

PHOENIX: LA MUSA

Hai provato così tanti giochi da non ricordare nemmeno quanti. Hai sempre saputo che le idee sono più importanti di amicizie e relazioni. Le persone perdono e muoiono, ma le idee vivono per sempre. Sei qui per ispirare e guidare chiunque voglia ascoltarti, illuminandolo su cosa è importante nell'arte. Sei già stato parte di collettivi creativi in passato e molti si sono sciolti. Questo, però, ti fa ben sperare.

Relazioni

Boss: Promettente, ma troppo legato agli altri. Una scossa lo farebbe maturare.

Big J: Intrappolato tra il suo bel lavoro d'ufficio e quello che conta davvero: il larp. Sarebbe il caso di metterlo di fronte a una scelta, ma dubiti che la prenderebbe bene.

Cobra: Invidioso e maligno, sta solo aspettando il momento buono per accollare Boss alle spalle. Ami questo genere di dinamiche. Tengono tutti motivati.

Snowflake: S'illude di essere perfetto, quando le sue interpretazioni sono patetiche e artificiose. Va sempre sul sicuro, evitando di provare emozioni autentiche.

Random: Tanto interessante quanto sottovalutato. È una tela bianca, vogliosa d'imparare. Ti piacerebbe che gli altri si prendessero il tempo di riempirla di colori ed emozioni. Merita più attenzione.

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 - Scena 2 - Serata d'ispirazione mistica - Sei il Protagonista: Guida gli altri attraverso una serie di esercizi, fino alla ispirazione per il nuovo gioco. La trama è un mistero per voi, ma Boss ci sta lavorando e gli serve aiuto. Gli esercizi dovrebbero svolgersi in coppie da cambiare di continuo. Discussione? Meditazione? Raccontarsi i propri sogni? Yoga? Sta a te.

Scena 3 - Laboratorio sui personaggi: Ti resta qualcosa da imparare sulla creatività e l'interpretazione? Ne dubiti, ma l'alternativa è considerarsi arrivato al capolinea... E suona anche peggio. Perché non dare una possibilità al laboratorio? Anche se non funzionerà, vuoi convincere gli altri di aver avuto un'illuminazione!

Scena 4 - Crisi: Incontro di lavoro sul nuovo gioco. La paura si sente nell'aria, ma tu puoi guidarli. Anche se farà male.

Scena 5 - Alla location: Siete sul posto, il gioco inizia domani. Ci sei già passato, è in questi momenti che un gruppo crolla o trionfa. L'ultima volta non hai preso una posizione ed è finita male. Che farai ora?

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