

## BYRON / SHELLEY

### Personalità

*Genio incompreso:* Più ti dicono di stare con i piedi per terra e più la tua testa vaga tra le nuvole. Hai il dono di un'intelligenza superiore e ne sei perfettamente consapevole.

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

*Melodrammatico:* Le mezze misure non sono degne di te. In una situazione critica si può reagire solamente con una forza uguale e contraria.

### Truffatore

*Il passato:* Un quoziente intellettuale 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 zeppe di lauree e diplomi, ma nell'Inghilterra del giorno d'oggi ti sei dovuto accontentare di 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 iniziata la risalita: in galera hai conosciuto un autentico duro, Marlowe/Woolf, e un maestro del raggio, Chaucer/Austen, che ti hanno coi volto nelle Tre Firme, un trio di artisti della truffa. Rassegnarti a vendere il tuo genio al crimine non

è stato facile, ma almeno 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. Contro ogni pronostico, anziché sbatterti dentro, ti hanno offerto un lavoro da analista. In cambio vogliono che li aiuti a incastrare Moriarty, un pezzo grosso della malavita inglese. Anche se gli sbirri non ti sono mai piaciuti, l'idea di poter contare su fondi e attrezzature di alto livello ti intriga non poco. Per questo hai proposto 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 ancora per un po'. In ogni caso ne hai abbastanza delle truffe e, visto che la gente non pensa ad altro, consideri la grana come la leva perfetta 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 Caspar David 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 internazionale 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)