

## COBRA: LO SFIDANTE

Il mondo non è ancora pronto per te. O tu non lo sei per lui. Un giorno avrai un gruppo tuo che lavorerà sui progetti tuoi, ma fino ad allora sei parte di questa squadra. Ed è fantastico! Li adori, davvero. Se non fosse per quell'insinuante sensazione che il tempo stringe e te la caveresti meglio senza di loro... Devi restare concentrato e cogliere l'attimo per metterti in mostra. Solo se tieni duro otterrai il massimo da ogni situazione.

### Relazioni

► *Boss:* Una volta era un genio, niente da dire, ma ormai è ridotto a un prestigiatore da due soldi che si affida sempre agli stessi trucchi. Presto sarà costretto a fare un passo indietro e allora...

► *Big J:* Un signor nessuno senza un briciolo di ambizione. Sembra messo lì apposta perché tu possa approfittarti di lui. È da sempre la spalla di Boss e convincerlo a passare dalla tua parte potrebbe trasformare i tuoi sogni in realtà.

► *Phoenix:* Un vecchio amico di Boss. Non hai idea del perché faccia parte del gruppo, ogni cosa che dice ti sembra assurda e campata per aria. Che sia questo che vuole la gente? Incomprensibili cantilene mistiche?

► *Snowflake:* L'unica persona di buon gusto in fatto di giochi. È la tua fonte d'ispirazione.

► *Random:* Ecco il tuo uomo. Non sai come sia entrato a far parte del gruppo, ma di sicuro non riceve l'attenzione che merita!

### Istruzioni

► *Scena 1 - Festeggiamenti!:* In cambio di tutti i ringraziamenti che ti aspetti di ricevere, devi proporre un brindisi alla cosa migliore del gioco appena concluso.

► *Scena 2 - Serata d'ispirazione mistica:* Tutta questa pagliacciata per aiutare Boss a trovare l'ispirazione? Se non riesce a cavarsela da solo, è meglio che si faccia da parte una buona volta. D'altronde anche tu stai scrivendo un gioco e non riesci proprio a trovare il finale... Forse questa serata potrebbe tornarti utile, dopotutto.

► *Scena 3 - Laboratorio sui personaggi:* Se c'è una cosa che ti piace di questi laboratori, è poter dire quello che pensi davvero di loro senza conseguenze. State interpretando, giusto? Evviva!

► *Scena 4 - Crisi - Sei il Protagonista:* Non siete pronti per il nuovo gioco. Vogliamo fare una lista di tutte le cose da fare? Certo, ma magari prima sarebbe meglio chiedersi che razza di gioco state organizzando! Avete fatto il tutto esaurito, non sarebbe male sapere cosa bolle in pentola... Se Boss non ha una risposta neanche stavolta, forse è giusto che si faccia avanti qualcun altro. Magari tu?

► *Scena 5 - Alla location:* Siete sul posto, il gioco inizia domani. Sta succedendo. Adesso sarebbe semplice prendere il comando, ma forse rischiaresti di bruciarti. Non sei più tanto sicuro. Forse ti serve ancora aiuto? Se non ci provi adesso, però, ti chiederai per sempre come sarebbe potuta andare.

► *Scena 6 - Finale:* Non interpreti più Cobra, ma solo uno che fa un sacco di domande sul gioco. A Random.