Carriera: Il Fantino

Il soprannome

Fildiferro: Da ragazzino, dopo una sfortunata caduta di sella, ti hanno tenuto in piedi due vistose protesi alle gambe, mentre nella tua lunga carriera da fantino hai sempre dovuto mantenerti magro come un filo. Forse, però, il nome di battaglia ti è rimasto addosso per la tua capacità di metterci un rappezzo anche quando ti assegnano un brocco. Una volta speravi che gli altri ti riconoscessero anche una salda fibra morale.

Il portafortuna

Il berretto: Te l'ha regalato tua madre quand'eri un ragazzo e la tua testa non è cresciuta molto da allora. Un uomo con il cappello deve sapere quando toglierlo e levarlo, senza mai permettere agli altri di mancargli di rispetto.

Il gioco

Hai i cavalli nel sangue, tuo nonno era allevatore, tuo padre allenatore e tu fantino. Persino la tua cara sorellina Bianca, decisa a prendere una strada diversa, è finita a gestire il bar di fronte all'ippodromo. Al destino non si scappa.

Con questo fatalismo hai accettato alti e bassi, senza mai abbatterti: un buon fantino fa un buon cavallo e un buon cavallo fa un buon fantino. Non sei mai sceso a compromessi, badando solo alle bestie e alla competizione. Detesti i ricchi proprietari in cerca di svago e i criminali che uccidono lo sport. Tu hai sempre rigato dritto. Non è bastato.

Un giorno il cavallo ti si è accasciato sotto il culo, subito dopo il via: Eterno Amore, un mezzosangue vivace, tra i tuoi preferiti. Non è stato un caso, qualche stronzo l'aveva riempito di betametasone prima della corsa. L'animale ci è quasi rimasto secco, invece tu sei finito sotto inchiesta. Da un po' intorno alla scuderia ronzavano i Pupari, schifosi allibratori, ma senza prove, né voglia di farti ammazzare hai tenuto la bocca chiusa. In cambio quei mafiosi del cazzo ti hanno mandato un avvocato e alla fine sei stato scagionato.

Per la legge, non per l'ippica: nessuno ti ha più affidato una sella decente, gli amici di una vita ti hanno voltato le spalle e persino al cavallo hanno cambiato nome, ribattezzandolo Eterno Secondo. Né tu, né lui avete combinato più niente di buono.

Ormai hai gettato la spugna come fantino, scommetti e basta, sperando che la sorte ti restituisca qualcosa. Con un bel gruzzolo, potresti comprarti Eterno Secondo, qualche altra buona bestia e rimettere su l'allevamento di famiglia.

Gli scommettitori

Hai sempre pensato che Rubacuori, il cronista radiofonico, fosse un pallone gonfiato buono solo a dare fiato alla bocca. Invece è tra i pochi che ti ha sempre difeso, in trasmissione e con la gente del giro. Non sei ancora stato capace di dirgli grazie, ma significa davvero molto per te.

Velluto lavora per la cosca dei Pupari. Non che sia un pezzo grosso, fa più che altro lo spaventapasseri, ma ai tuoi occhi sono tutti uguali. Non ti dispiace farti vedere in giro con lui, ci tieni a dimostrare che non hai paura di nessuno. Tanto la tua reputazione è in frantumi e chissà che prima

o poi il caso non ti dia l'occasione per vendicarti. Loro possono anche credere che siate pari, ma non è così.

La corsa

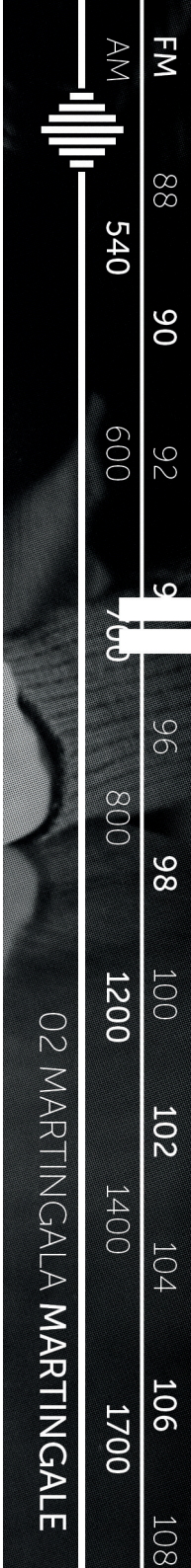
Nella saletta del bar di Bianca, solo altri due scommettitori, un accordo privato e la radio a sancire il vincitore. Potrebbe essere la scommessa buona per rimetterti in sella. Hai scelto tu la quarta corsa, proprio perché al via c'è anche Eterno Secondo. Sei proprio curioso di vedere se il piccolo mezzosangue tornerà a vincere o se invece aspetta solo te per farlo.

La favorita comunque resta Cortesia dei Re, una giumenta magnifica. La monta Bellocchio, un vecchio amico con il vizio di alzare troppo il gomito. Non rifiuterebbe una serata di baldoria prima della corsa, nemmeno se a offrire è un mezzo reietto come te. Lo stesso vale per il fantino di Eterno Secondo, viene da fuori e l'hanno chiamato in fretta e furia. In cambio di un bicchiere vorrebbe scroccarti qualche dritta sul cavallo, non ha avuto il tempo di conoscerlo e potresti anche raccontargli un sacco di stronzate. Giocare sporco non ti è mai piaciuto, ma potresti toglierti lo sfizio di fare un'eccezione...

Prima che la corsa abbia inizio, decidi se influenzarla o no. Se vuoi che si svolga regolarmente, tieni la moneta in tasca, altrimenti giocala nel riquadro con il tuo nome sulle pagine Cronaca della corsa.

Responsabilità narrativa

Tempo della Posta: La scena precedente alla corsa dovrebbe durare meno di un'ora e tocca a te tenerla sotto controllo. L'importante non è guardare di continuo l'orologio, ma prestare attenzione al ritmo del gioco e intervenire prima che cali. Quando ti sembra che non resti più molto da dire, comincia a far notare che ormai la corsa sta per partire e, dopo aver lasciato qualche minuto per consentire a eventuali ritardatari di posizionare la propria moneta, accenna ad alzare il volume della radio. Il grande momento è arrivato.



Carriera: Il Cronista

Il soprannome

Rubacuori: Si direbbe che nel mondo delle corse i protagonisti, esclusi i cavalli, debbano essere i fantini o i proprietari di scuderie. Invece non ci sono nanerottoli, né ricconi che tengano: se a fare la cronaca della gara sei tu, è per la tua voce che le signore perderanno un battito. Questo mondo è la tua ostrica, non c'è che dire, ti sei fatto un nome e ti dai da fare per tenere alta la bandiera.

Il portafortuna

Il taccuino: Lo tieni sempre bene in vista, ti appunti qualunque cosa: nomi di cavalli, di donne, stupidi disegni inutili, alla fine lo scopo è allentare la tensione e mostrarti disinvolto.

Il gioco

All'inizio volevi capire cosa ci trovassero gli scommettitori nel puntare su un cavallo. Non è stata una tua scelta quella di lavorare in radio, all'ippodromo: senza lo zampino del caso, avresti seguito il pugilato per qualche giornale. Ma fare buon viso a cattivo gioco è la tua specialità, così ti sei dato da fare per trovare il tuo posto nel giro. Hai imparato a procurarti gli inviti giusti nelle case giuste, scoprendo un mondo sorprendente dietro alle tribune di cemento armato e le puntate da quattro soldi. Un mondo in attesa di te.

In breve sei diventato una piccola celebrità, con tanti amici e soprattutto amiche, ormai assuefatto al brivido del gioco. Segui solo un comandamento: incanta, non farti incantare. Che si tratti di lavoro o di donne, non ti piace sottostare a nessuno, né tanto meno sentirti legato mani e piedi. Dici quello che trovi giusto dire, fai quello che ti va di fare e questo è quanto. Tutti dicono di voler essere liberi, per poi lasciarsi incastrare quando scoprono che la libertà non è uno scherzo. Ci vuole un gran bel fegato per mettere sempre tutto in discussione, accettando i capricci della sorte.

Devi ammettere, però, che le gambe ti sono tremate quando Bianca, quella del bar, ti ha detto di essere incinta. Di tua figlia, nientemeno. Lei è orgogliosa, non vuole proprio nulla da te, ma di tanto in tanto ti scopri a rimuginarci su. E se ti riuscisse finalmente il colpo grosso? Con una bella vincita, forse potresti fare la cosa giusta, comportarti da bravo ragazzo. Sarebbe una specie di segno del fato, no?

Gli scommettitori

Fildiferro era un fantino di grande talento, il tuo preferito, finché l'hanno accusato di dopare i cavalli. Tu l'hai sempre difeso, in pubblico e in privato, ma anche dopo che l'hanno scagionato non è più stato lo stesso. Ti ha deluso come si è lasciato abbattere e portare via il proprio destino.

Velluto è il compagno di bevute ideale. Lavora per una cosca di allibratori e lo credevi un picchiatore come tanti, ma sa ascoltare. Considerando quanto a te piace parlare, siete una gran coppia. Eppure non puoi dare tutti i torti a Bianca se si preoccupa per lui: lo vedi anche tu che sta male, non ha tutte le rotelle a posto. Ti piacerebbe aiutarlo, non sei uno stronzo, ma come, se non ti dice nemmeno cosa non va?

La corsa

E così ti sei imbarcato in una scommessa con questi due: quarta corsa, il cavallo Eterno Secondo a decidere chi vince e chi perde. La faccia tosta per rimettere piede nel bar di Bianca non ti manca e, si sa, la fortuna aiuta gli audaci.

A proposito di donne volubili, l'handicapper dell'ippodromo, quella che decide i piombi da applicare alle bestie per farle correre alla pari, è la tua nuova fiamma. La valutazione di Eterno Secondo è molto controversa, con risultati scadenti rispetto al potenziale, perciò la tua amica ha una certa discrezionalità. Credi sia abbastanza pazza di te da favorirti, se glielo chiedessi. Certo, rischierebbe il posto e la tua richiesta potrebbe suonarle offensiva... Ne vale la pena?

Prima che la corsa abbia inizio, decidi se influenzarla o no. Se vuoi che si svolga regolarmente, tieni la moneta in tasca, altrimenti giocala nel riquadro con il tuo nome sulle pagine Cronaca della corsa.

Responsabilità narrativa

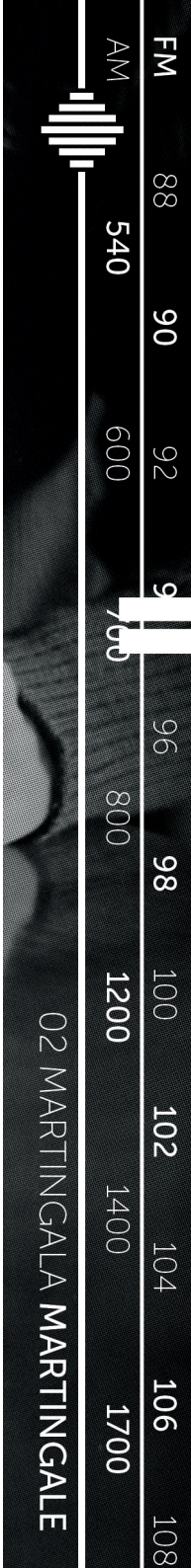
Cronaca della corsa: La corsa è il culmine del gioco, posto a circa metà della durata. Spetta a te preparare la *Cronaca della corsa*, al termine della *Posta*, per poi divertirti a leggerla come fossi uno speaker radiofonico, prima che il gioco passi al *Premio*. La *Cronaca della corsa* è divisa in cinque parti: *Partenza*, tre *Incollature* e *Arrivo*.

La *Partenza* è un'introduzione, uguale di partita in partita, mentre le altre sezioni si compongono di diversi esiti possibili.

In ogni *Incollatura* si trovano un cerchio (dove verrà posizionata una moneta oppure no) e tre linee di testo, contrassegnate dalle lettere T(esta), C(roce) e N(ulla). Se il cerchio è vuoto, cancella le linee di testo T e C, lasciando la N da leggere; altrimenti tira una riga su N e lancia la moneta nel cerchio, eliminando T (se croce) o C (se testa). In ogni caso il risultato è quello di restare con una singola linea di testo da leggere per ogni *Incollatura*.

L'*Arrivo*, invece, presenta solo due linee di testo possibili, la vittoria o la sconfitta di Eterno Secondo. La scelta dipende dalle *Incollature*: ignorando le Nulle, compare più spesso Testa (vittoria) o Croce (sconfitta)? In caso di parità, non resta che tirare un'altra volta una moneta per decidere l'esito della corsa.

Solo dopo aver identificato tutte e quattro le linee di testo prescelte, sei pronto a iniziare con la tua radiocronaca.



Carriera: Il Criminale

Il soprannome

Velluto: Tuo padre è stato un buon pugile, capace di guadagnarsi il nome di battaglia Pugno di ferro. A te invece è toccato il guanto di Velluto, non sul ring, ma per le strade, andando a riscuotere per la cosca dei Pupari, allibratori e strozzini. Non meni le mani spesso come il tuo vecchio e ricorrere alla pistola ti dà sui nervi: se fai filare tutto liscio, è perché c'è qualcosa in te che fa passare la voglia di tirare la corda.

Il portafortuna

La pistola: Spari solo quando serve, ma per te è normale giocherellarci come fosse un fazzoletto. *Puoi usarla quanto vuoi, ma solo durante il Premio. Prima di tirare il grilletto lancia sempre una moneta: testa, rinunci; croce, spari. Cedi l'arma solo se sei tu a volerlo, o se gli altri due si coalizzano per disarmarti.*

Il gioco

In un certo senso le scommesse sono il tuo lavoro, ma non disdegni una puntata ogni tanto. A volte le dritte sulle corse truccate arrivano fino al tuo orecchio, altre no: la verità è che, anche se lavori per la cosca, non sei davvero uno di loro. A dirla tutta nemmeno ci tieni, l'importante è non trovarsi dall'altra parte, con i poveracci che si rovinano la vita e strisciano al solo vederti.

Un tale una volta si è messo a raccontarti della sua strizzacervelli, giurando che voleva smettere di giocare. L'idea ti ha stuzzicato, così hai lanciato una moneta: testa per smettere di prenderlo a calci e chiamare anche tu questa dottoressa, croce per andare avanti con la solita routine. La sorte ha deciso per la terapia; anche se il tuo problema non è l'azzardo, ma capire perché non te ne frega più un cazzo della tua vita. La psicologa si è fissata con tuo padre, dice che l'hai messo su un piedistallo e che, quando hai capito che si vendeva gli incontri, non l'hai mai accettato. Stronzate. Era il tuo eroe, certo, festeggiavi con lui le vittorie e piangevi la notte per le sconfitte. Sì, era tutto finto, e allora? Scoprirlo è stato una fortuna, altrimenti chissà quanto ci avresti messo a capire come gira il mondo. Fai una gran scena e stai dalla parte dei vincitori, non serve sapere altro per andarsene di casa e affrontare la strada. Ma che cazzo ne capisce lei? Vorrebbe vederti piangere per la tua infanzia infelice? No, già per il funerale del tuo vecchio non avevi più lacrime.

Gli scommettitori

Qualche tempo fa Fildiferro è finito sotto inchiesta per un affare di cavalli dopati. È solo un fantino e non c'entrava niente, ma ha sopportato in silenzio finché l'hanno lasciato in pace. Abituato a mafiosi fanfaroni e perdenti lagnosi, ti sorprendi ad ammirarlo. Non ti capita spesso.

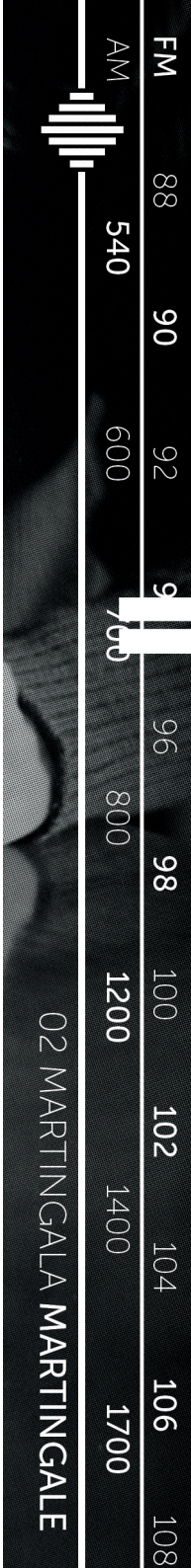
Ormai sei diventato il compagno di bevute di Rubacuori, uno stronzo cronista che se le scopa tutte. L'hai puntato dopo che ha scaricato Bianca, quella del bar, la donna più bella del mondo. Ogni sera accarezzi l'idea di fargli saltare tutti i denti, ma Bianca è una per bene, la spaventeresti anziché farla contenta. Lei è la puntata che non hai mai avuto il fegato di giocare, la prova che non sai avvicinarti alla gente senza metterle paura. Proprio come un mostro.

La corsa

Nessun piccolo allibratore prende volentieri le tue puntate ed è meglio non giocare nel piatto dove mangi, perciò hai accettato un accordo privato con questi due: appuntamento in una saletta del bar di Bianca, con i contanti pronti, per ascoltare in radio la quarta corsa. A decidere chi vince e chi perde è un cavallino di nome Eterno Secondo.

Non è dei vostri, ma ce n'è un altro, Saltamartino, che la cosca tiene in pugno. Basta chiedere e il fantino ostacola chi ti pare, se serve anche la favorita, Cortesia dei Re. Di sicuro in cambio di un favore del genere i Pupari ti chiederanno di fare molto male a qualcuno. Sei così stanco, forse dovresti smetterla con questa vita... Meglio pensarci due volte.

Prima che la corsa abbia inizio, decidi se influenzarla o no. Se vuoi che si svolga regolarmente, tieni la moneta in tasca, altrimenti giocala nel riquadro con il tuo nome sulle pagine Cronaca della corsa.

Responsabilità narrativa

Tempo del Premio: La scena successiva alla corsa dovrebbe durare meno di un'ora e tocca a te tenerla sotto controllo. L'importante non è guardare di continuo l'orologio, ma prestare attenzione al ritmo del gioco e intervenire prima che cali. Una volta chiarito l'esito della scommessa e le immediate conseguenze, è il momento di andarsene dal bar. Non permettere per nessun motivo soluzioni di comodo, né facili compromessi, gli ingredienti indispensabili per un finale soddisfacente sono tensione e scioglimento, nel bene o nel male.