



BOSS: IL GRANDE CAPO

Sei il capo del gruppo. Tutto è cominciato con te e le tue pazze idee. All'inizio è stata dura fare tutto da solo, ma adesso puoi finalmente contare su un po' d'aiuto! A forza di delegare, però, a un certo punto le cose hanno cominciato a sfuggirti un po' di mano. Per esempio non hai idea di cosa diavolo faccia Random; anche se di sicuro dev'essere importante. Del resto non puoi stare a perdere troppo tempo con i dettagli: sai che tutti contano su di te e sul tuo genio. È un fardello pesante, ma sei orgoglioso di portarlo.

Relazioni

Big J: Puoi sempre contare su di lui, nonostante la sua ridicola tendenza a sacrificare le cose davvero importanti sull'altare delle mere trivialità. Se lo senti nominare il budget un'altra volta...

Cobra: Un tipetto impertinente. Si trova di rado d'accordo con te e avete avuto la vostra buona dose di scontri. Ogni tanto, però, non ti farebbe male ammettere di aver avuto torto.

Phoenix: Sembra venire da un altro mondo e porta con sé visioni che riescono sempre a toccare la tua anima. Non è semplice definire la vostra relazione... Che sia addirittura romantica?

Snowflake: Tanto pretenzioso quanto stupido. Ma è così popolare, sia all'interno del gruppo, sia nel grande mondo del larp. Un male necessario.

Random: Ti piace, è divertente, solo non ricordi esattamente come sia entrato nel tuo gruppo...

Istruzioni

Scena 1 - Festeggiamenti! - Sei il Protagonista: Ringrazia tutti quanti per il loro lavoro, pubblicamente e personalmente. In cambio ti aspetti un bel brindisi! Vuoi vederli tutti su di giri per il gioco appena concluso e più di tutto speri di evitare qualsiasi domanda sul nuovo progetto: non hai ancora avuto uno straccio d'idea. Meglio distrarli.

Scena 2 - Serata d'ispirazione mistica: Partecipa di buona lena agli esercizi per agguantare un po' d'ispirazione. Nessuno sa meglio di te quanto ne hai disperatamente bisogno! Peccato che i risultati non saranno dei migliori...

Scena 3 - Laboratorio sui personaggi: Che aspetti a scrivere il prossimo gioco? Il tempo stringe, ma non riesci proprio a concentrarti. C'è qualcosa dentro di te che blocca alla fonte la creatività. O forse il problema è qualcun altro nel gruppo? Cerca di scoprirlo durante questo laboratorio!

Scena 4 - Crisi: Incontro di lavoro sul nuovo gioco. Solita routine? Macchè, è spaventoso! A questo punto dovresti avere tutto chiaro in testa, per filo e per segno. È proprio così?

Scena 5 - Alla location: Siete sul posto e il gioco inizia domani. Ormai hai perso il filo di compiti e scadenze, impegnato com'eri a sperare che qualcun altro se ne occupasse al posto tuo. Ora, però, lo stress ti sta facendo a pezzi. È il momento di lasciar perdere e accada quel che accada? Oppure salverai la situazione ancora una volta?

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