Moriarty

Personalità

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

Facciata rispettabile: Ti sei fatto strada con le unghie e con i denti, ma ora lasci che altri si sporchino le mani per te. 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 fedeltà e 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. 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 con questo Friedrich.

La nemica: Quel miserabile antiquario doveva scegliere proprio un club di Irene Adler per incontrarti? La puttana è una dei pochi capaci di tenerti 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 che metti sempre sulla testa di chi ti guarda le spalle, per scoraggiare la cattiva idea di non riportarti indietro sano e salvo. Ormai pensavi che fosse un uomo di ghiaccio, lo stesso giudizio che estranei e soci in affari tranciano su di te, ma, quando in auto gli hai regalato una pistola come attestato di stima, è rimasto senza parole. Una reazione che ti ha fatto piacere, devi ammetterlo. È difficile trovare qualcuno al di fuori della "vecchia scuola" che comprenda il valore dei rapporti personali, la base di qualunque tipo di organizzazione. 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, pur di 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)

Moriarty

Note riservate

Responsabilità e suggerimenti: Hai il compito di scandire il ritmo del gioco, che dovrebbe durare un'ora circa, e di mettere in crisi i personaggi, costringendoli a prendere decisioni complesse dal punto di vista morale. Le tue scelte sono libere, naturalmente, ma eccoti qualche consiglio da impiegare come asso nella manica.

- *Metagioco costruttivo:* Moriarty non conosce il sistema di segni della banda, perciò chi ne interpreta la *Mente* può comunicare soltanto con il proprio *Braccio*, mentre se sei da solo a interpretare il personaggio puoi considerarti un *Braccio* a tutti gli effetti. Questo, però, non toglie che tu come giocatore sentirai i truffatori parlare, svelare il loro piano e le loro difficoltà. Va benissimo, perché il tuo scopo è proprio metterli in difficoltà: vai a colpire dove fa più male, stando però attento a non creare frustrazioni esagerando. Mostrati scafato e intuitivo, non preveggente.

- *Il test di autenticità:* Visto che lo scenario dovrebbe durare un'ora circa, per tenere alta la tensione conviene far squillare il telefono di Moriarty dopo una mezzoretta. Dall'altro capo del filo ci sono gli esperti ai quali il personaggio di Byron/Shelly ha sottoposto il dipinto falso per alcuni esami preliminari: sta a te decidere il risultato dei test e quando annunciarlo. Per esempio, potresti uscire dalla stanza per rispondere alla telefonata, quindi tornare con un ampio sorriso rassicurante e infine svelare appena prima di concludere l'affare che gli esperti hanno riconosciuto il falso. Mostrati freddo e spietato, non interpretare un mafioso da macchietta.

- *Armi e limiti:* L'unico strumento di morte in questo gioco è la pistola di Marlowe/Woolf. Prima di iniziare il gioco entrando nella saletta, devi assolutamente comunicare alla tua guardia del corpo che la pistola nelle sue mani è quella che gli hai regalato. Carica e pronta a uccidere. Dopodiché sarete nel club della tua acerrima nemica, non potrai chiamare rinforzi, non potrai mettere tutti al tappeto, non potrai avere la meglio solo grazie al tuo potere. L'unica carta a tua disposizione è l'influenza su Marlowe/Woolf, la paura della taglia che fa corrispondere la tua morte alla sua e il futuro che puoi garantirgli nell'organizzazione. Mostrati carismatico e affascinante, non soltanto malvagio e disprezzabile.

- *Il tempo è denaro:* La banda è chiamata a prendere una decisione difficile ed è possibile che cerchi di procrastinarla, rischiando di co promettere l'intensità e il coinvolgimento dello scenario. Dopo il risultato dei test, può essere una buona idea mettere in bella mostra una sveglia (meglio se analogica e ticchettante. Un metronomo può essere un'alternativa davvero diabolica) per scandire l'ultima mezzora di gioco: hai altri affari da discutere e non intendi concedere agli aspiranti venditori un istante di più. A meno che Moriarty non sia convinto di acquistare il dipinto autentico, non ti separare mai dalla valigetta, nemmeno sotto minaccia armata, e non esitare a imboccare la porta a tempo scaduto. Mostrati imperturbabile e in controllo della situazione, non esitante o ansioso di concludere l'affare.