

Soldatino, mon amour!

Scenario per On Stage! per 6/8 giocatori (di cavalli)

di Alberto Panicucci

“...No, dico, lei ce l’ha presente il mondo delle corse?
Sarebbe a dire tutta quella gran caciara de gente
che si raduna negli ippodromi per scommettere sui cavalli,
ce l’ha presente?

Matti, un mondo de matti, roba da manicomio!”
(Gigi Proietti in *Febbre da Cavallo*)

Questo scenario per **On Stage!** è un’immaginaria terza puntata delle avventure di Bruno Fioretti (detto Mandrake) e Armando Pellicci (detto Pomata), accaniti “giocatori di cavalli” (cioè scommettitori) protagonisti dei film *Febbre da Cavallo* e *La Mandrakata*.

Ho scritto (e giocato più volte) questo scenario nel 2003, poco dopo l’uscita nei cinema de *La Mandrakata*, e l’ho rivisto per la pubblicazione adesso, a fine 2020, come una sorta di omaggio personale a Gigi Proietti, venuto a mancare lo scorso 2 novembre.

Per chi non lo sapesse, *Febbre da Cavallo* è un film diretto nel 1976 da Steno (alias Stefano Vanzina) ed interpretata da Gigi Proietti (Mandrake) ed Enrico Montesano (Pomata). La pellicola, che quando uscì nelle sale non sbancò affatto il botteghino, è divenuta negli anni un cult, specie per il pubblico romano (ma non solo: esistono fan club del film sparsi un po’ per tutta la penisola, nonché moltissime pagine on line ad esso dedicate). Questo successo a scoppio ritardato va collegato all’incredibile numero di passaggi televisivi accumulati dal film dagli anni ’80 in poi, su reti locali e nazionali, che hanno via via portato nel “mito” i suoi personaggi, dai protagonisti Mandrake e Pomata sino ai più secondari comprimari, come il macellaio *Manzotin* (con l’accento sulla “i”!) o Ventresca, il nerboruto creditore di Pomata, rendendo così celebri moltissime battute della sceneggiatura (a partire dalla leggendaria “...’na stronzata così non s’era mai sentita da quando l’omo inventò er cavallo!”, che da sola inquadra *benissimo* il tipo di comicità, caciaronia, romanesca e molto goliardica di tutta la pellicola).

Sull’onda di questo successo e anche di una costante richiesta dei fans, nel 2002 è stato girato dai fratelli Vanzina (figli di Steno) il sequel, *La Mandrakata*, che ha in Gigi Proietti il protagonista assoluto (Enrico Montesano fa poco più di una comparsata).

A molti il sequel non è piaciuto, io invece l’ho trovato divertente (anche se, certo, diverso dall’originale, ma era prevedibile) e, nel vederlo, ho avuto l’idea di scriverne un’immaginaria prosecuzione... *Soldatino, mon amour!*, appunto.

Di seguito, tutti i dettagli sullo scenario e i copioni dei personaggi. In un altro file PDF (indicato nelle prossime pagine come “l’Allegato alla sceneggiatura”) sono invece inserite le nuove Frasi Fatte e gli altri contenuti speciali creati per questa rappresentazione.

Preparazione del Gioco

Per giocare questo scenario non è necessario conoscere a menadito i film di riferimento, anche se consiglio caldamente, se non altro al Regista, di vedere almeno il primo, per “capire” e calarsi meglio nella sua “atmosfera”...

La mia esperienza di playtesting mi dice poi che avere nel gruppo 2/3 (o più) giocatori che conoscono i film accresce il divertimento e l'interazione, elementi senza dubbio desiderabili per la riuscita della partita.

Devo inoltre aggiungere per "onestà intellettuale" che, essendo io di Roma, ho sempre giocato con persone che nella stragrande maggioranza avevano visto *Febbre da Cavallo* e quindi non so quanto lo scenario possa essere apprezzato da giocatori non della mia regione e/ o che non conoscano affatto queste pellicole (come detto, però, *Febbre da Cavallo* ha estimatori e fans sparsi per tutta Italia... il che sicuramente aiuta!).

Per ovviare, ho scritto i copioni cercando di caratterizzare con chiarezza i personaggi e i loro obiettivi, inserendo battute tratte dai film o comunque calzanti che, spero, saranno di aiuto.

Prima dei copioni, poi, allego due riassunti di *Febbre da Cavallo* e *La Mandrakata* (utili un po' per tutti, visto che il sequel è sicuramente meno noto del primo film e che nello scenario ho usato personaggi di entrambe le pellicole). Ne consiglio in particolare la lettura al Regista, *prima* ancora di tutte le altre note sulla rappresentazione, qualora non conoscesse i film.

Inoltre, nell'intestazione dei copioni, ho indicato fra parentesi, accanto al nome di ogni personaggio, l'attore che l'ha interpretato (se famoso), per facilitare ulteriormente la caratterizzazione dei personaggi (poco più che maschere cucite addosso agli attori).

Infine, per chi volesse vedere i film, posso dire che si tratta di due pellicole ampiamente reperibili, in DVD, in streaming, on demand etc.

Per gli appassionati segnalo anche il volume *Febbre da cavallo*, a cura di Alberto Pallotta, "vera e propria bibbia sul cult-movie per eccellenza", come recita la quarta di copertina (ed. Un Mondo a Parte, 2001; euro 11,88). Si tratta di un bel libro, dedicato al primo film della "serie", di cui contiene anche la sceneggiatura completa; purtroppo, in questo momento (dicembre 2020), non è un libro di facile reperibilità, ma, visto che per scrivere questo scenario mi fu all'epoca di grande aiuto, mi sembra giusto parlarne.

Personaggi ed Archetipi

- BRUNO FIORETTI, detto *Mandrake* (Gigi Proietti), attore di second'ordine e scommettitore: il giocatore o il sentimentale
- ARMANDO PELLICCI, detto *Pomata* (Enrico Montesano), giocatore di cavalli, appena tornato dall'Australia: l'indebitato o lo spregiudicato
- GABRIELLA (Catherine Spaak), ex-moglie di Bruno Fioretti/ Mandrake, attuale consorte del Conte Tommaso Dallara: l'incerta o la demoniaca
- AURELIA SANTARELLI (Nancy Brilli), attrice senza un soldo: l'innamorata o la spregiudicata
- CONTE TOMMASO DALLARA, figlio del padrone di Bernadette, discendente di nobile casato e proprietario di una delle più importanti scuderie italiane: l'indebitato o lo snob
- FELICE ROVERSI (Francesco De Rosa), guardiamacchine, di ritorno a Roma dopo alcuni anni d'assenza: l'egoista o il giocatore
- MICIONE (Rodolfo Laganà), giocatore di cavalli, socio di Bruno Fioretti/ Mandrake: l'amico o il giocatore
- MAFALDA, ex-indossatrice e soubrette: la disperata

NOTA BENE:

Il *conte Tommaso Dallara* è un personaggio non presente nei film, ma frutto della mia fantasia. Per questo non indico l'attore che lo ha impersonato.

Mafalda nel primo film era invece ben presente, ed interpretata da Nikky Gentile, un'attrice di bella presenza che però ha all'attivo pochissime pellicole... per questo, citarla è inutile, ai nostri fini: basta dire che Mafalda era la bellona di turno.

Quanto a Francesco De Rosa, interprete di *Felice*, non è un nome famoso, ma sicuramente un attore che spesso ricorre nelle produzioni comiche italiane degli anni '70 e '80. Ad esempio, interpretava il venditore di bare a rate in "Così parlò Bellavista", di Luciano De Crescenzo e il personaggio di Publio in "S.P.Q.R. – 2000 e mezzo anni fa", con Boldi e De Sica.

La Rappresentazione: note generali

Il numero totale di personaggi è *otto*, ma si può giocare anche in sette, facendo a meno di uno tra Mafalda, Felice e Micione. Si può giocare anche in sei, ma la rappresentazione comincia a perdere qualcosa, a meno che i giocatori non siano molto "attivi".

Lo scenario si sviluppa in tre o quattro atti (sempre da tre scene l'uno), cui segue poi, normalmente, l'*Epilogo* gestito dal Regista (come anche il *Prologo* di apertura).

Lascio la scelta della lunghezza della rappresentazione al Regista, sulla base delle esigenze del momento e del gruppo che ha davanti: se 8 giocatori possono aver bisogno di più tempo per interagire al meglio, è anche vero che con giocatori non molto addentro ai film potrebbe essere preferibile una maggiore compattezza nella rappresentazione, senza scordare poi che meno scene implicano più ritmo, ingrediente basilare di tante buone commedie all'italiana.

Nei playtest io ho sempre optato per la rappresentazione più corta, sia perché non ho mai giocato con 8 giocatori sia perché avevo a disposizione giocatori molto esperti delle pellicole e altamente inclini ad interagire fra loro (il che ha portato a scene assai movimentate e spesso più lunghe dei "canonici" 10 minuti).

Nel caso si scelga la partita in tre atti, comunque, consiglio di inserire nel mazzo la Frase Fatta *Dai Tempo al Tempo*, che permette a chi la gioca di allungare la rappresentazione... il che può essere utile (la Frase Fatta in questione non fa parte del set "base" di **On Stage!**, ma è una creazione di *Andrea Angiolino*; per questo è inserita nell'Allegato a questa sceneggiatura).

Qualunque sia il numero di atti e scene, ad ogni modo, è prevista l'interruzione lunga e la possibilità di farsi cambiare le Frasi Fatte dal Regista fra l'ultimo e il penultimo atto.

Sempre riguardo alle Frasi Fatte, volendo essere *Soldatino, mon amour!* una commedia scanzonata e goliardica, penso sia bene fare a meno di tutte le carte connesse a scontri fisici o atti di violenza (come, ad esempio, *Lotta senza quartiere* e *Vittoria di Pirro*). Questo non per limitare l'interazione dei giocatori, ma perché "sviluppi narrativi" di questo tipo stonerebbero davvero molto coi film originali e facilmente tali Frasi finirebbero per restare inutilizzate.

Viceversa, vedo molto bene carte di "movimento" come *Me la filo all'inglese* o *Apriti Sesamo* e, visto che svariati personaggi hanno l'abilità *Travestimento*, le Frasi *L'apparenza inganna*, *Ti conosco, mascherina!* e *L'abito non fa il monaco* (anche queste ultime tre non fanno parte del set "base" di **On Stage!**, e sono inserite nell'Allegato alla sceneggiatura)

L'essenza di **On Stage!** resta comunque quella di ri-giocare e tradire le storie di partenze... quindi ogni Regista è assolutamente libero di scegliere diversamente.

La Rappresentazione: note particolari

La partita inizia poco dopo la fine de *La Mandrakata*.

Questo è un elemento che deve essere BEN chiarito ai giocatori: siamo nel 2002, non ai giorni nostri! Quindi, per esempio, non ci sono smartphone, ipad e tablet, ma al massimo semplici cellulari

di vecchia generazione (buoni per telefonare e fare qualche foto a bassa definizione). Ugualmente, internet esiste, ma l'accesso alla rete è molto più limitato (meno immediato e meno "naturale") di oggi. Quanto ai social network, whatsapp, wi-fi etc... non ne parliamo!

Infine, visto che oltre che romano io sono anche romanista, aggiungo: siamo nel 2002, quindi l'ippodromo di Tor di Valle è ancora aperto e attivo (seppure già in fase declinante); non si parla nemmeno lontanamente di chiuderlo per sostituirlo con lo stadio della A.S. Roma (la chiusura dell'ippodromo avverrà molto più avanti, nel gennaio 2013; quanto allo stadio, noi romanisti ancora aspettiamo... ma questa è *tutta* un'altra storia!!).

Dicevamo...

Sono circa le 20:00, i nostri eroi sono a Roma, all'ippodromo di Tor di Valle; qui, in notturna, intorno alle 23:00, avrà luogo la gara che deve stabilire qual è il puledro che prenderà il posto del mitico Varenne come campione del trotto italiano: *Granatiere* (nipote di Soldatino) o *Petite Jolie*, la nipote di Bernadette.

Mandrake, Pomata, Aurelia e Micione sono arrivati insieme a Tor di Valle. Il Conte Dallara e sua moglie Gabriella sono lì in quanto proprietari di Petite Jolie; la loro presenza è nota all'inizio solo a Mandrake e Pomata.

Il fatto che all'ippodromo ci siano anche Felice e Mafalda, invece, sarà una sorpresa per tutti.

È importante sottolineare che la storia si svolge "in count-down": all'inizio di ogni scena il Regista di turno deve specificare quanto manca alla partenza (es: "ore 20:30, due ore e trenta alla gara "). Non ci sono restrizioni per i salti temporali tra scena e scena, purché i vari Registi sappiano collegarle tra loro e *non* abusino del proprio potere (tanto per dare un metro di riferimento, considerate che, con quattro atti e dodici scene totali, la distanza media fra una scena e l'altra è di circa 15 minuti).

Non si possono comunque ambientare scene dopo la corsa, che è il momento culmine della narrazione, e che sarà gestita dal Regista, all'apertura dell'Epilogo (vedi paragrafo corrispondente).

Riguardo alle *scenografie*, è possibile scegliere fra tutti gli spazi dell'ippodromo: le gradinate, la tribuna (riservata ai proprietari dei cavalli e ai loro accompagnatori), il totalizzatore con gli sportelli per le scommesse, le sale di passaggio e i corridoi dove i giocatori si scambiano informazioni e fanno scommesse "private" (diciamo così), il bar, la pista (perché no?), le stalle e le aree adiacenti...

Regole speciali

In *Soldatino, mon amour!* le regole speciali sono di tre tipi:

- 1) la quarta carta
- 2) nuove Frasi Fatte
- 3) limitazioni alla scelta dei Copioni

1) La quarta carta

Prima della partita ogni giocatore riceve, oltre alle normali Frasi Fatte, una carta speciale, che gli assicura soldi per le puntate o un'abilità particolare (usabile solo *una volta* nel corso di tutta la rappresentazione). I soldi sono invece frazionabili e quindi utilizzabili più volte (il personaggio può fare più puntate, concludere affari, prestarli ecc.).

Le quarte carte da consegnare ai giocatori sono nell'Allegato dello scenario.

Di seguito le elenco; rimando il Regista all'Allegato per maggiori dettagli:

- *Mandrake* (entrambi i copioni): Ma chi è il giocatore di cavalli?
- *Pomata* (entrambi i copioni): Tornado, il vento che uccide!
- *Gabriella* (entrambi i copioni): 3.000 euro a disposizione per affari e scommesse (frazionabili)
- *Aurelia* (entrambi i copioni): 400 euro a disposizione per affari e scommesse (frazionabili)
- *Conte Tommaso Dallara*, lo snob: 5.000 euro a disposizione (frazionabili)
- *Conte Tommaso Dallara*, l'indebitato: può emettere assegni sino a un massimo di 10.000 euro (sono scoperti, ma tanto le banche sono chiuse!)
- *Felice*, l'egoista: 1.000 euro a disposizione per affari e scommesse (frazionabili)
- *Felice*, il giocatore: Vai cor Tango!!
- *Micione* (entrambi i copioni): Carta rossa vince, carta nera perde... e io ho la rossa!
- *Mafalda*: 1.000 euro a disposizione per affari e scommesse (frazionabili)

2) Nuove Frasi Fatte

Le nuove Frasi Fatte sono sette in tutto (vedi Allegato), e sono state pensate per aumentare il grado di "romanità" della rappresentazione, inserendovi elementi tratti dai film (e non solo):

- *Carta Rossa vince, carta Nera perde e Ti spunta un fiore in bocca...* riprendono le quarte carte di Micione e Pomata, rispettivamente, seppure con minore potenza;
- *Svejete, Mandrà!* è una celebre battuta del primo film e l'ho collegata all'abilità *Soriso Maggico*, inserita ad hoc nel copione di *Mandrake*;
- *Bella prova!!* e *...Sei mejo te!!* sono due espressioni gergali romane trasformate in Frasi Fatte per fare colore (*Bella prova!!* riprende la quarta carta di *Felice* il giocatore, di cui però è meno forte, visto che può essere annullata da *...Sei mejo te!!*);
- *Ventresca*, poi, nel primo film è un nerboruto creditore di Pomata (che gli deve 300.000 lire, da cinque anni...); come Frase Fatta, giustamente, serve a costringere il "nostro" Armandino a uscire di scena (per inciso, anche nel secondo film si parla del *Ventresca*... perché il famoso debito non è stato saldato!)

Infine, la settima Frase Fatta aggiunta è *Rinaldi Otello*, che "richiama" uno dei personaggi cult della serie (o meglio: suo figlio Marcello).

Nel primo film *Rinaldi Otello*, macellaio di professione detto Manzotin (accento sulla "i"!), è una delle più grandi vittime dei trucchi di *Mandrake* e *Pomata* che, sfruttando la sua ignoranza e buzzurraggine, riescono a fregargli un bel po' di soldi (la truffa "del Conte De Simone" rasenta la genialità, tanto da essere più o meno rifatta tale e quale nel secondo film, stavolta però ai danni di Marcello, figlio di *Otello*, nel frattempo passato a miglior vita).

La Frase Fatta in questione è molto potente. In pratica, porta in scena una delle più importanti "forme di finanziamento" di *Pomata*, *Mandrake* & c., che anche in questa sceneggiatura non è che siano molto liquidi... il che come inizio promette bene, decisamente.

Io penso che non sia giusto giocare una storia collegata a *Febbre da Cavallo* senza questo personaggio come comprimario (potenziale); d'altronde, non deve essere troppo facile infiocchiarlo: tanto per esser chiari, non basta giocare "contro" di lui qualche carta ad hoc, ma occorre una vera e propria bella pensata ("una mandrakata cotta e magnata", direbbe qualcuno...).

Ad esempio, si potrebbe sfruttare lo charme di Aurelia (un po' facile, come trovata, però) o (molto meglio!) organizzare una messinscena con - che so - Mandrake e Aurelia travestiti da Conte Dallara e Gabriella, che parlano dei soldi che hanno segretamente scommesso sulla vittoria di Granatiere... Ovviamente, c'è da sbizzarrirsi, e molto dipenderà anche dalle "combinazioni" dei Copioni che saranno scelti. Fate andare i giocatori "a briglia sciolta" (mi sembra l'espressione più appropriata) e godetevi lo spettacolo...

Ricordate comunque che, una volta chiamato in scena con la Frase Fatta, Marcello Rinaldi è *controllato dal Regista* e, da quel momento, potrà salire di nuovo sul palco chiamato dai Registri di turno non più di altre tre volte (due volte, se la rappresentazione è in tre atti), e sempre dall'inizio della scena. È bene rammentare, infine, che nel secondo film Marcello si è fatto fregare già due volte, quindi è - come dire - maldisposto... al Regista decidere se la truffa ai suoi danni è abbastanza ben congegnata!

Spero non servano, ad ogni modo i punteggi di Marcello sono: *Dibattito 3, Fortuna 3, Lotta 6*.

3) Limitazioni nella scelta dei Copioni

Per la buona riuscita di *Soldatino, mon amour!* è importante che gli "schieramenti" in scena (pro Granatiere e pro Petite Jolie) siano equilibrati, capaci di assicurare spunti narrativi, divertimento e "incertezza" per tutta la durata della partita. Questo è forse il principale compito del Regista, per il quale non sono previste (carta *Rinaldi Otello* a parte) forme di intervento diretto nella storia.

Non volendo però porre precisi (e "antipatici") vincoli alle scelte dei giocatori, mi limito a segnalare che, in questa sceneggiatura, ci sono due cattivi, per di più molto liquidi, cioè il Conte Dallara e Gabriella la Demoniaca, a fronte di un alto numero di personaggi desiderosi di fare una grossa vincita al botteghino, e quindi pronti a salire in fretta sul carro (anzi, cavallo) dei vincitori.

Così, ad esempio, Mandrake potrebbe trovarsi in difficoltà davanti a una Gabriella Demoniaca, pronta a far combutta col suo danaroso marito... e quindi, per "equilibrare", potrebbe essere utile imporre che Pomata sia l'Indebitato (altrimenti, facilmente, il Conte finirebbe per comprarsi la gara in poche scene); viceversa, se Gabriella fosse l'Incerta, il Conte Dallara potrebbe trovarsi troppo solo... e allora un Pomata Spregiudicato potrebbe fargli comodo.

Personalmente, solo in uno dei playtest ho usato (con buon successo) accorgimenti di questo tipo, preferendo negli altri casi intervenire sul mazzo delle Frasi Fatte, ad esempio facendo arrivare in mano al troppo solo Conte Dallara un *Colpo di Fulmine* o un *Folgorato sulla via di Damasco* sin dalla prima scena, o accrescendo il numero delle carte di entrata in scena (*Lupus in Fabula, Sono come il prezzemolo...*), un espediente che spezzetta il gioco ma che riesce spesso a favorire chi è in minoranza (o, comunque, a dar vita a situazioni paradossali assai divertenti).

Come giusto, comunque, lascio decidere sulla questione a ciascun Regista.

Prologo

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

Stalla sul retro di un ippodromo, sera.

Una voce fuori campo, dall'altoparlante:

"Roma, Ippodromo di Tor di Valle. Stasera, alle 23, in quarta corsa, la gara al trotto che deciderà la leadership fra i cavalli nostrani, il successore del grande Varenne. Favoriti, su tutti, Granatiere, degli eredi De Marchis, e Petite Jolie, della scuderia Dallara".

Uno dei cancelli della stalla si apre.

Esce *Bleky*¹, coi capelli un po' più bianchi del solito, ma sempre uguale a venticinque anni fa. Tira per le briglie Granatiere, ed inizia a strigliarlo.

Entrano in scena Mandrake, piuttosto incerto, e Pomata, che tira l'amico per la giacca:

“Non c'è ancora nessuno... dai, entramo!”

“A PomÀ, ma se po'? Guarda che se ce becca il proprietario... manco se sa bene chi è, visto che l'Avvocato De Marchis è morto!”

“E nu rompe!”

Mandrake entra nella stalla, vede Granatiere, riconosce i tratti “soldatineschi”, poi guarda Bleky, che non dice niente e gli sorride... “Ma è proprio uguale a Soldatino nostro!” esclama commosso, abbracciando il muso dell'animale.

Pomata sorride di gusto: “Sì, quasi come allora, Mandrà... 'ndo t'ho portato, ehhhh?”

“Vincerà, vincerà Granatiere. È la nostra gara, la nostra serata, la nostra rivincita, me lo sento Pomà... vai cor tango!”

(musica... quella dei titoli di testa dei film, per inciso facilmente reperibile in Rete)

Epilogo: ma chi ha vinto?

Come sempre in **On Stage!**, l'Epilogo è controllato dal Regista.

Visto che tutta la storia gira intorno alla corsa che contrappone Granatiere a Petite Jolie, l'Epilogo non può prescindere dallo stabilire i risultati della gara, sulla base dei quali il Regista potrà concludere la rappresentazione.

Prima dell'Epilogo, però, i giocatori saranno chiamati ad effettuare le loro puntate sui due cavalli, da comunicare in segreto al Regista (tanto per far salire la suspense e facilitare i doppiogiochisti...). Rammentate ai giocatori, in questo momento ma anche nel corso della rappresentazione, che Granatiere e Petite Jolie hanno la stessa quotazione (cioè la loro vittoria è considerata ugualmente probabile) e tutti gli altri cavalli sono dati vincenti con probabilità assolutamente minori.

È bene sottolineare che il fatto che la storia si chiuda con un accordo per truccare la gara (es: Pomata guiderà Petite Jolie per far vincere Granatiere) non implica affatto che il risultato della corsa sia già deciso (chi ha visto *Febbre da Cavallo* lo sa... ma insomma, ricordiamolo e ricordatelo ai giocatori!).

Ugualmente, chiarite da subito ai giocatori che è assolutamente vietato durante la rappresentazione *uccidere o danneggiare fisicamente* (che so, con droghe o intrugli vari) gli animali: va bene tradire e cambiare la storia originale, ma c'è un limite a tutto! (un po', *almeno un po'*, di sano romanticismo lasciamolo!!!).

Sul modo in cui il Regista stabilirà il vincitore non dite nulla ai giocatori.

Nei playtest io mi sono limitato a decidere autonomamente, optando per il risultato che, mi sembrava, permettesse la conclusione più divertente per tutta la storia. Sarà che *Febbre da Cavallo* è una commedia, sarà che facilmente porta a situazioni caciaroni, ma la mia sensazione è che i giocatori siano molto più interessati del solito a un Epilogo divertente, più che a raggiungere i loro obiettivi.

¹ In *Febbre da Cavallo* Bleki è l'assistente dell'Avvocato De Marchis, a lui proprio fedele e legato, visto che di soldi non è che ne veda molti. La sua presenza nel Prologo dà il giusto tocco di continuità con i bei tempi andati... anche se, ovviamente, può essere facilmente sostituito con un generico “figurante”, se il Regista preferisce. A ogni modo, fisicamente Bleki è un tipo basso e tarchiato.

Ad ogni modo, dovendo indicare un criterio più oggettivo per stabilire i risultati della corsa, consiglieri di basarsi, semplicemente, sul numero di giocatori che puntano su ciascun cavallo, facendo prevalere quello che ottiene il maggior sostegno. Da questo conteggio occorre escludere chi fa *scommesse multiple* (es: 500 euro su ciascun cavallo), nonché Mandrake, il Conte Tommaso Dallara e Gabriella la Démoniaca, cioè i personaggi i cui Copioni vincolano quasi completamente le scommesse finali. Tutti gli altri personaggi non hanno, invece, all'inizio, una preferenza precisa verso Granatiere o Petite Jolie, quindi le puntate finali *dovrebbero* riflettere l'abilità dei giocatori di tramare, creare alleanze (e trovare i soldi!) nel corso della rappresentazione, tutti elementi che credo sia giusto premiare in un gioco come **On Stage!**.

Ovviamente, qualora i tre personaggi esclusi scommettano in modo diverso da quanto prevedibile inizialmente, occorre conteggiarli.

In caso di parità, la palla torna al Regista, che può decidere da solo o cercare di valutare, confrontando i Copioni iniziali con le puntate finali, quale dei due schieramenti è riuscito a guadagnare più "consenso" (in questo senso, ad esempio, portare Gabriella la Démoniaca a scommettere su Granatiere vale, in un certo senso, doppio)².

Febbre da Cavallo: la trama del film

Bruno Fioretti detto Mandrake (*Gigi Proietti*), Armando Pellicci detto Pomata (*Enrico Montesano*) e Felice Roversi (*Francesco De Rosa*) sono tre amici assidui scommettitori alle corse di cavalli, sempre senza una lira e abilissimi a puntare sui cavalli sbagliati.

Bruno/ Mandrake è un attore di second'ordine che lavora saltuariamente come indossatore, Armando/ Pomata si fa mantenere dalla nonna pensionata e dalla sorella (*Marina Confalone*, che ha un buon lavoro in banca ma è zitella a causa del suo alito terribile: nel quartiere la chiamano "Tornado, il vento che uccide"), Felice infine fa il guardiamacchine, quando non sta all'ippodromo. I tre passano le loro giornate a pensare su quale cavallo puntare e come mettere insieme, a colpi di espedienti, i soldi per le giocate (e i trucchi che Bruno si è inventato gli han fatto guadagnare il soprannome "Mandrake", come il magico personaggio dei fumetti).

Bruno/ Mandrake ha anche una fidanzata, Gabriella (*Catherine Spaak*), proprietaria di un bar a piazza Venezia, con cui è spesso in difficoltà visto che, quando perde, per il "senso di colpa" non riesce a fare l'amore ("nun arma", dice con molta classe Armando/ Pomata).

Un giorno Gabriella, dopo essersi rivolta a una cartomante ("qual è il suo problema?" "io sono disperata... il mio uomo è un mascalzone!"), decide di dare a Bruno i soldi per puntare sulla Tris di Cesena, cioè di scommettere sull'ordine d'arrivo dei primi tre cavalli in quella corsa. I cavalli li sceglie lei, però, sulla base delle carte uscite: Soldatino, King e D'Artagnan, tre broccacci che hanno sempre rimediato pessime figure.

Bruno/ Mandrake, pur perplesso, non si fa scappare l'occasione: prende i soldi e va a giocarli. Ma Pomata lo convince che fare quel che dice Gabriella sarebbe una follia, e così i due rinnovano la loro società e puntano tutto su Antonello da Messina, il cavallo favorito ("quello nun perde manco si lo legheno!"). Naturalmente, i tre brocchi vincono la Tris...

Davanti a Gabriella che si lancia in folli spese di ristrutturazione del bar e grandi progetti per il futuro, Bruno/ Mandrake non ha il coraggio di confessare la verità ed accetta di truccare coi suoi compari il Gran Premio degli Assi, per far vincere Soldatino.

² I lettori più attenti noteranno forse che, nonostante lo "scomputo" di Mandrake, del Conte e di Gabriella la Démoniaca, in realtà Granatiere è ancora leggermente avvantaggiato, se non altro perché gli unici veri cattivi in questa sceneggiatura sono proprio il Dallara e la consorte (il cui "voto" non conta). Probabilmente, un serio ed equanime sceneggiatore non dovrebbe permetterlo ma, onestamente, perché pensate che ho concepito tutta 'sta storia, se non per avere anch'io la mia soldatinesca rivincita ai tempi supplementari?

Quest'ultimo, a lungo considerato il cavallo più rintronato di tutti, dal giorno della Tris ha iniziato a fare tempi incredibili in prova, per la gioia del suo proprietario, l'Avvocato De Marchis (*Mario Carotenuto*), un altro mezzo spiantato stra-indebitato che cerca di darsi un tono fregiandosi - tra l'altro - di un titolo che non ha. Ora Soldatino è considerato uno dei favoriti del Gran Premio, e perciò il Conte Dallara, il riccone proprietario di Bernadette, l'altra cavalla favorita, ha assunto per la gara il mitico fantino francese Jean Louis Rossini, famoso per non aver mai perso. Il piano dei nostri (Mandrake, Pomata, Felice e l'Avvocato) consiste quindi, semplicemente, nel mettere fuori gioco Rossini, sostituendolo con Bruno/ Mandrake, vista la notevole somiglianza fisica.

Detto fatto, all'aeroporto Armando/ Pomata intercetta il driver francese e, spacciandosi per poliziotto, con la scusa che ci sarebbe un piano per rapirlo, lo trasporta in un motel di periferia dove a distrarlo ci pensa la bella (e disponibile) Mafalda, indossatrice amica di Bruno/ Mandrake, che nel frattempo è "diventato" Rossini.

Ma non tutto fila come dovrebbe: appena prima della gara, il fantino di Soldatino decide di non correre (troppi stipendi non pagati!) e viene sostituito da Armando/ Pomata; così, in pista, emerge la rivalità fra Mandrake e Pomata, due perdenti nati all'occasione della loro vita... la classe e la volontà di vincere di Bernadette fanno il resto, e la cavalla del Conte Dallara vince il Gran Premio degli Assi.

Subito dopo la gara i nostri eroi sono arrestati e processati per direttissima (l'intero film è un flashback: Bruno/ Mandrake ricostruisce tutta la storia dal banco degli imputati, "perché i soldi per un avvocato vero noi non ce li abbiamo!"). Ma, per fortuna, il tentativo di truffa non ha danneggiato nessuno, anche il giudice (*Adolfo Celi*) è uno scommettitore e, soprattutto, durante l'udienza salta fuori che Gabriella, non fidandosi di Bruno/ Mandrake, aveva scommesso (e vinto) anche per conto proprio... alla fine, così, i nostri saranno assolti e accoglieranno il giudice nel loro gruppo di giocatori, mentre Bruno/ Mandrake convola a giuste nozze con Gabriella, senza perdere, ovviamente, la passione per i cavalli.

La Mandrakata: la trama del film

Sono passati più di 25 anni dal primo film.

Bruno/ Mandrake continua a giocare (e perdere) sui cavalli, tanto che per questo è stato lasciato da Gabriella. Morto Pomata nel 1992, ora è in società con Micione (*Rodolfo Laganà*), un trentenne che si fa mantenere dai genitori, e con l'Ingegnere (*Enrico Ascolese*), uno studente fuori corso e fuori sede che, col suo computer, ha elaborato un software "infallibile" per vincere.

All'inizio, il sistema "scientifico" sembra dare buoni frutti, ma dura poco... così, quando al bar Bruno/ Mandrake sente al telefono uno sconosciuto (il ragioniere Faiella, interpretato da *Carlo Buccirosso*) parlare di una tangente di 2.500 euro da consegnare il giorno dopo al Ministero dei Lavori Pubblici, scatta la (prima) mandrakata: con l'aiuto della sua amica Aurelia (*Nancy Brilli*), un'attricetta anche lei al verde, Bruno si sostituisce al corrotto dirigente del Ministero e incassa la mazzetta, per "investirla" all'ippodromo.

Naturalmente, il cavallo scelto dal computer (Come va va) arriva ultimo, ma Bruno/ Mandrake ha un'altra idea: comprare il cavallo e sostituirlo, vista la somiglianza, a Pokemon, il campione della scuderia del Conte De Blasi, che invece vince sempre. Poi, una volta che la quotazione del falso Pokemon sarà salita abbastanza, ri-scambiare i cavalli e puntare forte sulla vittoria del vero Pokemon.

Per realizzare il piano Bruno/ Mandrake e gli altri fanno società anche col ragioniere Faiella, che nel frattempo è inguaiatissimo col suo principale per il modo in cui ha perso la tangente. Così Faiella si presta a ipotecare la casa di Napoli dove vive, di proprietà della moglie (interpretata falsamente in banca dall'ormai istrionica Aurelia). Purtroppo, i 15.000 euro ottenuti non arrivano all'ippodromo, ma sono requisiti come pagamento da uno dei più grossi creditori di Mandrake e Micione, il

Cozzaro Nero (un nerboruto venditore di cozze e usuraio che veste sempre di nero, da cui il soprannome).

A questo punto, per aiutare i nostri salta fuori inaspettatamente Armando/ Pomata: che non è mai morto, ma solo fuggito in Australia per rifarsi una vita (in Italia aveva debiti per 300 milioni... troppi davvero! Perciò, con l'aiuto del Cornacchia, "er cassamortaro di viale Marconi", aveva organizzato la messinscena). La truffa architettata da Armando/ Pomata (ai danni del figlio di Manzotìn, buzzurissimo macellaio e vittima dei raggiri dei nostri nel primo film), però, non dà i frutti sperati; Mandrake e Pomata si dividono ancora...

Così, poco prima della gara in cui il vero Pokemon riprenderà a correre, Aurelia va dal Cozzaro Nero, gli svela il piano segreto dei nostri eroi e gli propone di far società con lei ("Fino ad adesso ho fatto la comparsa... mo' vojo fa' la protagonista!"). Il Cozzaro accetta e mette sul piatto 25.000 euro, ma incredibilmente Pokemon perde... perché è stato tutto un trucco: anche i soldi della puntata del Cozzaro Nero sono finiti nelle mani di Bruno/ Mandrake (e di Aurelia, che era d'accordo con lui). Ora i nostri possono puntarli tutti su Come va va (cioè il vero Pokemon), che puntualmente - contro tutti pronostici - trionfa all'ippodromo di Montecatini...

Sfortunatamente, il Conte De Blasi ha scoperto tutto e, dopo la vittoria, si riprende cavallo e soldi.

Sul treno che riporta tutti mestamente a casa Bruno/ Mandrake legge sul giornale che a Roma, a Tor di Valle, sta per correre Granatiere, figlio di Fante e soprattutto nipote di Soldatino. Anche Armando/ Pomata lo sa, ed infatti è sul treno anche lui, seppure squattrinato come al solito. Ma Aurelia mette a disposizione il suo orologio della comunione per la giocata, e la "società" può riprendere la sua attività...

Ringraziamenti

Questo scenario non avrebbe mai visto la luce se tanti anni fa un grande artigiano del cinema come Steno, insieme al figlio Enrico Vanzina e ad Alfredo Giannetti, non avesse scritto la storia del primo, mitico *Febbre da Cavallo*. Film che, a sua volta, non sarebbe stato così mitico e quindi non sarebbe entrato nell'immaginario collettivo se non avesse potuto contare sulle perfette performance degli interpreti, Enrico Montesano e Gigi Proietti in testa, ma non solo, perché davvero in quella commedia anni '70 tutti gli attori, anche i comprimari, hanno saputo dare il giusto contributo alla riuscita della pellicola.

Perciò, da cinefilo e da romano, sento di dovere ringraziare tutte queste persone...

...ed ugualmente, da autore di questa sceneggiatura, voglio ringraziare tutti i playtester, che molto mi hanno fatto divertire e che molto (penso) si sono divertiti.

COPIONI DEI PERSONAGGI

Bruno Fioretti, Mandrake (Gigi Proietti)

Il sentimentale

Sei qui all'ippodromo di Tor di Valle per un insieme di motivi e cause che sarebbe davvero lungo spiegare. La gara è importante, di quelle cui un vero giocatore di cavalli non può mancare. Non solo: corre Granatiere, figlio di Lucrezia Borgia e Fante, ma soprattutto nipote di Soldatino, il cavallo che ha segnato per sempre la tua vita. E poi ora hai ritrovato Pomata, e non puoi non andare con lui. Senza scordare Aurelia, la tua nuova donna. È attrice pure lei (insomma, come te, 'na morta de fame), e vi intendete benissimo.

Come non bastasse, sai che alla corsa ci sarà anche Gabriella, la tua ex. Te l'eri pure sposata, ma alla fine, non sopportando più la tua passione per i cavalli (*sbagliati*), ti ha piantato. Ora è sposata col figlio del Conte Dallara, ha un sacco di soldi ed è a Tor di Valle perché, nella stessa "tua" corsa, corre anche Petite Jolie, la nipote di Bernadette.

Per la gara tu sei sicuro: vincerà Granatiere, *deve* vincere. Quanto a Gabriella, sono anni ormai che non la vedi, eppure... la sua presenza è uno dei motivi che ti han portato qui: non lo ammetteresti mai, ma è stata importante per te, e chissà che, sotto le luci dell'ippodromo, non possa succedere *qualcosa*...

OBIETTIVO: Vedere vincere Granatiere e dare una svolta alla propria vita (con una vincita o... altro).

ABILITÀ:

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

Travestimento: Ha la facoltà di entrare in scena nei panni di altri personaggi (o figuranti) senza essere riconosciuto (Dibattito +5 in un eventuale confronto fatto da un avversario per svelare il travestimento)

BATTUTE: "Il gioco è una cosa serissima. Chi gioca perde i soldi, la faccia, soprattutto la speranza... io, però, un briciolo di speranza ce l'ho ancora!"; "Io ai cavalli non so rinunciare. Se non li vedo, se non li penso, se non li gioco... divento scemo!"; "Passerotto... posso spiegare?!"

Bruno Fioretti, Mandrake (Gigi Proietti)

Il giocatore

La gara di stasera è un vero evento per il mondo ippico e un giocatore incallito come te non poteva mancare! In generale, diciamo così, la fortuna non ti ha mai sorriso granché, ma questa potrebbe essere la tua occasione: corre Granatiere, il nipote di Soldatino, il cavallo che più di tutti ha segnato la tua vita. E in pista ci sarà anche Petite Jolie, la nipote di Bernadette, la grande avversaria di Soldatino nel Gran Premio degli Assi di tanti anni fa. Stavolta, spero, potrai prenderti la rivincita.

Come al solito, però, il problema sono i soldi: tu non hai una lira (anzi, un euro)!

Al contrario di Gabriella, la tua ex moglie, che ti ha piantato non sopportando più la tua passione per i cavalli (perdenti), e tutto quel che ne conseguiva (e consegue tuttora). Adesso è sposata col figlio del Conte Dallara, il proprietario di Petite Jolie, e fa la bella vita.

Ci sarà anche lei, stasera... e potrebbe essere l'occasione per un'altra rivincita!

OBIETTIVO: Recuperare i soldi, puntare e... vincere! (tie')

ABILITÀ:

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

Travestimento: Ha la facoltà di entrare in scena nei panni di altri personaggi (o figuranti) senza essere riconosciuto (Dibattito +5 in un eventuale confronto fatto da un avversario per svelare il travestimento)

BATTUTE: "I soldi ce stanno sempre... il tempo de rimediali!"; "Se perdi poco che gusto c'è?"; "Interessa una mandrakata cotta e magnata?"; "Mandrake è sempre libero come il vento... 'nteressaaaaa?"

Armando Pellicci, Pomata (Enrico Montesano)

L'indebitato

“Tecnico ippico” da sempre, hai passato la vita a giocare sui cavalli... perdendo.

Nel 1992 i debiti hanno raggiunto il livello di guardia (300 milioni), così hai abilmente fatto credere a tutti di essere morto, e sei fuggito in Australia. Ora sei appena tornato, un po' perché anche lì i soldi son finiti, un po' perché sei stato chiamato al capezzale del vecchio Avvocato De Marchis. Il buonanima ti ha lasciato in eredità tutti i suoi averi, cioè Granatiere (una vera promessa del trotto, nipote del mitico Soldatino) e una manciata di soldi, appena sufficiente a pagare l'iscrizione alla corsa di stasera (l'ultimo desiderio dell'Avvocato... la rivincita di Soldatino su Bernadette, dopo più di 20 anni!). Così ora sei a Tor di Valle, pronto a scendere in pista (hai ancora il patentino da fantino). Con te c'è anche Mandrake, compagno (ritrovato) di tante avventure, a cui però non hai ancora detto nulla dell'eredità.

In realtà, di motivi per stare preoccupato ne hai molti: Granatiere a parte, tu non hai una lira (anzi, un euro) quindi, ora come ora, non puoi né scommettere sulla tua vittoria né pensare di mantenere il cavallo, dopo la gara (il premio in palio è proprio poca cosa rispetto ai tuoi buffi).

E ormai, credi, sarebbe il caso di sistemarsi: potresti vendere Granatiere, molto quotato, o magari trovare un socio disponibile a finanziarti (dopotutto, la competenza non ti manca).

Insomma, sei messo male, ma non disper... 'na botta de culo può sempre capità!

OBIETTIVO: Co' tutti 'sti casini è facile! Sfangarla, a breve e possibilmente pure alla lunga.

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)

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

BATTUTE: “Tutti questi ricordi... mi commuovo... ma mi commuovo ancora di più a pensà che non c'abbiamo 'na lira pe' puntà su Granatiere”; “Me volevo rifà 'na vita... m'è venuta uguale alla prima”; “Io ho corso... c'ho il patentino; so' stato pure sul giornale, c'ho i ritagli, c'ho!”

Armando Pellicci, Pomata (Enrico Montesano)

Lo spregiudicato

“Tecnico ippico” da sempre, hai passato la vita a giocare sui cavalli... perdendo.

Nel 1992 i debiti hanno raggiunto il livello di guardia (300 milioni), così hai abilmente fatto credere a tutti di essere morto, e sei fuggito in Australia. Ora sei appena tornato, perché anche lì i soldi son finiti e perché sei stato chiamato al capezzale del vecchio Avvocato De Marchis. Il buonanima ti ha lasciato in eredità tutti i suoi averi, cioè Granatiere (una vera promessa del trotto, nipote del mitico Soldatino) e una manciata di soldi, giusto sufficiente a pagare l'iscrizione alla corsa di stasera (l'ultimo desiderio dell'Avvocato... che romantico!).

Molti amici (Mandrake in primis) sono con te qui a Tor di Valle, ma tu hai preferito non dire nulla dell'eredità: vuoi avere le mani libere. Ora che sei tornato in Italia non vuoi riprendere la tua solita (scapestrata) vita, ma sistemarti definitivamente: hai fra le mani un giovane campione, probabilmente non in grado di vincere già oggi, ma di certo capace di farsi valere.

E sai che di persone interessate a Granatiere ce ne sono tante, in primis Tommaso Dallara, desideroso di spianare la strada alla sua Petite Jolie nella corsa alla successione di Varenne.

Certo, lo sai, Mandrake non approverebbe questa tua spregiudicatezza (troppo sentimentale!), ma non è detto che debba sapere proprio tutto di quello che fai...

OBIETTIVO: Fare il colpo gobbo, a costo di “baricchiare”.

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)

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

BATTUTE: “Er cavallo ce sta... so' i sordi che mancano!”; “La solidarietà equina... er monno dei cavalli... e questo, attento, è un vero cavallo de Troia!”; “Questo cavallo cambierà la mia vita!”

Gabriella (Catherine Spaak)

La demoniaca

Sei la moglie del Conte Tommaso Dallara, proprietario di Petite Jolie, promettente fuoriclasse nostrana del trotto, come dicono quelli che si intendono di ippica. Per anni sei stata fidanzata (prima) e sposata (poi) con quel fallito di Bruno Fioretti, detto Mandrake, indossatore e comparsa (lui dice attore!) a tempo perso, ma soprattutto scommettitore accanito... dei cavalli sbagliati, ovviamente.

Alla fine ti sei scociata e l'hai piantato. Sei stata molto fortunata a incontrare Tommaso (un uomo di estrazione ben più alta della tua), ma la tua classe ed esperienza ti hanno permesso di far colpo su di lui e convolare a giuste nozze. Ora sei una vera signora, hai smesso di occuparti del tuo bar nel centro di Roma e (incredibile!) hai iniziato pure ad apprezzare il mondo dell'ippica: i Dallara hanno una grande scuderia, sono dei vincenti, soprattutto ora che il talento di Petite Jolie ha iniziato a palesarsi.

Stasera sei a Tor di Valle proprio per assistere a una sua gara... e, lo sai già, incontrerai Mandrake (con la sua combriccola di amici falliti). L'altro grande favorito della corsa, infatti, è Granatiere, nipote di Soldatino, un cavallo che ha segnato la tua vita e quella di Bruno.

Ma Petite Jolie deve vincere e vincerà: è un'umiliazione che vuoi assolutamente infliggere al tuo ex!

OBIETTIVO: Far vincere Petite Jolie, a ogni costo e con ogni mezzo.

ABILITÀ:

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

Tradimento: Indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una Frase Fatta in suo possesso (*una volta per atto*)

BATTUTE: "Vuoi perdere anche oggi?"; "Bentornato, principe! Anche oggi lavori alle corse?"; "Vi conosco, io..."

Gabriella (Catherine Spaak)

L'incerta

Sei la moglie del Conte Tommaso Dallara, proprietario di Petite Jolie, promettente fuoriclasse nostrana del trotto, come dicono quelli che si intendono di ippica.

Per anni sei stata fidanzata (prima) e sposata (poi) con Bruno Fioretti, detto Mandrake, indossatore e comparsa (lui dice attore!) a tempo perso, ma soprattutto scommettitore accanito... dei cavalli sbagliati, ovviamente. Alla fine ti sei scociata e l'hai piantato, per accasarti infine con Tommaso. Ora sei una vera signora, hai smesso di occuparti del tuo bar nel centro di Roma e (incredibile!) hai iniziato pure ad apprezzare il mondo dell'ippica: i Dallara hanno una grande scuderia, sono dei vincenti, soprattutto ora che il talento di Petite Jolie ha iniziato a palesarsi.

Eppure, eppure... *qualcosa* della tua vecchia vita ti manca. Certo, Bruno era uno scapestrato, un mascalzone, un falso, un profittatore e un bugiardo, ma ti amava, davvero, col cuore, diversamente da Tommaso, sempre perfetto ed impeccabile, però terribilmente calcolatore e "freddo"...

Alla gara, sei sicura, ci sarà anche Mandrake, visto che l'altro favorito è Granatiere, nipote di Soldatino, il cavallo che ha segnato la vostra vita. Potrebbe essere, forse, l'occasione per fare chiarezza nella tua vita, fermo restando che riconquistarti non sarà facile.

OBIETTIVO: Guardarti intorno e scegliere quello che è meglio, *per te*.

ABILITÀ:

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

Buona educazione: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente (cioè in modo onesto e corretto) per tutta la durata della scena, desistendo dall'inganno e dal falso.

BATTUTE: "Ho sempre fatto finta di crederti... e sai perché? Perché ti volevo bene!"; "Te l'avevo detto, in viaggio di nozze, di cercare almeno di vincere..."; "Ora sono una signora, a cui non manca niente... chiaro?"

Aurelia Santarelli (Nancy Brilli)

La spregiudicata

Attrice specializzata in comparsate e ruoli secondari in fiction TV, sei a Tor di Valle al seguito di Mandrake & c., per la gara di Granatiere, nipote del “mitico” Soldatino.

Anche se non lo ammetti, sai benissimo che la tua carriera è un mezzo fallimento, e a sollevare la tua vita non possono bastare le *mandrakate* dei tuoi compari e le vincite alle corse che progettate di fare. Perciò, hai deciso di stare in campana e non lasciarti sfuggire ogni buona occasione ti si pari davanti.

Per ora sei qui, con Mandrake (gli piaci, te ne sei accorta... e gli hai anche dato spago), ma domani chissà: il destino potrebbe portarti verso altri lidi, altri mondi, altre dimensioni...

OBIETTIVO: Svoltare o, perlomeno, sistemarsi. Magari dando anche una mano al destino...

ABILITÀ:

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

Travestimento: Ha la facoltà di entrare in scena nei panni di altri personaggi (o figuranti) senza essere riconosciuto (Dibattito +5 in un eventuale confronto fatto da un avversario per svelare il travestimento)

BATTUTE: “Finora ho fatto la comparsa... ora invece vojo fa’ la protagonista!”; “Io so’ ‘no spirito libero... nun vojo rende conto a nessuno!”; “A me de mori’ de fame nun me va più!”

Aurelia Santarelli (Nancy Brilli)

L’innamorata

Attrice specializzata in comparsate e ruoli secondari in fiction TV, sei all’ippodromo di Tor di Valle al seguito di Mandrake & c., per la gara di Granatiere, nipote del “mitico” Soldatino.

A te, in realtà, di corse non importa nulla; ti importa, invece, di Mandrake: non è esattamente un buon partito (gioca molto e perde anche di più, è sempre squattrinato, e anche lui ha una carriera di attore assolutamente priva di soddisfazioni...) ma, non puoi farci nulla, ti piace. Finalmente un uomo che ti diverte, ti fa ridere, e ti fa anche sentire amata (a modo suo, ma amata)!

Tu gli hai dato spago (rimettendoci anche l’orologio della comunione, che Mandrake ha subito perso al gioco delle tre carte) e credi che anche lui ricambi. Ma la vostra non è ancora una storia a lieto fine: al di là dei soldi (che non ci sono), tutti gli uomini (si sa) sono farfalloni e le altre donne sempre pronte a fare concorrenza sleale... perciò bisogna stare in campana, difendendo il proprio territorio.

OBIETTIVO: Tenersi ben stretto Mandrake.

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

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

BATTUTE: “Tutta ‘sta bellezza me fosse almeno servita a qualche cosa!”; “Se ero brava nelle pubbliche relazioni invece di fare l’attrice mettevo l’inserzione sul Messaggero...”

Conte Tommaso Dallara

L'indebitato

Sei figlio del fondatore della scuderia Dallara, che da quasi trent'anni corre e vince coi suoi cavalli negli ippodromi di tutta Italia.

Del patrimonio ereditato, però, non resta più molto: il tuo tenore di vita è molto alto, specie ora che ti sei sposato (la tua Gabriella vuole proprio far la bella vita... e non puoi mica dirle di no, non sarebbe fine!), e i debiti hanno raggiunto ormai il livello di guardia. Il tuo buon nome, sinora, ti ha aiutato molto (tutti pensano che tu sia ancora molto "liquido"), ma presto potrebbe non bastare più (dopotutto, i buffi so' buffi!).

Per fortuna, però, hai ancora un asso nella manica: Petite Jolie (la nipote della leggendaria Bernadette!), una vera fuoriclasse, ben lanciata per la successione a Varenne come campione italiano del trotto. Stasera, a Tor di Valle, potrebbe esserci la sua consacrazione, ai danni di Granatiere, l'altro favorito. È fondamentale, per te, vincere: il premio in palio ti farebbe comodo e con i tuoi agganci, poi, arriverebbero sponsor a cascata.

Per stare sicuro avresti voluto ingaggiare un grande fantino per la gara, come tuo padre fece per Bernadette anni fa, ma le tue finanze non te lo hanno permesso. Però non disper: Petite Jolie è forte e, a quanto ne sai, la scuderia di Granatiere ha grossi problemi (il suo proprietario è appena morto e il successore, tale Armando Pellicci, ha talmente pochi soldi che dovrà correre lui!)... una situazione critica, insomma, che tu vuoi sfruttare a tuo vantaggio.

OBIETTIVO: Vedere vincere Petite Jolie, con ogni mezzo.

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

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

BATTUTE: "Non per vantarmi, sia chiaro, ma io sono proprio un gentleman, un proprietario di cavalli, con una scuderia nota in tutta Italia!"; "I tempi parlano... Petite Jolie è una campionessa, e questo sarà il suo anno d'oro!"

Conte Tommaso Dallara

Lo snob

Sei figlio del fondatore della scuderia Dallara, che da quasi trent'anni corre e vince coi suoi cavalli negli ippodromi di tutta Italia.

Stasera, a Tor di Valle, la nuova stella della tua scuderia, Petite Jolie, potrebbe consacrarsi come erede del mitico Varenne, diventando la regina italiana del trotto. A impedirglielo potrebbe essere solo Granatiere, il nipote di Soldatino, un broccaccio che molti anni fa, incredibilmente, diede filo da torcere a tuo padre e alla sua mitica Bernadette ("nonna" di Petite Jolie). Avresti potuto ingaggiare un grande fantino per la corsa (i soldi non ti mancano), come fece tuo padre ai suoi tempi, ma hai preferito non farlo: trovi che l'ippica sia uno sport nobile ma assolutamente mal frequentato, e ti piace impegnarti personalmente per rimettere al loro (infimo) posto i tanti burini che ci girano intorno. Come, ad esempio, il proprietario di Granatiere (tale "Pomata"): a quanto ne sai, ha talmente pochi soldi che dovrà condurre lui il suo cavallo... che squallore!

Insomma, cerchi di curare (sempre!) i tuoi interessi e, insieme, di divertirti con tutti gli "inferiori", sfruttandone i punti deboli. Questo, talvolta, ti costringe ad andare un po' oltre le regole, ma non importa: ci sono talmente tanti buzzurri in giro che è giusto, per ricacciarli indietro, non farsi troppi scrupoli.

OBIETTIVO: Vincere (come sempre) e umiliare tutti questi burini del mondo delle corse.

ABILITÀ:

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

Tradimento: Indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una Frase Fatta in suo possesso (*una volta per atto*)

BATTUTE: "Per forza rido, vinco sempre!"; "*Noblesse oblige*, mio caro..."; "Come si dice in questi casi: *à la guerre...*"

Felice Roversi (Francesco De Rosa)

L'egoista

Lasciata Roma nei primi anni '80, hai fatto il guardiamacchine in tutte le piazze d'Italia, costruendoti una professionalità di livello nazionale e mettendo anche da parte una discreta somma. Da quando hai sciolto la società con Mandrake e Pomata hai smesso praticamente di giocare, ma stasera sei deciso a fare la tua grande rentrée, a Tor di Valle. Quale occasione migliore, infatti? I nipoti di Soldatino e Bernadette saranno in pista, l'un contro l'altro, come ai bei tempi del Gran Premio degli Assi, dell'Avvocato De Marchis e di Gian Lui' Rossini.

Se ci ripensi, hai una certa nostalgia per quegli anni e per i tuoi comparì di allora (ci saranno anche loro all'ippodromo?), ma sei deciso a non farti "intenerire": questa è la tua sera, e vuoi fare il colpo grosso, con una grande vincita. Il problema, più che altro, è azzeccare il cavallo vincente, anche perché temi che la gara possa non essere del tutto regolare: dopo l'uscita di scena di Varenne ci sono grossi interessi in gioco e...

OBIETTIVO: Fare il colpo grosso, senza andare troppo per il sottile.

ABILITÀ:

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

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

BATTUTE: "Stasera, a Tor di Valle, farò il botto!"; "Io, Pomata e Madrake... hai presente i tre moschettieri? Beh, noi eravamo tre morti de fame!"

Felice Roversi (Francesco De Rosa)

Il giocatore

Lasciata Roma nei primi anni '80, hai fatto il guardiamacchine in tutte le piazze d'Italia, costruendoti una professionalità di livello nazionale.

Da quando hai sciolto la società con Mandrake e Pomata hai smesso praticamente di giocare, ma ora sei deciso a rientrare nel giro, iniziando da Tor di Valle, stasera. Quale occasione migliore, infatti? I discendenti di Soldatino e Bernadette saranno in pista, l'un contro l'altro, come ai bei tempi del Gran Premio degli Assi, dell'Avvocato De Marchis e di Gian Lui' Rossini. E, sicuramente, ritroverai i tuoi comparì di una volta... da quanto tempo non li vedi!

Insomma, tutto sembra indicare che oggi sarà una giornata da ricordare... se non fosse che, come al solito, mancano i soldi. Ma quelli, come sempre, se rimediano!

OBIETTIVO: Rimediare i soldi, puntare e, una volta tanto, vincere.

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

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

BATTUTE: "Ma 'sto cavallo... vince sicuro?"; "Se non ci aiutiamo fra di noi..."; "Ce vorrebbe 'n'idea..."

Micione (Rodolfo Laganà)

Il giocatore

Amico e compare di Mandrake da qualche tempo, lo segui in tutte le sue imprese, all'ippodromo e non. Ora sei a Tor di Valle, e con voi c'è anche il mitico Pomata, tornato da poco dall'Australia, dove si era imboscato per non pagare i suoi tanti debitori.

La gara, per loro, ha un significato molto particolare: dopo più di 25 anni, la sfida fra Soldatino e Bernadette si ripete, attraverso i loro nipoti.

Come al solito, non avete una lira (anzi, un euro) da giocare ma insomma, qualcosa inventerete (lo fate da 'na vita, non è il caso di preoccuparsi). Piuttosto, quel che ti interessa è azzeccare il cavallo vincente: va bene la nostalgia, i ricordi e l'amicizia, ma - una volta tanto - tu vorresti vincere, Soldatino o no.

OBIETTIVO: Vincere! (da solo o in compagnia)

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

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

BATTUTE: "Pe' vince alle corse ce vonno tre cose: uno, l'intuito; due, il coraggio; tre... nun me ricordo!"; "Nun sai quanto core!!!!"

Micione (Rodolfo Laganà)

L'amico

Amico e compare di Mandrake da qualche tempo, lo segui in tutte le sue imprese, all'ippodromo e non. Ora sei a Tor di Valle, e con voi c'è anche il mitico Pomata, tornato da poco dall'Australia, dove si era imboscato per non pagare i suoi tanti debitori (che grande!).

La gara, per loro, ha un significato molto particolare: dopo più di 25 anni, la sfida fra Soldatino e Bernadette si ripete, attraverso i loro nipoti.

Come al solito, non avete una lira (anzi, un euro) da giocare ma insomma, qualcosa inventerete (lo fate da 'na vita... sennò che gusto c'è?). Tu quindi sei molto tranquillo e, con calma e senza affrettarsi (che fa male alla salute, lo sanno tutti!), sei ben pronto a dare una mano ai tuoi compari... siete in società per questo, no?

OBIETTIVO: Mettere insieme i soldi per la puntata e poi fare il colpo gobbo, insieme ai tuoi compari... alla faccia di chi ve vo' male!

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: "Ce vorrebbe un po' de fortuna... der tipo che comincia con la C!"; "Io ho i tempi miei... se m'annava de core invece de Micione me chiamavo Lepre!"

Mafalda

La disperata

Hai passato i migliori anni della tua vita a fare l'indossatrice, l'attrice di second'ordine e a compiacere industrialotti del Nord in trasferta da Milano (e dalle mogli). Ma, nonostante i tuoi sforzi, non hai sfondato né ti sei granché sistemata e, ora che sei quasi una donna di mezza età, inizi a temere di non poter più fare conto sulla bellezza per il tuo futuro.

Quindi, hai deciso di impegnarti per "svoltare": ti sei messa in gran tiro, hai preso i tuoi ultimi risparmi e ora sei all'ippodromo di Tor di Valle, per questa importante gara (ma chi corre? vabbè... cosa importa!).

Negli ultimi anni non hai frequentato molto il mondo dell'ippica, ma lì conosci ancora tanta gente, hai un certo nome e speri di riuscire a far colpo su qualcuno messo meglio di te: attorno alla corsa, da quel che hai capito, gireranno molti soldi... e tu devi farcela! (o saranno guai)

OBIETTIVO: Sistemarsi, possibilmente per tutta la vita... in una sera!

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

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

BATTUTE: "Che ce l'hai un cavallo bbono?"; "Se non ci fosse la crisi ti pare che sarei qui pronta a dare il cu..."