

Caput Draconis 2019: Come affrontare la magia dell'Accademia nei giorni del Raduno

Siamo o non siamo in una scuola di magia? Anche qui all'Accademia esiste la divisione nelle Quattro Case di Hogwarts, concessaci generosamente dalla Preside Minerva McGonagall; e come nella vecchia Hogwarts, anche per l'Accademia è richiesto un certo tipo di abbigliamento:

- Pantalone nero/scuro o Gonna nera/scura;
- Camicia bianca;
- Cravatta della propria casa (se avete scelto di partecipare alla cerimonia di smistamento, sarebbe più opportuno indossarla **dopo** l'ufficialità della cerimonia);
- Bacchetta;
- Penne e quaderni da bravi studenti e brave studentesse.

Fatte queste premesse, cosa accade quando si attraversano le porte dell'Accademia? Sarete immersi in una storia lunga quanto il Raduno, in cui potrete essere protagonisti e mettere a frutto le vostre conoscenze: siete nel mondo magico, non dimenticatelo!

Ecco delle semplici ma efficaci direttive da seguire per un'immersione totale:

- **Ogni cosa che vedrete** è stata programmata e pianificata dallo staff, pertanto sarà **sempre** sotto controllo e fatta per coinvolgere l'utenza; non abbiate paura di intervenire e partecipare. **Non siete spettatori ma partecipanti attivi!**
- **Siete maghi e streghe in una scuola di magia, ricordatelo.** Questo significa che siete invitati a ragionare e comportarvi come tali, lasciandovi andare a proposte e risoluzioni degne di un'Accademia di studi magici. La vostra bacchetta può fare di tutto (o quasi).
- **Siete studenti e studentesse di una scuola, tenetelo a mente!** Questo significa che i professori vanno trattati come tali, che la Preside è, nei fatti, la massima autorità dell'Accademia e, nel caso di altri personaggi del mondo magico, dovranno ricevere un trattamento adeguato al loro ruolo (*trattereste mai un Auror del ministero come se fosse un vostro amico?*)
- **Il nastro bianco e rosso (lavori in corso) identifica se qualcuno o qualcosa è fuori ruolo.** Questo significa che una persona che porta visibile tale nastro, dovrà essere **ignorata** come se non esistesse; stessa cosa vale per gli oggetti circondati da tale nastro.
- **Se una persona con nastro rosso e bianco, o un membro dello staff, vi si avvicina a sussurrare qualcosa all'orecchio, dovrete eseguirla.** Questo significa che, agli occhi esterni, all'improvviso capiterà qualcosa cui assisterete. Ad esempio: un membro dello staff sussurra all'orecchio di uno studente "svieni". Improvvisamente questi cadrà a terra privo di sensi (in una finzione convincente), sotto gli occhi di tutti, i quali dovranno **reagire** come se, di fatto, il loro amico sia improvvisamente svenuto. Un membro dello staff, o una figura **fuori ruolo con il nastro rosso e bianco**, dovrà, per tanto, essere visivamente ignorata nel suo essersi avvicinata a parlare con l'utente in questione.
- **Se desiderate comunicare con un membro dello staff o una persona fuori ruolo, siate discreti e alzate il dito come per prendere parole. NON URLATE O CHIAMATE "OFF GAME".** Questo significa che siete invitati ad avvicinarvi discretamente alla persona in questione e, assicurandovi che non stia facendo altro nella scena, parlarle. In nessun modo, **tranne che per motivi gravi quali un malore improvviso o una situazione pericolosa**, dovrete interrompere la scena o il mood del raduno (studenti in una scuola di magia).