

SNOWFLAKE: LA STAR

Temi di aver già messo in scena il tuo capolavoro, l'interpretazione della vita, e che non avrai l'occasione di ripeterti. Hai bisogno di credere che ci sarà ancora qualcosa capace di dare un senso a tutto questo, ma se così non fosse... Be', allora questo gruppo sarebbe la tua eredità, l'impronta che hai lasciato nel mondo del larp. Saranno loro a ricordare in eterno il tuo momento di gloria.

Relazioni

Boss: Prima lo invidiavi, ora sai che essere il capo fa schifo. Se un gioco non funziona, ti becchi tutta la colpa! Meglio pensare solo a giocare.

Big J: Triviale e barbarico, senza la più pallida idea di che cosa sia la vera arte. Tuttavia le sue capacità organizzative ne fanno un male necessario.

Cobra: Un vero artista che ha solo bisogno di qualcuno di speciale per essere ispirato. Fagli vedere di che pasta sei fatto.

Phoenix: Un vecchio brontolone, convinto di essere più in gamba e più esperto di te.

Random: Un pessimo giocatore, ma utile a modo suo. Impressionarlo è facile e non aspetta altro che ricoprirti di complimenti.

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: E questa roba servirebbe per trovare l'ispirazione e aiutare Boss con l'idea del prossimo gioco? È ridicolo, dovresti essere tu a organizzare il prossimo laboratorio, sarebbe dieci volte meglio. Sai una cosa? È proprio quello che farai! Chissà che dopotutto non ci sia qualcosa d'interessante in questa serata, qualche spunto da riprendere e migliorare.

Scena 3 - Laboratorio sui personaggi - Sei il Protagonista: Hai detto e ripetuto che il tuo laboratorio sarebbe stato magnifico, ma ora non ne sei più così sicuro. Certo, se qualcosa andasse storto, puoi sempre chiedere a Boss oppure a Cobra. Di sicuro s'inventeranno qualcosa. Lo scopo comunque è lavorare sui personaggi. Potreste cominciare dal corpo, trovando ognuno un movimento che vi piace. Oppure partire da un elemento di costume e immaginare il passato. O magari scambiarvi vecchi ricordi. L'importante è che tutti interpretino un personaggio e non se stessi, te compreso. La cosa migliore è improvvisare qualche scena di conflitto e giocare. Ma l'ultima parola spetta a te!

Scena 4 - Crisi: Incontro di lavoro sul nuovo gioco. Vuoi solo che tutti siano felici! Non sopporti la tensione, né il timore che il gruppo possa sciogliersi senza che di voi resti alcuna traccia.

Scena 5 - Alla location: Siete sul posto, il gioco inizia domani. Sarà un disastro, te lo dice l'istinto. C'è un modo per tirartene fuori e salvare la faccia? E se invece fosse un successo inaspettato, come potresti fare per prenderti la tua parte di meriti?

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