



Caput Draconis - Raduno 2022

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 eseguirlo.*** 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 non desiderate più partecipare alla scena o al gioco di ruolo in generale, INCROCIATE LE BRACCIA AL PETTO E ALLONTANATEVI IN SILENZIO DAL LUOGO DELLA SCENA:*** potreste, infatti, trovarvi a disagio con i temi trattati, avere una genuina paura nello svolgere quello che vi si chiede (per esempio per claustrofobia etc...), non avere voglia di giocare in quel momento o in quel giorno o semplicemente volere andare in bagno o bere o fumare una sigaretta. Con questo gesto voi **SPARIRETE** dalla scena e dal luogo, come se aveste addosso il nastro bianco e rosso, e potrete allontanarvi in tutta sicurezza e tranquillità. Vi chiediamo di essere *discreti* e soprattutto *silenziosi* nel farlo, onde evitare di interrompere il flusso del gioco e delle emozioni dei partecipanti.
- ***Se desiderate tornare in gioco, avvicinatevi incrociando le braccia e poi liberatele dal gesto:*** in questo modo verrete considerati nuovamente in-game (partecipanti all'azione e al gioco).

In ultimo, regola fondamentale e conclusiva: ***se non vi va di partecipare siete liberi di non farlo, purché rispettiate il desiderio di chi, invece, voglia farlo:*** vi preghiamo, perciò, di **non sostare** nelle zone dove si gioca e soprattutto di **non disturbare** chi stia giocando né con schiamazzi, risate, o chiamandoli o distraendoli.