

Viandanti sul mare di nebbia

Uno scenario live di Oscar Biffi



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/>

Viandanti sul mare di nebbia

Presentazione

Viandanti sul mare di nebbia è un gioco di ruolo dal vivo per 6 giocatori, che andranno a interpretare 3 artisti della truffa, più 1 o 2 altri giocatori che si prestino alla parte dell'allocco, leggendo qualche nota organizzativa in più. Insomma, che siate 6, 7 oppure 8 amici, il numero dei giocatori deve sempre essere il doppio rispetto a quello dei personaggi ed è intorno a questa particolarità che gira il motore dell'intero scenario.

Prima di fissare qualche regola, mettiamoci d'accordo sul lessico: il primo giocatore associato a un personaggio è la *Mente* mentre il secondo è il *Braccio*; i due giocatori si alternano sulla scena e la fase associata alla *Mente* è il *Pensiero* mentre quella del *Braccio* è l'*Azione*. Ogni personaggio si compone quindi di un *Truffatore*, l'autentica identità del criminale, e di un *Ruolo* (la guardia del corpo, l'antiquario o lo studioso d'arte), l'identità fittizia costruita per la truffa.

Le regole del Braccio

- ✓ Il Braccio interpreta la fisicità del personaggio. È lui a calcare il palco durante l'Azione, ovvero per la maggior parte del tempo, e il personaggio agisce attraverso di lui.
- ✓ Il Braccio interpreta il Ruolo del personaggio. Il suo obiettivo principale è la buona riuscita della truffa, ovvero ottenere il denaro a costo di prendersi qualche rischio.
- ✓ Le Braccia devono immobilizzarsi ogni volta che sentono una delle Menti battere le mani (o fischiare o qualsiasi altro suono si sia concordato). Riprenderanno il solito controllo della scena quando un'altra *Mente* riprodurrà lo stesso suono, ponendo fine al *Pensiero*.
- ✓ Durante l'Azione, le Braccia possono parlare solo con le altre Braccia. Tuttavia devono tenere conto di quanto detto dalla *Mente* a loro associata

e rispecchiare il Pensiero nell’Azione. Se per esempio la Mente si esibisce in un monologo sui timori provati dal personaggio, il Braccio dovrà fare i conti con questo stato d’animo all’interno della sua interpretazione.

- ✓ Riassumendo, il Braccio deve pensare a se stesso come a una marionetta, sempre presente sul palco, tenuta a pronunciare discorsi e intraprendere azioni, ma solo in seguito a una spinta esterna. Le decisioni importanti sono sempre nelle mani della Mente; se mi passate il nonsense.

Le regole della Mente

- ✓ La Mente interpreta i pensieri del personaggio. Ne rappresenta la coscienza, l’autentica personalità, i timori e le speranze.
- ✓ La Mente interpreta il Truffatore del personaggio. Il suo obiettivo principale è la sopravvivenza della banda; anche se tornare a casa con il malloppo resta l’unica garanzia per tirare avanti.
- ✓ Durante l’Azione, le Menti si limitano a girare in silenzio per la scena, senza poter intervenire. In ogni momento, però, una Mente può battere le mani (o fischiare o qualsiasi altro suono concordato) e inaugurare la fase del Pensiero. A interrompere questa fase per tornare all’Azione non può mai essere la stessa Mente che le ha dato il via: deve esserci sempre la possibilità di iniziare un dialogo e non ci si deve limitare a monologhi.
- ✓ Durante il Pensiero, le Menti possono parlare solo con il loro Braccio, dandogli indicazioni sullo stato d’animo del personaggio piuttosto che sulle mosse da intraprendere, o con le altre Menti. Per quest’ultimo caso, se sentite il bisogno di una giustificazione nella realtà di gioco, non credete nella telepatia e volete dare un taglio particolare al Pensiero, immaginate che i truffatori comunichino tra di loro attraverso un sistema di segni e considerate il dialogo tra le menti come una sua vocalizzazione, fatta di monologhi contrapposti e di rapidi botta e risposta.
- ✓ Riassumendo, la Mente deve pensare a se stesso come a un burattinaio, nascosto alla vista, ma chiamato a guidare l’azione, a prendere le decisioni difficili e, perché no, a scricchiolare sotto il peso delle responsabilità.

Queste regole possono essere infrante, o meglio ribaltate, soltanto in due occasioni: se Moriarty non è presente in scena o se una coppia di giocatori decida di far uscire allo scoperto il Truffatore, facendone cadere la copertura. Nel primo caso la Mente e il Braccio del personaggio si scambiano di ruolo fino al ritorno di Moriarty; nel secondo lo scambio è definitivo, con la Mente che andrà a interpretare le fasi di Azione mentre il Braccio potrà reclamare il Pensiero, dando voce alle ultime speranze di impadronirsi del bottino. Non più la voce della coscienza, ma quella dell'avidità.

Non va mai dimenticato che la Mente e il Braccio sono al tempo stesso alleati e antagonisti: pur tenendo entrambi alla riuscita della truffa e alla lealtà verso la banda, non condividono le stesse priorità. Le dinamiche interne alle coppie sono garantite soltanto dalla correttezza dei giocatori, ma il consiglio è quello di cercare di passare sopra alle incomprensioni, visto che la situazione che si andrà a mettere in scena è ad alto rischio e né la Mente, né il Braccio possono aspettarsi di tenere tutto sotto controllo.

Se il meccanismo è chiaro a tutti i giocatori, restano solo da distribuire le schede e il piano della banda. Ogni personaggio è dotato di due nomi e i giocatori che lo gestiscono devono sceglierne uno per il Truffatore, quindi per la Mente, e uno per il Ruolo, quindi per il Braccio; magari facendo appello ai loro gusti letterari o assegnando ai giocatori il primo cognome e alle giocatrici il secondo. In ogni caso in coda alle schede sono disponibili dei cartellini per aiutare la memoria, mentre subito dopo le note troverete un esempio delle dinamiche di gioco, una sorta di copione da leggere insieme per essere sicuri di aver afferrato il meccanismo e l'atmosfera.

Note riservate a chi interpreta l'alocco

L'interpretazione dell'alocco non può mai prescindere dalla necessità di scandire il ritmo della partita, che dovrebbe durare circa un'ora, e di mettere in crisi i personaggi, costringendoli a prendere decisioni complesse dal punto di vista morale. Per partire avvantaggiati è sempre meglio dare una lettura alle schede degli altri personaggi e al piano della banda, ma, oltre a quelle che saprete escogitare, lo scenario mette a vostra disposizione anche queste armi.

- ✓ *Moriarty*. Come spiegato nella sua scheda, l'alocco non è un innocente gallerista, ma un pezzo grosso della criminalità. Deve essere pericoloso e carismatico, quanto basta per far venire voglia ai truffatori di sparargli in testa e al tempo stesso far accarezzare al personaggio di Marlowe/WoOLF la possibilità di passare dalla sua parte. Non fatene mai una macchietta, non è un mafioso da film di serie B, ma un signore del crimine che impone le proprie regole e le fa rispettare.
- ✓ *La pistola*. È il solo elemento scenico necessario per lo scenario e, appena prima di entrare in gioco, deve essere consegnato al Braccio di Marlowe/WoOLF. La truffa delle Tre Firme si fonda su almeno un finto omicidio, ma lo scenario non prevede che le cose vadano secondo i piani. Infatti Marlowe/WoOLF ha ricevuto una pistola in regalo da Moriarty, mentre raggiungevano il club dove si svolgerà l'incontro, e ora il truffatore non può più contare sui proiettili a salve. A questo punto seguire il piano alla lettera significherebbe uccidere almeno uno dei suoi migliori amici. Il contrasto tra lealtà verso la banda e brama per il bottino è uno dei dilemmi sui quali si regge l'interno scenario. Concludendo il discorso sugli elementi scenici, è possibile inserire anche un tubo con il dipinto falso per Byron/Shelley e una valigetta con il denaro per Moriarty.
- ✓ *La taglia*. Moriarty non può essere ucciso, non senza sacrificare Marlowe/WoOLF. Infatti il signore del crimine mette sempre una taglia sulla testa delle proprie guardie del corpo, onde evitare che abbiano la cattiva idea di riportarlo a casa sano e salvo. La banda lo sa benissimo, ma sta a Marlowe/WoOLF evitare che i suoi soci se ne dimentichino. Tuttavia Moriarty non può contare in nessun altro modo sulla sua rete criminale: non può telefonare per richiedere un intervento esterno perché si trova nel club della sua acerrima nemica, Irene Adler. C'è una sola arma per uccidere nello scenario, la pistola, il resto sta tutto nella capacità di bluffare e intimorire.
- ✓ *Il test di autenticità*. La durata prevista per lo scenario è di circa un'ora. Per tenere alta la tensione, il consiglio è quello di far squillare il telefono di Moriarty dopo una mezzoretta: sono gli esperti ai quali il personaggio di Byron/Shelley ha sottoposto il dipinto falso per alcuni esami preliminari.

Anche se la banda è convinta di aver ingaggiato un buon falsario, non è sicura che basti per superare il test e può essere una buona soluzione far allontanare Moriarty dalla sala per rispondere, in modo che Mente e Braccio possano scambiarsi di ruolo e crogiolarsi a puntino nel dubbio. Sta a chi interpreta Moriarty decidere il risultato dei test e quando annunciarlo: per esempio potreste rassicurare i truffatori in un primo momento, dicendo che è andato tutto per il meglio, per poi svelare appena prima di concludere l'affare che gli esperti hanno riconosciuto il falso.

- ✓ *Il tempo è denaro.* La banda è chiamata a prendere una decisione difficile ed è possibile che cerchi di procrastinarla, rischiando di compromettere l'intensità e il coinvolgimento dello scenario. Dopo il risultato dei test, può essere una buona idea far sì che Moriarty metta in bella mostra un orologio (o, se volete essere più crudeli, un metronomo) per scandire l'ultima mezzora di gioco: ha altri affari da discutere e non intende concedere agli aspiranti venditori un istante di più. A meno che non sia convinto di acquistare il dipinto autentico, il signore del crimine non si separerà mai dai suoi soldi, nemmeno sotto minaccia armata, e allo stesso modo non esiterà a imboccare la porta a tempo scaduto, sicuro com'è che i truffatori non oseranno mai sparargli, sacrificando Marlowe/Woolf.

Ma come deve andare a finire questa truffa? In realtà non è poi così importante, ciò che conta è che i personaggi debbano fare i conti con un dilemma morale degno di questo nome, mettendo su un piatto della bilancia l'amicizia e sull'altro la grana, per poi costringersi a scegliere.

Come Moriarty, non lasciatevi abbindolare da una trovata astuta che permetta di salvare capra e cavoli: se nessuno rischia di lasciarci la pelle, allora qualcosa è andato storto. Solo se la pistola spara o i segreti vengono svelati, se la banda rinuncia al bottino o se uno di loro si sacrifica per gli altri, lo scenario può considerarsi riuscito. Tutto dovrebbe decidersi negli ultimi minuti, in un crescendo di tensione che costringa tutti i personaggi a prendere una decisione, facendo venire a patti l'avidità rappresentata da un giocatore e la coscienza rappresentata dall'altro.

Ringraziamenti

Approfitto di queste ultime righe per ringraziare Maria Guarneri, la prima, adorabile vittima delle mie trovate, nonché autrice della foto sul retro di questo manualetto, Bergamo di Mezzo, il mio primo, piccolo laboratorio, e la Chiave di Giano, la palestra ludica dove ci si confronta a suon di idee e interpretazioni. In particolare devo ad Andrea Rinaldi l'inserimento del *Linguaggio del corpo* all'interno delle schede personaggio, nonché una serie di proficue chiacchierate.

Vorrei ringraziare anche gli interpreti del primo viaggio di questo *Viandanti* in occasione di Internos Con 2008. In rigoroso ordine alfabetico: Susanna Ansaloni, Giulia Barbano, Claudio Criscione, Paola Guarneri, Raffaele Manzo, Federico Misirocchi e Davide Orazi.

Un ultimo grazie a Caspar David Friedrich e a tutti gli artisti che suggestionano il nostro immaginario, spargendo ispirazione e creatività come un polline inebriante. Che possa essere sempre primavera.

Se, a dispetto delle mie contorte spiegazioni, siete riusciti nell'impresa di ottenere un'ora in pieno stile noir, carica di tensioni emotive e di decisioni difficili, oppure se avete buttato via un pomeriggio e rivolette il vostro tempo indietro, sarei felice di leggere della vostra esperienza a questo indirizzo: oscarbiffi@gmail.com

Dinamiche di gioco

Personaggi

Chaucer, *braccio*

Austen, *mente*

Marlowe, *braccio*

Woolf, *mente*

Byron, *braccio*

Shelley, *mente*

Moriarty, *regista*

CHAUCER: (*ammiccando con fare sornione*) Non date un calcio alla fortuna, signor Moriarty: anche se ora vi può sembrare di scambiare una mucca per qualche fagiolo, vedrete che si rivelerà magico.

MORIARTY: (*sbuffando*) Non mi abbinderete a suon di chiacchiere, signor Chaucer. Finché i miei esperti non avranno valutato il dipinto, per quanto mi riguarda stiamo parlando di un poster.

AUSTEN: (*batte le mani. Chaucer, Marlowe, Byron e Moriarty s'immobilizzano come statue. Si passa dall'Azione al Pensiero*) Non dovevo insistere, maledizione. Scusate ragazzi, ma, piuttosto che dare credito a un piccolo antiquario, questo pallone gonfiato consulterebbe un clown.

SHELLEY: Lascia fare a me, dopotutto sono il grande studioso tedesco, no? Se gli metti fretta, questo non si fa prendere all'amo.

AUSTEN: Senti, Shelley, non è che stai prendendo troppo sul serio questa faccenda di aver organizzato il piano? Sono io che ti ho insegnato il mestiere, non il contrario.

WOOLF: Smettetela di azzuffarvi come mocciosi. (*batte le mani. Chaucer, Marlowe, Byron e Moriarty riprendono a muoversi. Si torna dal Pensiero all'Azione*)

BYRON: *(con tono pacato e gesti concilianti)* Herr Moriarty, voi sapete bene che stiamo parlando del capolavoro di Caspar David Friedrich, uno dei dipinti maggiormente rappresentativi dell'immaginario Romantico tedesco. Anche se in questo momento dare credito alle mie teorie può sembrarvi un azzardo, in futuro ripenserete a questo incontro come al più vantaggioso appuntamento d'affari della vostra vita.

SHELLEY: *(batte le mani. Si passa dall'Azione al Pensiero)* Odio parlare d'arte come se fosse frutta al mercato! Quest'uomo è una bestia inguainata in un vestito elegante.

AUSTEN: *(batte le mani, decidendo che il monologo interiore di Shelley non ha bisogno di risposte. Si torna dal Pensiero all'Azione)*

MORIARTY: *(avvicinandosi e poi allontanandosi da Byron)* Se il quadro è autentico, anche l'affare sarà un capolavoro. Ma anche un solo "se" è di troppo, accanto alla parola "affari".

BYRON: *(rispecchia la stizza della Mente, raddrizzando la schiena. Quando Moriarty gli volta le spalle, alza gli occhi al cielo con plateale irritazione)*

WOOLF: *(batte le mani. Si passa dall'Azione al Pensiero)* State attenti, voi potete anche essere convinti che sia solo una bestia brutale, ma in realtà è una vecchia volpe. Di quelle che i cacciatori sono abituate a fregarli. Non so se basterà attenersi al piano questa volta, bisogna essere pronti a tutto.

AUSTEN: Se anche il piano dovesse andare a farsi fottere, sono sicuro che al genio verrà in mente qualcosa, dico bene? Io ho già combinato la mia parte di casini ultimamente. *(batte le mani. Si torna dal Pensiero all'Azione)*

MARLOWE: *(accarezza nervosamente la pistola che porta al fianco. Comincia a camminare avanti e indietro)*

L'ultimo capolavoro

Un magistrale piano di Byron/Shelley per la banda delle Tre Firme

- I. L'alocco è il famoso gallerista, nonché malvivente di prima classe, Moriarty. Chi non risica non rosica e un grosso colpo non può prescindere da una vittima eccellente.
- II. La nostra posta è un costoso falso del dipinto *Viandante sul mare di nebbia* di Friedrich. Per pagare il falsario più in gamba d'Inghilterra, però, ci siamo dovuti indebitare con quel mastino in gonnella di Irene Adler. Se falliamo, i suoi sgherri si contenderanno con quelli di Moriarty il discutibile privilegio di farci secchi.
- III. Marlowe/Woolf ha impiegato mesi a guadagnarsi la fiducia di Moriarty, ma ora l'alocco lo porta con sé in ogni occasione più delicata di un ricevimento in alta società.
- IV. Nel frattempo Byron/Shelley si è rinfrescato la memoria su Friedrich, mettendo a punto il ruolo di uno studioso d'arte tedesco convinto di aver trovato l'autentico *Viandante sul mare di nebbia*; alla faccia del falso esposto al museo di Amburgo. Non potendo smerciarlo in patria senza creare un putiferio, è sbarcato nella nostra bella Inghilterra.
- V. Qui è stato accolto da un antiquario, interpretato da Chaucer/Austen, che avrebbe comprato volentieri il dipinto, se solo avesse avuto il mezzo milione di sterline richiesto. Così il nostro antiquario si è rivolto a Moriarty, che conosce solo come gallerista, per proporgli di investire un quarto di milione con la prospettiva di guadagnarne tre.
- VI. Per avere a disposizione una bottega antiquaria tutta per noi abbiamo finto un'infestazione di topi, ma l'alocco non si è degnato di presentarsi e ha mandato un galoppino a sondare il terreno. Anche così il nostro Chaucer/Austen è riuscito a fare buona impressione.
- VII. Non ancora persuaso a dedicarci un po' di tempo, Moriarty ha preteso che il dipinto venisse mostrato ai suoi esperti e Byron/Shelley ha fatto visita al laboratorio due giorni fa. Per amor di prudenza, ha assistito a

tutte le analisi senza perdere di vista la tela che gli è stata riconsegnata dopo un paio d'ore, giusto il tempo per una prima analisi superficiale. Speriamo che il falsario non ci abbia fregato e che non caschi l'asino.

- VIII. Uno degli sgherri di Moriarty ha telefonato a Chaucer/Austen, per fissare un appuntamento e coincidenza vuole che l'antiquario abbia riservato una saletta per stasera proprio nel club di Irene Adler. Avevamo bisogno di un posto dove Moriarty non potesse far arrivare i suoi, ma è anche vero che così la stronza ci tiene in pugno.
- IX. Marlowe/Woolf ci assicura che Moriarty non ha ancora ricevuto il responso degli esperti e che sarà lui a coprirla le spalle durante l'incontro. Porterà con sé una pistola caricata a salve, così, se non riusciremo a convincere l'alocco con la ragionevolezza, gli metteremo un po' di fretta facendoci scappare il finto morto. Comunque una vera arma non ci servirebbe a nulla: se Moriarty muore, Marlowe/Woolf lo seguirà presto. Il bastardo mette sempre una taglia sulla testa della sue guardie del corpo, in modo che siano motivate a farlo tornare a casa.
- X. Non ci sono dubbi che Moriarty vorrà acquistare il dipinto da solo, tagliando fuori l'antiquario. È la sua natura e si parla di altri tre milioni. A quel punto Chaucer/Austen darà i numeri e il grilletto facile Marlowe/Woolf lo farà secco. Stando così le cose, Byron/Shelley si accontenterà volentieri di duecentocinquantamila sterline, pur di avere salva la vita e tornarsene da dove è venuto.
- XI. Se Moriarty risparmia lo studioso e lo paga, abbiamo i soldi. Byron/Shelley se ne va sulle sue gambe, Chaucer/Austen può resuscitare al momento buono e Marlowe/Woolf deve sparire dalla circolazione dopo il casino che ha combinato.
- XII. Se Moriarty vuole far fuori anche lo studioso, Marlowe/Woolf gli spara con piacere e, lasciato il quadro al capo, gli chiede la valigetta con il denaro per accordarsi con Adler sulla sparizione dei cadaveri. L'alocco non la può soffrire e accetterà senza dubbio.
- XIII. Con queste duecentocinquantamila sterline le Tre Firme chiudono bottega, saldano i debiti e se ne vanno dall'altra parte del mondo per cambiare vita una volta per tutte.

Chaucer /// Austen

Personalità

Inguaribile idealista: Guardandoti allo specchio non vedi un criminale, ma un artista. Finché seguirai il codice che ti sei imposto, avrai la coscienza pulita e potrai camminare a testa alta.

Carismatico: In un'altra vita devi essere stato un condottiero o un maestro di vita, ma anche nei grigi tempi moderni gli altri vedono in te una guida.

Attore consumato: Non perdi mai la testa, che si tratti di seguire il copione o d'improvvisare. Almeno finché il sangue è finto e s'intravede un lieto fine.

Truffatore

Il passato: Sei uno dei più abili truffatori d'Inghilterra e, dopo anni passati a lavorare con i migliori, hai messo insieme una banda degna di te: le Tre Firme. Il progetto non è nato sotto i migliori auspici, vi siete conosciuti in galera dove eri finito per una rissa, ma gli ultimi tre anni ti hanno ripagato di tutto.

La banda: Sotto la tua guida Marlowe/Woolf ha smesso di essere un delinquente da due soldi e Byron/Shelley ha trovato un'applicazione per la sua mente geniale: si sono messi nelle tue mani, permettendoti di trasformarli in due autentici artisti della truffa. Non avete condiviso soltanto grandi colpi e una buona dose di denaro, ma anche il codice d'onore che ti ha sempre consentito di guardarti allo specchio e di vederci un artista che castiga gli avidi, anziché un prepotente che vive sulle disgrazie dei poveracci. Insomma, le Tre Firme sono più che soci, sono amici o persino una famiglia, quando una birra di troppo risveglia una vena di sentimentalismo.

Il tarlo: Persino i migliori sbagliano e a te è capitato proprio durante il vostro ultimo lavoro insieme. Hai mandato all'aria il piano, perdendo un sacco di soldi, ed è anche per questo che ora vi siete indebitati con Irene Adler, allo scopo di affrontare un altro osso duro come Moriarty. Anche se gli altri non sembrano portarti rancore e fanno finta di niente, per te è stato un brutto colpo e dietro al tuo sorriso smagliante si nascondono delle crepe. Non sei abituato a perdere e non è un caso che in questa occasione tu abbia lasciato il

palco a Byron/Shelley: lui ha ideato il piano e deciso tutto mentre, tu hai accettato un posto in seconda linea, nei panni di un anonimo antiquario. Comunque sia vuoi rifarti a tutti i costi con questa truffa per dimostrare a te stesso e agli altri che sei ancora un campione.

I soldi: Mentire agli amici è riprovevole persino per un truffatore. Tu, però, non ci hai pensato due volte. Anche se hai dipinto questo colpo come la vostra uscita di scena, non hai nessuna intenzione di abbandonare quello che è stato il tuo mondo per tutta la vita. Gli altri parlano di ritirarsi e di mettere la testa a posto, ma tu speri ancora di convincerli a continuare la leggenda delle Tre Firme. In ogni caso investirai la tua parte in una nuova, colossale truffa; a costo di dover mettere insieme una nuova banda.

Citazione: “Siamo artisti che scavano nell’autentica natura della gente, portando alla luce i vizi e sfruttando fino all’ultima piaga dell’anima.”

Antiquario

Il tuo ruolo in questa truffa è quello di un piccolo antiquario che si è trovato nel posto giusto al momento giusto: uno studioso d’arte tedesco, convinto che *Viandante sul mare di nebbia* nel museo di Amburgo sia un falso, ti ha proposto l’acquisto dell’originale in suo possesso, ma, per arrivare alle cinquecentomila sterline richieste, avevi bisogno di un partner che sostenesse metà delle spese. Così ti sei rivolto al famoso gallerista Moriarty, fingendoti del tutto ignaro dei suoi traffici illeciti, e lo studioso ha presentato ai suoi esperti un costoso falso, in grado di superare almeno la prima fase di test. In attesa dei risultati, vi siete guadagnati un incontro e non dovete sprecare quest’occasione di convincerlo a rischiare un quarto di milione per guadagnarne sei. Anche se fregare una vecchia volpe non è certo facile, avete un buon piano e siete i migliori.

Citazione: “Non date un calcio alla fortuna, signor Moriarty: anche se ora vi sembra di scambiare una mucca per un fagiolo, vedrete che si rivelerà magico.”

Linguaggio del corpo

Lince (Riferimento metaforico per guidare l’interpretazione fisica del personaggio, a partire dalla postura per arrivare alla gestualità)

Marlowe / Woolf

Personalità

Ossessione: Hai passato la vita per strada, imparando a farti rispettare. Tuttavia non sei un bullo da quattro soldi e sfoderi i muscoli solo quando servono.

Braccio: Lasci agli altri la teoria, per poi dedicarti a trasformarla in pratica. Senti il bisogno di un capo da seguire e di un gruppo per dimostrare quanto vali.

Tenace: Finché si tratta di non perdere la calma, sei il migliore sulla piazza. Basta che non ti chiedano di prendere l'iniziativa.

Truffatore

Il passato: Per anni sei stato un teppista come tanti, incapace di guardare al di là delle rapine da due soldi, ma, quando credevi di aver toccato il fondo, il vento è cambiato. Tre anni or sono, mentre ti trovavi in galera per rapina a mano armata, hai fatto la conoscenza di Chaucer/Austen, un vero maestro dell'inganno, e di Byron/Shelley, un cervellone incredibile, che ti hanno coinvolto nella banda delle Tre Firme, un trio di truffatori d'alta classe.

La banda: Non si è trattato soltanto di un nuovo lavoro, ma di una radicale scelta di vita: oltre ai trucchi del mestiere, Chaucer/Austen ti ha insegnato un codice d'onore semplice ed efficace, riassumibile in "Comportarsi male porta male". Ora non sei più un gorilla che gira con il suo branco per prendersela con la povera gente, sei un artista che fa abbassare la cresta ai prepotenti insieme a due cari amici.

Il tarlo: Ora siete arrivati alla fatidica ultima truffa, un colpo grosso dopo il quale contate di trasferirvi dall'altra parte del mondo, e tu temi di aver fatto una sciocchezza: il mese scorso, per recuperare dopo l'ultimo colpo fallito, hai truffato in solitaria un commerciante che si pavoneggiava come se avesse tutti i soldi del mondo, ma il tuo lavoretto l'ha messo sul lastrico e con lui i suoi dipendenti. Anche se sei il solo a saperlo, l'idea di aver infranto il codice ti preoccupa davvero e non vorresti pagare caro questo errore in buona fede.

I soldi: Non sei un tipo ambizioso, dai propositi irraggiungibili. Quello che ti interessa davvero è comprare una bella casa dove vivere tranquillo con

Dido/Orlando, la tua dolce metà. Senti che, se non cominci subito a pianificare il vostro futuro, perderai l'amore della tua vita e non hai nessuna intenzione di permetterlo. Con i tuoi trascorsi, non ti fai illusioni su un futuro da "persona per bene", ma in fondo non è l'onestà a interessarti davvero: ti basta la tranquillità. Non vuoi più dipendere da complesse truffe progettate per mesi e piene di azzardi. Vuoi che qualcuno ti dica cosa fare e ti paghi regolarmente, vuoi una casa con la staccionata bianca e i tuoi amici come vicini per organizzare il barbecue del sabato sera. Se dovrai tornare a sparare e a uccidere per ottenere tutto questo, così sia: l'importante è restare fedeli all'essenza del codice e coinvolgere solo chi ha accettato le regole del gioco.

Citazione: "Comportarsi male porta male. Ho portato via a un uomo disperato tutto quello che aveva e adesso ho la iella addosso."

Guardia del corpo

Hai impiegato mesi a guadagnarti la fiducia di Moriarty, un pezzo da novanta del traffico internazionale di opere d'arte che si spaccia per gallerista, ma ora sei tra le sue più leali guardie del corpo. Anche se il resto del piano è in mano ai tuoi soci e tu dovrai limitarti a scortare il boss all'appuntamento, per poi sparare un paio di colpi a salve, c'è qualcosa che ti turba. Nel periodo passato alle calcagna di Moriarty, hai imparato a rispettarlo: è astuto e spietato, ma anche giusto, con il suo codice d'onore vecchio stile. Hai l'impressione di piacergli davvero e più di una volta l'hai sentito dire che sei destinato a diventare qualcosa in più di un'ombra con la pistola in mano. Prima delle Tre Firme avresti dato qualunque cosa per lavorare con uno come lui. Ora invece temi che sia un pesce troppo grosso per voi e che le cose vadano a finire male. Forse, però, ti stai lasciando suggestionare dalla faccenda della iella.

Citazione: "Signor Moriarty, volete che me ne occupi io?"

Linguaggio del corpo

Mastino (Riferimento metaforico per guidare l'interpretazione fisica del personaggio, a partire dalla postura per arrivare alla gestualità)

Byron / Shelley

Personalità

Genio incompreso: Più ti dicono di stare con i piedi per terra e più la tua testa vaga tra le nuvole. Sai di essere dotato di un'intelligenza superiore.

Cinismo di facciata: Ne hai abbastanza di gente senza scrupoli che dà un prezzo a ogni cosa, ma per non mostrarti vulnerabile fingi di essere duro e cinico.

Melodrammatico: Le mezze misure non sono degne di te: di fronte a una situazione critica si può reagire soltanto con una forza uguale e contraria.

Truffatore

Il passato: Un quoziente intellettivo superiore a 150 non è un biglietto sicuro per il successo e non solo perché i test sono carta straccia. In un mondo ideale avresti un bello studio, con le pareti costellate di lauree e diplomi, ma nell'Inghilterra del giorno d'oggi hai soltanto una tessera della biblioteca di Willesden, dove hai costruito un sapere enciclopedico che farebbe impallidire qualsiasi bellimbusto di Oxford. Come se la povertà non fosse un ostacolo sufficiente, tre anni fa hai avuto la cattiva idea di mandare uno sbirro a farsi fottere, finendo in cella per direttissima.

La banda: Quando pensavi di aver toccato il fondo, è cominciata la risalita: in galera hai conosciuto un autentico duro, Marlowe/WoOLF, e un maestro del raggio, Chaucer/Austen, che ti hanno coinvolto nelle Tre Firme, un trio di artisti della truffa. La decisione di vendere il tuo genio al crimine non è stata facile, ma ora puoi applicarti a qualcosa di redditizio. In realtà non è solo una questione di soldi: i tuoi soci Chaucer/Austen e Marlowe/WoOLF sono in gamba e hanno persino un loro sdolcinato codice d'onore. I rapporti personali, però, non sono il tuo forte e nemmeno con i tuoi due unici amici riesci a liberarti dall'armatura di cinismo che hai messo tra te e il mondo.

Il tarlo: Qualche mese fa sei stato avvicinato dai Servizi Segreti di Sua Maestà, ma, anziché sbatterti dentro, ti hanno offerto un lavoro da analista nell'agenzia. In cambio vogliono che li aiuti a incastrare Moriarty, un pezzo grosso della malavita inglese. Anche se gli sbirri non ti sono mai piaciuti, devi

ammettere che l'idea poter contare su fondi e attrezzature di altissimo livello ti intriga non poco. Per questo hai proposto agli altri un piano che coinvolga Moriarty; pur senza accennare ai Servizi Segreti. A prescindere dalla loro offerta, sai che non molleranno l'osso e per levarteli dalle palle devi scoprire il più possibile sul conto del gangster. Ti hanno specificato che lo vogliono vivo, ma del resto le Tre Firme non uccidono mai.

I soldi: Non hai ancora deciso se accettare la proposta dei Servizi Segreti, ma il piano ti permette di tenere aperta la porta. In ogni caso ne hai abbastanza delle truffe e, visto che la gente non sembra pensare ad altro, consideri la grana come una leva per sollevare il mondo. Per Sua Maestà o per te stesso, vuoi comprarti l'occasione di mettere a frutto il tuo genio.

Citazione: "Se avessi un penny per ogni stronzata che mi tocca sentire, pianterei in asso voialtri e mi comprerei un'isola greca."

Studio d'arte

Per la prima volta sei stato tu ad allestire il piano e ti sei riservato la parte di uno studio d'arte tedesco convinto di aver ritrovato l'autentico *Viandante sul mare di nebbia* di Friedrich, in barba al falso esposto ad Amburgo. Espatriato in fretta e furia, ti sei rivolto a un antiquario inglese che, non potendo pagare le cinquecentomila sterline richieste, ha coinvolto nell'affare il famoso gallerista Moriarty. Anche se vorresti uscire dal ruolo per dirgli che ne pensi di chi tratta un Michelangelo alla stessa stregua di una partita di droga, fingi d'ignorare le attività di Moriarty nel traffico d'arte e hai sottoposto il dipinto ai suoi esperti. Il falso dovrebbe superare senza problemi i test preliminari, ma, in attesa dei risultati, dovete considerare il primo incontro con Moriarty come l'unica occasione di convincerlo a rischiare un quarto di milione per guadagnarne sei.

Citazione: "Caspar David Friedrich era solito dire che per vivere in eterno bisogna spesso abbandonarsi alla morte."

Linguaggio del corpo

Airone (Riferimento metaforico per guidare l'interpretazione fisica del personaggio, a partire dalla postura per arrivare alla gestualità)

Moriarty

Personalità

Sangue freddo: I tuoi nervi sono d'acciaio e nelle vene ti scorre ghiaccio appena disciolto. L'obiettivo e come raggiungerlo sono tutto ciò che conta.

Facciata rispettabile: Ti sei fatto strada con le unghie e con i denti, ma ora lasci che altri si sporchino le mani. Sono i soldi e il potere a fare un gentiluomo.

Codice d'onore: Un uomo deve sempre fare il proprio dovere. Anche un signore del crimine come te ha un'anima e sa stimare valori come la fedeltà e l'astuzia.

Criminale

La tua posizione: Londra è la tua ostrica. Anno dopo anno hai portato avanti la tua scalata al potere sommerso della criminalità, districandoti tra la selva di bande e mafie senza mai affiliarti a nessuno. Hai ucciso e corrotto, ma non hai mai tradito il codice d'onore vecchio stampo che ti accompagna fin da quando eri un teppista con i denti da latte: la fedeltà viene ricompensata con l'onore, il tradimento con la vendetta.

L'affare: Investire un quarto di milione per guadagnarne tre, senza avere a che fare con nessun osso duro. Sembra quasi troppo bello per essere vero. L'antiquario che ti ha proposto l'affare è una nullità, ma il nome dello studioso tedesco gira nell'ambiente e vale la pena di fare un tentativo. Se il dipinto è falso, darai una lezione a chi ha cercato di fregarti; se invece è autentico, concluderai l'affare alle tue condizioni. Non hai certo bisogno di un socio per far fronte alla spesa e intendi liquidare l'antiquario, investendo mezzo milione per guadagnarne sei quando rivenderai il Friedrich.

La nemica: Quel dannato antiquario doveva scegliere proprio un club di Irene Adler per incontrarti? La puttana è una dei pochi che ti tengono testa e dire che non vi sopportate sarebbe un eufemismo. Non oserebbe mai ammazzarti in casa sua, ma non ti piace per niente non avere la situazione sotto controllo.

Il guardaspalle: Per fortuna hai portato con te Marlowe/WoOLF. Pur essendo entrato da poco nel giro, non c'è guardia del corpo migliore di lui: non ha fatto una piega nemmeno di fronte alla taglia sulla testa di chi dovesse avere la

cattiva idea di non riportarti indietro sano e salvo. Ormai pensavi che fosse un uomo di ghiaccio, lo stesso giudizio che gli estranei e i soci in affari tranciano su di te, ma, quando gli hai regalato una pistola come attestato di stima, è rimasto senza parole. Devi ammettere che questa reazione ti ha fatto piacere. È difficile trovare qualcuno al di fuori della “vecchia scuola” che comprenda il valore dei rapporti personali, l'autentica base di ogni tipo di organizzazione. Insomma, questo ragazzo ti piace e hai intenzione di offrirgli un ruolo più importante, qualcosa che vada al di là dell'essere un'ombra con una pistola in mano. E chissà che con il tempo non dimostri di avere la stoffa per diventare il tuo erede...

Citazione: “Si ottiene di più con una parola gentile e una pistola che con una parola gentile soltanto.”

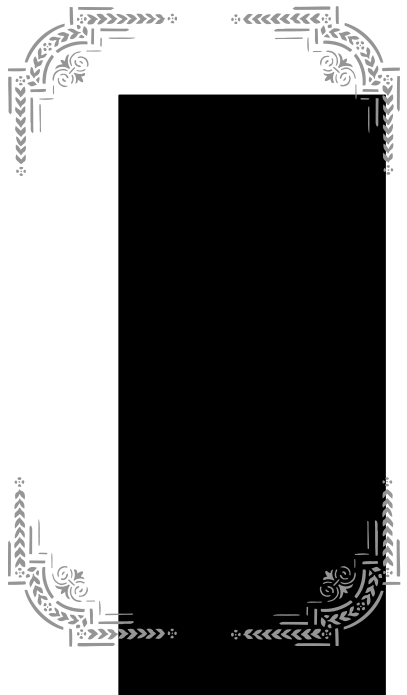
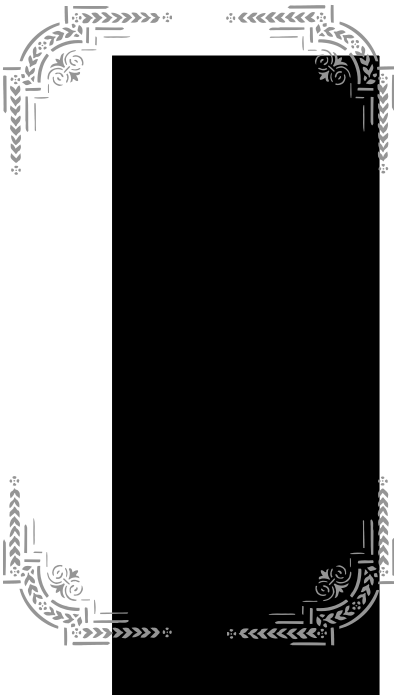
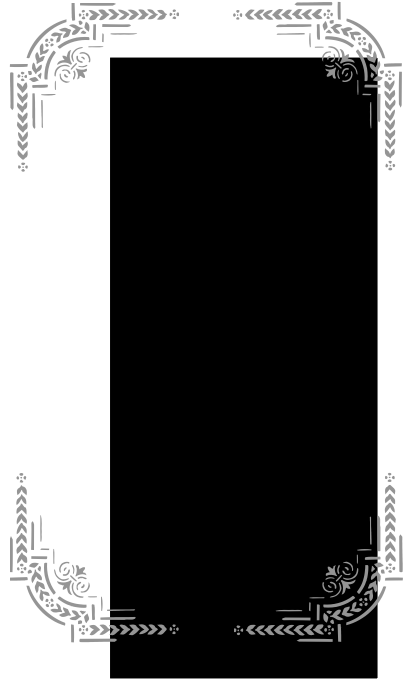
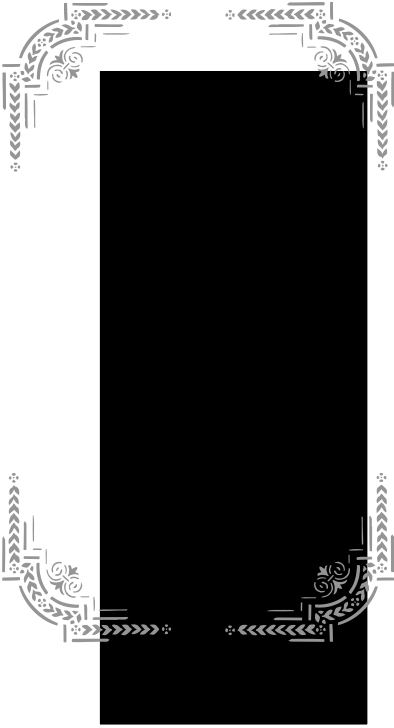
Gallerista

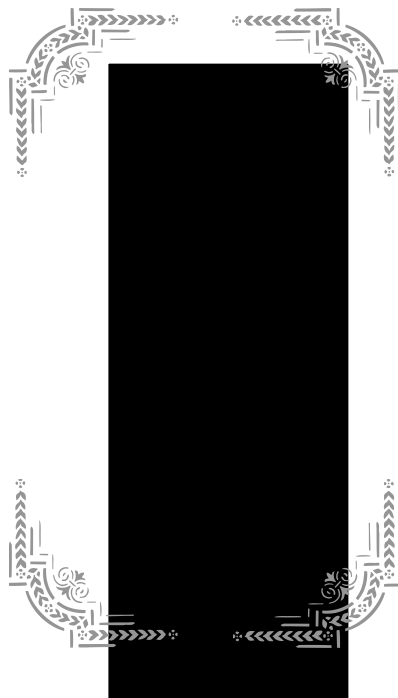
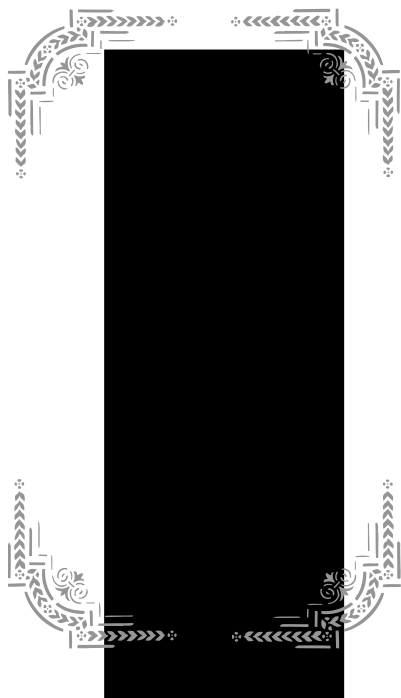
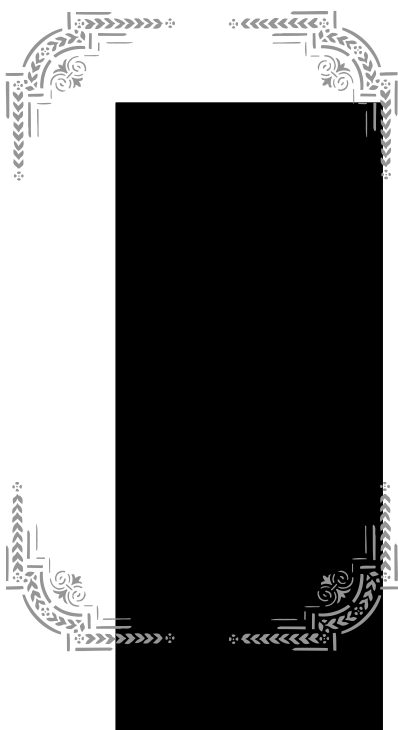
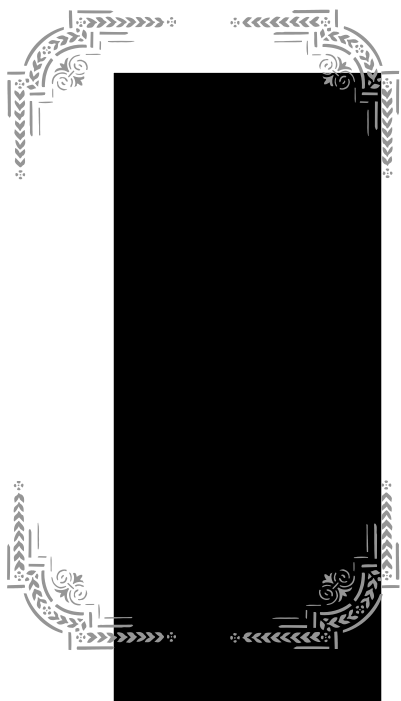
Nei panni del rispettabile gallerista, devi mostrarti competente quanto basta per non incoraggiare i furbi; almeno finché gli esperti ti telefoneranno per comunicarti il risultato dei test preliminari. Anche se l'antiquario che ti ha proposto di comprare il dipinto in società ha l'aria di una mezza cartuccia, lo studioso tedesco deve essere in gamba, se è riuscito a espatriare con un Friedrich autentico. Nessuno di loro sembra a conoscenza dei tuoi traffici illeciti, ma in ogni caso chi tratta merce che scotta non può permettersi di tirare in ballo gli sbirri. Questo significa che potresti anche levarti la maschera da onesto uomo d'affari, se servisse a sbloccare la situazione. Non hai tempo da perdere, l'agenda per la giornata è fitta come al solito, e, quando si tratta di affari, ti piace concludere nel più breve tempo possibile.

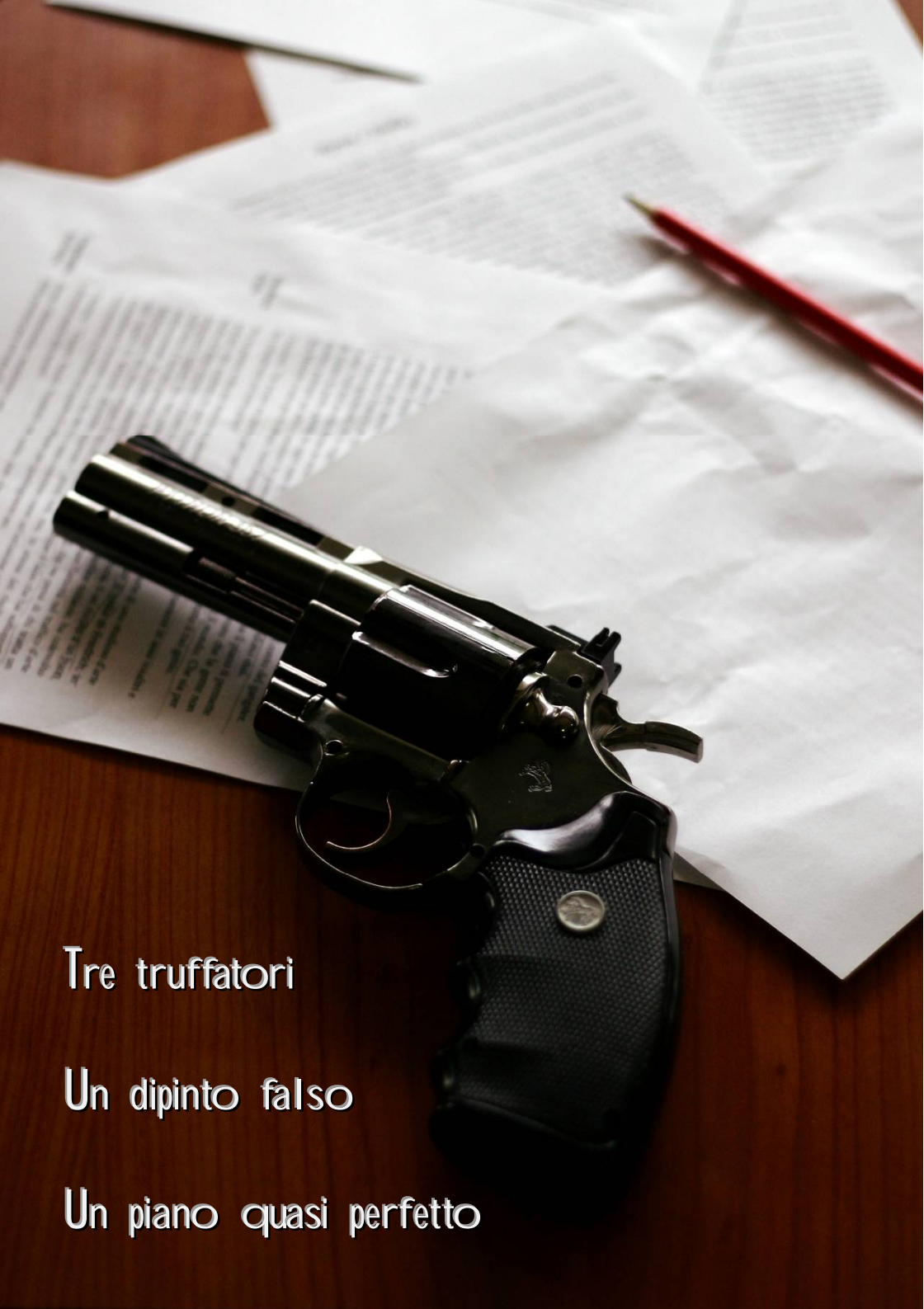
Citazione: “Delacroix credeva che un dipinto dovesse essere prima di tutto una festa per gli occhi. E io mi assicuro che nella mia galleria ci sia sempre qualcosa da festeggiare.”

Linguaggio del corpo

Squalo (Riferimento metaforico per guidare l'interpretazione fisica del personaggio, a partire dalla postura per arrivare alla gestualità)







Tre truffatori

Un dipinto falso

Un piano quasi perfetto