

BIG J: IL BRACCIO DESTRO

Sei la sola cosa che separa il gruppo da un ammasso di patetici pseudo-artisti. È grazie alla tua determinazione se alla fine si portano a casa i risultati. Hai dovuto imparare a manipolare questo branco di egoisti, lasciandoli credere di aver trovato la propria “realizzazione” mentre in realtà stanno lavorando per te. Devi ammetterlo, però: senza di loro ti resterebbe solo il tuo ingrato lavoro d’ufficio. Sono un tocco di colore nel grigiore della tua esistenza.

Relazioni

Boss: Sveglia, con tante buone idee e la tendenza di fare di ogni cosa un dramma. Passi il tempo a proteggerlo dalla dura realtà, ma sogni la resa dei conti: prima o poi vedranno tutti chi è il vero capo qui.

Cobra: Affidabile e in gamba. Non quanto crede di esserlo, ma va bene così. Gli ambiziosi sono i più facili da fregare.

Phoenix: Matto. Matto da legare. Ti spaventa perché i suoi occhi sembrano arrivarti dritti al cuore e non sei sicuro di quello che finirebbero per vederci.

Snowflake: Il migliore di tutti, l’unico davvero speciale qui dentro. Se fai quello che fai, è per gente come lui.

Random: Un signor nessuno che però sa rendersi utile. Ormai gli deleghi tutte le gatte da pelare e funziona alla grande.

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: A te l’ispirazione non serve, ma a Boss sì. Conviene aiutarlo e, anche se a te questa roba è sempre sembrata inutile, potresti approfittarne per convincerli a lavorare su un’idea più semplice. Più economica. Con una logistica meno delirante. Ma come?

Scena 3 - Laboratorio sui personaggi: Non hai tempo per questa roba. Non nel bel mezzo del delirio logistico: il nuovo gioco è già tutto esaurito, la gente vuole saperne di più e non sai cosa rispondere. Forse ti sei perso una riunione... La cosa migliore sarebbe chiedere a Boss, ma sai che odia le interruzioni mentre interpreta. C’è un modo per parlargliene durante il laboratorio senza uscire dal personaggio?

Scena 4 - Crisi: Incontro di lavoro sul nuovo progetto. Non si può lavorare così! Bisogna dividersi i compiti e buttare giù una lista delle cose che restano da fare.

Scena 5 - Alla location - Sei il Protagonista: Siete sul posto, il gioco inizia domani e c’è solo caos. Devi prendere il timone per evitare il disastro. È il tuo momento.

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