Serlegét. A Tusa azonban nem csak az egyszerű versenyzésről szól. A cél, hogy a csapatok megtanuljanak minél jobban együtt dolgozni, hogy megtapasztalják azt, amire a háború tanította meg a brit varázslóközösséget: együtt mindenre képesek. Tusa természetesen nem csak a próbatételekből áll, hanem olyan szórakoztató programokból is, amelyeken nincs más dolgom a diákoknak, csak jól érezni magukat együtt.

A három főszervező a Roxfort igazgatója, a Gringotts ügyvezető igazgatója és a Mágiaügyi Minisztérium Szabadidő-szervezési főosztályvezetője. A szervezők a Roxfort tanárai, a Minisztérium munkatársai, az Abszolút/Roxmorts árusai vagy különböző lények lennének, adott programnak vagy a hangulatuknak megfelelően. A főpatronusok az öt varázslóiskola igazgatói vagy igazgatóhelyettesei, a patronusok pedig az adott iskolák tanárai. Az öt varázslóiskola lehet fiktív, de lehet a Rowling által kitalált iskolák egyike is, természetesen a Roxfort kivételével (összesen 5 ilyen van).

A tematika erőssége, hogy a Harry Potter világot valószínűleg mindenki ismeri valamilyen formában, viszont a célunk az volt, hogy kilépjünk a könyvek és filmek konkrét cselekményei mögül, ezzel szabadon engedve a kreativitást mind a szervezőkben, mind a gólyákban, illetve ezzel elkerülve, hogy mindenki roxfortos vagy griffendéles akarjon lenni. Azonban a világ maga, a helyszínek, hasonlóságok megmaradnak, ez pedig biztosítja majd az ellenállhatatlan HP-hangulatot.

Gyülekező és „buszrablás”

A gyülekező helyszínén egy nagy tábla jelzi a 9 és ¾-ik vágányt, ahonnan sajnálatos módon sínproblémák miatt a diákokat Roxfort Expressz-pótlóbuszok fogják a helyszínre szállítani.

A hosszú út után a buszok megérkeznek a végállomásra, Roxmorts határába. A Roxfort tanárai lekísérik a buszokról a diákokat, akik már alig várják, hogy a thesztrál-fogatokon a kastélyba érkezzenek. Azonban a tanárok tájékoztatják őket, hogy egy sajnálatos bájtalkísérlet eredményeképpen a fogatok megsérültek, így gyalog kell megtenniük a kastélyig vezető utat. Szerencsére a thesztrálok jól vannak, így ők majd mutatják a helyes irányt.

Első este

Az első este a diákok berendezkednek a nekik kijelölt roxforti szárnyakba, majd egy kis csapatépítéssel hangolódnak a másnap kezdődő versenyre. Az este folyamán megírják bemutatkozó indulójukat és összekészítik ajándékaikat a zsűrinek.





Az ajándékozás lehetne teljesen tematikusan megoldva. A zsűri tagjairól megszületne egy lista, melyben röviden jellemezve vannak az adott tagok a tematikus szerepüknek megfelelően. Pl.: „Zák András a Roxfort igazgatója. Már gyermekkor óta rajong az értékes varázstárgyakért, megrögzötten gyűjti a külföldi relikviákat.” Minden ház ugyanazt a listát kapná meg, ezek alapján ötletelhetnének a gólyák, elkerülve azt, hogy a patrónusok kreativitása legyen díjazva a másnapi Showhajtáson.

Showhajtás

A Showhajtás a Pentamágus Tusa hivatalos megnyitóünnepsége. A Roxfort igazgatója ünnepélyesen bejelenti a tusa résztvevőit, akik bemutatják az indulójukat, esetleg valamilyen koreográfiával fűszerezve. A Showhajtás nem része a három nagy próbatételnek, de a pontozásba már beleszámít a csapatok teljesítménye. Az esemény alatt különböző fizikai, szellemi és kreativitást igénylő feladatot kapnak a diákok. A cél, hogy az iskolák delegációi bemutassák tudásukat és rátermettségüket a zsűrinek és egymásnak.

Craft 1-2

A tudás hatalom, mely nélkül nem lehetett volna megnyerni a háborút. Erre emlékeztet az első nagy próbatétel, mely a roxforti kastély és birtok területén játszódik (de nem a Tiltott Rengetegben).

A csapatokat a Roxfort tanárai és alkalmazottai állítják különböző próbák teljesítése elé az ismert roxforti helyszíneken (például tantárgyak tantermeiben, a Fekete-tónál, a Nagyteremben, a griffendéles házak hálókörleteiben, a bagolyházban, a Szükség Szobájában, stb.). Itt az adott helyszínhez kötődő feladatokat kell elvégezniük a csapatoknak. A cél, hogy a két napon át tartó próbatétel teljesítése során minél több pontot szerezzenek az iskolák összesen.

A csapatok a feladatok elvégzése során a pontszerzés mellett bemutatathatják és gyarapíthatják tudásukat, illetve különböző varázstárgyakat szerezhetnek. A Craft során a csapatoknak lehetőségük lenne összemérni az erejüket is a többi varázslóiskolával szabályos varázslópárbajok keretében, szigorú párbajmesteri felügyelettel. A főpatrónusok különböző erős varázstárgyakat adhatnak, melyek segíthetnek az egyes varázspárbajok során.

Elképzelésünk szerint a specialistás rendszerhez hasonlóan működhetne ez, csak itt nem specialistát képeznek, hanem varázstárgyakat készítenek a csapatok a főpatrónusoknál, akik egy-egy ismert tantárgynak/szakmának a mesterei, pl.: gyógynövénytan, sötét varázslatok kivédése, bájitaltan, legendás lények gondozása és átváltoztatástan. Ezek a tantárgyak ebben az esetben más állomásokon már nem szerepelhetnének.

A Craft 1. inkább arról szólna, hogy a csapatok megerősödjenek, összeszokjanak, míg a 2-ben már cél, hogy a megszerzett tudásukat, varázstárgyaikat hasznosítsák is, akár az állomásokon, akár a varázslópárbajokon.





Casino

Az első nagy próbatétel nehézségei kimerítették a diákokat, ezért a verseny szervezői lehetőséget biztosítanak a diákoknak, hogy megismerjék a Roxfort melletti Roxmorts kikapcsolódási lehetőségeit. A roxmorti közösség támogatása jeléül meghatározott mennyiségű leprikón aranyat (hamis Galleon) ad mindenkinek, melyet kizárólag azon a napon használhatnak fel a diákok a faluban. Aki ügyes/szerencsés, az gyarapíthatja a készletet, aki nem, az egyszerűen csak jól érezheti magát. A végén a megszerzett arany leadásra kerül a szervezőknek, akik iskolánként összeszámolják azt. A későbbiekben a Roxmorts támogatásával szervezett árverésen használhatják fel ezeket.

Éjszakai túra

A háború megnyeréséhez meg kellett találni a horcruxokat. Ehhez leleményességre és hatalmas bátorságra volt szükség. Erre emlékeztet a második nagy próbatétel, mely a Tiltott Rengetegben kerül megrendezésre. A helyszín biztonságát a Mágaiügyi Minisztérium aurorjai biztosítják.

Az Éjszakai túra során az iskolák megmutathatják, hogy mennyire bátrak és mennyire képesek együtt dolgozni. Feladatuk, hogy a Tiltott Rengetegből megszerezzenek egy medált (vagy bármi más tárgyat), mely az egyik horcruxot jelképezi. Ennek helyét azonban csak az erdőben élő teremtmények tudják, akik a különböző próbák teljesítése után segítenek a csapatoknak megtalálni a következő nyomot, mely végül elvezet a rejtett tárgyhoz. A tárgy megszerzése mellett természetesen az adott állomásokon megszerzett pontszám számít, ezt akár a csapatok nyomok formájában meg is kaphatnák (minél jobban teljesít, annál több).

Az állomások itt az erdő teremtményeit testesítik meg (vagy a teremtmények gondozóit). A végén minden csapat az utolsó állomásán megszerzi a tárgyat. A pontozás a feladatokon való teljesítmény alapján történne. A nyomok akár puzzle-darabok is lehetnének, melyekből valamilyen rejtvényt fejthetnének meg a végén vagy megtudhatnák a horcrux elpusztításának módját.

Tózsde

A gazdasági helyzet, a boltok működése nagyon fontos egy háborúban. Erre emlékeztet a harmadik, egyben az utolsó nagy próbatétel.

A Gringotts támogatásával az iskolák csapatai az Abszolút út mesés forgatagában merülhetnek el. A különböző boltokban kell segítséget nyújtaniuk a tulajdonosoknak. Bár a feladat egyszerűnek tűnhet, a varázsboltok mindennapjai, beszerzései össze sem hasonlíthatóak egy mugli üzlettel, gondoljunk például Madam Malkin sárkánybőr cipőire vagy a főzetekhez, varázspálcákhoz szükséges ritka alapanyagokra. Természetesen a kevésbé nehéz feladatok (pl. Gildroy Lochart könyveinek rendszerezése) kevesebb pontot érnek, így érdemes erre is figyelniük a csapatoknak és keresniük a minél nagyobb kihívást.





Meta

A Meta elképzelésünk szerint az előző évekkel ellentétben nem területekért folya, hanem a roxfordi pontversenyt szimbolizáló rendszer kerülne megvalósításra. Minden ház egy adott pontszámról indulna, ezeket a pontokat tudnák elveszteni vagy gyarapítani az adott tematikus feladattal (pl. varázslósakk, gurkóhajítás). A cél az, hogy az utolsó meta-kör végére a legtöbb pontjuk legyen a házaknak.

Razzia

Valaki kifosztotta a bájitaltan-raktárt és veszélyes anyagok is eltűntek. A Roxfort igazgatója elrendeli az összes hálókörlet precíz átkutatását. Szerencsére később kiderül, hogy csak Hóborc, a kopogószellem tréfálta meg a bájitalmestert. Ám ekkor már kiderült, hogy az egyes diákok esetlegesen milyen tiltott tárgyakat hordoztak maguknál, így amiatt sajnálatos módon pontlevonást kaphatnak.

Sportnap

A Mágiaügyi Minisztérium Sportszervezői alosztályának munkatársai a Roxfortba látogatnak, hogy megismertessék a külföldi varázslóiskolák diákjait a brit varázslóközösség népszerű sportjaival. Természetesen a sportok közül nem hiányozhat a kviddics még annak ellenére sem, hogy azt minden iskola jól ismeri.

A FitNight-on volt kviddics, jó lenne, ha a BEAC tudna készülni azzal is ide.

Színdarab

A Pentamágus Tusa a végéhez közeledik. Méltó lezárásként a szervezők egy bált szerveznek, melyen az iskolák delegációinak lehetősége van bemutatni egy-egy színdarabot. A bál a szervezők nyitótáncával/bemutatójával kezdődik.

Azt gondoljuk, hogy érdemes lenne a hangulat feloldása miatt a szervezőknek is bemutatnia valamilyen vicces/jópofa dolgot. Ez akár egy mini színdarab is lehet, de a báli hangulat megteremtése érdekében egy szépruhás-palánátázócipős-poénos keringő lenne a legjobb (erre igazából túl sokat készülni sem kell).

Árverés

A Roxmorts jóvoltából megrendezésre kerül egy árverés, melyen az iskolák delegációi a megkapott és remélhetőleg gyarapított leprikón aranyaik segítségével licitálhatnak a Roxfort, a Gringotts, a Minisztérium, illetve az iskolák által felajánlott értékes és kevésbé értékes tárgyra.





Eredményhirdetés

Az ünnepélyes eredményhirdetés keretében a szervezők megköszönik a delegációk részvételét, majd kihirdetik a Pentamágus Tusa helyezettjeit és a nyertes csapatnak átadják Fourier Serlegét. Természetesen az egész Emléktusának nem a győzelem volt a célja, hanem az, amit magukkal visznek majd, amikor visszatérnek az otthonaikba. A Roxfort igazgatója, a Gringotts ügyvezető igazgatója és a Mágiaügyi Minisztérium Szabadidő-szervezési főosztályvezetője könnyeiket törölgetve, meghatódva mondják el a csapatoknak, hogy mennyire büszkék arra, amit az elmúlt napokban véghez vittek.

Cetlizés

A Roxfort folyosói hamar megtelnek étellel és természetesen a különböző diákcsinnyekkel. A sérülések elkerülése érdekében a professzorok csak bizonyos varázslatok használatát engedélyezik a diákoknak, melyek kifüggesztésre kerülnek minden hálókörletben.

A cetlik különböző varázslatokat fognak jelképezni. Az eddig meglévő cetlik a hangulat érdekében varázsígekre lennének „fordítva”. Cetlit csak akkor téphet rá valaki a másikra, ha közben a kezében van a varázspálcája. Amennyiben annál a személynél, akire rá lett tépve a cetli, nincs ott a varázspálcája, a rámondott varázslat duplán hat, illetve hiába van nála „tükör” vagy „dupla” cetli, nem használhatja.

Varázslatok például:

- Kuss: Silencio (némító bűbáj)
- Dupla: Geminio (duplázó bűbáj)
- Ébresztő: Renervate (élesztő varázslat)
- Harci sérülés: Diffindo(vágó-, metszőbűbáj)/Sectumsempra
- Szobor: Petrificus totalus (sóbálvány-átok)
- Mulató: Tarantallegra (táncoltató rontás)
- Torna: Locomotor (mozgató bűbáj)
- Tükör: Protego (pajzsbűbáj)

Videó

Képek, részletek villannak fel a háborúról, Voldemort legyőzéséről. Egyszer csak a Roxfort igazgatója felkapja a fejét egy merengőből (vagy vájlingból), elmotyog pár mondatot, hogy reméli, ez a szörnyűség sosem fog megisméltódni. Közben rádöbben, hogy a háború végének idén van kerekén a 42. évfordulója. Úgy dönt, hogy ezt valamilyen nagyszabású eseménnyel kell megünnepelni, ezért a kandallón (vagy radiátoron/konvektoron) keresztül üzen a Gringotts ügyvezető igazgatójának és a Mágiaügyi Minisztérium Szabadidő-szervezési főosztályvezetőjének, hogy találkozzanak a Szárnyas Vadkan nevű vendéglátóipari egységben. Itt közösen megegyeznek, hogy megszervezik a Pentamágus Emléktusát. Ennek meghívóját meg is írják, és bagolypostán keresztül elküldik az öt külföldi varázslóiskolának.

A házak videóinak közös pontja a levél megérkezése lehetne, ami után az iskolaigazgatók összegyűjtik a megfelelő kísérőtanárokat, esetleg elkezdene felkészülni a Tusára.





Hangulati elemek:

- **Meghívó:** Valószínűleg sokan ábrándoznak az első HP könyv/film megjelenése óta a roxfordi levelük megérkezéséről. Bár a tematika szerint ez nem lehetséges, azonban a hangulat megteremtése érdekében a képeslap (pl. a tusára való meghívó) mellé mindenki kaphatna egy papírfecnit, mellé egy utasítással, hogy amennyiben jön a PGT-be, írja rá a nevét (esetleg égesse meg a papír szélét) és hozza magával. A beregisztrálás alkalmával ezt a papírdarabot bele kellene dobniuk Fourier Serlegébe (hasonlóan a Tűz Serlegéhez), jelezve a részvételi szándékukat. Esetleg később ennek valamilyen jelentősége is lehetne, például egy-két nevet kihúzni belőle nyereményjátékhoz.
- **Varázspálcák:** Az első este mindenkinek kell szereznie egy varázspálcát. Ez utána a badge-hez hasonlóan működne, mindig maguknál kell tartaniuk, illetve szerepet kap a cetlizésben is. (Hiszen mit ér egy varázsló pálcá nélkül?)
- **Helyszínek:** Kajálda=Nagyterem, Büfé=Szárnyas Vadkan, EÜ=Gyengélekdő (ügyelet=Friccs szobája?)
- **Thesztrál-simogató:** random elkerített üres terület
- Nagyon fontos lenne, hogy minden szervező legalább egy talárt és egy varázspálcát szerezzen be, hiszen ennek a költsége teljesen minimális. (1,5 méter anyag, középen lyuk = talár, fadarab = varázspálcá). Természetesen az lenne az optimális, ha az egész tábor roxfordi hangulatot sugározna, hiszen így tudnák igazán beleélni magukat a gólyák a tematikába.
- **Induló:** lehetne írni valamilyen tematikus indulót, hogy ne csak három dalt énekeljenek a gólyák az egész tábor alatt, illetve hogy ez is fokozza a hangulatot
- **Csokibékás karakterkártya:** Craftban kaphatna valamilyen szerepet



*Készítette: Laczkó Dóra,
Zatkó Nikoletta, Haralyi Márton*

