Chaucer / Austen

Personalità

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

Carismatico: In un'altra vita devi essere stato un condottiero o forse un guru, 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 uno straccio di lieto fine.

Truffatore

Il passato: Sei uno tra i 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 bella fetta 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, non 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 l'ultimo lavoro. Hai mandato all'aria il piano, perdendo un sacco di soldi. Così ora siete indebitati con Irene Adler, per poter 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 duro colpo e dietro al tuo solito sorriso smagliante nascondi più di una crepa. 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. Non importa, hai bisogno di questa truffa a tutti i costi, per rifarti e per dimostrare a te stesso e agli altri che sei ancora un campione.

I soldi: Mentire agli amici è riprovevole persino per un truffatore incallito. 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: non dovete sprecare quest'unica occasione di convincerlo a rischiare un quarto di milione per guadagnarne sei. Anche se non è mai facile fregare una vecchia volpe, avete un buon piano e siete i migliori.

Citazione: "Non date una calcio alla fortuna, signor Moriarty: anche se ora vi sembra di scambiare una mucca per una manciata di fagioli, vedrete che si riveleranno magici."

Linguaggio del corpo

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