

# *Nessundove*

Un copione per On Stage! di Oscar Biffi e Dario Bianchini  
basato sul romanzo di Neil Gaiman

© Oscar Biffi e Dario Bianchini 2007

On Stage! il gioco dell'attore © Luca Giuliano 1993 – DaS Production 1995

On Stage! è un marchio registrato di proprietà di Luca Giuliano

## *Protagonisti*

*Richard Mayhew, eroe per caso*

*Porta, lady della casata degli Arch*

*Il Marchese de Carabas, l'unico ed il solo*

*Hunter, cacciatrice e guardia del corpo*

*Mister Croup, tagliagole di professione*

*Mister Vandemar, degno collega del suddetto*

*Islington, l'Angelo di Londra Sotto*

## *Comparsa*

*Il mercante di uccelli e notizie, Old Bailey*

*Sua altezza illustrissima, il Conte*

*Il saggio e gentile Abate dei Frati Neri*

*La mostruosa e temuta Bestia di Londra*

# Prologo

*Richard, seduto in un angolo, viene avvicinato da una senzatetto che gli mette in mano una moneta. Sorpreso, la rifiuta dando inizio ad un dialogo.*

R: " Non sono un senzatetto. La prego, lo tenga lei. Io sto bene. Sono soltanto uscito a prendere un po' d'aria. Domani parto per Londra."

S: " Proprio una grande idea! Io una casa non ce l'ho quindi so come ci si sente. È per questo che ti credevo uno di strada. Che ci vai a fare a Londra?"

R: " Ho trovato un lavoro. In Borsa."

S: " Io facevo la ballerina... Fammi vedere la mano e ti leggerò il futuro."

[Dopo avergli scrutato il palmo] " Hai davanti a te una strada molto lunga..."

R: " Vado a Londra."

S: " Non solo Londra... E non La Londra che conosco io."

[Dopo un'esitazione] " Mi dispiace. Comincia tutto con delle porte."

R: " Porte?"

S: " Io starei attento alle porte, se fossi in te."

*Infine la senzatetto si allontana e Richard la imita subito dopo, abbandonando la scena.*

*A questo punto il Regista annuncia la seconda parte del prologo con un laconico: " Tre anni dopo".*

*Così Richard torna in scena, sempre seduto in un angolo, ma questa volta intento a rileggere quanto ha scritto su un diario mentre Porta, Hunter ed il Marchese de Carabas confabulano e gesticolano a un tiro di sasso.*

Caro Diario,

venerdì avevo un lavoro, una fidanzata, una casa e una vita che aveva senso. (Beh, per quanto senso possa avere qualunque vita). Poi ho trovato una ragazza di nome Porta ferita e sanguinante sul marciapiede e ho cercato di fare il Buon Samaritano. Adesso non ho più fidanzata, né casa, né lavoro e me ne vado in giro a quasi un centinaio di metri sotto le strade di Londra con un'aspettativa di vita pari a quella di un'efemera.

Voglio andare a casa.

*Per concludere Hunter costringe Richard a mettersi in piedi ed il Marchese de Carabas lo spintona in avanti, obbligandolo a seguire Porta.*

*Uno dopo l'altro i membri della compagnia escono di scena.*

# *Suggerimenti per il regista*

## *Casting*

Questo copione è ideato per sette giocatori che possono essere suddivisi sommariamente in questo modo: i *protagonisti* (Richard, Porta ed il Marchese), gli *antagonisti* (Croup, Vandemar ed Islington) e la *voltagabbana* (Hunter). Il Regista dovrebbe badare che ci sia un certo equilibrio nella ripartizione delle scene tra *protagonisti* ed *antagonisti*, in modo che le marce d'avvicinamento dei *protagonisti* al Salone di Islington (la prima volta passando per la Corte del Conte ed il British Museum, la seconda per l'Abbazia dei Frati Neri e per il Labirinto della Bestia) siano ravvivate dagli interventi di Mister Croup e Mister Vandemar ed interrotte dai colloqui dei due brutti ceffi con il loro angelico datore di lavoro. Quest'ultimo non può abbandonare il Salone, ma, finché non verrà raggiunto, può sempre mettersi in contatto con i suoi due sgherri grazie al potere dello Stagno.

È possibile allestire una partita per otto giocatori elevando Old Bailey a protagonista, ma fare lo stesso con le altre comparse non è altrettanto semplice (se qualcuno dovesse riuscirci con la Bestia, accetti i nostri più sentiti complimenti). Avendo a disposizione meno di sette partecipanti, è possibile affidare il ruolo di Islington al Regista, limitando la sua presenza alle scene finali. Sconsigliamo di cimentarsi con questo copione in meno di sei giocatori, anche se un Regista audace potrebbe pensare di escludere il Marchese de Carabas.

## *Atmosfera*

Le vicende di " Nessundove" oscillano sempre tra sogno ed incubo, alternando momenti di bizzarra bellezza a lampi di orrore grottesco, insaporiti da una buona dose di ironia ed umorismo nero. Il protagonista del romanzo, Richard, è un uomo comune che si trova catapultato nelle vicende di Londra Sotto, in un mondo al tempo stesso fatato e metropolitano, attraente e repellente. Nel romanzo Richard fa di tutto per tornare a casa, ma, quando infine ottiene di ritornare alla propria vita, la quotidianità gli sembra tristemente banale e scontata a confronto delle avventure appena vissute. Così abbandona di nuovo Londra Sopra per tornare una volta per tutte ad abbracciare Porta e gli altri. I giocatori e l'eventuale pubblico dovrebbero cercare di creare e condividere scena dopo scena questa atmosfera fatta d'incanto e di pericolo, non banalizzando i personaggi in " belli e buoni" e " brutti e cattivi", ma ad esempio rendendo Mister Croup e Mister Vandemar vagamente buffi e simpatici, benché letali, ed il Marchese de Carabas insopportabilmente spaccone, per quanto romantico ed arguto.

## *Scenografie*

Con l'eccezione delle più banali, le scenografie di " Nessundove" dovrebbero riflettere pienamente l'atmosfera suggestiva ed intrigante del romanzo. Per questo consigliamo al Regista di soffermarsi a descriverle prima di dare inizio alla scena, in modo da colpire e stuzzicare l'immaginazione di tutti i partecipanti. Nel caso non abbiate avuto l'occasione di leggere il libro o non possiate tenerlo a portata di mano, ecco una rapida panoramica sulle scenografie disponibili, nonché sui personaggi che le popolano e sugli eventi che potrebbero svolgersi in ognuna di esse.

**Strada (Londra Sopra):** Una comunissima strada di Londra, presumibilmente secondaria e calata nella penombra della sera o nell'oscurità di una notte senza lampioni.

**Metropolitana (Londra Sopra o Sotto):** Le fermate della metropolitana di Londra Sopra sono quelle che si possono trovare su qualsiasi mappa del Tube, ma i cunicoli appartengono a Londra Sotto e lo stesso vale per le stazioni isolate ed abbandonate. Se le prime possono essere semplicemente luride e malmesse, i secondi possono nascondere qualsiasi sorpresa, da una tribù di Parla coi Ratti ad una Velluto a caccia di sangue caldo.

**Fognatura (Londra Sotto):** Anche se un cittadino di Londra Sopra non ci metterebbe mai piede, le fognature londinesi offrono degli scorci davvero suggestivi con le loro strutture solide ed antiche. Questi canali di scolo sono il regno del Popolo delle Fogne che, pur puzzando tanto da morire e non conoscendo una parola d'inglese, sa come dimostrarsi amichevole e non esita mai ad imbastire una trattativa a suon di gesti per scambiare ciò che è finito nel proprio territorio con qualche tipo di profumo (Chanel n° 5 in primis).

**Tetto (Londra Sotto):** Nelle grandi città nessuno guarda mai in alto e così i londinesi di sotto hanno preso possesso dei tetti dei palazzi che dominano la City. Gli abitanti delle altezze sono fieri delle proprie dimore pullulanti di piccioni e considerano questi volatili alla stregua di amici e messaggeri, proprio come la gente del sottosuolo fa con i ratti.

**Palazzo abbandonato (Londra Sotto):** Proprio come accade per le persone i palazzi lasciati soli e dimenticati scivolano nelle fenditure e finiscono per appartenere a Londra Sotto. Alcuni di essi non sono altro che ammassi di rovine, ma altri conservano ancora un barlume di splendore risalente ad un'epoca più o meno lontana.

**Mercato Fluttuante (Londra Sotto):** Questa fiera itinerante è un'autentica istituzione per gli abitanti di Londra Sotto che, tramite un fitto passaparola, sono tenuti a comunicarsi l'un l'altro dove il Mercato Fluttuante farà tappa la prossima volta. Centinaia di bancarelle e migliaia di curiosi si ritrovano per dare luogo ai più stravaganti baratti sotto la protezione dall'Armistizio, l'inviolabile patto di non belligeranza all'interno della fiera. La prima volta che i giocatori cercheranno il Mercato Fluttuante lo troveranno presso i Grandi Magazzini Harrods mentre la seconda volta la fiera si terrà sull'Incrociatore Belfast.

**Ospedale abbandonato (Londra Sotto):** Mister Croup e Mister Vandemar hanno stabilito il proprio covo in un decadente ospedale vittoriano, incrostato di muffa e pieno zeppo di siringhe usate e lame arrugginite. Un vecchio telefono dai fili tagliati li tiene in contatto con il loro datore di lavoro mentre gli insetti, i ratti ed i rospi che proliferano nella sporcizia costituiscono un valido diversivo per il famelico Mister Vandemar.

**Tetto di Old Bailey (Londra Sotto):** Circondato dai corvi e dai piccioni che ascoltano con solennità le sue orride barzellette, Old Bailey, avvolto in un mantello di piume, osserva la città dall'alto del suo tetto, sempre pronto a scambiare volatili ed informazioni (bisogna pur diversificare). Suo malgrado, questo vecchio abitante dei tetti è legato a De Carabas da un pesante debito, oltre che da una bizzarra amicizia, e per ripagarlo è tenuto a custodire lo scrigno che racchiude la vita del Marchese.

**Corte del Conte (Londra Sotto):** Il palazzo di sua maestà il Conte non è altro che un treno della metropolitana con il pavimento cosparso di paglia. I vagoni sono popolati da vecchi armigeri e lo stesso Conte è ormai anziano: la sua memoria sta svanendo insieme alla grandezza di un tempo e ad allietarlo resta soltanto l'infingardo giullare Tooley. Il Conte era amico di Lord Portico e conosce la strada per arrivare da Islington, ovvero usare l'Angelus, ed è disposto a far fermare il suo treno presso il British Museum per Porta. Tuttavia non sopporta il Marchese de Carabas che, se verrà chiamato in questa scenografia, sarà cacciato via dagli armigeri.

**Casa Senza Porte (Londra Sotto):** Per chiunque non appartenga alla casata degli Arch la Casa Senza Porte non è altro che una stanza priva di mobili o finestre, ma piena zeppa di quadri. Per gli Apritori, invece, è un rifugio sicuro dove soltanto chi possiede il loro stesso talento può muoversi da una stanza all'altra attraverso i quadri... O almeno così credevano prima che qualcuno riuscisse a penetrarvi ed a massacrare la famiglia di Porta. Comunque sia ogni stanza si trova in un angolo diverso di Londra Sopra o Sotto ed è stata aggiunta alla Casa da Lord Portico o da suo padre prima di lui. Tra le varie sale spicca proprio lo studio di Portico dove Porta ha trovato una bizzarra sfera che, come se fosse una sorta di proiettore, le ha restituito l'immagine di suo padre ed il suo ultimo consiglio prima di morire: rivolgersi all'Angelo Islington per trovare scampo da Croup e Vandemar.

**Stalle di lady Serpentine (Londra Sotto):** Sui muri di queste grandi scuderie campeggia una S sinuosa come un serpente e circondata da sette stelle, marchio dell'indiscussa padrona di questa baronia: Lady Serpentine. Temuta in ogni angolo di Londra Sotto, costei è la più terribile delle Sette Sorelle e come tale è una guerriera formidabile ed una nemica spaventosa. Fortunatamente Hunter ha già lavorato per lei e Serpentine nutre nei suoi confronti un sentimento possessivo ed invadente, tanto da essere pronta a concederle ogni cosa. Pertanto questo è un luogo sicuro per la Cacciatrice ed i suoi compagni: nessuno può entrare nel palazzo senza che Lady Serpentine lo sappia e potrebbe persino essere preparato un banchetto per gli ospiti (per quanto le vivande siano maleodoranti, con il primato che spetta alle uova di quaglia in salamoia).

**British Museum (Londra Sopra):** A dispetto del buon senso e delle mappe cittadine la metropolitana di Londra Sotto ferma anche nelle vicinanze del più famoso museo inglese. In questi giorni il British Museum ospita la mostra " Angeli sull'Inghilterra", organizzata da Jessica Bartram, l'ex fidanzata di Richard, per il signor John Stockton, multimilionario e collezionista di angeli. In questa ricca raccolta fa bella mostra di sé un portale di grande bellezza e potere: l'Angelus, la via più breve per raggiungere il salone di Islington.

**Abbazia dei Frati Neri (Londra Sotto):** Per superare il ponte che conduce all'abbazia è necessario dimostrare il proprio valore duellando con Frate Fosco, ma una volta entrati nel tetro ed ampio monastero non c'è nulla da temere da questi religiosi ammantati di nero e soprattutto dal loro cieco e gentile Abate. Per prima cosa quest'ultimo porrà un enigma ai visitatori: " Giro la testa e potete andare dove volete. La giro di nuovo e fino a marcire qui resterete. Non ho faccia, ma se il mio comportamento è cattivo o buono, dipende dai miei denti irregolari". La soluzione è una soltanto ed è " La chiave" ovvero il tesoro per la cui difesa l'ordine e l'abbazia sono stati costituiti. Tuttavia, per ottenere questo lasciapassare capace di condurre in qualsiasi realtà, sarà necessario superare un'ultima prova, talmente ardua che gli stessi monaci disperano che qualcuno possa superarla. Non è un caso che i frati scattino una foto o dipingano un ritratto di chiunque voglia compiere un tentativo: da buone anime caritatevoli, fanno sì che sia ricordato anche dopo la morte o la demenza nelle quali verrà gettato dalla sconfitta. Infatti la prova si svolge all'interno della mente di chi tenta di superarla ed è un'autentica visione durante la quale anche il più orgoglioso degli eroi si vede ridotto alla più miserabile delle creature, folle e dimenticata da tutti, e deve resistere alla tentazione di togliersi la vita o di cedere alla pazzia. La prova va giocata come un intermezzo a parte e può essere superata soltanto da Richard che crederà di essere diventato un barbone nella metropolitana di Londra Sopra. Il Regista dovrà interpretare le visioni del protagonista che, pur assumendo le fattezze del suo amico Garry o di Jessica o di lui stesso, si dichiareranno figlie della follia nella quale è sprofondata. La stessa follia che gli ha fatto immaginare tutta l'avventura vissuta finora e che

l'ha ridotto ad un patetico senz'atutto. Infine queste visioni sproneranno Richard a farla finita gettandosi sotto un treno per sottrarsi alla demenza ed al degrado.

**Labirinto della Bestia (Londra Sotto):** Un dedalo di vicoli che, pur essendo radicalmente diversi gli uni dagli altri, non offrono alcun punto di riferimento ai viandanti. Ogni tratto del labirinto non è altro che un frammento di Londra Sopra caduto nell'oblio con il trascorrere del tempo. In questo pazzesco mosaico si aggira la Bestia, una creatura simile a un enorme cinghiale e dotata di una forza smisurata. Per centinaia di anni i più audaci tra i cacciatori hanno sfidato questa terribile creatura, tanto che il suo il suo manto è tempestato dalle lance e dai pugnali di coloro che hanno fallito, ma nessuno è mai riuscito a ucciderla. La Bestia aggredisce chiunque si avventuri nel labirinto e solo chi possiede una delle statuette che la ritraggono può sperare di non trovarla sul proprio cammino e di trovare la strada all'intero del dedalo fino al Salone di Islington.

**Salone di Islington (Londra Sotto):** Il Gran Salone è stato intagliato nella roccia con sublime abilità ed è illuminato da un numero sterminato di candele ammassate ovunque. Nel pavimento, liscio come il marmo, spicca la scia tracciata dai passi di Islington che, anno dopo anno, secolo dopo secolo, ha sempre seguito un identico percorso per abbeverarsi allo stagno creato dalla cascatella che sgorga dalla roccia. In quest'acqua limpidissima Islington è in grado di vedere qualunque cosa desideri e di toccare le menti di coloro che scorge nel riflesso dello Stagno. Ogni qual volta l'Angelo passa accanto alle candele queste si accendono o si spengono secondo la sua volontà, ma nessuna luce è abbastanza intensa da rischiarare la porta di silice nera, incastonata in una cornice d'argento che il tempo ha annerito a sua volta, che separa Islington dal mondo e dal Paradiso.

## *Interventi del Regista*

Come già accennato, il Regista deve dedicare la propria attenzione innanzi tutto all'alternanza tra scene dei *protagonisti* e scene degli *antagonisti*. Al di là dell'equilibrio nella ripartizione garantito dal meccanismo dell'asta, bisogna tenere presente che il ruolo dei *protagonisti* tende ad essere decisamente più dinamico rispetto a quello delle loro controparti: mentre Richard e gli altri devono compiere due viaggi verso il Salone di Islington, gli *antagonisti* si trovano a dover portare avanti una strategia più attendista visto che a Islington Porta serve viva e con la chiave dei Frati Neri. In sostanza troppe scene consecutive nelle mani di Mister Croup e Mister Vandemar rischiano di rallentare troppo il ritmo della vicenda mentre, se dovessero essere i *protagonisti* a imporsi troppo spesso nell'asta, gli eventi si susseguiranno con eccessiva rapidità e si potrebbe giungere alla resa dei conti (la seconda visita da Islington) a metà partita anziché alla fine. Consigliamo quindi al Regista di condividere queste considerazioni con i suoi giocatori: riteniamo sia un modo per tutelare la coerenza e la qualità della rappresentazione più in linea con lo spirito di On Stage! rispetto alla possibilità di stabilire una scaletta di scene predeterminate volta a garantire la riuscita dei due viaggi di Porta.

In ogni caso i *protagonisti* dovranno passare dalla Corte del Conte per sapere che l'Angelus (la via veloce per raggiungere il Salone di Islington che può essere usata una volta soltanto) si trova nel British Museum ed allo stesso modo saranno chiamati a recuperare la chiave dall'Abbazia dei Frati Neri prima di affrontare il Labirinto della Bestia (la via lunga, ma sempre percorribile) per tornare dall'Angelo.

L'unico inframezzo che consigliamo al Regista di inserire al di fuori dello spontaneo susseguirsi delle scene è la prova dei Frati Neri nella quale Richard sarà chiamato a cimentarsi. Questo perché non richiede la presenza di altri giocatori ed è uno degli episodi più intensi della storia. Per quanto riguarda la Bestia abbiamo già specificato che aggredirà chiunque non regga una statuetta che la raffiguri (ne basta una per gruppo di personaggi in scena) ed il Regista dovrebbe tenere presente che Hunter è l'unico personaggio a volerla sfidare. Nel caso la Cacciatrice riesca nel proprio intento di affrontare la Bestia (soltanto dopo aver ottenuto la lancia che brama sopra ogni cosa), il Regista sarà chiamato a decidere l'esito di questo Confronto. Non forniamo un valore numerico di Lotta per il mostro e, anche se è sempre possibile affidare la decisione al caso o al pubblico, consigliamo al giudice della partita di non delegare la propria responsabilità e di scegliere per il bene della storia. Fino a quel momento gli eventi hanno preso un tono eroico e serrato? Allora la morte di Hunter potrebbe essere un ottimo apice tragico e si potrebbe lasciare a Richard l'incombenza di uccidere la Bestia, rimanendo fedeli al testo. I giocatori hanno preferito un'atmosfera più scanzonata dove emerge il lato comico e grottesco di Londra Sotto? Allora forse un confronto epico potrebbe stonare e può valer la pena di far fuggire la Bestia dopo la prima ferita, come se non fosse altro che un cucciolo spaventato anziché il terribile mostro paventato finora.

Inutile dire che, anche se si propongono come i punti focali di una partita fedele al romanzo (che non deve essere necessariamente l'ideale dei giocatori), le due marce d'avvicinamento al Salone di Islington sono soltanto uno degli spunti forniti dall'opera di Neil Gaiman. L'atmosfera e le bizzarre personalità di Londra Sotto offrono una fonte pressoché inesauribile di spunti per mettere in scena qualcosa di divertente ed il Regista dovrebbe evitare che i giocatori si concentrino troppo sul perseguimento degli obiettivi, a costo di inserire un altro paio di inframezzi che spezzino il ritmo nel caso si faccia troppo serrato. Una scena svagata al Mercato Fluttuante o in un altro porto franco permette di coinvolgere tutti i giocatori e di stemperare anche gli animi più competitivi.

Ultima nota per l'epilogo: nel Quinto Atto il naturale evolversi della vicenda dovrebbe condurre tutti i giocatori nel Salone di Islington per la seconda volta ed a quel punto tutto sta nelle mani di Porta e del Regista. Infatti, se la piccola eroina acconsentirà alla richiesta di Islington di aprirgli le Porte del Paradiso, l'Angelo svanirà dalla scena, lasciando Mister Croup e Mister Vandemar di "divertirsi" con gli altri che, a meno che riescano a trarsi d'impaccio, faranno una brutta fine. In questo caso potrebbe valer la pena di affidare l'epilogo al Regista, affidandogli la narrazione della nuova guerra contro il Paradiso inaugurata dall'Angelo Islington e la presentazione di uno scenario apocalittico che lasci spazio ad altre avventure ed eroi.

Se invece Porta gaberà Islington, spalancando una porta sul Nulla che risucchi tutti i presenti con la sola eccezione di lei stessa e di chiunque sia abbastanza pronto da afferrarsi a qualcosa, il Regista può optare per un epilogo in linea con il finale del romanzo: gli *antagonisti* vengono spazzati via mentre i *protagonisti*, esausti, ricevono le cure dei Frati Neri. Porta ha vendicato la sua famiglia, il Marchese de Carabas ha ripagato il suo debito e Richard, illuminato dall'Abate sugli autentici poteri della chiave, può tornare a Londra Sopra.

Se ciò che i giocatori cercano è una fedeltà pressoché assoluta all'opera di Neil Gaiman, è possibile affidare l'epilogo al dialogo tra Richard ed una senz'altro, rispecchiando così il prologo e concludendo un percorso circolare. Ecco qui la nostra proposta, tratta direttamente dalle pagine del libro:

*Richard, tornato a Londra Sopra, mette una banconota tra le mani di una senzatetto addormentata.*

S: " Che cosa vuoi?"

R: " Niente. Non voglio proprio niente. Assolutamente niente. Ha mai avuto tutto quello che desiderava per poi accorgersi che in realtà non era per niente quello che voleva?"

S: " Non credo di poterlo dire."

R: " Pensavo fosse questo che volevo. Pesavo di volere una bella vita normale. Insomma, forse sono pazzo. Voglio dire, forse. Ma se questo è tutto quello che c'è, allora non voglio essere savio. Capisce?"

S: [scuote la testa]

R: [estrae un pugnale] " Vede questo? Me l'ha dato Hunter prima di morire."

S: " Non farmi del male. Non ho fatto niente."

R: " Ho ripulito la lama dal suo sangue. Un cacciatore si prende cura delle sue armi. È con questo che il Conte mi ha nominato cavaliere. Mi ha dato la libertà del Mondo Sotto."

S: " Io di queste cose non ne so niente. Ti prego, mettilo via. Fa' il bravo ragazzo."

R: [assesta tre fendenti al muro, uno in orizzontale e due in verticale. Traccia il segno di una porta]

S: " Cosa stai facendo?"

R: " Sto facendo una porta."

S: " Dovresti metterlo via quell'affare. Ti manderanno dentro per possesso di armi."

R: [batte i pugni sulla porta] " Ehi! C'è nessuno lì? Mi sentite? Sono io – Richard! Porta? Ma non c'è proprio nessuno?"

S: [si finge addormentata]

R: " Mi scusi."

*A questo punto Richard si siede, dando le spalle alla porta che ha disegnato sul muro. Dopo qualche istante si volta e, dove ha inciso la sagoma, ora c'è davvero un'apertura a forma di porta. Sulla soglia, in attesa con le braccia incrociate, c'è il Marchese de Carabas.*

M: [sbadigliando] " Allora? Vieni o no?"

*Richard sbatte gli occhi sorpreso dopodiché si alza in piedi e raggiunge il Marchese de Carabas.*

*I due scendono insieme dal palco, passando attraverso la porta che si richiude immediatamente alle loro spalle.*

*Vi auguriamo buona fortuna per la vostra rappresentazione e, con la speranza che abbiate gradito questo copione, vi invitiamo a scriverci liberamente delle vostre avventure tra le gallerie e le stranezze di Londra Sotto. Mandate un piccione (ma va bene anche un ratto) a questo indirizzo: [info@bergamodimezzo.org](mailto:info@bergamodimezzo.org)*

# *Richard Mayhew*

## *Informazioni riservate*

Sei Richard Oliver Mayhew, per gli amici Dick, un giovane scozzese che ha lasciato il suo paesino per trasferirsi a Londra in cerca di lavoro. Al di là delle difficoltà iniziali, nel giro di un paio d'anni hai trovato il tuo posto nella City, con un buon impiego ed un appartamento decente. Durante una gita a Parigi hai persino incontrato quella che sarebbe diventata la tua fidanzata, Jess... Ops, Jessica, e con il suo aiuto hai messo a punto gli ultimi dettagli della tua esistenza. Qualcuno potrebbe obiettare che in realtà Jessica ha monopolizzato la tua vita, ma se la insegui tra musei ed impegni di lavoro è solo per amore. Tutto questo, però, è il passato.

Qualche giorno fa (ormai hai perso la cognizione del tempo) stavi accompagnando Jessica ad una cena con il suo capo, il signor Stockton, quando ti sei imbattuto in una ragazza ferita. Per la prima volta in vita tua hai saputo esattamente cosa fare: dovevi aiutarla e portarla a casa tua. Peccato che Jessica non la pensasse nello stesso modo e così il vostro fidanzamento è andato a rotoli. È stato solo l'inizio della fine. Infatti da allora il mondo è impazzito: sul lavoro nessuno ti riconosce ed il tuo appartamento è stato messo in vendita, proprio come se tu avessi smesso di esistere. Disperato, ti sei messo alle calcagna di Porta per farti spiegare cosa stia succedendo e così sei finito a Londra Sotto, una versione sotterranea della City dove tutti sono sporchi e fuori di testa. Ora ti aggiri tra i tunnel della metropolitana, le fognature e posti ben più assurdi in compagnia di Porta, che per quanto sia bizzarra è l'unica a dimostrarsi gentile con te, ed altri due tipi bizzarri: il Marchese de Carabas, un nobile dalla lingua sciolta che è convinto di sapere tutto, ed Hunter, una bellezza senza fiato che ha la fama di essere la migliore guardia del corpo in circolazione. Da quanto hai capito, la famiglia di Porta è stata uccisa e lei intende mettersi al sicuro per poi vendicarsi degli assassini, Mister Croup e Mister Vandemar. Tu hai già incontrato questi due brutti ceffi quando si sono presentati al tuo appartamento per cercare Porta e non puoi negare che ti mettano i brividi. Comunque sia ne hai abbastanza di nobili cenciosi, guardie del corpo splendide ed assassini dalla parlantina sciolta e vuoi soltanto tornartene a casa, lontano da queste follie.

Ti sei sempre considerato una persona del tutto normale, onesta e simpatica quanto basta e più o meno attrezzata per affrontare la vita di tutti i giorni. Ora stai navigando in acque decisamente troppo profonde per le tue possibilità e ti stai sforzando di tenere il passo in questa Londra Sotto che per te ha ancora meno senso di quella Sopra. I tuoi compagni di viaggio amano fare i misteriosi e ti trattano come una zavorra inutile, ma sei deciso a capire le regole del gioco; se non altro per trovare un modo di farla finita e tornare alla vita vera.

**Obiettivi:** Vuoi tornare a casa! Anche se tutti dicono che la gente di Sotto non può tornare a Londra Sopra, non hai alcuna intenzione di rassegnarti: Porta sostiene che troverete un modo insieme e tu le credi. Attento, però, a ciò che desideri: tornare a guardare con occhi nuovi la tua vita precedente non sarà per niente facile.

In te c'è molto più di quanto non appaia e di quanto tu stesso non creda: in te Porta ha trovato un vero amico e non hai alcuna intenzione di piantarla in asso. Mister Croup e Mister Vandemar ti spaventano a morte, ma non permetterai loro di fare del male a Porta... Devi solo capire come.

**Frase fatte:** " Mi scusi. So che questa è una domanda indiscreta, ma lei, per caso, è clinicamente pazzo? No, perché uno di noi deve esserlo per forza."  
" Sto per andare a casa. Tutto tornerà di nuovo normale. Di nuovo noioso. Di nuovo meraviglioso."  
" Mi dispiace. Ho sbagliato Londra."

**Abilità:** *Il Prescelto:* Per quanto tu possa sottovalutarti, l'ordine dei Frati Neri aspetta da secoli la tua venuta. Soltanto tu, infatti, puoi superare la Prova ed ottenere la Chiave custodita nell'Abbazia.

*Il Guerriero:* Anche se stenti persino a immaginarlo, sei destinato a sconfiggere la Bestia di Londra proprio come accade nei frammenti di sogno ed incubo che infestano le tue notti.

### **Scenografie disponibili**

***Strada (Londra Sopra)***

***Metropolitana (Londra Sopra o Sotto)***

***Fognatura (Londra Sotto)***

***Tetto (Londra Sotto)***

***Palazzo abbandonato (Londra Sotto)***

***Mercato Fluttuante (Londra Sotto)***

***British Museum (Londra Sopra)***

***Abbazia dei Frati Neri (Londra Sotto)***

***Labirinto della Bestia (Londra Sotto)***

***\* Salone di Islington \* (Londra Sotto)***

\* \* = Scenografia raggiungibile solo in determinate circostanze.

# Porta

## Informazioni riservate

Sei Porta, lady della prestigiosa Casata degli Arch ed ormai ultima della tua stirpe. Infatti qualche giorno fa tuo padre Portico, tua madre e tutti i tuoi fratelli e le tue sorelle sono stati brutalmente assassinati. Credevate di essere al sicuro nella Casa Senza Porte, credevate di essere i soli a poter accedere alle sue stanze, ma ora sai che vi sbagliavate. Tu stessa sei scampata alla morte soltanto perché non ti trovavi in casa, ma Mister Croup e Mister Vandemar, i più efferati tagliagole di Londra Sotto, ti stanno alle costole per rimediare all'errore. Anche se quei due bruti sono andati dannatamente vicini a compiere la loro missione con un colpo di pugnale, nemmeno loro avrebbero potuto immaginare che avresti trovato rifugio a Londra Sopra. Tu stessa sei rimasta di stucco quando Richard si è accorto di te e ti ha presa in braccio per poi portarti a casa sua.

È stato un gesto davvero eroico, ma, come spesso accade, le buone azioni si pagano care. Benché tu ti sia sforzata di uscire dall'appartamento e dalla vita di Richard il più presto possibile, il tuo nuovo amico è comunque scivolato a Londra Sotto senza possibilità di ritorno. Ti dispiace così tanto! Sai che non dovresti permettergli di venire con te e che non stai facendo altro che metterlo ancor più nei guai, ma Richard non sa niente di Londra Sotto e, lasciato a se stesso, chissà che cosa potrebbe succedergli. Così hai deciso di permettergli di seguirti; anche se non potrà certo rendersi utile come i tuoi altri due accompagnatori. Infatti Hunter è la migliore guardia del corpo di Londra Sotto, tanto da far sembrare persino Mister Croup e Mister Vandemar meno minacciosi, mentre il Marchese de Carabas, nonostante le storie d'inaffidabilità o persino di mostruosità che si raccontano sul suo conto, ti è stato raccomandato da tuo padre tanto tempo fa. Quanto senti la sua mancanza... Fortunatamente, però, Portico ti ha lasciato un ultimo consiglio prima di morire: tornata nella Casa Senza Porte, hai trovato un marchingeppo capace di catturare le immagini ed hai sentito la voce di tuo padre che ti pregava di rivolgerti a Islington. L'Angelo è sempre stato un amico di famiglia e la sua saggezza è leggendaria, ma arrivare al suo Salone non è affatto facile. Tuttavia si dà il caso che tuo padre avesse più di un amico e non dubiti che il Conte saprà indicarti la via per giungere alla dimora di Islington.

Per quanto il tuo animo possa essere segnato dal dolore e dalla paura, la speranza e la tenacia non l'hanno certo abbandonato. Sarai anche una ragazzina, ma con le ultime parole di tuo padre ben ancorate nella testa e con un paio di buoni amici al fianco senti di poter mettere fino a questo orrore. Sei una Lady della Casata degli Arch e dovrebbero essere i tuoi nemici a preoccuparsi, non certo tu e coloro che ti seguono.

**Obiettivi:** Mister Croup e Mister Vandemar sono soltanto degli strumenti e tu intendi scoprire chi è stato a ordinare la morte della tua famiglia. Quel mostro ha distrutto la tua vita e la vendetta è un'antica tradizione a Londra Sotto, ma prima di ogni altra cosa vuoi sapere il perché di tutto questo.

Richard ti ha salvata e tu, seppur involontariamente, l'hai strappato al suo mondo. Sei in debito con lui, ma più di tutto hai imparato a volergli bene con il passare dei giorni ed intendi realizzare il suo desiderio di tornare a casa. Anche se non sai come fare e sei sicura che ti mancherà, ti senti in dovere di tentare.

**Frase fatte:** " Mi chiamo Porta. P-O-R-T-A. Come quelle attraverso cui puoi passare."

" Se fai parte di Londra Sotto di solito non si accorgono neppure della tua esistenza, a meno che non li fermi e parli con loro. E anche in quel caso, si dimenticano di te in un batter d'occhio."

" Ho aperto una porta. Ce l'ho messa davvero tutta e ho aperto una porta."

**Abilità:** *Apriporta:* Il retaggio della tua famiglia ti permette di aprire un passaggio ovunque lo desideri, anche se non sempre riesci a decidere la destinazione. Solo una volta per Atto.

*Ratti e piccioni:* I messaggeri dell'aria e del sottosuolo sono da sempre amici della tua famiglia. Tramite uno di loro puoi recapitare un messaggio a Richard, Hunter o il Marchese. Solo una volta per Atto.

### ***Scenografie disponibili***

***Strada (Londra Sopra)***

***Metropolitana (Londra Sopra o Sotto)***

***Fognatura (Londra Sotto)***

***Tetto (Londra Sotto)***

***Palazzo abbandonato (Londra Sotto)***

***Mercato Fluttuante (Londra Sotto)***

***British Museum (Londra Sopra)***

***Corte del Conte (Londra Sotto)***

***Casa Senza Porte (Londra Sotto)***

***Abbazia dei Frati Neri (Londra Sotto)***

***Labirinto della Bestia (Londra Sotto)***

***\* Salone di Islington \* (Londra Sotto)***

\_\_\_\_\_ = Scenografia esclusiva del personaggio.

\* \* = Scenografia raggiungibile solo in determinate circostanze.

# *Il Marchese de Carabas*

## *Informazioni riservate*

Sei il Marchese de Carabas, un abile oratore, una simpatica canaglia, ma soprattutto il miglior affare della vita di chi ti incontra. Hai trionfato su ogni avversità grazie alle tue straordinarie doti di arguzia e di coraggio. Nessuno in tutta Londra Sotto può vantare tanti amici quanto te e lo stesso vale per i nemici, ma soprattutto per i debitori. Infatti la tua principale occupazione è risolvere i problemi della gente dietro l'umile prezzo di un favore da riscuotere al momento giusto. Il tuo buon cuore sorprende te per primo. Qualche giorno addietro la vita ti ha dato l'occasione di riscattare il debito che hai contratto a suo tempo con Lord Portico, uno dei pochi rimpianti che sfiorano la tua mente. Infatti Porta, la figlia maggiore del tuo unico creditore, ha bisogno che qualcuno badi alla sua sicurezza personale dato che i due migliori assassini che si ricordino, Mister Croup e Mister Vandemar, hanno messo gli occhi su di lei. Naturalmente non ti sei tirato indietro, deciso a ripulire la macchia che insozza il tuo onore per poi ritornare ad accumulare crediti (attività di certo più confacente al tuo rango ed alla tua indole), ma in questo modo ti sei ritrovato a badare, oltre che alla ragazzina, anche al suo piccolo amico, Richard, un abitante di Londra Sopra scivolato nelle fenditure. Meno male che sei riuscito ad assoldare Hunter, la leggendaria guardia del corpo: affibbiandole i lavori pesanti potrai alleviare almeno in parte le tue pene. Cosa non si fa per onore...

Non c'è alcun dubbio che la tua sia la mente più astuta e sagace di tutta Londra di Sotto e non è certo un caso che molti ti siano debitori a Londra Sotto. Piuttosto è sorprendente che alcuni non lo siano, ma presto o tardi lo diventeranno. Due sole macchie deturpano la tua limpida reputazione: il debito nei confronti di Lord Portico ed un disdicevole equivoco che ha destato le ire del Conte. Molto tempo fa l'anziano nobile è rimasto indispettito dall'aria di guascona superiorità che ti contraddistingue, la stessa che di solito turba e travolge le persone intorno a te, mettendoti in una posizione di vantaggio nei confronti dei tuoi interlocutori. Infatti vivi ogni incontro, ogni conversazione come una sfida e riservi fiducia e amicizia a pochi. Tra questi c'è Old Bailey, l'uomo dei tetti, un innocuo vecchio che si è dimostrato tanto sciocco da indebitarsi con te e che hai eletto a custode dello scrigno che racchiude la tua stessa vita.

**Obiettivi:** Per ripagare il debito contratto con Lord Portico devi proteggere Porta finché non scoprirà chi si nasconde dietro l'assassinio della sua famiglia perpetrato da Mister Croup e Mister Vandemar. Ammetti di non essere granché quando si tratta di consolare gli afflitti, ma scoprire i segreti è il tuo pane e lo dimostrerai.

Il tuo impegno presso Lady Porta non ti impedisce nella maniera più assoluta di continuare a siglare affari d'oro qualora se ne presenti l'occasione. Dopotutto il tuo talento è talmente multiforme e la tua mente talmente eclettica che un singolo lavoretto non può certo bastare a tenerti impegnato.

**Frase fatte:** " Mi è dato di capire che sono state pronunciate le parole favore, molto e grande.

*Congiuntamente.*"

" Se non lo fai, il nostro rapporto di lavoro è da considerarsi chiuso. Potrei augurarti buona fortuna per la tua futura carriera, ma temo di dover dubitare del fatto che vivrai abbastanza a

*lungo da averne una."*

*" Quando gli angeli vanno a male marciscono più di chiunque altro. Ricordati che anche Lucifero era un angelo."*

**Abilità:** *Lunga mano:* Sfruttando la rete di contatti formata dai tuoi debitori, puoi procurarti praticamente ogni cosa. Ora come ora disponi di una statuetta della dinastia Tang (hai scoperto che Mister Croup ne è un avido collezionista) e una volta per Atto puoi mettere le mani su qualche altra rarità del genere.

*Vita di scorta:* La tua vita è al sicuro nello scrigno custodito da Old Bailey e pertanto nemmeno la Grande Mietitrice ti può mettere nel sacco; a patto che il vecchio segua le tue indicazioni e ti riporti indietro.

### ***Scenografie disponibili***

***Strada (Londra Sopra)***

***Metropolitana (Londra Sopra o Sotto)***

***Fognatura (Londra Sotto)***

***Tetto (Londra Sotto)***

***Palazzo abbandonato (Londra Sotto)***

***Mercato Fluttuante (Londra Sotto)***

***British Museum (Londra Sopra)***

***Tetto di Old Bailey (Londra Sotto)***

***Ospedale abbandonato (Londra Sotto)***

***Abbazia dei Frati Neri (Londra Sotto)***

***Labirinto della Bestia (Londra Sotto)***

***\* Salone di Islington \* (Londra Sotto)***

\_\_\_\_\_ = Scenografia esclusiva del personaggio

\* \* = Scenografia raggiungibile solo in determinate circostanze

# Hunter

## Informazioni riservate

Sei Hunter, la più grande combattente di tutto il mondo di Sotto. Tu sei colei che ha sconfitto l'Orso di Berlino, il Coccodrillo di Calcutta e molte altre Grandi Bestie. Nulla ti spaventa e niente si può frapporre tra te e la tua prossima preda, così come nessuno può ferire coloro che hai preso sotto la tua protezione. Infatti non sei soltanto la Cacciatrice, ma anche la più abile guardia del corpo che si ricordi.

Forte di questa fama, sei stata ingaggiata dal Marchese de Carabas, un individuo tanto inopportuno quanto pericoloso, che lavora a propria volta per la giovane Lady Porta. Così ti ritrovi a vegliare sull'eredità degli Arch, un compito all'altezza del tuo nome, ma anche sul suo amico Richard, un abitante di Londra Sopra fragile come un pulcino. Solo la tua natura spiccia ti mette al riparo dalla quantità di domande che solleva continuamente, anche se temi che la sua ingenuità possa mettere a rischio l'incolumità dell'intera compagnia. Infatti Mister Croup e Mister Vandemar sono due vere iene, capaci di approfittare della benché minima distrazione, anche se non saranno loro a sancire il fallimento dei piani di Porta. Questa colpa spetta te.

Il Marchese de Carabas non è stato il primo a contattarti: se ti trovi al seguito dell'eredità degli Arch, è su richiesta di Islington. L'Angelo desidera che tu conduca Porta sana e salva al suo salone, fingendo di proteggerla da Mister Croup e Mister Vandemar per poi lasciarla nelle loro grinfie una volta giunta a destinazione. La malvagità dei propositi di Islington è evidente, ma non puoi rifiutare la sua offerta: hai bisogno della Lancia in suo possesso per uccidere la Bestia di Londra Sotto, la tua prossima preda.

Sai di essere la migliore e anche gli altri lo sanno. La tua fama ed il tuo nome riecheggiano per tutta Londra Sotto e nessuno si azzarderebbe a sfidarti. Non hai nulla contro Porta e Richard, anzi provi una certa simpatia per loro mentre disprezzi il tuo datore di lavoro, ma la tua preda è di fronte a te e l'unico modo per abbatterla è avere la Lancia. Niente si potrà mettere tra te e la Bestia. La tua dedizione alla causa è tale che ti ha spinto a formulare un voto per fare del mondo di Sotto il tuo territorio di caccia, rinunciando alla possibilità di emergere a quello di Sopra dove non c'è più spazio per autentici guerrieri del tuo stampo.

**Obiettivi:** La Lancia prima e la Bestia poi, non ti interessa nient'altro. Sei disposta a sacrificare ogni cosa, la tua vita in primis, per sconfiggere il mostro che infesta il Labirinto di Londra Sotto e ribadire una volta di più la tua abilità e la tua fierezza. Sei la Guerriera e non sia mai che tu venga meno alla tua fama.

Detesti portare avanti una causa che non ti appartiene e quella dell'Angelo Islington puzza di marcio a miglia di distanza. Porta e Richard non meritano il tuo tradimento e, non appena avrai la Lancia tra le mani, ti darai da fare per mettere a posto le cose. Prima, però, devi realizzare il tuo desiderio di abbattere la Bestia.

**Frase fatte:** "Vendo servizi fisici personali. Affitto il mio corpo."

"Annienterò la Bestia di Londra. Dicono che la sua pelle sia irta di spade, lance e pugnali conficcati da quanti hanno tentato e fallito. Le sue zanne sono rasoi, i suoi zoccoli sono fulmini. L'ucciderò o morirò nel tentativo."

*" Ho fatto una brutta cosa. Ho fatto proprio una brutta cosa. Perché volevo essere io a uccidere la Bestia. Perché mi serviva la lancia. Ho fatto una brutta cosa. E ora faccio ammenda."*

**Abilità:** *Istinto da Cacciatore:* I tuoi sensi sono fini come quelli di una fiera e l'esperienza ha temprato i tuoi riflessi. Trasferisci su di te qualsiasi Confronto di Lotta che coinvolge la persona che stai proteggendo (di base Porta) ed una volta per Atto puoi scoprire qualcuno nascosto nella scena.

*La Guerriera:* Il combattimento, come ogni arte, vanta pochi maestri ed il tuo nome figura tra i loro. Sconfiggi automaticamente ogni avversario, con l'eccezione di Mister Croup e di Mister Vandemar (per i quali valgono le normali regole per i Confronti) e la Bestia (l'esito dello scontro sta al Regista).

### ***Scenografie disponibili***

***Strada (Londra Sopra)***

***Metropolitana (Londra Sopra o Sotto)***

***Fognatura (Londra Sotto)***

***Tetto (Londra Sotto)***

***Palazzo abbandonato (Londra Sotto)***

***Mercato Fluttuante (Londra Sotto)***

***British Museum (Londra Sopra)***

***Stalle di Lady Serpentine (Londra Sotto)***

***Abbazia dei Frati Neri (Londra Sotto)***

***Labirinto della Bestia (Londra Sotto)***

***\* Salone di Islington \* (Londra Sotto)***

\* \* = Scenografia raggiungibile solo in determinate circostanze.

Nota = Il personaggio non può essere presente in scenografie di Londra Sopra

# *Mister Croup*

## *Informazioni riservate*

Sei Mister Croup, uno dei due tagliagole più qualificati e professionali di ogni luogo e tempo. L'altro, non ci sarebbe nemmeno bisogno di specificarlo, è il tuo fidato socio: Mister Vandemar. Ne avete combinate delle belle insieme, dagli omicidi silenziosi ai massacri plateali, senza dimenticare le buone, vecchie esecuzioni capitali.

Ora, però, siete incappati in un cliente difficile. Al di là delle apparenze, l'Angelo Islington è un vero e proprio satanasso: vuole restare anonimo, eppure si rifiuta di lasciarvi campo libero. Quel ribaldo vi sta con il fiato sul collo e, come se non bastasse, cambia idea continuamente. Prima vi assolda per uccidere la giovane lady Porta (e fin qui tutto bene), poi, quando state per chiudere la pratica, decide che non dovete farle alcun male, ma limitarvi a intimidirla. Mister Croup e Mister Vandemar ridotti a due spaventapasseri, è cosa inaudita!

La professionalità, però, viene prima di tutto e sai di dover stare al gioco. Quindi tu e Mister Vandemar farete finta di essere in qualche modo scoraggiati dall'assalire la signorina Porta, come se bastasse la presenza di Hunter per dissuadervi. In effetti la Cacciatrice ha una certa fama, sicuramente immeritata, ma si è venduta per la promessa di una lancia ed il vostro comune capo la tiene nel taschino. Veramente un atteggiamento poco corretto farsi assumere come guardia del corpo per poi tradire l'impegno preso...

Questa assoluta mancanza di etica professionale sembra essere diventata la norma e ti indispettisce tanto che soltanto l'aggiunta di una statuina della dinastia Tang alla tua collezione potrebbe placarti; anche se solo per un momento. Infatti fa maestria e la grazia con la quale queste opere d'arte sono state modellate è sopraffina ed aggiunge un tocco di bellezza al mondo intero... Per questo adori divorarle, abbandonandoti a una ferocia meschina ed inarrestabile. Chissà quando potrai assaporarne un'altra...

Anche se a una prima occhiata potresti apparire un buffo ometto logorroico, in realtà sei un autentica iena, dotata di un'astuzia diabolica e di una ferocia insensata paragonabile a quella di una volpe in un pollaio. È certamente esatto dire che parli per due, un po' perché adori riempirti la bocca di parole (e più ricercate e contorte sono, meglio è), un po' perché parli anche per conto di Mister Vandemar. Insomma sei la mente del duo e non pensi ad altro che uccidere, storpiare e devastare. Dopotutto queste sono le tue passioni, ma soprattutto il tuo lavoro e per te la professionalità viene prima di ogni cosa. Hai una reputazione da difendere.

**Obiettivi:** L'amor proprio t'implora di massacrare subito Porta, ma il cliente ha sempre ragione e non sia mai che tu ed il tuo socio veniate tacciati di scarsa professionalità. Tuttavia sei stanco di fare lo spaventapasseri e la misura è quasi colma. Uccidere o aspettare (e poi si spera uccidere comunque), questo è il dilemma.

Questo lavoro è parco di soddisfazione e senti il bisogno di distrarti un po'. Vorresti tanto avere per le mani una statuina della dinastia Tang e conosci un solo modo per procurarti qualcosa: uccidere chi lo possiede. Ma chi potrebbe essere il fortunato (ancora per poco) possessore di un oggetto tanto squisito?

**Frase fatte:** " Croup e Vandemar, antica ditta. Annientamento ostacoli, eliminazione seccature,

*estirpazione arti fastidiosi e odontoiatria tutelare.”*

*” E adesso andiamo! Abbiamo cose da fare. Persone da rovinare.”*

*” Non devi pensare a noi come ad assassini e tagliagole. Pensa a noi come a un servizio di accompagnatori.”*

***Abilità:*** *La volpe:* Non la si fa in barba a Mister Croup e chiunque cercasse di ingannarti lo scoprirà a sue spese. Godi di un bonus di + 3 in qualunque Confronto di Dibattito mirato a estorcerti informazioni.

*Senza limiti:* Spazio è tempo sono solo argomenti di conversazione per te. Se Mister Vandemar viene chiamato in scena, lo raggiungi automaticamente ed una volta per Atto (non una a testa, ma una in due) potete entrare in una scena senza essere convocati.

### ***Scenografie disponibili***

***Strada (Londra Sopra)***

***Metropolitana (Londra Sopra o Sotto)***

***Fognatura (Londra Sotto)***

***Tetto (Londra Sotto)***

***Palazzo abbandonato (Londra Sotto)***

***Mercato Fluttuante (Londra Sotto)***

***British Museum (Londra Sopra)***

***Ospedale abbandonato (Londra Sotto)***

***Abbazia dei Frati Neri (Londra Sotto)***

***Labirinto della Bestia (Londra Sotto)***

***Salone di Islington (Londra Sotto)***

# *Mister Vandemar*

## *Informazioni riservate*

Sei Mister Vandemar e ti piace mangiare e uccidere. Per fortuna l'assassinio è il tuo mestiere e sei molto bravo a farlo, proprio come Mister Croup, il tuo socio; anche se lui preferisce parlare piuttosto che mangiare. In ogni caso voi due ne avete passate tante insieme e vi siete guadagnati una solida fama di professionisti del settore.

Ora, però, Mister Croup dice che avete un problema con il vostro ultimo cliente e questo è davvero brutto perché il cliente è l'unico che non si può uccidere o mangiare. Almeno fino alla fine dell'incarico. Questo Angelo Islington, però, se lo meriterebbe proprio: prima vi dice di uccidere la piccola topolina Porta, ma, poi, quando vi basterebbe allungare la mano per stringerla intorno al suo collo, cambia idea. Da allora dovete spaventarla senza farle male e, anche se far tremare la gente è divertente, farla sanguinare è molto meglio.

Tu, però, sei un tipo pacato e lasci che sia Mister Croup a gestire i contatti con il cliente. In fondo avete sempre fatto così. Tuttavia c'è una cosa che ti infastidisce: Islington ha assoldato anche Hunter, convincendola a farsi assumere come guardia del corpo di Porta per poi tradirla al momento opportuno. Dicono che la Cacciatrice sia davvero brava e non vorresti che ti togliesse tutto il divertimento in un eccesso di zelo. Tu lo sai quanto è bello uccidere le persone e può capitare che a qualcuno sfugga la mano. A te è successo più di una volta. In effetti temi che succederà di nuovo perché questo lavoro ti sta annoiando un po' e tu non sei tipo che ami stare con le mani in mano. Preferisci decisamente stringerle intorno al collo di qualcuno.

Anche se a una prima occhiata potresti apparire come un orrendo omone senza cervello, in realtà sei un grande predatore, spietato e paziente. Niente e nessuno, con l'eccezione forse di Mister Croup, può distogliere la tua attenzione dalla preda che stai per fare a pezzi. Perché non ci sono dubbi che finirà tra le tue grinfie prima o poi. Sei assolutamente devoto al tuo lavoro ed al tuo socio, tanto che per te stesso non chiedi niente di più che altri denti e cose morte. Parlare non ti piace e lo lasci fare a Mister Croup, anche se a volte sei costretto a spiegargli delle cose elementari che non nota nella sua caratteristica frenesia (Ad esempio che non c'è nessuna abilità nel mettere una mano sul muro e lanciare coltelli tra le dita. Devi beccarne almeno uno, di dito) o a correggere le sue risposte quando usa talmente tante parole complicate che finisce per dire una bugia.

**Obiettivi:** Vuoi uccidere Porta e tutti i suoi amici. Niente di personale, ma tu gli incarichi li porti a termine. Il cliente, però, sembra aver cambiato idea e bisogna sempre far contento il cliente: ne va della reputazione di Mister Croup e Mister Vandemar. Quindi cosa fare? Speri tanto che il tuo socio risolva la faccenda...

È un po' che non uccidi e così non va. Devi rimediare a questa mancanza, ma in quanto professionista non puoi ammazzare il primo che capita. A meno che lo dica Mister Croup. Ora che ci pensi non hai mai ucciso una Cacciatrice e forse il tuo socio potrebbe convincere il cliente a lasciarti giocare con Hunter...

**Frase fatte:** " Se non fai quello che dice mister Croup, noi ti faremo male, molto male, prima di ucciderti."

*" Il modo migliore per spaventare i passeri è di scivolargli alle spalle, mettere la mano intorno ai loro sottili colli da passero e stringere finché non si muovono più. Questo li spaventa a morte."*

*" L'avremmo spaventata molto di più se gli avessi strappato la testa mentre lei non guardava. Poi gli facevo salire la mano su dalla gola e agitavo le dita all'interno. Strillano sempre quando cadono le palle degli occhi."*

**Abilità:** *Il lupo:* Sei un artista del dolore e sai come somministrarlo, con o senza strumenti appropriati a portata di mano. Godi di un bonus di + 3 in qualunque Confronto per estorcere informazioni tramite tortura.

*Senza limiti:* Sei capace di divorare lo spazio ed il tempo come se fossero carcasse di ratto. Se Mister Croup viene chiamato in scena, lo raggiungi automaticamente ed una volta per Atto (non una a testa, ma una in due) potete entrare in una scena senza essere convocati.

### ***Scenografie disponibili***

***Strada (Londra Sopra)***

***Metropolitana (Londra Sopra o Sotto)***

***Fognatura (Londra Sotto)***

***Tetto (Londra Sotto)***

***Palazzo abbandonato (Londra Sotto)***

***Mercato Fluttuante (Londra Sotto)***

***British Museum (Londra Sopra)***

***Ospedale abbandonato (Londra Sotto)***

***Abbazia dei Frati Neri (Londra Sotto)***

***Labirinto della Bestia (Londra Sotto)***

***Salone di Islington (Londra Sotto)***

# Islington

## Informazioni riservate

Il tuo nome è Islington e sei un Angelo. In un'epoca remota sei stato il Custode di Atlantide, prima di ergerti a suo giudice e giustiziere, decretandone la scomparsa. Dopo il massacro di milioni di atlantidei, però, sei stato chiamato a tua volta a rispondere delle tue azioni e quindi condannato a una lunga prigionia a Londra Sotto.

Da millenni sei costretto a dimorare nel Salone al centro del Labirinto della Bestia, separato dal mondo che puoi solo osservare attraverso lo Stagno. Tuttavia se Maometto non va alla montagna, la montagna va a Maometto. Infatti esistono due strade che conducono al Salone: la prima e più semplice può essere percorsa una volta soltanto e consiste nel trovare il portale di pietra chiamato l'Angelus mentre la seconda passa attraverso il Labirinto della Bestia. Solo le statuette che ritraggono il mostro garantiscono una guida ed un lasciapassare all'interno del dedalo e questo ti permette di utilizzarle come una sorta d'invito. Qualche tempo fa hai riservato questo onore a Lord Portico per chiedergli di aiutarti a riconquistare la libertà, dato che l'ironia dei tuoi aguzzini vuole che la porta che ti ricondurrebbe in Paradiso si trovi proprio nella tua prigione, ma per varcarla hai bisogno della Chiave dei Frati Neri e di un Apriporta. Tuttavia Portico ha rifiutato e ti ha riso in faccia, costringendoti a farlo massacrare insieme alla sua famiglia da Mister Croup e Mister Vandemar. Seguendo le tue istruzioni, i due grotteschi tagliagole hanno risparmiato solo la figlia minore di Portico per poi condurla da te. Sfortunatamente la ragazzina si è dimostrata un'incapace, ma, quando tutto sembrava perduto, i tuoi sgherri ti hanno comunicato di aver trovato un'ultima superstite degli Arch, Lady Porta. Immediatamente hai impedito che la uccidessero, ordinando loro di limitarsi a spaventare l'Apriporta in modo che ti raggiungesse alla ricerca di protezione e consiglio. Quei due bruti senza cervello, però, non hanno gradito il cambio di programma e tu, che certo non sei tanto stupido da fidarti di loro, ti sei premunito ingaggiando la più abile guardia del corpo di Londra Sotto, Hunter. Con la semplice promessa di una Lancia per uccidere la Bestia, hai convinto la Cacciatrice a badare alla tua preziosa Porta per poi tradirla nel momento più opportuno secondo i tuoi desideri.

Sei un essere antico come l'universo che hai contribuito a plasmare e, per quanto coloro che ti hanno ingabbiato ti considerino un novello Lucifero, tu non sei affatto un ribelle da due soldi. Sei saggio e paziente persino ora che il piano per la tua liberazione sta giungendo alle fasi cruciali. I pezzi sulla scacchiera sono pronti e sai di dover tenere le tue mosse nascoste fino all'ultimo se vuoi chiudere la partita nel migliore dei modi.

**Obiettivi:** Vuoi tornare a essere libero per ascendere nuovamente al Paradiso e vendicarti di coloro che ti hanno giudicato tanto ingiustamente, cominciando con quel dannato Gabriele. I Cori Celesti tremeranno di fronte alla tua giusta ira come fece Atlantide, ma fino a quel momento devi restare lucido e tramare nell'ombra.

Non hai dimenticato gli insulti di Lord Portico ed il torto non sarà ripagato fino a quando la sua stirpe non sarà interamente cancellata. Porta ti serve per porre fine al tuo esilio, ma una volta raggiunti i tuoi scopi non esiterai un istante a lasciare lei ed i suoi compagni nelle grinfie di Mister Croup e Mister Vandemar.

**Frase fatte:** " Voi siete arrivati qui adoperando l'Angelus. Ma è una strada che ogni viaggiatore può percorrere una sola volta."

" Londra Sotto è la seconda città di cui mi prendo cura. La prima è affondata tra le onde e non c'era nulla che potessi fare per evitarlo. So cosa significa il dolore e la perdita."

" Se lo sono meritato!"

**Abilità:** *Stagno:* La limpida acqua che sgorga dalla Cascata del Salone asseconda la tua volontà di vedere ciò che accade nel mondo di Sopra o di Sotto e ti permette di metterti in contatto con i tuoi sgherri.

*Aura Angelica:* Sei un Angelo e tutti credono nella purezza delle tue intenzioni. Nessuno dubiterà mai della tua parola o alzerà la mano su di te... Almeno finché non svelerai il tuo diabolico piano.

## ***Scenografie disponibili***

***Strada (Londra Sopra)***

***Metropolitana (Londra Sopra o Sotto)***

***Fognatura (Londra Sotto)***

***Tetto (Londra Sotto)***

***Palazzo abbandonato (Londra Sotto)***

***Mercato Fluttuante (Londra Sotto)***

***British Museum (Londra Sopra)***

***Ospedale abbandonato (Londra Sotto)***

***Abbazia dei Frati Neri (Londra Sotto)***

***Labirinto della Bestia (Londra Sotto)***

***Salone di Islington (Londra Sotto)***

Nota = Il personaggio non può essere presente in scenografie che non siano il Salone di Islington a meno che venga liberato.