

Sabrina

Una favola moderna adattata per On Stage!

di Alberto Panicucci

Sabrina è una commedia romantica a lieto fine scritta da Samuel Taylor e messa in scena per la prima volta nel 1953 a New York.

È stata portata sul grande schermo in due occasioni: nel 1954 da Billy Wilder che, con la collaborazione alla sceneggiatura dello stesso autore, realizzò un grande film, con Humphrey Bogart, Audrey Hepburn e William Holden. Nel 1996 è stato poi girato un remake, “aggiornato” coi tempi, diretto da Sydney Pollack e interpretato da Harrison Ford e Julia Ormond.

Questa sceneggiatura per *On Stage!* si basa sulla visione di entrambi i film, ma cerca di essere più “fedele” a quello di Wilder, a mio parere migliore. Di conseguenza, consiglio di ambientare la rappresentazione nel bel mondo dei milionari americani anni '50 (anche per enfatizzare maggiormente i momenti scabrosi che salteranno fuori!).

Preparazione del Gioco

Lo scenario prevede *quattro atti di tre scene l'uno*, con interruzione lunga e possibilità di farsi cambiare le Frasi Fatte dal Regista alla fine del terzo atto.

Il numero totale di personaggi è *sette*, ma si può giocare anche in sei, facendo a meno di uno tra Maude e Oliver Larrabee. Ritengo che si possa giocare anche in cinque, ma temo che la rappresentazione cominci a perdere qualcosa. Con meno di cinque attori è meglio cambiar gioco.

Personaggi

LARRY LARRABEE, figlio maggiore dei Larrabee, magnati della finanza, e direttore della Larrabee Corporation

DAVID LARRABEE, figlio minore dei Larrabee e fratello di Larry

OLIVER LARRABEE, padre di Larry e David, a lungo a capo della Larrabee Corporation, oggi a riposo

MAUDE LARRABEE, moglie di Oliver e madre di Larry e David

THOMAS FAIRCHILD, autista dei Larrabee e padre di Sabrina

SABRINA FAIRCHILD, figlia dell'autista dei Larrabee, di ritorno da Parigi

ELIZABETH (Liz) TYSON, figlia unica dei Tyson, magnati della finanza, e promessa sposa di David

Prologo

(che il Regista deve leggere ai giocatori prima di iniziare la rappresentazione)

C'era una volta, a Long Island, a trenta chilometri da New York, una grande tenuta, dove viveva una graziosa fanciulla.

Si trattava di una vasta proprietà, che occupava molte persone di servizio: c'erano domestici dentro la villa e domestici fuori la villa, uomini addetti alle barche, specialisti per i campi da tennis, per il solarium, per la piscina all'aperto e per la piscina al coperto. E poi c'era un garage e, sopra di esso, viveva l'autista, Thomas Fairchild, importato anni prima dall'Inghilterra assieme all'ultimo modello di Rolls Royce e a sua figlia, Sabrina.

La Villa apparteneva a una ricca famiglia, i Larrabee. I Larrabee erano quattro: padre, madre e due figli. Padre e madre (Oliver e Maude) avevano ricevuto, tra i regali di nozze, molti anni fa, la tenuta, dove ormai si erano trasferiti.

Il primogenito, Larry, aveva studiato nelle migliori università americane e dirigeva con successo le industrie di famiglia. David, il figlio minore, aveva frequentato per brevi periodi le stesse università del fratello, passando il resto del tempo tra matrimoni, divorzi e vita in società in genere.

Tra le altre cose, i Larrabee erano famosi per le loro feste: poca gente ormai dava feste come le loro. La nostra storia comincia proprio una di quelle sere.

Non pioveva mai le sere delle feste: i Larrabee non lo avrebbero permesso...

La Rappresentazione

Nel corso della partita non sono previsti particolari interventi del Regista o note di sceneggiatura. L'unico vero compito del Regista è far sì che gli "schieramenti" dei personaggi (in sostanza: favorevoli o contrari alle nozze David/ Sabrina) siano equilibrati nel numero e nelle potenzialità, in modo che la storia possa svolgersi per tutte le dodici scene previste (vedi anche il prossimo paragrafo).

Valgono, solo per la prima scena del primo atto, *due restrizioni*:

1) la scena deve svolgersi durante la festa a Villa Larrabee, esattamente dieci giorni prima delle nozze tra David e Liz (i giocatori sono comunque liberi di decidere precisamente dove: la tenuta è molto ampia!);

2) Elizabeth Tyson non può apparire da subito nè essere chiamata in scena: *per tutti* è fuori città, e quindi lontana. Chi interpreta la parte di Liz può però comparire sul palco, sfruttando l'abilità *Ascoltare* o usando carte "di entrata in scena", se ne ha.

Inoltre, tutta la partita deve svolgersi "in continuo count-down": all'inizio d'ogni scena, il Regista di turno deve specificare quanto manca alle nozze (es: "sette giorni al matrimonio, pomeriggio"). Non ci sono restrizioni per i salti temporali tra scena e scena, purchè i vari Registi sappiano collegarle tra loro, spiegando quel che è successo senza abusare del proprio potere. Comunque, *in generale*, non si possono ambientare scene dopo la mattina del decimo giorno, quando sono previste le nozze: in *Sabrina* il matrimonio è il culmine della narrazione (al di là di chi, effettivamente, si sposi, o di cosa accada in Chiesa), e solo l'epilogo dovrebbe seguirlo.

Come al solito, il Regista controlla pienamente il Prologo (che, come detto, dovrà leggere ai giocatori) e l'*Epilogo*, con cui concluderà la storia, tirando le somme dell'azione dei personaggi e svelando inoltre obiettivi e caratteri.

Nel caso i giocatori siano sei, lascio al Regista fissare le caratteristiche del personaggio escluso, qualora voglia farlo intervenire in qualche scena.

Per quanto riguarda le *scenografie* (location delle diverse scene), la scelta è molto vasta: basta pensare agli uffici della sede della Larrabee Corporation a New York o alle stanze di Villa Larrabee e alle sue aree esterne (la casetta dei Fairchild sopra il garage, il solarium, i campi da tennis, le piscine...). Soffermarmi su questi posti mi pare inutile: sono luoghi assolutamente "normali", per cui non occorrono particolari descrizioni. Inoltre, non vi sentite legati ad essi: nel corso dei playtesting i giocatori hanno ambientato le scene un po' ovunque, ad esempio al Central Park, alla stazione dei treni, all'aeroporto, in alberghi di lusso o per le strade di New York.

Il "mazzo" di Frasi Fatte

Essendo *Sabrina* una commedia, per di più romantica, non sono previste - in generale - scene di lotta, scontri fisici o, peggio, morti sul palcoscenico (anche se una *Sabrina* iperviolenta, in cui la protagonista è divenuta a Parigi campionessa europea di wrestling, sarebbe molto divertente...).

Di conseguenza, vanno eliminate dal mazzo le Frasi Fatte *Chi di spada ferisce di spada perisce*, *Lotta senza quartiere*, *Vittoria di Pirro*. Alcune carte che s'annullano l'un l'altra (*Longa manus/ Mors tua vita mea*, *Faccio un pandemonio/ Vade retro Satana*) possono essere lasciate, a patto però di creare effetti "smorzati" o paradossali; ad esempio, *Longa Manus* fa entrare in scena un sicario che rapisce un personaggio, ma non lo uccide, mentre *Faccio un pandemonio* fa comparire lo spettro della madre di Sabrina che tenta di convincerla ad agire in un certo modo.

Per quanto riguarda le Frasi Fatte pubblicate su "Questa sera si recita a soggetto - Tre scenari inediti ed altro ancora per *On Stage!*" (espansione curata da RiLL nell'ottobre 1996, ed oggi esaurita, ma che all'epoca circolò abbastanza fra gli appassionati del gioco, *NdP*) sono utilizzabili: *La Fortuna è cieca*, *A chi tocca non s'ingrugna*, *Le disgrazie non vengono mai sole*, *Chi dorme non piglia pesci*, *L'amore è cieco*, *Al cuore non si comanda* e poi anche *Non c'è due senza tre*, *Vengo anch'io* e *No, tu no!*.

(le suddette nove Frasi Fatte sono on line e scaricabili dal sito RiLL.it, sezione Articoli > Giochi di Ruolo > On Stage!)

A proposito di queste ultime tre carte, di *Lupus in fabula* e *Sono come un prezzemolo* un consiglio: per non spezzettare troppo il gioco cercate di non inserirle tutte contemporaneamente nel mazzo (i giocatori riescono difficilmente a ordire trame e costruire alleanze se sono interrotti di continuo). *Unica eccezione* al suddetto consiglio: se gli schieramenti dei personaggi sono squilibrati. In questo caso, infatti, un alto numero di carte di entrata in scena dovrebbe (notare il condizionale) favorire chi è in minoranza e consentire alla storia di svilupparsi per la durata prevista.

La vera trama di Sabrina

Nella magione dei grandi industriali Larrabee, la figlia dell'autista (Sabrina) ama da sempre il figlio minore dei miliardari, David (edonista e perdigiorno), con tale ardore che viene mandata a Parigi per allontanarla da lui. David è fidanzato con una ricca ereditiera e alle nozze è specialmente interessato il fratello Larry, tutto dedito all'azienda, che intende combinare una fusione nuzial-industriale. Quando Sabrina torna da Parigi trasformata in una giovane donna affascinante e supersofisticata, David se ne invaghisce; per evitare il fallimento del progettato matrimonio di convenienza finanziaria, Larry prende a corteggiare Sabrina, la fa innamorare di sé col proposito di rispedirla a Parigi, ma se ne innamora a sua volta e tutto finisce amorosamente.

(da '96 *al Cinema*, di Lietta Tornabuoni, Tascabili Baldini & Castoldi)

Ringraziamenti

Questa sceneggiatura è stata scritta nell'autunno 1997, e playtestata più volte nei mesi successivi. Proprio con *Sabrina* ho vinto, nel marzo 1998, il Trofeo di Mastering a Lucca Games. Mi sembra il minimo ringraziare *di cuore* per primi i giocatori di quella partita, nonché lo staff organizzativo del Trofeo, che mi ha assistito nella loro ricerca (sei giocatori non mi erano MAI sembrati così tanti!).

Un grazie anche a *Billy Wilder* (un autentico genio del cinema), ad *Audrey Hepburn* (per essere esistita) e allo staff del remake (vedendolo ho avuto l'idea dell'adattamento).

Inoltre, un sentito "ve vojo bene assaje" a tutti i playtesters. In particolare, la *banda* dell'associazione *Novacentonovanta* di Civitavecchia (Roma), l'*Alleanza di Falkenstein* (altra storia magica... è il caso di dirlo!), e poi i più assidui: Giuseppe Di Giorgi, Sergio JS Gurrieri, Stefano Monamì e Serena Valentini.

LARRY LARRABEE, il Frustrato

Sei Larry Larrabee, l'uomo che dirige con maestria le industrie di famiglia, passando di vittoria in vittoria. La tua vita è un successo, almeno in termini economici. In realtà, però, tu non ne puoi più: da sempre sei l'erede della dinastia, il figlio su cui investire, e ciò ha significato per te solo tanto studio e tanto lavoro. Tuo fratello David, invece, se la gode, buttando i soldi e facendo il mantenuto, ma per fortuna ora sposerà Elizabeth Tyson - in modo che la fusione Larrabee/ Tyson abbia anche natura personale - e, così, sarà finalmente utile. Oggi però David incontra Sabrina - la figlia del vostro autista! - e rimette tutto in gioco: l'invita alla festa per il compleanno di mamma, stasera, a dieci giorni dalle nozze, quando Liz è fuori. È troppo: speravi che, sposandosi, David avrebbe iniziato a lavorare e che tu, così, avresti avuto un po' di tempo libero. Da quanto non ti diverti un po'? La famiglia e l'azienda sono state la tua rovina, ecco la verità, e David una maledizione. In barba alla famiglia e ai progetti di David, è giunta l'ora della tua riscossa.

Obiettivo: Dare una svolta alla propria vita e, se possibile, una lezione a David.

Abilità:

Ascoltare: Può entrare in scena (e restarci) di nascosto, per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi

Comando: Dibattito +5 nel convincere un personaggio a eseguire un ordine chiaro e univoco nella scena in corso

Battute: "Alcune cose mancano nella mia vita... la vita, ad esempio"; "Solo la mia vita rende possibile quella di David"

LARRY LARRABEE, l'Affarista

Sei Larry Larrabee, l'uomo che dirige con maestria le industrie di famiglia, passando di vittoria in vittoria. La tua vita è un successo e tu hai avuto la fortuna di sceglierla: da sempre sei l'erede della dinastia, il figlio su cui puntare per il futuro. E così università esclusive, studiare, lavorare, realizzare i propri sogni. Sei fiero d'essere quel che sei e le malignità degli invidiosi non ti toccano. Certo, non tutto va come vorresti: tuo fratello David è un parassita, butta i soldi, fa il dongiovanni da strapazzo (l'ultimo suo divorzio è costato 100.000 \$), ma tu lo tolleri, è innocuo. Ora però ha esagerato: da mesi lavori alla fusione Larrabee/ Tyson, per creare un colosso nel vostro settore. Era fatta: fusione tra le imprese e matrimonio tra David ed Elizabeth, figlia dei Tyson e ultima fiamma di David. Un'operazione perfetta!

Invece oggi David incontra Sabrina - la figlia del vostro autista! - e rimette tutto in gioco: l'invita alla festa per il compleanno di mamma, stasera, a dieci giorni dalle nozze, proprio quando Liz è fuori. Probabilmente, David neanche capisce quel che potrebbe combinare, non pensa mai agli effetti delle sue azioni, comunque va fermato, e subito: è ovvio che Sabrina sia attratta da lui, ma è molto giovane e, con una sostanziosa buonuscita, potrà rifarsi una vita, magari a Parigi, dove s'è trovata così bene...

Obiettivo: Realizzare la fusione, neutralizzando l'ultima bravata di David

Abilità:

Interrogare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a rivelare un'informazione in suo possesso

Mediazione: Dibattito +5 in qualsiasi trattativa di negoziazione tra due o più contendenti

Battute: "Questa storia è montata in 24 ore, ma io posso smontarla in 48: nessuno può guastare i miei progetti"

DAVID LARRABEE, il Dongiovanni

Sei il figlio minore dei Larrabee, i magnati della finanza.

Sin da bambino tu te la godi: a faticare anche per te ci pensa Larry, tuo fratello maggiore, che oggi guida con successo le industrie di famiglia. *L'unico donatore vivente di cuore al mondo*, così lo chiamano (forte, eh?), lavora sempre e fa una vita da cani mentre tu te la spassi, con macchine sportive e belle donne. In fondo gli sei grato, anche perchè - quando combini qualche guaio - è lui a staccare l'assegno che aggiusta tutto. Comunque, se volessi, sapresti fare anche tu il manager: non sei uno stupido; semplicemente, non vuoi faticare. Meglio sembrare inaffidabili e godersela che mostrarsi responsabili e rovinarsi la vita!

Tra dieci giorni sposerai Elizabeth Tyson, figlia di altri ricconi, per dare anche natura personale alla fusione tra le compagnie di famiglia. Liz è una bella ragazza e la cosa ti sconfinferava, sino a oggi: alla stazione infatti hai incontrato una tipa stupenda e l'hai accompagnata a casa. Per tutto il percorso non l'hai riconosciuta: era Sabrina, la figlia del vostro autista! La ricordavi come un'insignificante bimba e ora è una donna affascinante! Così, l'hai invitata alla festa per il compleanno di mamma, stasera: Liz è fuori città e da troppo ti comporti da innamorato fedele!

Certo, forse non è il momento più adatto per divertirsi (se l'affare con i Tyson saltasse la tua famiglia perderebbe molti soldi) ma, si sa, prima delle nozze, ogni uomo ha diritto ad un ultimo (?) divertimento. Inoltre, Larry è bravo ad aggiustare quel che tu rompi e un bocconcino come Sabrina non si può proprio ignorare...

Obiettivo: Godersela e spassarsela, in ogni modo, non lasciandosi sfuggire Sabrina

Abilità:

Agilità: Fortuna +5 in tutti gli eventi catastrofici, negli incidenti e nelle azioni di utilizzo della scenografia che comportano un'esibizione di agilità muscolare (arrampicarsi, saltare, correre)

Amabilità: Dibattito +5 nell'affascinare la persona amata e convincerla a fare qualsiasi cosa per tutta la durata della scena

Battute: "Che linea... e che gambe!"; "Cara, sei meravigliosa stasera!"

DAVID LARRABEE, l'Insoddisfatto

Sei il figlio minore dei Larrabee, i magnati della finanza.

Sin da bambino hai capito qual era il tuo ruolo in famiglia: se Larry era il figlio su cui puntare per il futuro, tu eri l'inaffidabile. Così, hai recitato la parte che ti era stata assegnata senza consultarti, dedicandoti a macchine sportive e a belle donne. La tua vita sino a oggi è stata piacevole ma insoddisfacente: anche tu sei un Larrabee, e vali come Larry!

In azienda, dove le tue abilità potrebbero mostrarsi, nessuno ti ascolta: il capo è Larry e tu non conti nulla. Di recente, hai creduto di recuperare considerazione sposando Liz Tyson, figlia di un altro magnate, coronando con le nozze la fusione delle imprese di famiglia. Ma è stata un'illusione: sei solo una pedina nelle mani di Larry. Ora, però, *basta*: vuoi mostrare quanto vali! Per farlo devi disfarti di Larry, almeno per un po'... ed hai un'idea: oggi alla stazione hai incontrato Sabrina, la figlia del vostro autista, di ritorno da Parigi. La ricordavi come una simpatica bimba, mentre ora è una donna bellissima. Così, l'hai invitata alla festa per il compleanno di mamma, stasera alla Villa: a dieci giorni dalle nozze la tua sbandata farà scalpore (tanto più che in questi giorni Liz è fuori!), Larry interverrà per salvare l'affare e cadrà nelle braccia di Sabrina. Non può essere il mostro insensibile che dicono e sarà certamente colpito dal fascino di Sabrina.

Obiettivo: Riconquistare il ruolo che ti spetta, in famiglia e in azienda

Abilità:

Cooperare: Può entrare in scena (e restarci) ogni volta che il suo nome viene pronunciato ad alta voce da uno dei personaggi in scena

Cospirare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a partecipare a un'azione collettiva da compiersi entro la scena successiva

Battute: "A che servo io in ufficio? C'è già Larry!"; "Tutti mi credono un idiota".

OLIVER LARRABEE, lo Svampito

Sei il padre di Larry e David. Hai guidato a lungo l'azienda di famiglia ma ormai hai ceduto il posto a Larry, che s'è mostrato un degno successore. Non sei invece contento di David, la pecora nera della famiglia, che vive da parassita. L'idea di Larry di fargli sposare la figlia dei Tyson - come si chiama, non lo ricordi mai! - ti è parsa perciò molto sensata, non solo in termini economici: forse, sposandosi, il ragazzo metterà la testa a posto...

Oggi però hai saputo che David ha invitato alla festa di compleanno di tua moglie, stasera, Sabrina, la figlia del vostro autista (una così brava persona!). Tuo figlio non può certo preferirla alla figlia dei Tyson, nè può ignorare cosa potrebbe combinare, comunque va fatto ragionare e merita una strigliata, come d'altronde pensi da tempo: il fatto è che le cose vanno sempre bene, la vita sociale assorbe gran parte del tuo tempo e tu non hai mai trovato il momento per fargliela... Questi giovani d'oggi!

Obiettivo: Sistemare tutto, a costo di intervenire in prima persona

Abilità:

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

Cooperare: Può entrare in scena (e restarci) ogni volta che il suo nome viene pronunciato ad alta voce da uno dei personaggi in scena

Battute: “David non ha il senso del dovere, dei limiti, è un insensato!”; “Un qualunque secolo scelto a caso sarebbe meglio di questo”

OLIVER LARRABEE, il Padre Premuroso

Sei il padre di Larry e David. Hai guidato a lungo l'azienda di famiglia ma ormai hai ceduto il posto a Larry, che s'è mostrato davvero abile. Tu, però, non sei contento di come vanno le cose: David è un parassita superficiale, butta i soldi, ma almeno se la gode, mentre Larry vive per l'azienda e - ti pare - si sta abbruttendo, divenendo spietato e cinico. I Larrabee non sono divenuti ricchi per cedere agli eccessi: per i tuoi figli vuoi un futuro migliore di quello che si stanno creando.

Perciò, le nozze di David e Liz Tyson (una così brava ragazza) ti hanno trovato d'accordo: oltre agli indubbi vantaggi economici, l'unione farà certo bene a David. Per Larry, invece, è più difficile: così dedito al lavoro non pensa neanche a sistemarsi... Oggi però hai saputo che David ha invitato alla festa per il compleanno di tua moglie, stasera, Sabrina, la figlia del vostro autista. Probabilmente, questa sarà l'ultima sbandata di David (ti pare davvero innamorato di Liz), e potrebbe essere anche una buona occasione per Larry: il viaggio a Parigi, dicono, ha reso Sabrina una donna affascinante...

Obiettivo: Dare una svolta alla vita dei tuoi figli, spingendo Larry da Sabrina e facendo sposare David e Liz

Abilità:

Altruismo: Ha la facoltà di giocare una carta favorevole, facendo sì che abbia effetto su un altro personaggio, anziché sul proprio. Il personaggio beneficiato può rifiutare l'aiuto: in questo caso la carta non ha effetto e resta in mano all'altruista

Interrogare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a rivelare un'informazione in suo possesso

Battute: “Cosa c'è di interessante in un milione? Solo tanti zeri, un cerchio con un buco in mezzo”

MAUDE LARRABEE, la Mamma-manager

Sei la madre di Larry e David. Da sempre hai partecipato alla gestione del patrimonio di famiglia, aiutando tuo marito ed educando i tuoi figli perchè divenissero abili manager. Ci sei riuscita con Larry ma hai purtroppo fallito con David, che vive da parassita. Comunque, gli hai fatto frequentare le stesse scuole di Larry e, ogni anno, gli consegni la sua copia dei bilanci della società: la tua insistenza, spero, la spunterà. In ogni caso, anche David sarà utile alla società: tra dieci giorni sposerà Liz Tyson, ragazza non certo intelligente e col senso degli affari come te alla sua età ma (e ciò basta) figlia di altri magnati. La fusione Larrabee/ Tyson, sei certa, farà epoca. Insomma, stasera, alla festa per il tuo compleanno, avresti potuto essere davvero contenta. Purtroppo, proprio oggi David ha preso a corteggiare Sabrina, la figlia del vostro autista (!!!), invitandola. Eri stata lieta di mandarla a Parigi qualche tempo fa - era così ingenua e romantica! - ma ora te ne penti: il soggiorno deve averla resa spregiudicata... Di certo Sabrina gioca sporco e David rischia grosso: l'ultimo suo divorzio vi è costato 100.000 \$ e non vuoi che la storia si ripeta, anche perchè con i Tyson sono in ballo molti milioni.

Obiettivo: Togliere di mezzo Sabrina, salvando l'affare con i Tyson

Abilità:

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

Tradimento: Indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una frase fatta in suo possesso (*una volta per scena*)

Battute: “La situazione è chiara: c'è un matrimonio, una fusione ed un ostacolo”

MAUDE LARRABEE, la Mondana

Sei la madre di Larry e David. Da sempre, hai lasciato la cura degli affari di famiglia a tuo marito e a Larry: tu preferisci dedicarti alla vita sociale, organizzando feste alla Villa. Oggi, ad esempio, è il tuo compleanno e la serata si preannuncia favolosa! Tra dieci giorni, poi, per le nozze di David con Elizabeth Tyson, figlia di altri magnati, sarà anche meglio: ti stai personalmente occupando dei preparativi, aiutata da Larry. Questi, però, non si entusiasma molto ma, si sa, è un freddo. David, invece, è l'opposto: ciarliero, scherzoso, sempre allegro... lui sì sa vivere in società!

A proposito di David, hai saputo che ha invitato alla tua festa Sabrina, la figlia dell'autista, tornata oggi da Parigi, dove si era recata anche grazie al tuo aiuto. Sei sicura che il soggiorno le abbia giovato e non vedi l'ora di incontrarla: è sempre stata una brava ragazza. La sua presenza, ti pare, non è molto gradita a tuo marito e a Larry... ma perché, poi? Un invitato in più non può rovinare la festa e poi, senza Liz, che in questi giorni è fuori, David era senza compagna!

Obiettivo: Organizzare quanti più momenti piacevoli possibili, cercando di appianare screzi e distogliere tutti dalla noiosa logica degli affari

Abilità:

Altruismo: Ha la facoltà di giocare una carta favorevole, facendo sì che abbia effetto su un altro personaggio, anzichè sul proprio. Il personaggio beneficiato può rifiutare l'aiuto: in questo caso la carta non ha effetto e resta in mano all'altruista

Cospirare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a partecipare a un'azione collettiva da compiersi entro la scena successiva

Battute: “Non puoi andartene ora... perderai il meglio!”; “Stiamo facendo la lista degli invitati... sarà meraviglioso!”

THOMAS FAIRCHILD, il Padre Preoccupato

Sei l'autista di casa Larrabee, lo chauffeur di Larry Larrabee e - prim'ancora - di suo padre.

Hai allevato da solo tua figlia, Sabrina, dato che sua madre è morta partorendola. Speravi che il viaggio a Parigi (che hai potuto farle fare anche grazie al sostegno finanziario dei Larrabee) avrebbe posto fine alle tue preoccupazioni: ti auguravi che Sabrina sarebbe tornata adulta e, soprattutto, che avrebbe scordato David. Invece le tue speranze sono andate deluse, perchè adesso David sembra interessato a lei. Tu non vuoi che lei soffra - e soffrirà, se questa storia andrà avanti!; d'altronde, non l'hai mai vista così felice: i suoi sogni le sembrano finalmente realizzabili. Eppure sai che va fermata, per il suo bene...

Obiettivo: Distogliere Sabrina dai suoi sogni o, comunque, farla soffrire il meno possibile

Abilità:

Altruismo: Ha la facoltà di giocare una carta favorevole, facendo sì che abbia effetto su un altro personaggio, anzichè sul proprio. Il personaggio beneficiato può rifiutare l'aiuto: in questo caso la carta non ha effetto e resta in mano all'altruista

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

Battute: "La vita è come una limousine: anche se viaggiamo insieme ognuno di noi ha il proprio posto. C'è un sedile anteriore, uno posteriore e un finestrino in mezzo"

THOMAS FAIRCHILD, lo Spregiudicato

Sei l'autista di casa Larrabee, lo chauffeur di Larry Larrabee e - prim'ancora - di suo padre.

Nei lunghi anni di odioso servizio hai tentato di cogliere ogni occasione per migliorare la tua posizione, al contrario dei tuoi tanti colleghi desiderosi solo di servire bene i propri padroni. In particolare, hai carpito dalle tante chiacchierate di affari cui hai assistito ottimi consigli per investimenti e speculazioni. Così hai ottenuto guadagni sicuri, ma poco sostanziosi, inadatti ai tuoi sogni di arrampicatore sociale.

Ora però puoi fare il colpaccio: quella fessacchiotta di tua figlia, Sabrina, sembra interessare finalmente David, il principe azzurro per cui sospira da anni, infelicitando i tuoi giorni. In verità, Sabrina è sempre stata una stupida romantica, come sua madre (buonanima) del resto, ma il viaggio a Parigi l'ha cambiata, almeno agli occhi di quel dongiovanni da strapazzo di David. Una volta tanto, Sabrina potrebbe esserti utile; il ferro, però, va battuto finchè caldo, per trarne il massimo profitto...

Obiettivo: Massimizzare a proprio vantaggio i benefici legati alla relazione di David con Sabrina e, così, migliorare la propria posizione sociale/ economica

Abilità:

Ascoltare: Può entrare in scena (e restarci) di nascosto, per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi

Ingannare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere una determinata azione entro la fine della scena

Battute: "Sabrina, tu superi tutte le mie aspettative"

SABRINA FAIRCHILD, la Sognatrice

Sei la figlia dell'autista dei Larrabee, i ricchi magnati della finanza.

Durante l'adolescenza hai atteso un segno dal tuo principe azzurro, David, il figlio minore dei Larrabee, di cui sei perdutoamente innamorata. Ma il segno non è giunto: David ha corteggiato ragazze ricchissime e bellissime e tu, appollaiata sugli alberi del giardino, ne hai da lontano contemplato le gesta durante le feste alla Villa.

Grazie all'aiuto della signora Larrabee, tuo padre ti ha mandato, per qualche mese, a Parigi. Qui sei divenuta una donna e hai scordato David... o così credevi. Di ritorno, alla stazione, l'hai incontrato e hai fatto colpo: dopo averti accompagnato a casa ti ha invitato alla festa di compleanno di sua madre, stasera. Lui sta per sposarsi, ma tu hai sempre creduto alle favole romantiche, quindi... Il modo in cui David ti guardava, inoltre, ti ha dato sicurezza, e poi Liz, la sua fidanzata, in questi giorni è fuori città: *devi tentare!*

Obiettivo: Realizzare i tuoi sogni e sposare David

Abilità:

Amabilità: Dibattito +5 nell'affascinare la persona amata e convincerla a fare qualsiasi cosa per tutta la durata della scena

Candore: Dibattito +5 nel resistere ai tentativi di seduzione e libertinaggio

Battute: "Ho imparato tanto a Parigi: non fuggirò più la vita e neanche l'amore"; "Non voglio soldi: voglio la favola"

SABRINA FAIRCHILD, la Maliarda

Sei la figlia dell'autista dei Larrabee, i magnati della finanza.

Durante l'adolescenza hai atteso un segno da David, il figlio minore dei Larrabee, di cui eri pazzamente innamorata. Ma il segno – ovviamente – non è giunto: David ha corteggiato ragazze ricchissime e bellissime e ha ignorato te, che non sei nè l'una nè l'altra cosa. Così, tuo padre – aiutato anche da quella bacucca della signora Larrabee – ti ha mandato, per qualche mese, a Parigi. Qui sei divenuta una donna sofisticata e affascinante e hai deciso, una volta tornata, di tramare per restare a vivere, *da padrona*, a Villa Larrabee. La sorte ti ha aiutato: alla stazione - di ritorno - hai incontrato proprio David che, dopo averti accompagnato a casa, ti ha anche invitato alla festa di compleanno di sua madre, stasera. Lui sta per sposarsi, ma il modo in cui oggi ti guardava - sembrava un povero scemo – ti ha dato sicurezza. Inoltre, Liz, la sua fidanzata, in questi giorni è fuori città...

Temi però la reazione dei suoi: certo si opporranno, forse proveranno a comprarti ma - hai già deciso - il tuo prezzo è molto alto... Comunque, David non ti interessa: potresti anche ripiegare su Larry, *l'unico donatore vivente di cuore al mondo*, come lo chiamano in giro, di sicuro un uomo vero, senza fronzoli. L'amore è roba per smidollati, come tuo padre, felice di fare lo schiavo a vita. Agire per il proprio interesse è l'unico modo di aver successo, e solo questo conta per te.

Obiettivo: Salire nella scala sociale, con ogni mezzo.

Abilità:

Libertinaggio: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere in scena un atto licenzioso, ad abbandonarsi al piacere dei sensi o a cedere al vizio

Seduzione: Dibattito +5 nell'affascinare completamente un singolo personaggio e convincerlo a fare qualsiasi cosa per tutta la durata della scena

Battute: "Ho imparato tanto a Parigi: sono molto diversa da quella di una volta"; "Se avrò successo avrò qualcuno da torturare"

ELISABETH “LIZ” TYSON, la Promessa sposa

Sei l'unica figlia dei Tyson, magnati della finanza.

Tra dieci giorni sposerai David Larrabee, figlio di altri magnati, e la vostra unione servirà a dare anche natura personale alla fusione delle compagnie di famiglia. Tu sei soddisfatta delle nozze, sei innamorata di David, e ti fa piacere che l'evento porti anche vantaggi economici. Comunque, quel che vuoi davvero è sposarti: era ormai giunto il momento e sei stata lieta che anche David l'abbia capito. Certo, la sua fama di dongiovanni non ti piace, ma sei certa che con te sarà diverso: sarete felici, avrete dei figli, lui metterà la testa a posto e inizierà a lavorare (non è decoroso che, da sposato, continui a farsi mantenere!). Stasera è il compleanno della madre di David e alla Villa ci sarà una festa, ma tu hai detto a tutti che dovevi essere fuori città per alcuni impegni; in realtà, vuoi fare una sorpresa, arrivando all'improvviso: non sarebbe fine mancare e, soprattutto, non vuoi lasciare David da solo. Sì, è vero, sembra innamorato, ma a una festa ci sono sempre tante tentazioni...

Tutto sommato, questa è una prova: se pure oggi David si comporta come si deve allora si sarà lasciato il suo passato alle spalle, e il futuro vi sorride. Altrimenti, dovrai lottare per avere quel che ti spetta, sempre che tu lo voglia ancora...

Obiettivo: Sposarsi con David e/o, comunque, mantenere e difendere la tua dignità e posizione

Abilità:

Ascoltare: Può entrare in scena (e restarci) di nascosto, per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi

Cooperare: Può entrare in scena (e restarci) ogni volta che il suo nome viene pronunciato ad alta voce da uno dei personaggi in scena

Battute: “Come vorrei non dover aspettare altri dieci giorni”; “Sono Elisabeth Tyson, non la figlia di un autista!”

ELISABETH “LIZ” TYSON, la Sposa riluttante

Sei l'unica figlia dei Tyson, magnati della finanza. Tra dieci giorni sposerai David Larrabee, figlio di altri magnati, e non sei molto contenta. Tu credi nel matrimonio, ma avresti preferito aspettare: sei ancora giovane e, per ora, hai altri progetti; inoltre, non hai ancora incontrato l'uomo della tua vita, nè hai idea di chi potrebbe essere. David, però, non ti pare adatto: per divertirsi a una serata in società è perfetto, ma come marito è del tutto inadeguato, così farfallone e superficiale. Comunque, capisci l'importanza economica delle nozze, sei consapevole delle tue responsabilità e hai ormai accettato quel che i tuoi hanno deciso per te. Oggi, però, hai saputo che David ha invitato alla festa di compleanno di sua madre, stasera alla Villa, Sabrina, la figlia dell'autista dei Larrabee. Pare che lei sia appena tornata da un viaggio a Parigi e che abbia fatto colpo su di lui...

A causa di alcuni impegni avevi detto a tutti di non potere intervenire, ma ora vuoi esserci: se David si comportasse “male” tu avresti tutto il diritto di rifiutare di sposarlo...

Comunque, dovrai muoverti nell'ombra: per tutti dovrai essere la “tradita”, la ragazza che non si sposa per colpa del fidanzato. Se si scoprissero i tuoi veri desideri e i tuoi intrighi il nome dei Tyson sarebbe infangato, e ciò non deve succedere: ufficialmente, alla domanda “Vuoi sposare David?” tu non puoi che rispondere “Sì!”

Obiettivo: Evitare di sposarsi con David, agendo nell'ombra e senza scalpore.

Abilità:

Ascoltare: Può entrare in scena (e restarci) di nascosto, per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi

Seduazione: Dibattito +5 nell'affascinare completamente un singolo personaggio e convincerlo a fare qualsiasi cosa per tutta la durata della scena

Battute: “Dopotutto non siamo ancora sposati...”; “David, da te questo non me lo sarei mai aspettato!”