

A Task to remember

Written by kleine_Rumtreiberin

Produced by GRYFFINDOR PRODUCTIONS

Casting/Rollen:

[SAMANTHA PARKINSON „SAMMY“]: 35, weiblich, eine intelligente attraktive Karrierefrau; eher von ruhigem Charakter dennoch eine Kämpfernatur

[BLUMENKIND „BLÜMCHEN“]: 16, weiblich, sehr selbstbewusst, nimmt kein Blatt vor den Mund und sagt immer was sie sich denkt; ist aufgrund ihrer offenen Art sehr beliebt

[EMILIA]: 17, weiblich, mit ihrer Körpergröße von nur 160cm und den großen blauen Augen, wirkt sie recht unschuldig, ist aber in Wahrheit eine Partymaus, die es faustdick hinter den Ohren hat

[KLEINE RUMTREIBERIN „DANY“]: 25, weiblich, wirkt meist ruhig und unscheinbar, hat wahnsinnige Höhenangst

[ERZÄHLER]: 28, männlich, besitzt außergewöhnliches Charisma

[ALBUS DUMBLEDORE]: 106 (gecastet werden Herren im Alter von 70-80) männlich, Zauberer, ist hochintelligent und wirkt auf Außenstehende häufig exzentrisch

Szene 1: INT. BIBLIOTHEK

Der Erzähler sitzt alleine in einer sehr altertümlichen Bibliothek vor seinem Schreibtisch, der sich in der Mitte des Raumes befindet. Er liest gerade „Harry Potter und der Halbblutprinz“, als er die Kamera bemerkt, und feststellt, dass er nun nicht mehr alleine ist. Er klappt sein Buch zusammen, legt es zur Seite und beginnt zu erzählen.

ERZÄHLER

Vier Häuser, gleich an Rang und Namen, gleich an Ansehen, entfachen neuen Streit, aus altem Hass und Bürgerblut beschmutzte Bürgerhände...

[beginnt zu lachen] Nein nein...ganz so schlimm ist es nicht, denn das hier ist nicht Verona, ich bin nicht William Shakespeare und das hier ist auch keine Liebesgeschichte! Die Geschichte die euch erzählen werde handelt aber ebenfalls von verfeindeten Häusern. Diese Häuser brachten jeweils eine Championin hervor. Diese sollte sie auf einem Turnier vertreten, das auf dem Trimagischen Turnier der Harry Potter Romane, die ihr sicherlich kennt, basierte. Während der ersten vier Aufgaben, die an sich nicht nennenswert sind, wollten alle Championinnen nur das eine: Nämlich gewinnen!

So entstand ein Machtkampf unter den Häusern, der drohte auszuarten, bis die vier Champions sich im Angesicht der Gefahr und des möglichen Todes, wieder vereinten!

Aufgrund der ersten vier Aufgaben, nahmen die Champs an, dass sie bei der letzten Aufgabe, einer so genannten "Liveaufgabe", Fragen zum Thema Harry Potter in einem Chatroom beantworten müssten, aber... wie heißt es doch so schön? Denn erstens kommt es anders und zweitens als man denkt....

Szene 2: INT. EMILIAS ZIMMER

Emilia läuft in ihr Zimmer, das auf Außenstehende sehr knallig wirken mag. Poster der Rockgruppe Metallica zieren die orangefarbenen Wände und in der Mitte des Raumes befindet sich ein Schreibtisch auf dem ein Laptop steht. An einer Seite der Wand hängt eine Uhr, die auf Punkt 8 Uhr zeigt. Emilia wirft ihre Schultasche in die Ecke, nimmt vor dem Laptop Platz und schaltet diesen ein.

EMILIA

Gott sei Dank! Gerade noch rechtzeitig!

Szene 3: INT. DANYS ZIMMER

Dany sitzt ebenfalls in ihrem Zimmer vor dem Computer. Das Zimmer ist sehr hell und besteht aus weißen Wänden, weißen Möbeln und einem weißen Himmelbett auf dem ein großer Stoff-Teddybär thront. Sie wartet ungeduldig darauf, dass ihr Computer endlich hochfährt.

Szene 4: INT. BLÜMCHENS ZIMMER

Auch Blümchen sitzt in ihrem Zimmer vor ihrem Laptop. Sie klickt sich wie wild durch verschiedene Internetseiten, als wolle sie einen neuen Geschwindigkeitsrekord aufstellen. Schließlich öffnet sie den Hp-Fans.de Chatroom.

Die Wände in Blümchens Zimmer sind praktisch vollkommen mit Postern der TV Serie „Supernatural“ zugekleistert.

Szene 5: INT. SAMMYS ZIMMER

Sammy sitzt mit schweißnassen Händen vor ihrem Computer und blickt nervös auf die Uhr. Diese zeigt mittlerweile auf 5 Minuten nach 8.

Sammys Zimmer ist sehr elegant und in schwarz-weiß gehalten. An den Wänden hängen Fotokopien von Bildern bekannter Maler der Renaissance und eine beachtliche Anzahl von Topfpflanzen schmückt den gesamten Raum.

SAMMY

Fünf nach acht! Wann geht es denn endlich los?

Sie beginnt nervös an ihren Fingernägeln zu kauen.

Szene 6: INT. EMILIAS ZIMMER/DANYS ZIMMER/BLÜMCHENS ZIMMER SAMMYS ZIMMER

Emilia, Dany, Blümchen und Sammy sitzen vor ihren Computern. Alle wirken sehr angespannt. Sie alle befinden sich auf derselben Internetseite: Dem Hp-fans.de Chatroom.

Plötzlich wird das Bild der Computer komplett schwarz; wie bei einem Stromausfall. Einen Moment später erscheint auf den Computern ein Schriftzug mit der Aufschrift: Willkommen zur 5. Aufgabe!

Auf den Gesichtern der Mädchen spiegelt sich Verwirrung wieder. Das Licht beginnt zu flackern und man sieht, wie alle vier quasi in ihre Computer hineingezogen werden.

Szene 7: INT. GROSSE HALLE IN HOGWARTS

Sammy, Emilia, Dany und Blümchen blicken sich verwirrt um. Sie befinden sich in der großen Halle von Hogwarts. Diese sieht genauso aus, wie in den Harry Potter Filmen; hohe Wände, hohe Fenster und eine Decke, die verzaubert ist, sodass sie aussieht wie der Himmel draußen. Der einzige Unterschied: Die Haustische sind verschwunden; stattdessen ist auf dem Boden ein Schachbrett aufgezeichnet auf dem Schachfiguren stehen.

BLÜMCHEN
WHAT THE?

SAMMY [guckt zu Blümchen]
HELL! Das wolltest du doch sagen, oder etwa nicht?

EMILIA
Das wollte ich auch gerade sagen! Wer bitte seid ihr denn alle?
Und wo bin ich hier überhaupt?

Sammys Blick fällt auf Emilia's Hand. Einer ihrer Finger ist eingegipst.

SAMMY

Okay..ich hoffe ich lehne mich hier nicht zu weit aus dem Fenster, wenn ich sage, dass du Emilia bist?

EMILIA

Ja genau! Woher weißt du..?

BLÜMCHEN

Jetzt wird mir einiges klar! Ihr seid die andere Champs aus dem Hp-Fans.de Board! Oder nicht? Also ich bin Blümchen....und du mit dem gebrochenen Finger bist offenbar Emilia!

SAMMY

Und ich bin Sam! Das heißt [dreht sich zu Dany] du bist

DANY

Verwirrt! Ähm ich meine Dany!

BLÜMCHEN

Gut, hätten wir das also geklärt! Ende der Vorstellung! Stellt sich nur eine Frage: WO ZUM TEUFEL sind wir???????

Die Mädchen blicken sich um und entdecken, dass sie auf einem Schachbrett stehen.

SAMMY

Sagt mal Leute....täusch ich mich jetzt, oder sieht das hier nicht aus wie....ich meine hier siehts doch aus wie....

DANY/BLÜMCHEN/EMILIA

Wie im 1. Harry Potter Film!

SAMMY

Das habe ich auch eben gedacht...und zwar wie bei dieser Schachbrett Aufgabe!

DANY

Was und du meinst....wir müssen uns hier durchspielen???

Als hätten die Schachfiguren alles mitgehört, nicken sie.

EMILIA

Öhm... Kann denn einer von euch Schach spielen?

BLÜMCHEN

Ist zwar schon ein bisschen her, aber ich glaube ich kann mich noch in etwa daran erinnern.... zumindest kenne ich die Regeln!

SAMMY

Also das ist zumindest schon mal mehr als ich weiß! Gut, also dann: Blümchen übernimmt das Kommando!

BLÜMCHEN:

Okay...gut...hm..vielleicht reicht es ja wenn einer von uns spielt?

Die Schachfiguren nicken abermals.

BLÜMCHEN

Okay! Na dann mach ich halt mal einen auf Ron und trete als Springer an!

Blümchen klettert geschickt auf eines der Pferde der weißen Mannschaft und das Spiel beginnt! Nach einigen Zügen hat Blümchen die Möglichkeit die schwarzen Schachmatt zu setzen.

BLÜMCHEN

Verdammt...ich ende wirklich noch wie Ron! [dreht sich zu den anderen]
Hört mir jetzt alle gut zu Leute: Ich kann mit meinem nächsten Zug gewinnen, das Problem ist nur, dass ich vorher selbst geschlagen werde...ihr müsst dann unbedingt dem Turm das Kommando geben, dass er nach E5 rücken soll!

SAMMY

NEIN! Nein das kannst du nicht machen! Hast du nicht gesehen, dass dieses Spiel hier genauso abläuft wie das Zauberschach im Film? Du könntest dich verletzen! Ja...sogar sterben!

BLÜMCHEN

Das wird nicht passieren! Keiner stirbt hier!

EMILIA

Und woher willst du das so genau wissen?

BLÜMCHEN

Ganz einfach: Wenn ich hier sterbe, dann BRINGE ICH BERTI UM DAFÜR DASS ER SICH DIESE AUFGABE AUSGEDACHT HAT!!!!

DANY

Vielleicht hat sie recht? Vielleicht müssen wir nur durch die Aufgaben kommen und danach werden wir wieder in unsere Welt zurück....zurückgebeamt?

EMILIA

Tut mir ja leid dir das jetzt sagen zu müssen, aber wir sind hier nicht auf der Enterprise.

DANY [verdreht die Augen]

Haha....Wie witzig! Da wäre ich selbst nie drauf gekommen!

SAMMY [zu Dany und Emilia]

Ruhe jetzt ihr zwei! Das ist doch jetzt vollkommen egal! Hoffen wir einfach, dass Dany Recht hat! [sie sieht Blümchen fest in die Augen] Na dann...LOS!

Blümchen zieht und wird von der schwarzen Dame geschlagen. Sie stürzt vom Pferd und bleibt bewusstlos liegen.

DANY/SAMMY/EMILIA
Turm nach E5!

Der Turm gehorcht und setzt den schwarzen König Schachmatt. Eine Tür am anderen Ende der Halle öffnet sich und die drei überqueren das Spielfeld.

DANY

Okay kurze Frage: Was war eigentlich in dem Buch die nächste Aufgabe? Das war doch nicht...ich meine... das war doch nicht der Troll, oder?

EMILIA

Das werden wir ja gleich sehen!

Sie tritt als erste durch die Tür. Die anderen beiden folgen ihr.

Szene 8: EXT. IM VORHOF VON HOGWARTS

Emilia, Dany und Sammy stehen auf einem freien Feld vor dem Schloss. Rechts neben der Tür stehen vier Besen. Ein aufgemalter Pfeil an der Wand zeigt in Richtung Turm.

EMILIA

Gut...wenigstens ist es hier offensichtlich was wir tun müssen! Wir schnappen uns einfach die Besen hier und fliegen hoch zum Turm!

SAMMY

Klingt doch ganz gut!

Sammy und Emilia besteigen ihre Besen, doch Dany zögert.

EMILIA

Was ist??? Komm endlich!

DANY

Öhm...also offen gesagt...also ich hab da so ein kleines Problem mit...mit...

EMILIA

Fliegen? Das ist nicht dein Ernst!

DANY

Naja eigentlich ist es weniger das Fliegen.... vielmehr ist es die Höhe die mir Angst macht...das sind doch mindestens 50 Meter bis zum Turm!

SAMMY

Vielleicht wäre es ohnehin keine schlechte Idee wenn eine von uns zurückbleiben würde? Dany könnte sich um Blümchen kümmern! Ich habe ohnehin ein schlechtes Gewissen, dass wir sie einfach so zurückgelassen haben...

EMILIA

Okay Dany, dann gehst du jetzt zurück und kümmert dich um Blümchen! Sammy und ich werden die Kiste schon schaukeln! Nicht wahr Sammy?

Sammy nickt.

SAMMY

Also Emilia...du bist doch auch noch nie auf einem Besen geflogen, oder?

EMILIA [verdreht die Augen]

Klar doch! Das mach ich jedes Wochenende!

Sammy lacht und die beiden stoßen sich vom Boden ab und fliegen auf den Turm zu. Dany tritt durch die Tür zurück in die große Halle.

Szene 9: INT. IM GRYFFINDOR GEMEINSCHAFTSRAUM

Sammy und Emilia landen geschickt im Turm. An der Farbgestaltung des Raumes, des Kamins und der Möbel (alles ist in rot gehalten) bemerken sie, dass sie sich im Gryffindor Gemeinschaftsraum befinden.

EMILIA

Was zum...? Wieso geht die Aufgabe eigentlich hier im Gryffindor Turm weiter und nicht im Ravenclaw Gemeinschaftsraum? Eine Frechheit sowas! Da muss ich mich nachher unbedingt bei der Jury beschweren!

SAMMY

Na wenn das dein einziges Problem ist, dann ist ja gut!

Die beiden sehen sich um und ihr Blick fällt auf einen Tisch in der Mitte des Raumes, auf dem 7 Zaubertränke stehen. Neben dem letzten Zaubertrank liegt ein Stück Pergament. Sammy hebt es auf und beginnt zu lesen.

SAMMY

Gefahr liegt vor Dir, die Sicherheit zurück,
zwei von uns helfen Dir, bei denen hast Du Glück,
Einer von uns sieben bringt Dich voran,
während ein anderer den Trinkenden zurückbegleiten kann.
Zwei von uns enthalten nur Nesselwein,
Drei von uns sind Mörder, glauben, gut versteckt zu sein.
Wähle, wenn Du nicht wünscht, für immer hier zu bleiben,
wir geben Dir vier Tipps, die Dir helfen, Dich zu entscheiden:
Erstens: so schlau das Gift versucht, sich zu verstecken,
links vom Nesselwein wirst Du stets welches entdecken.
Zweitens: verschieden sind die, die an den Enden steh'n,
doch keiner davon ist Dein Freund, willst Du weitergeh'n.
Drittens, wie Du deutlich siehst, sind uns're Größen nicht gleich,
weder Zwerg noch Riese befördern Dich ins Totenreich.
Viertens: der zweite von links und von rechts sehen zwar verschieden
aus,
doch für Dich sind sie Zwillinge, sobald Du trinkst daraus.
Aber...hier gibt es doch gar keine Flammen?

In dem Moment lodert eine Flamme beim Porträt der fetten Dame, und eine bei dem Fenster, durch das die beiden gerade durchgeflogen sind, auf.

EMILIA

Aha! Na das beantwortet hoffentlich deine Frage?

SAMMY

Gut...also offen gesagt ist es schon ein paar Jahre her, seit ich die Bücher gelesen habe... aber ich bin mir ziemlich sicher die kleinste Flasche bringt uns durch das Portrait.... aber ich kann mich nicht mehr erinnern welche Flasche uns zurück nach draußen bringt!

EMILIA

Aber ich kann mich erinnern!

Emilia greift nach einer großen länglichen Flasche in der Mitte und nimmt einen kräftigen Schluck.

EMILIA

Hicks! Da hab ich mich wohl getäuscht! Denn das ist eindeutig Nesselwein! Mmmh.... eigentlich ganz lecker das Zeug...

Emilia nimmt noch einen Schluck.

SAMMY

Okay ist ja auch nicht weiter tragisch, solange wir wissen mit welchem Trank wir durch das Portrait kommen. Willst du zuerst trinken oder soll ich?

EMILIA

Ach weißt du....eigentlich fühlle ich mich hier bei dem Nesselwein ganz wohl! Du kannst ja alleine weitergehen!

SAMMY

WIE BITTE????

Doch Emilia antwortet nicht und trinkt einen weiteren kräftigen Schluck aus der Flasche. Sammy starrt sie für einen Moment ungläubig an, schüttelt den Kopf und trinkt schließlich den Zaubertrank und geht durch die Flammen.

Szene 10: INT. IM RAUM DER WÜNSCHE

Sammy steigt aus dem Portrait und ist überrascht, sich nicht auf dem Gang wieder zu finden, sondern im Raum der Wünsche! Der Raum ist mit Ausnahme eines Spiegels direkt in der Mitte, vollkommen leer. Sie blickt in den Spiegel und sieht sich selbst, wie sie den Trimagischen Pokal in ihren Händen hält, der im nächsten Moment neben ihr erscheint. Plötzlich hört man begeistertes Klatschen.

ALBUS DUMBLEDORE

Bravo! Sehr gut gemacht! Endlich einmal ein Slytherin der wahre Größe bewiesen hat!

SAMMY

Waaaaa...? Sie sind....sind Sie? Sie sind es doch? Oder etwa nicht?

ALBUS DUMBLEDORE

Nun das kommt jetzt natürlich darauf an, wen du meinst, aber falls du der Meinung bist ich sei Albus Dumbledore, dann ja! Der bin ich! Überrascht dich das jetzt?

SAMMY

Eigentlich überrascht mich gar nichts mehr! [blickt sich ängstlich um] Ich...ich muss doch jetzt aber nicht mehr gegen Voldemort kämpfen, oder...oder doch?

ALBUS DUMBLEDORE

Nein das musst du natürlich nicht! Du hast die letzte Aufgabe bereits bestanden!

SAMMY

Welche Aufgabe?

ALBUS DUMBLEDORE

Ah gut dass du fragst! Nun das war eine meiner besseren Ideen, und unter uns gesagt: Das will schon etwas heißen! Nur jemand, der bis zum Ende kämpft und nicht aufgibt, kann im Endeffekt den Pokal in seinen Händen halten!

SAMMY

Professor Dumbledore... darf ich Sie etwas fragen?

ALBUS DUMBLEDORE

Nun hast du ja schon etwas gefragt, aber du darfst gerne noch etwas fragen.

SAMMY

Ist das hier alles wirklich ich meine... oder spielt sich das in
meinem Kopf ab?

ALBUS DUMBLEDORE

Natürlich spielt es sich in deinem Kopf ab, aber warum sollte es
deshalb nicht wirklich sein?

Szene 11: INT. EMILIAS ZIMMER/DANYS ZIMMER/BLÜMCHENS ZIMMER SAMMYS
ZIMMER

Die vier Mädchen schrecken im selben Moment von ihren Betten hoch.
Ihr Blick fällt auf ihre Computer, deren Bilder komplett schwarz
sind. Plötzlich erscheint ein Buchstabe nach dem anderen auf dem
Bildschirm. Man erkennt den Schriftzug „Und wie hat euch die Aufgabe
gefallen?“

The END