

ANDREA GUERRIERI E FEDERICO VALERI

# Jack Lo squartatore

sceneggiatura per  
**ONSTAGE!**<sup>©</sup>  
Il gioco dell'attore



ONSTAGE!®

Jack  
Lo squartatore

---

*di Andrea Guerrieri e Federico Valeri  
(con il contributo di Luigi Martini e Andrea Mambrini)*

*Sceneggiatura per On Stage!  
ispirata ai misteriosi omicidi di Londra del 1888*



Questa sceneggiatura, che prevede anche alcune regole speciali, si ispira molto liberamente ai fatti di cronaca che sconvolsero Londra alla fine del XIX secolo, con alcuni spunti tratti da "From Hell", la pellicola del 2001 diretta da Allen e Albert Hughes, a sua volta ispirata al bellissimo fumetto scritto da Alan Moore e disegnato da Eddie Campbell.

Sono previsti sei copioni principali, più due (Margareth Hopkins e A.C.Doyle) che seppur non fondamentali, garantiscono un intreccio più dinamico e divertente.



## PERSONAGGI

***Ispettore Frederick George Abberline***  
*affidato al caso di Mary Ann Nichols*

***Commissario Sir Charles Warren***  
*capo della sez. speciale di Scotland Yard*

***Sir William Withney Gull***  
*medico di corte*

***Mary Jane Kelly***  
*prostituta di Whitechapel*

***Owen McQueen***  
*capo della banda di Nichole Street*

***Walter Sickert***  
*pittore bohémien residente a Whitechapel*

***Margareth Hopkins***  
*benefattrice*

***Sir Arthur Conan Doyle***  
*romanziera e scrittore  
della celebre serie di Sherlock Holmes*



## NUOVE FRASI FATTE "HABEAS CORPUS" (DA INTRODURRE AI GIOCATORI)

Queste carte vanno aggiunte al normale mazzo di carte Frasi Fatte. Rappresentano degli indizi "tangibili" in mano al personaggio, trovati in qualche modo nel luogo dell'ultimo omicidio. Palesare o meno l'indizio (utilizzando la carta) è a discrezione del giocatore. Tutti gli Habeas Corpus, naturalmente, sono giocabili solo in scena e nel momento in cui vengono giocati, diventano di fatto degli oggetti in mano ai personaggi.

Sta al giocatore trovare (o inventare) un nesso logico tra l'indizio trovato e lo svolgersi dei fatti: nessun oggetto, infatti, può essere associato in maniera univoca ad uno dei personaggi e le circostanze del palesamento della prova possono essere le più disparate (dall'accusa pubblica, al colloquio privato, al ricatto...).

È importante specificare che nessun giocatore, pur avendo il controllo della scena, può inserire altri indizi che non siano degli Habeas Corpus. D'altro canto, sarà insindacabile il fatto che l'oggetto rappresenti indizio. Il giocare la carta scagiona definitivamente il personaggio stesso che l'ha giocata da qualsiasi collegamento con quell'indizio.

Il numero delle carte da inserire nel mazzo dipende dal numero di personaggi in gioco. Le prime sei sono gli Habeas Corpus fissi. Il settimo va inserito nel mazzo solo nel caso ci sia anche il personaggio di Margareth Hopkins e l'ottavo solo nel caso ci sia anche A.C. Doyle.

**HABEAS CORPUS #1:** anello della massoneria, un piccolo anello d'oro con inciso il simbolo massonico del compasso.

**HABEAS CORPUS #2:** raspo d'uva, ciò che rimane di un grappolo d'uva, frutto che solo gli abbienti possono permettersi.

**HABEAS CORPUS #3:** boccetta vuota di laudano, una fiala con poche gocce rimaste del forte oppiaceo utilizzabile anche in medicina quale anestetico.

**HABEAS CORPUS #4:** cinque monete da un penny, l'effigie della regina decora un lato delle monetine. Il giocatore può decidere in che modo erano disposte.

**HABEAS CORPUS #5:** penna stilografica, elegante oggetto da scrivania, ancora piena d'inchiostro.

**HABEAS CORPUS #6:** specchio rotto, un pezzetto di vetro, resti di uno specchio come se ne possono trovare tanti in una locanda ad ore.

**HABEAS CORPUS #7:** pettinino per capelli, oggetto femminile per eccellenza, utilizzato anche per trattenere le acconciature.

**HABEAS CORPUS #8:** lente d'ingrandimento, tipico accessorio del "perfetto" detective, nonché utile per studi e biblioteche.

## ISPETTORE FREDERICK GEORGE ABBERLINE

Tu sei Frederick Abberline, ispettore della polizia di Londra. Sei stato assegnato al caso dell'assassinio della prostituta Mary Ann Nichols, detta "Polly", avvenuto nel quartiere di Whitechapel. Le modalità dell'omicidio fanno pensare a qualcosa di più di un semplice fatto di criminalità: sembra un oscuro rituale. Ma la cosa più strana non è sicuramente questa.

Anni fa un potente membro della massoneria s'invaghì di tua moglie Karen. Troppo tardi venisti a sapere dei ricatti a cui era stata sottoposta... un peso così grave da sopportare da portarla a togliersi la vita, pur di farla finita. Sospetti che il detective Warren sia in qualche modo implicato nella vicenda, e forse anche lui fa parte della massoneria. Il dolore e la disperazione ti portarono a trovare un unico conforto: la droga. Diventasti un assiduo consumatore di oppio e laudano, che ancora oggi ti vengono forniti dal tuo fornitore di fiducia: l'irlandese Owen McQueen. Nel tempo il tuo vizio scatenò un effetto impreveduto: sotto l'effetto della droga, visioni e premonizioni si affacciano alle porte della tua coscienza.

E' così che hai avuto modo di vedere il delitto prima che questo fosse consumato. Ma un dubbio non può fare a meno di avanzare: e se fossi tu il colpevole? Se la suggestione delle immagini e dell'oppio ti avessero portato inconsapevolmente a realizzare ciò che avevi visto? Forse un dottore potrebbe aiutarti...

Secondo logica, tutte le prostitute di Whitechapel sono in pericolo. E' tuo compito proteggerle: Mary Jane Kelly era amica di Mary Ann Nichols e forse potrebbe essere a conoscenza di indizi utili a risolvere il caso.

### **Obiettivo:**

scoprire il responsabile dell'omicidio, anche se si trattasse di te, per fermare la follia omicida che scorre sulle strade dei sobborghi di Whitechapel. Vendicare la morte di tua moglie, anche se ne andasse della tua carriera.

### **Abilità:**

**the doors:** quando hai il controllo della scena, previa assunzione di stupefacenti da rappresentare obbligatoriamente in scena, puoi decidere di inscenare un tuo "viaggio onirico", coinvolgendo gli altri personaggi. In questo caso, gli eventi non avranno un effetto diretto sullo svolgimento della sceneggiatura (per gli altri personaggi, sarà come non fosse mai accaduta). In compenso, le frasi fatte e le abilità di tutti gli altri personaggi non avranno effetto. La scena dovrà avere caratteristiche sognanti e simboliche.

**the cooperation:** hai facoltà di entrare in scena (e di restarci) ogni volta che il tuo nome viene fatto ad alta voce da uno degli altri personaggi in scena.

## COMMISSARIO CHARLES WARREN, CAPO DELLA SEZ. SPECIALE DI SCOTLAND YARD

Tu sei Charles Warren, commissario di Scotland Yard e capo della sezione speciale. Il mantenimento dell'ordine è tutto: non bastavano gli atti di terrorismo dell'esercito di liberazione irlandese, guidato dal fantomatico "Collins"; i fatti di Whitechapel peggiorano la situazione, rendendo impossibile mantenere saldo il potere anche nelle zone più degradate.

Per il ruolo che rivesti, trovare il colpevole sarebbe d'obbligo. Purtroppo le cose non sono sempre così semplici. Hai nemici dietro ad ogni angolo, e sotto ogni gesto può nascondersi il tentativo di minare la tua autorità. Dietro ad ogni volto potrebbe celarsi il folle omicida, e tu potresti essere la prossima vittima.

Albert Victor duca di Clarence nipote di sua maestà la Regina Vittoria, legittimo erede al trono d'Inghilterra, fin dalla tenera infanzia ha dimostrato un carattere ribelle, instabile e lascivo. Un anno fa è scappato, ignorando i doveri del suo lignaggio, per rifugiarsi nelle bassezze dei sobborghi di Londra. Non l'hai mai visto in volto, ma attraverso le informazioni ricevute dai tuoi fratelli massoni, hai scoperto che si trova proprio nel quartiere di Whitechapel. E se fosse lui il colpevole dell'omicidio? Un pazzo della sua fatta ne sarebbe sicuramente capace. In questo caso, insabbiare le prove o trovare un capro espiatorio, sarebbero le uniche scelte per mantenere la stabilità del trono: l'indagine di Abberline è tutt'altro che ortodossa, ma le sue ricerche potrebbero portarlo pericolosamente vicino alla verità.

Ripartire il principe ai suoi doveri, inoltre, ti farebbe sicuramente guadagnare posizioni all'interno della massoneria. Si è aperta una stagione di instabilità dalla morte del sacro Cavaliere del Tempio. Guadagnare il favore della Regina Vittoria ti permetterà di ricoprire la carica. Altri confratelli, di certo, hanno in mente la stessa cosa: che Sickert sia uno di essi?

I suoi modi altolocati fanno pensare a qualcosa di più di un semplice pittore.

### **Obiettivo:**

fare in modo che le indagini sull'omicidio di Whitechapel portino presto ad un risultato, quale esso sia.

Trovare il duca di Clarence e guadagnare la più alta carica della massoneria, eliminando dalla competizione, se necessario, qualunque avversario.

### **Abilità:**

**the paranoid:** il tuo carattere paranoico ti porta a sospettare di tutti. Una volta per atto puoi pescare a caso una carta dalla mano di un giocatore il cui personaggio sia in scena al fine di esaminarla. Nel caso si tratti di

un "habeas corpus", puoi ritorcerla contro lo stesso personaggio come prova occultata. In caso contrario, la carta torna immediatamente nelle mani del giocatore.

**the interrogation:** dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a rivelare un'informazione in suo possesso.



## SIR WILLIAM WITHNEY GULL

Tu sei William Gull, esimio medico personale della Famiglia Reale, nonché membro ai più alti vertici della massoneria inglese, Salomone rinato. Il momento è vicino: risorge il tempio di Gerusalemme, la prima pietra con il rituale di Whitechapel è stata posta e le forze divine, un tempo sopite, risorgono e lanciano chiari messaggi ai desti. Ne sei convinto, l'omicidio della prostituta è l'atto di un illuminato. Giunge il tempo del ritorno dei saggi: chi meglio di te, Re Salomone, potrà guidare i fratelli nel momento del ritorno della Luce?

La Regina Vittoria presta in te la sua massima fiducia e ti ha affidato il compito di trovare suo nipote Albert Victor duca di Clarence, legittimo erede al trono d'Inghilterra, scappato dalla corte per inseguire i suoi più bassi istinti, a cui non può fare meno di arrendersi. Curarlo e riportarlo alla Ragione ti consentirebbe di assurgere al ruolo, tuo di diritto, di sacro Cavaliere del Tempio. Avendolo avuto in cura per lungo tempo, l'hai riconosciuto: Albert si nasconde sotto le spoglie di Walter Sickert, sedicente pittore bohemien, residente nel quartiere di Whitechapel.

L'incapacità dei due detective che sono affidati al caso dell'omicidio, Abberline e Warren, è talmente palese che di certo sarai tu a trovare per primo l'artefice per poterlo guidare nel compito cui è stato affidato da Dio: proseguire il rituale che porterà alla rinascita del Tempio di Gerusalemme.

### **Obiettivo:**

trovare la Sacra Mano che ha compiuto il rito e guidarla nelle sue prossime mosse. Prendere il potere nella massoneria riportando Albert Victor a corte.

### **Abilità:**

**the invasate:** +5 a Dibattito nel convincere un personaggio della validità delle tue posizioni, ogni qual volta tu adduca delle motivazioni razionali e scientifiche alle tue posizioni.

**the anamnesys:** +3 a Fortuna nel fare una diagnosi psichiatrica del personaggio con cui hai ingaggiato il confronto. L'abilità ti permette di comprendere se il personaggio in questione è affetto da turbe psichiche e, nel caso, da quali.

**Per il Regista,** l'abilità anamnesys di Gull indicherà che

Abberline è un oppiomane, che Warren è un paranoico, che Mary Kelly è una pazza visionaria e che Sickert è un satirico, ossessionato dal sesso. Nessuna turba psichica per gli altri personaggi.



## MARY JANE KELLY

Tu sei Mary Kelly, ventiquattrenne prostituta del quartiere di Whitechapel, emigrante irlandese. Te tapina, le voci dei Santi che ti parlano fin dall'infanzia ti spinsero a recarti in Inghilterra, per realizzare il disegno della provvidenza. Ma quali prove devono sostenere gli eletti per il bene dei figli di Dio. Hai sopportato con stoicismo e rassegnazione la degradazione dei sobborghi di Londra e l'umiliazione della carne: novella Maddalena, per sopravvivere trovasti nella prostituzione l'unica strada. Ma ora è tempo di purificare la tua anima: non ne puoi più di questa vita e vuoi che la redenzione sia completa.

Le strade del Signore sono infinite: i Santi ti hanno affidato un compito. Tu sei colei che porterà in grembo il futuro erede al trono d'Inghilterra. Solo un Re nato da madre irlandese e cattolica potrà salvare l'Irlanda dal dominio britannico e convertire il popolo inglese al cattolicesimo. Ti chiedi: come può una persona dal così basso rango avere la possibilità di avvicinare il principe? Le voci ti hanno risposto: "Mary, segui la tua strada, il principe si trova a Whitechapel". Il detective Warren, capo della sezione speciale di Scotland Yard, affidato al caso dell'omicidio di Mary Ann Nichols, forse sa dove si nasconde il principe.

Infatti la mano del Demonio ha scoperto che tra le prostitute di Whitechapel si nasconde lo strumento di Dio, e vuole eliminarlo. La tua amica Mary Ann ha subito la sorte che forse doveva toccare a te, sacrificandosi per un bene superiore. Sospetti di uno dei tuoi clienti più affezionati: i quadri del pittore Walter Sickert, che hai potuto vedere in "orario di lavoro", sono così macabri da far pensare alla scena del delitto. Da anni il tuo protettore è Owen McQueen.

Hai scoperto, frequentandolo, che è un membro del neonato esercito di liberazione irlandese: il suo vero nome è Owen Collins, irlandese di nascita, venuto a Londra per minare la dominazione sulla madre patria. Approvi l'obiettivo, ma sei contraria ai metodi violenti di Owen. Senza dubbio il progetto che Dio ha su di te è la soluzione migliore ai problemi dell'Irlanda.

### **Obiettivo:**

trovare il principe e concepire un figlio da lui. Salvarti dai delitti di Whitechapel in modo da portare a compimento il disegno divino. Abbandonare il "lavoro".

## Abilità:

**the voice:** +5 a Fortuna per tutta la durata di una scena in cui tu abbia avuto un contatto con le voci: dovrai essere tu a prendere l'iniziativa e inscenare un dialogo in cui si senta solo la tua voce in risposta ai Santi.

**the innocence:** +5 a Dibattito nel resistere ai tentativi di seduzione e libertinaggio.



## OWEN MCQUEEN

Tu sei Owen McQueen, capo della banda di Nichole Street (uno dei quartieri di Whitechapel), emigrato in Inghilterra come agente del neonato esercito di liberazione irlandese. Il tuo vero nome è Owen Collins, ma non puoi usarlo liberamente in quanto i "bobby" della sezione speciale hanno già sentito parlare di te per gli atti di terrorismo di cui ti sei reso responsabile.

Sopravvivi a Londra con varie attività, più o meno lecite: spaccio di stupefacenti (tra i tuoi clienti più affezionati, il detective Abberline), protezione delle prostitute di Whitechapel (tra i clienti più affezionati delle tue protette, il pittore Walter Sickert), e taglieggi. Ma tutte queste attività non sono altro che una copertura che serve a portare avanti gli ideali più alti. Il tuo sogno sarebbe quello di tornare in un'Irlanda libera, insieme Mary Jane Kelly. Mary Jane è una sventurata compatriota ritrovatasi sulla strada contro la sua volontà, per sopravvivere. Non hai mai dichiarato il tuo amore per paura che la bella Mary Jane ti rifiutasse, ma ormai è giunto il momento di aprire il tuo cuore e chiedere la sua mano. Non sopporteresti un no: sei molto geloso e protettivo nei suoi confronti.

Gli ultimi fatti di Whitechapel non fanno che confermare l'opinione che hai degli inglesi: un popolo di esaltati che ha perso la grazia di Dio. L'efferato omicidio di una delle tue protette, Mary Ann Nichols, non può che riempirti di preoccupazione, soprattutto sapendo che la stessa sorte sarebbe potuta toccare a Mary Jane. Inoltre sei tu che tieni le redini dei crimini che quotidianamente si consumano a Whitechapel, e questo omicidio sfugge completamente al tuo controllo. Inoltre, il caos generato dall'omicidio, ha fatto puntare gli occhi di Scotland Yard sul "tuo" quartiere.

## Obiettivo:

conquistare il cuore della bella Mary Jane, liberare l'Irlanda e tornare con lei in madrepatria. Fare luce sull'omicidio per proteggere Mary Jane, avvalendoti di qualsiasi aiuto per trovare il responsabile: che forse si tratti dell'oppiomane detective Abberline?

## Abilità:

**the terrorist:** puoi attivare un attentato terroristico ai

danni delle autorità costituite al costo di un punto Fortuna (che ti verrà sottratto permanentemente). L'evento, con punteggio pari alla tua Fortuna attuale, può essere puramente scenografico, o colpire uno o più personaggi in scena. Esito: I ATTO, effetto puramente scenografico. II e III ATTO, ferite leggere. IV ATTO, ferite gravi. V atto, ferite mortali. L'abilità può essere usata solamente "dietro le quinte".

**the conspiracy:** Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a partecipare ad un'azione collettiva da compiersi entro la scena successiva.



## WALTER SICKERT

Tu non sei Walter Sickert, pittore bohemien residente nel quartiere di Whitechapel, come lasci credere a tutti quanti. In realtà sei Albert Victor duca di Clarence, figlio di Edoardo VII, nipote della regina Victoria e legittimo erede al trono d'Inghilterra. Sei scappato dalla corte stanco delle restrizioni e delle regole che ti venivano imposte. Tu sei uno spirito libero, un'artista un amante dell'eros: non puoi accettare di vivere meschinamente a corte abbandonando i tuoi istinti.

Le donne altolocate non possono capirti: anni fa ti invaghisti della bella moglie del detective Abberline, Karen. Cercasti in tutti i modi di farla tua, passando dai regali, alle minacce, fino ai ricatti veri e propri. La stupida preferì togliersi la vita che donarsi a te, senza capire l'inestimabile favore che le stavi facendo. Meglio le donne di strada... fanno meno storie!

D'altra parte, tua nonna non si è mai data pace: quando vide uno dei tuoi visionari quadri decise di spedirti dallo psichiatra William Gull. Fu troppo! Decidesti di abbandonare la vita di palazzo, rifugiandoti in uno dei quartieri più infimi e vitali di Londra: Whitechapel sotto lo pseudonimo di Walter Sickert. Ora, con i ricchi vitalizi che avevi messo da parte, puoi finalmente vivere a modo tuo. Di giorno, ti dedichi alla pittura rappresentando le tue due ossessioni: l'eros e la morte, che ami combinare in macabre composizioni. Di notte, godi liberamente dei piaceri della carne con le prostitute che popolano il quartiere.

Tra esse, Mary Ann Nichols, vittima del recente omicidio, era quella che preferivi. Purtroppo ora non c'è più: il responsabile dovrebbe pagarla! Se iniziasse a eliminare tutte le prostitute di Londra, sarebbe la fine per il tuo splendido stile di vita. Di chi sospettare? Le modalità dell'omicidio rivelano una certa conoscenza della anatomia, nonché degli interessanti riferimenti alla massoneria... potrebbe trattarsi di William Gull, il medico

che ti prese sotto le sue cure: quell'uomo è un invasato.

## **Obiettivo:**

Continuare a vivere come stai facendo adesso, godere il più possibile, fare conoscere la tua arte ed impedire che persone come Gull ti riportino ai tuoi presunti doveri. Fare luce sul caso di Whitechapel.

## **Abilità:**

*the satirysm:* se inizi a dipingere con il tuo stile "visionario" uno dei tuoi quadri, Dibattito +5 nell'attirare l'attenzione dei personaggi per tutta la durata della scena. Esclude altri confronti di Dibattito e interrompe i confronti di Lotta.

*the libertynes:* Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere nella scena un atto licenzioso, ad abbandonarsi al piacere dei sensi o a cedere al vizio (ubriacarsi, mangiare in modo smodato, indulgere nel gioco d'azzardo, ecc.).



## MARGARETH HOPKINS

Tu non sei Margareth Hopkins, membro dell'esercito della salvezza, di stanza nel quartiere di Whitechapel con l'obiettivo di soccorrere i deboli e riportare sulla retta strada i peccatori, bensì la Regina Vittoria sotto mentite spoglie.

Sono tanti i motivi che ti hanno spinto a questa messa in scena: in primo luogo sospetti che tuo nipote Albert Victor duca di Clarence, figlio di Edoardo VII, legittimo erede al trono d'Inghilterra, si sia nascosto in questi tuguri per sfuggire ai doveri di corte e alle cure delle sue strane manie: dopo aver deciso di affidarlo al medico di corte Sir William Gull, egli improvvisamente scappò. Lo riporterai a palazzo ad ogni costo: questo non è un comportamento degno di un Reale d'Inghilterra.

Inoltre non sei contenta dell'operato della sezione speciale di Scotland Yard: il caos nei sobborghi è sempre più dilagante. Da un lato le rivendicazioni degli irlandesi con i ripetuti atti di terrorismo, rivendicazioni a cui non darai mai modo di realizzarsi. A peggiorare la situazione, l'omicidio di una delle prostitute di Whitechapel che sta generando il panico nel popolo.

Infine, anche la massoneria, tua fida alleata, è priva di una guida nel momento in cui è venuto a mancare il sacro Cavaliere dell'Ordine. Dovrai decidere un successore tra i disponibili... Gull potrebbe essere la persona adatta a questo ruolo, ma c'è qualcosa che non ti convince in lui.

## **Obiettivo:**

mantenere il tuo anonimato in questa missione, ritrovare tuo nipote e riportarlo a palazzo. Osservare l'operato della polizia nel venire a capo del caso della morte di Mary Ann

Nichols. Trovare la guida migliore per la massoneria.

## **Abilità:**

*the austerity:* Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente per tutta la durata della scena e a desistere dal compiere un atto scellerato o licenzioso.

*the ear:* hai facoltà di entrare in scena di nascosto (e di restarci) per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi.

**Per il regista:** riconoscerà subito il nipote sotto le mentite spoglie di Sickert, non appena si trovino nella stessa scena.



## SIR ARTHUR CONAN DOYLE

Tu sei A.C.Doyle, celebre scrittore della serie di Sherlock Holmes. Dopo l'omicidio di Mary Ann Nichols, prostituta di Whitechapel, uno dei sobborghi di Londra, hai sentito il dovere di fornire il tuo insostituibile aiuto per risolvere il caso.

La polizia brancola nel buio: solo il tuo buon cuore e l'amore per la corona ti hanno spinto a prestare il tuo ingegno di cui Scotland Yard sembra così priva. Inoltre la partecipazione alle indagini, potrebbe darti materiale utile per i tuoi romanzi... col tempo l'ispirazione tende a mancare... Poi, quale membro della massoneria, è un tuo dovere garantire l'ordine e la pace anche nelle zone meno fortunate del Regno.

Sospetti di tutti: Frederick Abberline (detective affidato al caso) non è mai riuscito a fare carriera, dunque potrebbe avere inscenato l'omicidio per ridicolizzare la sezione speciale di Scotland Yard.

Warren, capo della sezione speciale di Scotland Yard, potrebbe aver commesso l'omicidio per sviare l'attenzione dagli atti terroristici degli irlandesi per i quali non riesce a trovare soluzione.

Sir. William Gull potrebbe aver ucciso la prostituta per vendicarsi dei suoi fallimenti professionali: la regina Vittoria gli aveva affidato il compito di riportare alla ragione il suo nipote degenerato e lascivo. La fuga del principe potrebbe aver scatenato in lui un senso di vendetta omicida.

Mary Jane Kelly, anch'essa prostituta, potrebbe averlo fatto per eliminare la concorrenza.

Owen McQuenn, protettore delle prostitute di Whitechapel, potrebbe averlo fatto per regolare i conti di un mancato pagamento.

Walter Sickert, con quei suoi quadri dai tratti macabri, è evidentemente un feticista e potrebbe dover trarre ispirazione in modo criminoso.

Margareth Hopkins, attivista di spicco dell'esercito della

# ONSTAGE! JACK LO SQUARTATORE

salvezza, è una bacchettona moralista: potrebbe aver deciso di eliminare una peccatrice che non si voleva redimere.

Ma potrebbe anche essere stata una semplice casalinga frustrata...

## Obiettivo:

risolvere brillantemente il caso dell'omicidio di Whitechapel, bruciando sul tempo la concorrenza, e scrivere il tuo prossimo romanzo.

## Abilità:

*the betrayal*: indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una Frase Fatta in suo possesso (una volta per scena).

*the logical*: Dibattito + 7 nell'attirare l'attenzione del pubblico mentre esponi la tua teoria sulla risoluzione dell'indagine in corso.



## SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

I delitti di Jack lo Squartatore si consumarono tutti nel quartiere di Whitechapel, degradato sobborgo di Londra; è perciò naturale ambientare la maggior parte delle scene proprio nel quartiere. Tuttavia questa non è la regola e ciò che segue è solo un elenco indicativo, più strettamente legato alle indagini.

DISTRETTO DI POLIZIA

SCOTLAND YARD

DORMITORIO PUBBLICO

TEN BELLS, LOCANDA DI WHITECHAPEL

BUCK'S ROW

HANBURY STREET

BARNER STREET

NICHOLE STREET

INTERNO DI UNA CARROZZA

MARYEBONE ASYLUM SANITARIUM

CASA DA OPIO

PONTE SUL TAMIGI



## REGIA

Il primo atto dovrà svilupparsi obbligatoriamente tra il 31 Agosto (1° omicidio) e l'8 settembre (2° omicidio): nove giorni in tutto. Il secondo atto tra l'8 e il 30 settembre (3° delitto): ventitré giorni in tutto. Il terzo atto inizierà il 30 settembre, e il quarto atto dovrà concludersi entro il 9 novembre, per un totale di un mese e undici giorni.

## Prologo

*Londra, Venerdì 31 Agosto 1888*

Il corpo della prostituta Mary Ann Nichols, è stato rinvenuto dalla polizia di Londra questa mattina all'alba presso Buck's Row di Whitechapel. Polly, come tutti la chiamavano, aveva 41 anni. Il cadavere era orrendamente straziato: non ci sono dubbi che si tratti di un omicidio. La vittima è stata sgozzata, sventrata e privata degli organi interni: le urla probabilmente si sono confuse con gli strazianti rumori del mattatoio all'angolo. La situazione è già incandescente per i moti degli indipendentisti irlandesi e per la violenza che dilaga nelle strade: questa dimostrazione di insensata efferatezza non fa che peggiorare le cose. L'eco dell'assassinio si fa sentire anche nei quartieri agiati di Londra e la popolazione chiede che sia fatta luce sul caso. Il commissario Warren e l'ispettore Abberline sono incaricati di risolvere il mistero.

La prima testimonianza ci viene dal padre della vittima: "Per quante colpe avesse, tutti l'amavano. Non credo avesse nemici, era troppo buona per averne".

## Da leggere ai giocatori tra I e II atto

*Londra, Venerdì 8 Settembre 1888*

Dopo l'assassinio di Mary Ann Nichols, un altro fatto di sangue macchia le strade di Londra. Annie Chapman, detta "la bruna", una delle numerose prostitute particolarmente malconce e denutrite che "popolano" il quartiere di Whitechapel, è stata ritrovata nel cortile posteriore del n°29 di Hanbury street. Il luogo, non lontano dal precedente omicidio, e le modalità fanno pensare che la mano del criminale sia la medesima. Annie è stata sgozzata, il collo presenta uno squarcio; i polmoni lesionati; il fegato tagliuzzato e disposto sul petto insieme alle interiora; particolare ancora più inquietante, la vagina le è stata asportata. Vicino al corpo, una firma: un biglietto su cui erano vergate le parole "Jack lo Squartatore". La polizia brancola nel buio, mentre la cittadinanza chiede protezione: numerose ronde saranno organizzate per riportare l'ordine anche nel quartiere più malfamato di Londra.

## Da leggere ai giocatori tra II e III atto

*Londra, Venerdì 30 Settembre 1888*

Si allunga la serie degli inquietanti assassini di Whitechapel. Elizabeth Stride, detta "la lungagnona" dalle colleghe, è stata rinvenuta nel vicolo di Barner Street. Stessi i segni lasciati dall'omicida, come nei casi delle precedenti vittime: Elizabeth è stata mutilata selvaggiamente. Tuttavia l'assassino non è interessato ad abusare sessualmente dei corpi.

Come recita il detto: "il delitto è sempre più pulito del sesso". La chirurgica precisione delle asportazioni fa pensare ad un fine conoscitore dell'anatomia. Queste ovvie conclusioni hanno portato la folla inferocita a sfogare la propria rabbia sul malcapitato "Grembiule di Cuio", un macellaio di Whitechapel ritenuto colpevole degli efferati fatti criminosi. C'è voluto tutto l'impegno delle forze dell'ordine per salvarlo da un sicuro linciaggio. La polizia ha poi accertato l'innocenza del capro espiatorio.

## Da leggere ai giocatori tra III e IV atto

*Copia della lettera pervenuta al distretto di polizia di Scotland Yard:*

*"Caro Capo, continuo a sentir dire che la polizia mi ha preso, ma si direbbe proprio di no. Mi son fatto quattro risate quando si sono pavoneggiati per aver trovato la giusta traccia. Cari signori, sono a caccia di puttane, e non la smetterò fino a quando non mi passerà la voglia. A proposito, l'altra notte ho fatto un buon lavoro: non ho lasciato alla signora neppure tempo di gridare. Come farete a prendermi? Mi piace il mio mestiere, e non ho la minima intenzione di smettere. La prossima volta taglierò le orecchie alla signora e ve le manderò. Come un ricordino, che ne dite?"*

*Distintamente vostro*

*Jack lo Squartatore"*

## Da leggere ai giocatori tra IV e V atto

*Londra, Venerdì 9 Novembre 1888*

Ennesimo caso di violenza a Withechapel. L'ultimo omicidio della serie, quello della prostituta Catherine Eddow, è sicuramente il più efferato. L'assassinio, infatti, è stato consumato nell'abitazione della povera vittima e Jack, come ama firmarsi, ha avuto tutto il tempo per agire indisturbato, tanto che Catherine era a malapena riconoscibile: il ventre squartato, entrambi i seni asportati, il braccio destro e la testa quasi del tutto staccati dal corpo, il naso tagliato, la fronte scuoiata e le cosce, fino

ai piedi, scorticate. Il cuore, esportato e riposto dentro un bollitore. Non possiamo che rabbrivire di fronte a tanta insensata malvagità. Al danno arrecato al quieto vivere di tutti gli onesti cittadini di Londra, si aggiunge la beffa delle lettere con cui lo “squartatore” si diverte a ridicolizzare l’operato di Scotland Yard.

L’ultima risale al 31 settembre ed era accompagnata da un pezzo di rene, che si suppone appartenesse ad Elizabeth Stride: “Permetta, le spedisco mezzo rene che ho preso da una delle donne, conservato appositamente per lei. L’altro pezzo me lo sono fritto e poi mangiato: davvero squisito. Potrò spedirle anche la lama insanguinata con cui l’ho tirato fuori, se solo aspetterà un altro po’. Firmato “provate a prendermi”” Sulla busta, l’indirizzo del mittente: dall’Inferno.



## NOTE FINALI

I nomi dei personaggi e le scene sopra descritte cercano di rifarsi il più fedelmente possibile, per quanto concesso da una sceneggiatura di OnStage!, ai reali fatti di cronaca avvenuti a Londra nel 1888. I più attenti si accorgeranno dell’inesattezza della data dell’omicidio di Catherine Eddow, nella realtà uccisa la stessa notte in cui morì Elizabeth Stride. La data del 9 Novembre corrisponde in realtà all’omicidio di Mary Jane Kelly, quinta ed ultima vittima di Jack. Nel nostro caso, abbiamo deciso di inserire Mary Kelly tra i personaggi, evitandole (forse) una brutta fine...

Leggendo tutti i copioni, il regista scoprirà inoltre che non esiste un “Jack lo Squartatore” definito tra i personaggi, e i crimini descritti tra un atto e l’altro avranno luogo automaticamente, per mano “ignota”. Non è da escludere che alla fine della rappresentazione, uno dei personaggi venga arrestato come Jack... solo alla fine, leggendo tutti i copioni, si saprà che era un innocente capro espiatorio. In effetti, le indagini su Jack lo Squartatore non si sono mai concluse: molte le ipotesi, nessuna certezza. Se i giocatori, alla fine, vi chiederanno chi fosse il vero Jack, potete dar loro per buona l’ipotesi (piuttosto strampalata) che Arthur Conan Doyle diede veramente, dopo aver partecipato alle indagini dell’epoca: Jack era solo una casalinga frustrata.

Jack  
Lo squartatore

# ONSTAGE!®

ISPETTORE  
FREDERICK GEORGE ABBERLINE

PERSONAGGIO INTERPRETATO DA: \_\_\_\_\_

## SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

DISTRETTO DI POLIZIA	SCOTLAND YARD	DORMITORIO PUBBLICO	TEN BELLS, LOCANDA DI WHITECHAPEL
BUCK'S ROW	HANBURY STREET	BARNER STREET	NICHOLE STREET
INTERNO DI UNA CARROZZA	MARYEBONE ASYLUM SANITARIUM	CASA DA OPIO	PONTE SUL TAMIGI

## INFORMAZIONI RISERVATE

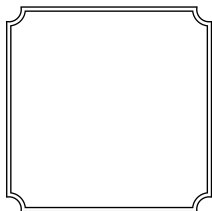
Tu sei Frederick Abberline, ispettore della polizia di Londra. Sei stato assegnato al caso dell'assassinio della prostituta Mary Ann Nichols, detta "Polly", avvenuto nel quartiere di Whitechapel. Le modalità dell'omicidio fanno pensare a qualcosa di più di un semplice fatto di criminalità: sembra un oscuro rituale. Ma la cosa più strana non è sicuramente questa. Anni fa un potente membro della massoneria s'invaghì di tua moglie Karen. Troppo tardi venisti a sapere dei ricatti a cui era stata sottoposta... un peso così grave da sopportare da portarla a togliersi la vita, pur di farla finita. Sospetti che il detective Warren sia in qualche modo implicato nella vicenda, e forse anche lui fa parte della massoneria. Il dolore e la disperazione ti portarono a trovare un unico conforto: la droga. Diventasti un assiduo consumatore di oppio e laudano, che ancora oggi ti vengono forniti dal tuo fornitore di fiducia: l'irlandese Owen McQueen. Nel tempo il tuo vizio scatenò un effetto imprevisto: sotto l'effetto della droga, visioni e premonizioni si affacciano alle porte della tua coscienza. E' così che hai avuto modo di vedere il delitto prima che questo fosse consumato. Ma un dubbio non può fare a meno di avanzare: e se fossi tu il colpevole? Se la suggestione delle immagini e dell'oppio ti avessero portato inconsapevolmente a realizzare ciò che avevi visto? Forse un dottore potrebbe aiutarti... Secondo logica, tutte le prostitute di Whitechapel sono in pericolo. E' tuo compito proteggerle: Mary Jane Kelly era amica di Mary Ann Nichols e forse potrebbe essere a conoscenza di indizi utili a risolvere il caso.

**Obiettivo:** scoprire il responsabile dell'omicidio, anche se si trattasse di te, per fermare la follia omicida che scorre sulle strade dei sobborghi di Whitechapel. Vendicare la morte di tua moglie, anche se ne andasse della tua carriera.

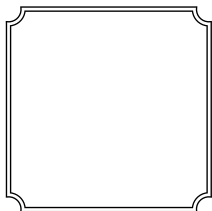
**Abilità:**

**the doors:** quando hai il controllo della scena, previa assunzione di stupefacenti da rappresentare obbligatoriamente in scena, puoi decidere di inscenare un tuo "viaggio onirico", coinvolgendo gli altri personaggi. In questo caso, gli eventi non avranno un effetto diretto sullo svolgimento della sceneggiatura (per gli altri personaggi, sarà come non fosse mai accaduta). In compenso, le frasi fatte e le abilità di tutti gli altri personaggi non avranno effetto. La scena dovrà avere caratteristiche sognanti e simboliche.

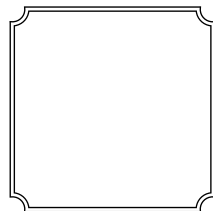
**the cooperation:** hai facoltà di entrare in scena (e di restarci) ogni volta che il tuo nome viene fatto ad alta voce da uno degli altri personaggi in scena.



LOTTA




DIBATTITO



FORTUNA
















## FERITE

Leggere 

Gravi 

Mortali 

## ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I			ATTO II			ATTO III			ATTO IV			ATTO V		
SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I		
SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II		
SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Jack  
Lo squartatore

# ONSTAGE!®

## COMMISSARIO SIR CHARLES WARREN

CAPO DELLA SEZ. SPECIALE DI SCOTLAND YARD

PERSONAGGIO INTERPRETATO DA: \_\_\_\_\_

### SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

DISTRETTO DI POLIZIA	SCOTLAND YARD	DORMITORIO PUBBLICO	TEN BELLS, LOCANDA DI WHITECHAPEL
BUCK'S ROW	HANBURY STREET	BARNER STREET	NICHOLE STREET
INTERNO DI UNA CARROZZA	MARYEBONE ASYLUM SANITARIUM	CASA DA OPIO	PONTE SUL TAMIGI

### INFORMAZIONI RISERVATE

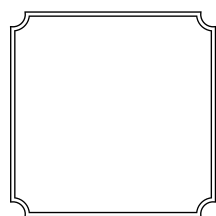
Tu sei Charles Warren, commissario di Scotland Yard e capo della sezione speciale. Il mantenimento dell'ordine è tutto: non bastavano gli atti di terrorismo dell'esercito di liberazione irlandese, guidato dal fantomatico "Collins"; i fatti di Whitechapel peggiorano la situazione, rendendo impossibile mantenere saldo il potere anche nelle zone più degradate. Per il ruolo che rivesti, trovare il colpevole sarebbe d'obbligo. Purtroppo le cose non sono sempre così semplici. Hai nemici dietro ad ogni angolo, e sotto ogni gesto può nascondersi il tentativo di minare la tua autorità. Dietro ad ogni volto potrebbe celarsi il folle omicida, e tu potresti essere la prossima vittima. Albert Victor duca di Clarence nipote di sua maestà la Regina Vittoria, legittimo erede al trono d'Inghilterra, fin dalla tenera infanzia ha dimostrato un carattere ribelle, instabile e lascivo. Un anno fa è scappato, ignorando i doveri del suo lignaggio, per rifugiarsi nelle bassezze dei sobborghi di Londra. Non l'hai mai visto in volto, ma attraverso le informazioni ricevute dai tuoi fratelli massoni, hai scoperto che si trova proprio nel quartiere di Whitechapel. E se fosse lui il colpevole dell'omicidio? Un pazzo della sua fatta ne sarebbe sicuramente capace. In questo caso, insabbiare le prove o trovare un capro espiatorio, sarebbero le uniche scelte per mantenere la stabilità del trono: l'indagine di Abberline è tutt'altro che ortodossa, ma le sue ricerche potrebbero portarlo pericolosamente vicino alla verità. Riportare il principe ai suoi doveri, inoltre, ti farebbe sicuramente guadagnare posizioni all'interno della massoneria. Si è aperta una stagione di instabilità dalla morte del sacro Cavaliere del Tempio. Guadagnare il favore della Regina Vittoria ti permettere di ricoprire la carica. Altri confratelli, di certo, hanno in mente la stessa cosa: che Sickert sia uno di essi? I suoi modi altolocati fanno pensare a qualcosa di più di un semplice pittore.

**Obiettivo:** fare in modo che le indagini sull'omicidio di Whitechapel portino presto ad un risultato, quale esso sia. Trovare il duca di Clarence e guadagnare la più alta carica della massoneria, eliminando dalla competizione, se necessario, qualunque avversario.

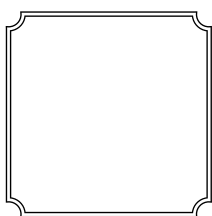
**Abilità:**

*the paranoid:* il tuo carattere paranoico ti porta a sospettare di tutti. Una volta per atto puoi pescare a caso una carta dalla mano di un giocatore il cui personaggio sia in scena al fine di esaminarla. Nel caso si tratti di un "habeas corpus", puoi ritorcerla contro lo stesso personaggio come prova occultata. In caso contrario, la carta torna immediatamente nelle mani del giocatore.

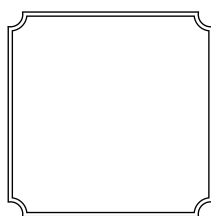
*the interrogation:* dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a rivelare un'informazione in suo possesso.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA


### FERITE

Leggere 

Gravi 

Mortali 

### ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
SCENA I 	SCENA I 	SCENA I 	SCENA I 	SCENA I 
SCENA II 	SCENA II 	SCENA II 	SCENA II 	SCENA II 
SCENA III 	SCENA III 	SCENA III 	SCENA III 	SCENA III 

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Jack  
Lo squartatore

# ONSTAGE!®

**DOTTOR  
SIR WILLIAM WITHNEY GULL**

PERSONAGGIO INTERPRETATO DA: \_\_\_\_\_

## SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

DISTRETTO DI POLIZIA	SCOTLAND YARD	DORMITORIO PUBBLICO	TEN BELLS, LOCANDA DI WHITECHAPEL
BUCK'S ROW	HANBURY STREET	BARNER STREET	NICHOLE STREET
INTERNO DI UNA CARROZZA	MARYEBONE ASYLUM SANITARIUM	CASA DA OPIO	PONTE SUL TAMIGI

## INFORMAZIONI RISERVATE

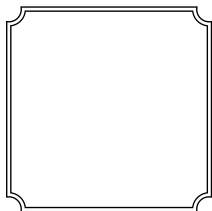
Tu sei William Gull, esimio medico personale della Famiglia Reale, nonché membro ai più alti vertici della massoneria inglese, Salomone rinato. Il momento è vicino: risorge il tempio di Gerusalemme, la prima pietra con il rituale di Whitechapel è stata posta e le forze divine, un tempo sopite, risorgono e lanciano chiari messaggi ai desti. Ne sei convinto, l'omicidio della prostituta è l'atto di un illuminato. Giunge il tempo del ritorno dei saggi: chi meglio di te, Re Salomone, potrà guidare i fratelli nel momento del ritorno della Luce? La Regina Vittoria presta in te la sua massima fiducia e ti ha affidato il compito di trovare suo nipote Albert Victor duca di Clarence, legittimo erede al trono d'Inghilterra, scappato dalla corte per inseguire i suoi più bassi istinti, a cui non può fare meno di arrendersi. Curarlo e riportarlo alla Ragione ti consentirebbe di assurgere al ruolo, tuo di diritto, di sacro Cavaliere del Tempio. Avendolo avuto in cura per lungo tempo, l'hai riconosciuto: Albert si nasconde sotto le spoglie di Walter Sickert, sedicente pittore bohemien, residente nel quartiere di Whitechapel. L'incapacità dei due detective che sono affidati al caso dell'omicidio, Abberline e Warren, è talmente palese che di certo sarai tu a trovare per primo l'artefice per poterlo guidare nel compito cui è stato affidato da Dio: proseguire il rituale che porterà alla rinascita del Tempio di Gerusalemme.

**Obiettivo:** trovare la Sacra Mano che ha compiuto il rito e guidarla nelle sue prossime mosse. Prendere il potere nella massoneria riportando Albert Victor a corte.

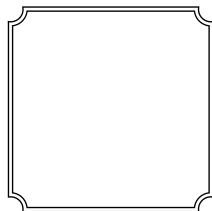
### Abilità:

**the invasate:** +5 a Dibattito nel convincere un personaggio della validità delle tue posizioni, ogni qual volta tu adduca delle motivazioni razionali e scientifiche alle tue posizioni.

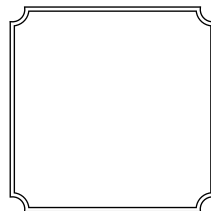
**the anammesys:** +3 a Fortuna nel fare una diagnosi psichiatrica del personaggio con cui hai ingaggiato il confronto. L'abilità ti permette di comprendere se il personaggio in questione è affetto da turbe psichiche e, nel caso, da quali.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

### FERITE

Leggere



Gravi



Mortali



## ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I			ATTO II			ATTO III			ATTO IV			ATTO V		
SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I		
SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II		
SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

# ONSTAGE!®

Jack  
Lo squartatore

## MARY JANE KELLY

PERSONAGGIO INTERPRETATO DA: \_\_\_\_\_

### SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

DISTRETTO DI POLIZIA	SCOTLAND YARD	DORMITORIO PUBBLICO	TEN BELLS, LOCANDA DI WHITECHAPEL
BUCK'S ROW	HANBURY STREET	BARNER STREET	NICHOLE STREET
INTERNO DI UNA CARROZZA	MARYEBONE ASYLUM SANITARIUM	CASA DA OPIO	PONTE SUL TAMIGI

### INFORMAZIONI RISERVATE

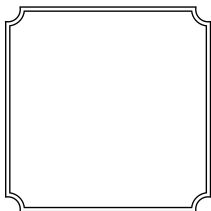
Tu sei Mary Kelly, ventiquattrenne prostituta del quartiere di Whitechapel, emigrante irlandese. Te tapina, le voci dei Santi che ti parlano fin dall'infanzia ti spinsero a recarti in Inghilterra, per realizzare il disegno della provvidenza. Ma quali prove devono sostenere gli eletti per il bene dei figli di Dio. Hai sopportato con stoicismo e rassegnazione la degradazione dei sobborghi di Londra e l'umiliazione della carne: novella Maddalena, per sopravvivere trovasti nella prostituzione l'unica strada. Ma ora è tempo di purificare la tua anima: non ne puoi più di questa vita e vuoi che la redenzione sia completa. Le strade del Signore sono infinite: i Santi ti hanno affidato un compito. Tu sei colei che porterà in grembo il futuro erede al trono d'Inghilterra. Solo un Re nato da madre irlandese e cattolica potrà salvare l'Irlanda dal dominio britannico e convertire il popolo inglese al cattolicesimo. Ti chiedi: come può una persona dal così basso rango avere la possibilità di avvicinare il principe? Le voci ti hanno risposto: "Mary, segui la tua strada, il principe si trova a Whitechapel". Il detective Warren, capo della sezione speciale di Scotland Yard, affidato al caso dell'omicidio di Mary Ann Nichols, forse sa dove si nasconde il principe. Infatti la mano del Demonio ha scoperto che tra le prostitute di Whitechapel si nasconde lo strumento di Dio, e vuole eliminarlo..La tua amica Mary Ann ha subito la sorte che forse doveva toccare a te, sacrificandosi per un bene superiore. Sospetti di uno dei tuoi clienti più affezionati: i quadri del pittore Walter Sickert, che hai potuto vedere in "orario di lavoro", sono così macabri da far pensare alla scena del delitto. Da anni il tuo protettore è Owen McQueen. Hai scoperto, frequentandolo, che è un membro del neonato esercito di liberazione irlandese: il suo vero nome è Owen Collins, irlandese di nascita, venuto a Londra per minare la dominazione sulla madre patria. Approvi l'obiettivo, ma sei contraria ai metodi violenti di Owen. Senza dubbio il progetto che Dio ha su di te è la soluzione migliore ai problemi dell'Irlanda.

**Obiettivo:** trovare il principe e concepire un figlio da lui. Salvarti dai delitti di Whitechapel in modo da portare a compimento il disegno divino. Abbandonare il "lavoro".

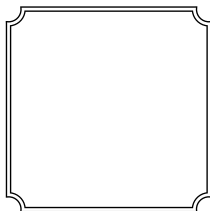
**Abilità:**

**the voice:** +5 a Fortuna per tutta la durata di una scena in cui tu abbia avuto un contatto con le voci: dovrai essere tu a prendere l'iniziativa e inscenare un dialogo in cui si senta solo la tua voce in risposta ai Santi.

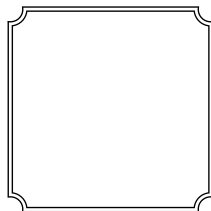
**the innocence:** +5 a Dibattito nel resistere ai tentativi di seduzione e libertinaggio.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

### FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

### ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

#### ATTO I

SCENA I	
SCENA II	
SCENA III	

#### ATTO II

SCENA I	
SCENA II	
SCENA III	

#### ATTO III

SCENA I	
SCENA II	
SCENA III	

#### ATTO IV

SCENA I	
SCENA II	
SCENA III	

#### ATTO V

SCENA I	
SCENA II	
SCENA III	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Jack  
Lo squartatore

# ONSTAGE!®

## OWEN McQUEEN

PERSONAGGIO INTERPRETATO DA: \_\_\_\_\_

### SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

DISTRETTO DI POLIZIA	SCOTLAND YARD	DORMITORIO PUBBLICO	TEN BELLS, LOCANDA DI WHITECHAPEL
BUCK'S ROW	HANBURY STREET	BARNER STREET	NICHOLE STREET
INTERNO DI UNA CARROZZA	MARYEBONE ASYLUM SANITARIUM	CASA DA OPIO	PONTE SUL TAMIGI

### INFORMAZIONI RISERVATE

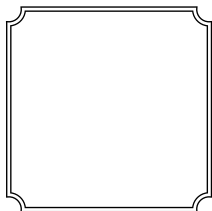
Tu sei Owen McQueen, capo della banda di Nichole Street (uno dei quartieri di Whitechapel), emigrato in Inghilterra come agente del neonato esercito di liberazione irlandese. Il tuo vero nome è Owen Collins, ma non puoi usarlo liberamente in quanto i "bobby" della sezione speciale hanno già sentito parlare di te per gli atti di terrorismo di cui ti sei reso responsabile. Sopravvivi a Londra con varie attività, più o meno lecite: spaccio di stupefacenti (tra i tuoi clienti più affezionati, il detective Abberline), protezione delle prostitute di Whitechapel (tra i clienti più affezionati delle tue protette, il pittore Walter Sickert), e taglieggio. Ma tutte queste attività non sono altro che una copertura che serve a portare avanti gli ideali più alti. Il tuo sogno sarebbe quello di tornare in un'Irlanda libera, insieme Mary Jane Kelly. Mary Jane è una sventurata compatriota ritrovatasi sulla strada contro la sua volontà, per sopravvivere. Non hai mai dichiarato il tuo amore per paura che la bella Mary Jane ti rifiutasse, ma ormai è giunto il momento di aprire il tuo cuore e chiedere la sua mano. Non sopporteresti un no: sei molto geloso e protettivo nei suoi confronti. Gli ultimi fatti di Whitechapel non fanno che confermare l'opinione che hai degli inglesi: un popolo di esaltati che ha perso la grazia di Dio. L'efferato omicidio di una delle tue protette, Mary Ann Nichols, non può che riempirti di preoccupazione, soprattutto sapendo che la stessa sorte sarebbe potuta toccare a Mary Jane. Inoltre sei tu che tieni le redini dei crimini che quotidianamente si consumano a Whitechapel, e questo omicidio sfugge completamente al tuo controllo. Inoltre, il caos generato dall'omicidio, ha fatto puntare gli occhi di Scotland Yard sul "tuo" quartiere.

**Obiettivo:** conquistare il cuore della bella Mary Jane, liberare l'Irlanda e tornare con lei in madrepatria. Fare luce sull'omicidio per proteggere Mary Jane, avvalendoti di qualsiasi aiuto per trovare il responsabile: che forse si tratti dell'oppiomane detective Abberline?

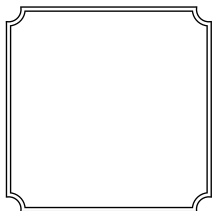
**Abilità:**

**the terrorist:** puoi attivare un attentato terroristico ai danni delle autorità costituite al costo di un punto Fortuna (che ti verrà sottratto permanentemente). L'evento, con punteggio pari alla tua Fortuna attuale, può essere puramente scenografico, o colpire uno o più personaggi in scena. Esito: I ATTO, effetto puramente scenografico. II e III ATTO, ferite leggere. IV ATTO, ferite gravi. V atto, ferite mortali. L'abilità può essere usata solamente "dietro le quinte".

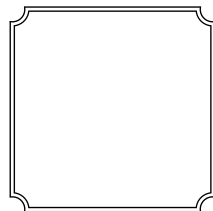
**the conspiracy:** Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a partecipare ad un'azione collettiva da compiersi entro la scena successiva.



LOTTA




DIBATTITO



FORTUNA
















FERITE

Leggere 

Gravi 

Mortali 

### ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I			ATTO II			ATTO III			ATTO IV			ATTO V		
SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I		
SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II		
SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

# ONSTAGE!®

Jack  
Lo squartatore

WALTER SICKERT

PERSONAGGIO INTERPRETATO DA: \_\_\_\_\_

## SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

DISTRETTO DI POLIZIA	SCOTLAND YARD	DORMITORIO PUBBLICO	TEN BELLS, LOCANDA DI WHITECHAPEL
BUCK'S ROW	HANBURY STREET	BARNER STREET	NICHOLE STREET
INTERNO DI UNA CARROZZA	MARYEBONE ASYLUM SANITARIUM	CASA DA OPIO	PONTE SUL TAMIGI

## INFORMAZIONI RISERVATE

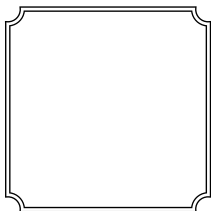
Tu non sei Walter Sickert, pittore bohemien residente nel quartiere di Whitechapel, come lasci credere a tutti quanti. In realtà sei Albert Victor duca di Clarence, figlio di Edoardo VII, nipote della regina Victoria e legittimo erede al trono d'Inghilterra. Sei scappato dalla corte stanco delle restrizioni e delle regole che ti venivano imposte. Tu sei uno spirito libero, un'artista un amante dell'eros: non puoi accettare di vivere meschinamente a corte abbandonando i tuoi istinti. Le donne altolocate non possono capirti: anni fa ti invaghisti della bella moglie del detective Abberline, Karen. Cercasti in tutti i modi di farla tua, passando dai regali, alle minacce, fino ai ricatti veri e propri. La stupida preferì togliersi la vita che donarsi a te, senza capire l'inestimabile favore che le stavi facendo. Meglio le donne di strada... fanno meno storie! D'altra parte, tua nonna non si è mai data pace: quando vide uno dei tuoi visionari quadri decise di spedirti dallo psichiatra William Gull. Fu troppo! Decidesti di abbandonare la vita di palazzo, rifugiandoti in uno dei quartieri più infimi e vitali di Londra: Whitechapel sotto lo pseudonimo di Walter Sickert. Ora, con i ricchi vitalizi che avevi messo da parte, puoi finalmente vivere a modo tuo. Di giorno, ti dedichi alla pittura rappresentando le tue due ossessioni: l'eros e la morte, che ami combinare in macabre composizioni. Di notte, godi liberamente dei piaceri della carne con le prostitute che popolano il quartiere. Tra esse, Mary Ann Nichols, vittima del recente omicidio, era quella che preferivi. Purtroppo ora non c'è più: il responsabile dovrebbe pagarla! Se iniziasse a eliminare tutte le prostitute di Londra, sarebbe la fine per il tuo splendido stile di vita. Di chi sospettare? Le modalità dell'omicidio rivelano una certa conoscenza della anatomia, nonché degli interessanti riferimenti alla massoneria... potrebbe trattarsi di William Gull, il medico che ti prese sotto le sue cure: quell'uomo è un invasato.

**Obiettivo:** Continuare a vivere come stai facendo adesso, godere il più possibile, fare conoscere la tua arte ed impedire che persone come Gull ti riportino ai tuoi presunti doveri. Fare luce sul caso di Whitechapel.

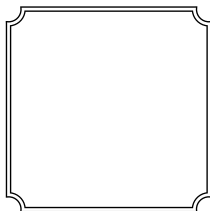
### Abilità:

**the satirism:** se inizi a dipingere con il tuo stile "visionario" uno dei tuoi quadri, Dibattito +5 nell'attirare l'attenzione dei personaggi per tutta la durata della scena. Esclude altri confronti di Dibattito e interrompe i confronti di Lotta.

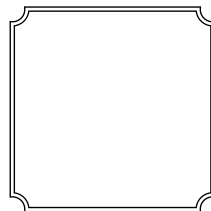
**the libertynes:** Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere nella scena un atto licenzioso, ad abbandonarsi al piacere dei sensi o a cedere al vizio (ubriacarsi, mangiare in modo smodato, indulgere nel gioco d'azzardo, ecc.).



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

## FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

## ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I			ATTO II			ATTO III			ATTO IV			ATTO V		
SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I		
SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II		
SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Jack  
Lo squartatore

# ONSTAGE!®

## MARGARETH HOPKINS

PERSONAGGIO INTERPRETATO DA: \_\_\_\_\_

### SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

DISTRETTO DI POLIZIA	SCOTLAND YARD	DORMITORIO PUBBLICO	TEN BELLS, LOCANDA DI WHITECHAPEL
BUCK'S ROW	HANBURY STREET	BARNER STREET	NICHOLE STREET
INTERNO DI UNA CARROZZA	MARYEBONE ASYLUM SANITARIUM	CASA DA OPIO	PONTE SUL TAMIGI

### INFORMAZIONI RISERVATE

Tu non sei Margareth Hopkins, membro dell'esercito della salvezza, di stanza nel quartiere di Whitechapel con l'obiettivo di soccorrere i deboli e riportare sulla retta strada i peccatori, bensì la Regina Vittoria sotto mentite spoglie. Sono tanti i motivi che ti hanno spinto a questa messa in scena: in primo luogo sospetti che tuo nipote Albert Victor duca di Clarence, figlio di Edoardo VII, legittimo erede al trono d'Inghilterra, si sia nascosto in questi tuguri per sfuggire ai doveri di corte e alle cure delle sue strane manie: dopo aver deciso di affidarlo al medico di corte Sir William Gull, egli improvvisamente scappò. Lo riporterai a palazzo ad ogni costo: questo non è un comportamento degno di un Reale d'Inghilterra. Inoltre non sei contenta dell'operato della sezione speciale di Scotland Yard: il caos nei sobborghi è sempre più dilagante. Da un lato le rivendicazioni degli irlandesi con i ripetuti atti di terrorismo, rivendicazioni a cui non darai mai modo di realizzarsi. A peggiorare la situazione, l'omicidio di una delle prostitute di Whitechapel che sta generando il panico nel popolo. Infine, anche la massoneria, tua fida alleata, è priva di una guida nel momento in cui è venuto a mancare il sacro Cavaliere dell'Ordine. Dovrai decidere un successore tra i disponibili... Gull potrebbe essere la persona adatta a questo ruolo, ma c'è qualcosa che non ti convince in lui.

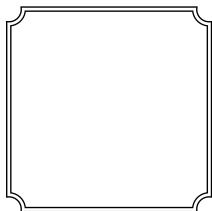
#### Obiettivo:

mantenere il tuo anonimato in questa missione, ritrovare tuo nipote e riportarlo a palazzo. Osservare l'operato della polizia nel venire a capo del caso della morte di Mary Ann Nichols. Trovare la guida migliore per la massoneria.

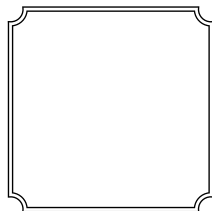
#### Abilità:

*the austerity:* Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente per tutta la durata della scena e a desistere dal compiere un atto scellerato o licenzioso.

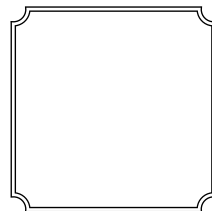
*the ear:* hai facoltà di entrare in scena di nascosto (e di restarci) per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

### FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

### ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I			ATTO II			ATTO III			ATTO IV			ATTO V		
SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I		
SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II		
SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Jack  
Lo squartatore

# ONSTAGE!®

SIR ARTHUR CONAN DOYLE

PERSONAGGIO INTERPRETATO DA: \_\_\_\_\_

## SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

DISTRETTO DI POLIZIA	SCOTLAND YARD	DORMITORIO PUBBLICO	TEN BELLS, LOCANDA DI WHITECHAPEL
BUCK'S ROW	HANBURY STREET	BARNER STREET	NICHOLE STREET
INTERNO DI UNA CARROZZA	MARYEBONE ASYLUM SANITARIUM	CASA DA OPIO	PONTE SUL TAMIGI

## INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei A.C.Doyle, celebre scrittore della serie di Sherlock Holmes. Dopo l'omicidio di Mary Ann Nichols, prostituta di Whitechapel, uno dei sobborghi di Londra, hai sentito il dovere di fornire il tuo insostituibile aiuto per risolvere il caso. La polizia brancola nel buio: solo il tuo buon cuore e l'amore per la corona ti hanno spinto a prestare il tuo ingegno di cui Scotland Yard sembra così priva. Inoltre la partecipazione alle indagini, potrebbe darti materiale utile per i tuoi romanzi... col tempo l'ispirazione tende a mancare... Poi, quale membro della massoneria, è un tuo dovere garantire l'ordine e la pace anche nelle zone meno fortunate del Regno.

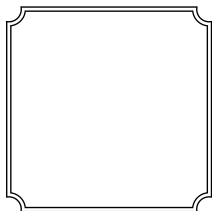
Sospetti di tutti: Frederick Abberline (detective affidato al caso) non è mai riuscito a fare carriera, dunque potrebbe avere inscenato l'omicidio per ridicolizzare la sezione speciale di Scotland Yard. Warren, capo della sezione speciale di Scotland Yard, potrebbe aver commesso l'omicidio per sviare l'attenzione dagli atti terroristici degli irlandesi per i quali non riesce a trovare soluzione. Sir. William Gull potrebbe aver ucciso la prostituta per vendicarsi dei suoi fallimenti professionali: la regina Vittoria gli aveva affidato il compito di riportare alla ragione il suo nipote degenerato e lascivo. La fuga del principe potrebbe aver scatenato in lui un senso di vendetta omicida. Mary Jane Kelly, anch'essa prostituta, potrebbe averlo fatto per eliminare la concorrenza. Owen McQuenn, protettore delle prostitute di Whitechapel, potrebbe averlo fatto per regolare i conti di un mancato pagamento. Walter Sickert, con quei suoi quadri dai tratti macabri, è evidentemente un feticista e potrebbe dover trarre ispirazione in modo criminoso. Margareth Hopkins, attivista di spicco dell'esercito della salvezza, è una bacchettona moralista: potrebbe aver deciso di eliminare una peccatrice che non si voleva redimere. Ma potrebbe anche essere stata una semplice casalinga frustrata...

**Obiettivo:** risolvere brillantemente il caso dell'omicidio di Whitechapel, bruciando sul tempo la concorrenza, e scrivere il tuo prossimo romanzo.

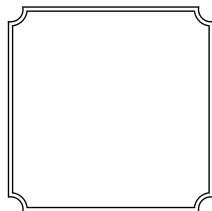
**Abilità:**

**the betrayal:** indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una Frase Fatta in suo possesso (una volta per scena).

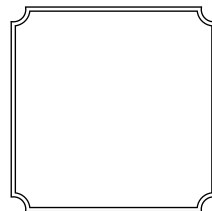
**the logical:** Dibattito + 7 nell'attirare l'attenzione del pubblico mentre esponi la tua teoria sulla risoluzione dell'indagine in corso.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere



Gravi



Mortali



## ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I			ATTO II			ATTO III			ATTO IV			ATTO V		
SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I			SCENA I		
SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II			SCENA II		
SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III			SCENA III		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Jack  
Lo squartatore

# SCHEDA DEL REGISTA

NOME DEL PERSONAGGIO

LOTTA

DIBATT.

FORT.

NOTE

FREDERICK ABBERLINE

*per l'abilità del Dott. Gull è un oppiomane*

**the doors:** quando hai il controllo della scena, previa assunzione di stupefacenti da rappresentare obbligatoriamente in scena, puoi decidere di inscenare un tuo "viaggio onirico" (vedi scheda per i dettagli). **the cooperation:** hai facoltà di entrare in scena (e di restarci) ogni volta che il tuo nome viene fatto ad alta voce da uno degli altri personaggi in scena.

NOME DEL PERSONAGGIO

LOTTA

DIBATT.

FORT.

NOTE

CHARLES WARREN

*per l'abilità del Dott. Gull è paranoico*

**the paranoid:** il tuo carattere paranoico ti porta a sospettare di tutti. Una volta per atto puoi pescare a caso una carta dalla mano di un giocatore il cui personaggio sia in scena al fine di esaminarla (vedi scheda per i dettagli).

**the interrogation:** dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a rivelare un'informazione in suo possesso.

NOME DEL PERSONAGGIO

LOTTA

DIBATT.

FORT.

NOTE

WILLIAM GULL

**the invasate:** +5 a Dibattito nel convincere un personaggio della validità delle tue posizioni, ogni qual volta tu adduca delle motivazioni razionali e scientifiche alle tue posizioni. **the anamnesys:** +3 a Fortuna nel fare una diagnosi psichiatrica del personaggio con cui hai ingaggiato il confronto (vedi scheda per i dettagli).

NOME DEL PERSONAGGIO

LOTTA

DIBATT.

FORT.

NOTE

MARY J. KELLY

*per l'abilità del Dott. Gull è una folle visionaria*

**the voice:** +5 a Fortuna per tutta la durata di una scena in cui tu abbia avuto un contatto con le voci: dovrai essere tu a prendere l'iniziativa e inscenare un dialogo in cui si senta solo la tua voce in risposta ai Santi.

**the innocence:** +5 a Dibattito nel resistere ai tentativi di seduzione e libertinaggio.

NOME DEL PERSONAGGIO

LOTTA

DIBATT.

FORT.

NOTE

OWEN MCQUEEN

**the terrorist:** puoi attivare un attentato terroristico ai danni delle autorità costituite al costo di un punto Fortuna (che ti verrà sottratto permanentemente) (vedi scheda per i dettagli). **the conspiracy:** Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a partecipare ad un'azione collettiva da compiersi entro la scena successiva.

NOME DEL PERSONAGGIO

LOTTA

DIBATT.

FORT.

NOTE

WALTER SICKERT

*per l'abilità del Dott. Gull è un satirico, ossessionato dal sesso*

**the satirism:** Dibattito +5 nell'attirare l'attenzione dei personaggi per tutta la durata della scena. Esclude altri confronti di Dibattito e interrompe i confronti di Lotta. **the libertynes:** Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere nella scena un atto licenzioso, ad abbandonarsi al piacere dei sensi o a cedere al vizio (ubriacarsi, mangiare in modo smodato, indulgere nel gioco d'azzardo, ecc.).

NOME DEL PERSONAGGIO

LOTTA

DIBATT.

FORT.

NOTE

MARGARETH HOPKINS

*ricoscerà subito il nipote, se si trova nella stessa scena*

**the austerity:** Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente per tutta la durata della scena e a desistere dal compiere un atto scellerato o licenzioso.

**the ear:** hai facoltà di entrare in scena di nascosto (e di restarci) per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi.

NOME DEL PERSONAGGIO

LOTTA

DIBATT.

FORT.

NOTE

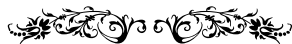
ARTHUR C. DOYLE

**the betrayal:** indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una Frase Fatta in suo possesso (una volta per scena). **the logical:** Dibattito +7 nell'attirare l'attenzione del pubblico mentre esponi la tua teoria sulla risoluzione dell'indagine in corso.

## HABEAS CORPUS

### ANELLO DELLA MASSONERIA

Un piccolo anello d'oro con inciso il simbolo massonico del compasso.



IN SCENA

## HABEAS CORPUS

### RASPO D'UVA

Ciò che rimane di un grappolo d'uva, frutto che solo gli abbienti possono permettersi.



IN SCENA

## HABEAS CORPUS

### BOCETTA VUOTA DI LAUDANO

Una fiala con poche gocce rimaste del forte oppiaceo utilizzabile anche in medicina quale anestetico.



IN SCENA

## HABEAS CORPUS

### 5 MONETE DA UN PENNY

L'effigie della Regina decora un lato delle monetine. Il giocatore può decidere in che modo erano disposte.



IN SCENA

## HABEAS CORPUS

### PENNA STILOGRAFICA

Elegante oggetto da scrivania, ancora pieno d'inchiostro.



IN SCENA

## HABEAS CORPUS

### SPECCHIO ROTTO

Un pezzetto di vetro, resti di uno specchio come se ne possono trovare tanti in una locanda ad ore.



IN SCENA

## HABEAS CORPUS

### PETTININO PER CAPELLI

Oggetto femminile per eccellenza, utilizzato anche per trattenere le acconciature.



IN SCENA

## HABEAS CORPUS

### LENTE D'INGRANDIMENTO

Tipico accessorio del "perfetto" detective, nonché utile per studi e biblioteche.



IN SCENA



*Fred Abberline*



*Fred Abberline*



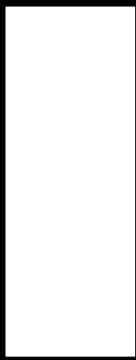
*Charles Warren*



*Charles Warren*



*Sir William Gull*



*Sir William Gull*



*Mary Jane Kelly*



*Mary Jane Kelly*





Owen McQueen



Owen McQueen



Walter Sicket



Walter Sicket



Margaret Hopkins



Margaret Hopkins



Arthur C. Doyle



Arthur C. Doyle



*Andrea Guerrieri, Federico Valeri 2003*  
*www.brigata.it*

---

*Questo documento è rilasciato sotto licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>*

---

*On Stage! Il gioco dell'attore - © L. Giuliano 1993 DaS Production 1995*  
*On Stage! è un marchio registrato di proprietà di L. Giuliano*



**l'Allegra Brigata**  
*[www.brigata.it](http://www.brigata.it)*