

Leggi qui prima di proseguire

Questa trama è stata scritta da volontari dell'[A.P.S. Tavola Rotonda](#) di Roma. Se ti è piaciuta [puoi donarci](#) una birra, oppure il tuo [5x1000](#). Puoi addirittura farci una [donazione detraibile o deducibile](#)!

Per maggiori informazioni, pareri, critiche, e per raccontarci come è andata la tua cena con delitto potete scriverci a questo indirizzo: giochi@tavolarotonda.org

Grazie!

Attenzione! La trama completa può essere letta soltanto da chi vuole organizzare la cena. Il file completo contiene le informazioni (segrete) su tutti i personaggi, gli intrecci, gli oggetti in gioco. Se pensate di organizzarla, scegliete una persona che farà l'arbitro e l'organizzatore e tenete nascosto questo documento!

Swing e Segreti

Una cena con delitto per 15 giocatori

Scritta da Matteo Barni

Revisione Francesca Baliva

Questa è una trama per organizzare una cena con delitto a casa vostra. Avrete bisogno di 15 giocatori e uno o più arbitri (l'arbitro è l'unico che può leggere questo documento per intero!).

In questo tipo di cena con delitto, il "delitto" (o i delitti) si svolgono durante la cena e tutti i giocatori sono direttamente coinvolti, nell'azione o nell'investigazione – a differenza delle cene organizzate in cui i giocatori sono chiamati esclusivamente a investigare.

Swing e segreti: l'ambientazione

Burlington, Vermont, 1940.

La cena si svolge nella villa di campagna del Generale Brown, uno degli uomini più potenti dello Stato. La villa è molto grande e meravigliosamente adagiata tra le colline boschive del Vermont, nei pressi di Burlington, a due passi dal confine con il Canada.

Per gli invitati si preannuncia dunque una serata all'insegna del buon cibo animata da numerose personalità interessanti con cui scambiare opinioni tra un sorso di cocktail e musica swing.

La tranquillità della placida cittadina di provincia è stata tuttavia più volte turbata in passato dalla scomparsa di alcune donne in circostanze misteriose. I paesani bisbigliano a mezza voce che i lugubri boschi circostanti siano abitati da creature mostruose dotate di poteri soprannaturali...

Gli invitati alla cena

1. **Charlene Bevre:** Famosa ballerina e attrice di New York, astro nascente del palcoscenico la cui notorietà sta valicando i confini dello stato. Bella, sofisticata, desiderabile, incarna lo stereotipo della Femme fatale.
2. **Roy Harris:** musicista swing di New York. Talentuoso e affascinante, si dice che abbia faticato ad affermarsi a causa delle sue umili origini.
3. **Generale Chester Brown:** uno degli uomini più influenti dello stato. Attualmente direttore militare del Progetto Manhattan.
4. **Linda Brown:** moglie del generale Brown.
5. **William Brown:** fratello del generale Brown. Un uomo misterioso ma affascinante. Non ama le luci della ribalta al contrario del fratello.
6. **Mrs Hooke:** Presidentessa dell'Eldorado Mining Company canadese. Donna d'acciaio, alla guida di un'azienda in crisi.
7. **Grace Hooke:** figlia diciottenne della Presidentessa Hooke
8. **Jenny Cowen:** cameriera
9. **Emily:** cuoca
10. **Otto Hofmann:** poliziotto di Burlington.
11. **Catherine Donovan:** Giornalista del New York Times
12. **Enrico Fermi:** stella nascente del panorama scientifico americano
13. **Frank Scalice:** proprietario di night club.
14. **Josephine Baylor Roberts:** fotografa del National Geographic
15. **Monsignor Tommasi:** vescovo di Burlington

Contesti

Scienza: Enrico Fermi, di origini ebraiche, è fuggito in America, dove prende parte al Progetto Manhattan. ATTENZIONE! L'energia e la bomba atomica non sono ancora note al grande pubblico. L'opinione pubblica sa del

Progetto Manhattan per lo sviluppo di una nuova fonte di energia. Molti immaginano che l'obiettivo reale sia di tipo militare. Ma nessuno conosce ancora né i dettagli della fusione nucleare né i materiali e le tecnologie necessarie (a parte Fermi stesso ovviamente).

Seconda guerra mondiale: l'Europa è in ginocchio, piegata dalla furia dei nazisti. La macchina bellica tedesca sembra invincibile, mentre al di là dell'oceano gli Stati Uniti tentennano e mantengono un atteggiamento prudente. Per molti l'ingresso in guerra degli americani al fianco degli alleati è questione di giorni...

Swing: nel 1940 l'America balla sulle note dello swing. Nel frattempo Django Reinhardt conquista l'Europa con la sua chitarra speciale che gli consente di suonare con 3 dita.

Proibizionismo: l'esperimento proibizionista si è appena concluso. L'America è stata nuovamente inondata di alcool!

Altri fatti del 1940:

L'Italia ha invaso la Grecia. E ha preso le pizze.

I sommergibili tedeschi hanno affondato la Greer, nave civile USA.

Parigi è caduta sotto i colpi della Wehrmacht.

L'Unione Sovietica non è ancora entrata in guerra contro la Germania.

I premi Nobel non vengono assegnati

I giochi olimpici vengono annullati

Franklin Delano Roosevelt è il presidente degli Stati Uniti d'America

Un forte terremoto (magnitudo 7,3) colpisce la Romania. A Bucarest il crollo di un grattacielo provoca duecento vittime.

La cena con delitto: regole generali

Note per l'organizzatore

Preparazione del gioco

Questo documento contiene la trama della storia, l'elenco e la descrizione dei personaggi, i vari obiettivi e gli oggetti necessari per il gioco.

L'organizzatore deve come prima cosa trovare 15 giocatori e organizzare un appuntamento (una cena, un aperitivo, o un qualsiasi momento della giornata) in un luogo adatto (vedi in seguito).

L'organizzatore dovrà assegnare in segreto i personaggi a ciascuno dei giocatori e dovrà inviare loro una descrizione generale dell'ambientazione sotto forma di "invito a cena". A questo scopo può essere usata l'intera sezione "Swing e segreti: l'ambientazione".

Dovrà poi inviare a ogni giocatore la scheda del suo personaggio, con la condizione che ogni informazione contenuta nella scheda dovrà essere tenuta segreta. È possibile inviare le schede prima della cena, ad esempio via email, oppure consegnarle all'inizio del gioco – anche se l'invio anticipato permette ai giocatori di prepararsi sul loro personaggio e, se vogliono, di vestirsi e acconciarsi a tema.

È anche importante che i giocatori conoscano le regole per i giocatori, che possono quindi essere inviate insieme alla trama (vedi in seguito).

Per stimolare la fantasia e rendere la giusta atmosfera, si potrebbe mettere della musica in sottofondo (jazz o swing degli anni '30) oppure trovare dei complementi di arredo a tema. I giocatori possono, se lo desiderano, vestirsi a tema.

Nella casa prescelta per il gioco, l'organizzatore distribuisce gli oggetti che vanno inseriti nel *cassetto* e nella *cassaforte* (vedi in seguito). Quando i giocatori arrivano alla cena, l'organizzatore deve distribuire a ciascuno in segreto i vari oggetti che gli sono assegnati, e i giocatori dovranno cercare di nasconderseli addosso (nelle tasche o dovunque vogliano).

Dopo una breve introduzione, l'arbitro può ora dare inizio al gioco!

Luogo di svolgimento

Per giocare serve una casa abbastanza grande che permetta il movimento comodo dei 15 giocatori più l'arbitro. Sono necessari almeno 6 ambienti diversi che potranno essere assegnati alle stanze della casa:

- Soggiorno
- Cucina
- Studio
- Camera da letto di William
- Giardino
- Confine con il Canada (può essere la porta di casa)

È possibile ovviamente aggiungere altre stanze per rifinire l'ambientazione (es. la stanza del generale e di sua moglie, la sala da bagno, eccetera)

Vanno inoltre individuati e segnalati in maniera evidente (ad esempio con un'etichetta) o realizzati con delle scatole:

- 1 cassaforte nello *studio*
- 1 cassetto nella *camera da letto di William*

Oggetti in gioco

Gli oggetti possono essere anche soltanto disegnati su fogli di carta o cartone. Per quanto riguarda i documenti cartacei, come il diario, il rapporto sul progetto Manhattan, gli atti di vendita eccetera si possono costruire dei piccoli "libretti" spillando alcuni fogli e scrivendo un po' di testo per rendere realistico il documento. Ad esempio, nel caso

del diario, si potrebbero scrivere alcune pagine in cui William confessa alcuni omicidi nel suo diario segreto, e da alcune sue frasi si potrebbe capire che si tratta di un vampiro.

Ecco gli oggetti da preparare:

- 1 set di arnesi da scasso
- 1 pistola con silenziatore
- 4 pistole
- 2 fiale di veleno
- 1 fermacarte molto pesante
- 1 proiettile d'argento
- 1 paletto di legno per infilzare i Vampiri
- "denti aguzzi"
- un pennarello rosso (o un rossetto, qualcosa che lasci dei punti rossi sul collo)
- 1 microcamera
- 2 assegni da 100.000\$
- 10.000\$ in contanti
- 1 distintivo della CIA
- 1 distintivo della polizia
- 1 tesserino della National Geographic Society
- 3 copie della combinazione della cassaforte
- 1 chitarra di Django Reinhardt
- 1 croce d'argento (con una catenina per appenderla al collo)
- 1 lettera incriminante di William alla governante
- 1 diario segreto di William che rivela la sua vera identità
- 1 copia dei documenti che inchiodano Scalice per traffico di alcolici
- 1 rapporto sul Progetto Manhattan
- 3 atti di vendita delle tre miniere: Radium Hot Springs, Brisco, Silent Mount
- 1 prova da firmare per dimostrare di essere stati in camera da letto insieme

Nella foto un esempio degli oggetti realizzati con carta e cartone.

Alcuni oggetti vanno posizionati prima dell'inizio del gioco:

Nel *cassetto* inserire:

- La lettera incriminante di William alla governante
- Il diario segreto di William che rivela la sua vera identità

Nella *cassaforte* inserire:

- Il rapporto sul Progetto Manhattan
- Una delle pistole, quella che appartiene al Generale Brown



Note per i giocatori

La cosa più importante della cena con delitto è l'interpretazione del personaggio. Dal momento in cui inizia il gioco voi SIETE il personaggio che vi è stato assegnato. Questo significa ovviamente cercare di raggiungere gli obiettivi che

trovate sulla scheda ma soprattutto cercare di interpretare nel migliore dei modi la vostra parte. Atteggiamenti, discorsi, accento, anche modo di vestire. Tutto serve a rendere l'atmosfera.

Non c'è un vero vincitore. Ci sono degli intrecci, dei segreti, forse degli assassini. Sicuramente non tutto è come appare. Per cui state tranquilli e siate prudenti. Soprattutto non abbiate fretta. Per qualsiasi dubbio o incertezza, rivolgetevi all'arbitro.

Omicidio: se intendete uccidere qualcuno, mostrategli l'arma del delitto (uno degli oggetti che avete con voi, ad esempio una pistola) e ditegli chiaramente "SEI MORTO". Lasciate sempre l'arma del delitto accanto al cadavere (il che significa che ogni arma può essere usata una sola volta!).

Se venite uccisi, accasciatevi a terra ed attendete che qualcuno vi trovi. Da questo momento non potete più divulgare le informazioni in vostro possesso né aiutare nessun altro dei personaggi. Una volta che il cadavere è stato trovato ed esaminato, potete alzarvi e continuare come semplice osservatore. Non fate più parte del gioco.

Perquisizione: nel caso in cui siate sotto la minaccia di un'arma, o semplicemente perché la polizia ve lo chiede ufficialmente, potreste subire un perquisizione. In questo caso tirate fuori tutti gli oggetti che avete con voi e dateli al personaggio che vi sta perquisendo.

Arbitro: l'organizzatore della cena è anche l'arbitro del gioco. Egli conosce la trama e le schede di tutti i personaggi. Interviene per dirimere situazioni ambigue e risponde alle domande ed ai dubbi dei personaggi. L'arbitro ha sempre ragione e la sua parola non può essere contestata.

Fine del gioco: non c'è una vera e propria fine, è l'arbitro che decide quando interrompere il gioco. Presumibilmente ad un certo punto della serata alcuni personaggi avranno completato i propri obiettivi, altri saranno fuggiti, ci saranno dei cadaveri. La polizia (o chiunque altro prenda in mano la situazione) avrà svolto delle indagini, magari radunando tutti i superstiti in un'unica stanza.

L'arbitro decide quando interrompere. Tendenzialmente questo avviene quando è ragionevolmente certo che non possa succedere più niente di rilevante. A questo punto tutte le trame vengono dichiarate e l'arbitro "racconta" la fine della storia, verificando per ogni personaggio il raggiungimento degli obiettivi.

Le schede dei personaggi

Charlene Bevre: ballerina famosa di New York

Sei una famosa ballerina di New York, la tua stella è in piena crescita e la tua notorietà sta valicando i confini dello stato. Incarni lo stereotipo di femme fatale ed hai imparato che puoi ottenere qualsiasi cosa dagli uomini se solo gli lasci intendere che sei disponibile. Bella, sofisticata, desiderabile, l'arte della seduzione non ha segreti per te.

In realtà le tue capacità vanno ben oltre perché sei una spia al servizio della Germania nazista. La tua storia inizia negli anni '30 quando all'età di vent'anni sei stata contattata dai servizi segreti mentre studiavi nella tua città natale, Norimberga. Al termine di un difficile addestramento e dopo alcune facili missioni nei paesi europei sei stata scelta per essere inviata in America sotto copertura.

Nel corso degli anni il tuo lavoro è diventato sempre più importante per via della contrapposizione politica tra il tuo paese e l'America democratica, e data la tua posizione di "Star" hai avuto effettivamente accesso a informazioni riservate grazie all'ascendente che hai esercitato sugli uomini più importanti di New York, con molti dei quali hai avuto una storia più o meno segreta.

I servizi segreti nazisti reputano inoltre che nei laboratori di Los Alamos gli Americani stiano sviluppando un'arma segreta estremamente potente che se finisse in mano agli alleati determinerebbe la sconfitta della Germania. La tua missione è quindi quella di recuperare quante più informazioni possibili sullo sviluppo della nuova arma. L'invito al ricevimento della famiglia Brown rappresenta un'occasione ghiotta per portare a termine il tuo obiettivo in quanto il Generale Brown è il direttore militare del progetto, ed i tuoi contatti ti hanno informato che è in possesso di un rapporto dettagliato sullo sviluppo della nuova arma, e sai che è chiamato il "Rapporto Manhattan".

Il rapporto si trova quasi sicuramente nella cassaforte dello studio del generale, e tu ovviamente possiedi gli attrezzi e l'addestramento necessario per forzarla. Ovviamente un furto di questo tipo metterebbe in allarme gli americani, quindi se ti è possibile, devi cercare di ottenere la combinazione della cassaforte e non lasciare tracce di scasso dietro di te. La combinazione è nota solo al generale, alla moglie ed al fratello. Una volta aperta la cassaforte devi fotografare il documento con la tua microcamera ed attraversare il confine canadese, dove una macchina ti aspetta con documenti falsi e una nuova identità per raggiungere la Germania.

Nel caso occorresse creare un diversivo per accedere allo studio o se ti trovassi in pericolo, puoi utilizzare una pistola con silenziatore o una fiala di veleno per tirarti fuori dai guai.

Altre relazioni

Per riuscire nei tuoi intenti puoi servirti inoltre di Roy Harris, un musicista donnaiolo con cui hai iniziato a flirtare da qualche mese ma con cui non è ancora nata una vera e propria relazione. Per te rappresenta solo una pedina da utilizzare ma sei consapevole che farebbe qualunque cosa per te. Sai inoltre che Roy ha avuto a sua volta una storia con la moglie del Generale (sebbene lui pensi che tu ne sia all'oscuro), e questo potrebbe tornarti utile. Roy, pur avendo ottenuto un discreto successo come musicista, è perennemente frustrato dalle sue umili origini e nutre un odio profondo per i ricchi ed i nobili.

Naturalmente non devi rivelare la tua reale identità a nessuno in quanto verresti immediatamente arrestata, sebbene ritieni che di Harris potresti comunque fidarti se gli lasciassi intravedere la possibilità di fuggire insieme ed iniziare una nuova vita in Germania. Naturalmente ciò non è possibile, perché per la tua unica via di fuga, attraverso il Canada, sono previsti documenti falsi soltanto per te.

Fai attenzione ad Otto Hofmann, il poliziotto di origine tedesca. Potrebbe riconoscere il tuo accento o peggio averti già incontrato in Germania, sebbene tu non lo ricordi.

Obbiettivi

- Fotografare il Rapporto sulla nuova arma americana e fuggire immediatamente oltre il confine in territorio canadese, da sola.

Oggetti

- Arnesi da scasso
- Pistola con silenziatore
- Fiala di veleno
- Microcamera

Se decidi di usare gli arnesi da scasso, lascia la cassaforte aperta con l'oggetto accanto ben visibile. Se invece ottieni la combinazione apri la cassaforte e richiudila quando hai scattato la foto. Nessuno saprà che la cassaforte è stata aperta.

Fai la foto al progetto Manhattan con il tuo smartphone. Se qualcuno ti perquisisce troverà la microcamera. In tal caso mostra anche la foto fatta con lo smartphone.

Sei un musicista in gamba e calchi la scena cittadina cercando di sopravvivere nel duro mondo dell'arte e dello spettacolo. Suoni da quando hai 5 anni e con l'esplosione dello swing sei convinto di aver finalmente trovato la tua vocazione. Vivi nella grande mela dove frequenti spesso gente famosa ed esponenti dell'alta società, sebbene tu sia perennemente squattrinato. Le tue umili origini e la fatica che hai dovuto fare per affermarti, seppur non ancora ai livelli che ritieni di meritare, ti portano a nutrire disprezzo per la gente ricca ed i rampolli dei nobili che contrariamente a te hanno avuto la strada spianata fin da giovani. Sei comunque molto abile a mascherare il tuo risentimento.

Il tuo mestiere ed il tuo modo di fare ti garantiscono inoltre anche un certo successo con le donne, e questo ti ha spinto a goderti la vita il più possibile. Fino ad ora. Da quando hai conosciuto Charlene Bevre, ballerina newyorkese di successo, non riesci a pensare ad altro. La frequenti da un po' di tempo e ti sembra che lei in qualche modo contraccambi il tuo amore sebbene spesso si comporti in modo sfuggente, cosa che ai tuoi occhi la rende ancor più attraente. Non c'è ancora mai stato niente di concreto tra voi, ma sei ormai deciso a dichiararti. L'unica cosa che ti ha trattenuto fino ad oggi è la tua condizione economica. Charlene è una donna sofisticata e temi di non poterle garantire il tenore di vita a cui è abituata.

La cena dal generale Brown, cui parteciperà anche lei, potrebbe essere un buon momento per affrontare finalmente il discorso, ma c'è un problema.

La moglie del generale è una donna con cui hai avuto una storia pochi mesi fa e da allora non ti lascia più in pace. Sembra ossessionata da te e sospetti che potrebbe fare qualche sciocchezza come lasciare il marito sperando di poter fuggire insieme. D'altro canto il rapporto con Linda ti ha fruttato un paio di ingaggi danarosi nel recente passato e sei pienamente consapevole che potresti spremerla ancora un po' prima di sparire definitivamente. Ancor più che hai bisogno di soldi come non mai, per poter offrire a Charlene quello che merita. Sei quindi restio a troncare con lei in modo palese e stai anzi pensando a come ottenere dei soldi da lei. Magari raccontandole che sei in difficoltà e che ti occorre un prestito. Un prestito che naturalmente lei non rivedrà mai...

Altre relazioni

Hai sentito dire che il fratello minore del generale, William Brown, è entrato in possesso della mitica chitarra di Django Reinhardt. Un modello speciale che consentì al grande musicista di suonare con sole tre dita. Non puoi farti scappare l'occasione di provarla.

Obbiettivi

- Dichiarare il tuo amore a Charlene e lasciare la cena insieme.
- Farsi fare un prestito di 10.000 \$ da Linda, o trovare un altro modo, nel corso della serata, di ottenere i soldi.
- Suonare la chitarra del grande Django Reinhardt, di recente acquistata dal fratello del Generale, William Brown.

Generale Chester Brown

Sei uno dei Generali più importanti dell'esercito degli Stati Uniti e sei attualmente il direttore del Progetto Manhattan. Hai fatto carriera grazie all'influenza della tua famiglia ed alla tua totale mancanza di scrupoli e moralità. Religioso per forma, conservatore convinto e dalla moralità flessibile, per te ciò che conta è il potere e la ricchezza tuoi e della tua famiglia, della quale sei il patriarca ormai da molti anni.

Ma hai un problema: tuo fratello minore, William, è un Vampiro. Ha compiuto molti omicidi negli anni passati e questo da un lato ha portato più volte la polizia ad interessarsi dei tuoi affari e dall'altro ha prodotto le pessime voci che circolano in paese sull'intera famiglia.

L'evento più grave mai verificatosi risale a dodici anni fa, quando William ha sedotto la governante della casa e come conseguenza della relazione è nata una bambina. In seguito lei si è rifiutata di continuare la storia e lui, in preda al furore l'ha uccisa succhiandole il sangue fino al midollo. La figlia precedente della donna è stata allontanata da casa Brown mentre la bambina è rimasta ed oggi fa la cuoca nelle vostre cucine. Si tratta di Emily. Tu e Linda non ve la siete sentita di abbandonarla in mezzo a una strada.

Fortunatamente sei sempre riuscito grazie alla tua influenza ad insabbiare le prove e coprire le tracce dei delitti di tuo fratello, ma sei consapevole che questa protezione è costosa ed il rischio che correte è altissimo. Per questo sei sempre vigile e pronto ad intervenire non appena qualcuno si avvicina troppo alla verità. Tuo fratello d'altro canto è difficile da controllare e quando si fa prendere la mano il giorno dopo spuntano cadaveri nelle campagne circostanti. Fortunatamente la malattia non sembra contagiosa e tu ti limiti ad intervenire corrompendo le forze dell'ordine, sotterrando corpi nei boschi oppure screditando chi viene a ficcare il naso nei vostri affari.

Il poliziotto del paese per esempio, Otto, si è rivelato incorruttibile. Hai tentato in tutti i modi di convincerlo a lasciare in pace la tua famiglia ma senza esito. Alla fine, con lo scoppio della guerra in Europa, ti è bastato lanciare una campagna di discredito nei suoi confronti basata sulle sue origini tedesche. Da quel momento sembra essersi calmato, se non altro perché nessuno gli dà più retta. Tu comunque non perdi occasione di umiliarlo in pubblico e ricordare a tutti che un poliziotto non dovrebbe "provenire dalle file del nemico". Tenere d'occhio tuo fratello e proteggere il vostro segreto è quindi sempre la tua priorità, ma il motivo per cui hai organizzato questa cena è un altro: vuoi sfruttare le informazioni contenute nel rapporto sul progetto Manhattan per arricchirti personalmente.

La nuova arma infatti sarà basata sull'utilizzo dell'uranio, un elemento ad oggi praticamente privo di valore, che rappresenta poco più di uno scarto di lavorazione nel processo di produzione del Radio. E' facile prevedere che una volta diffuso l'utilizzo della nuova tecnologia sia dal punto di vista militare che civile, l'uranio diventerà rapidamente merce rara, e soprattutto costosa. Il principale giacimento di uranio si trova in Canada, sotto il controllo dell'Eldorado Mining Company, una società che si occupa dell'estrazione e lavorazione del radio. La società versa in crisi profonda da due anni a causa del blocco delle esportazioni seguito all'esplosione del conflitto in Europa. La presidentessa della società, Mrs Hooke, sta quindi cercando di vendere ad un prezzo molto basso le miniere che non risultano più produttive: tra queste figura il principale giacimento di uranio americano, la miniera di Brisco, vicino Calgary.

Al momento non possiedi danaro sufficiente per acquistare la miniera nonostante il prezzo sia incredibilmente basso. Le tue disponibilità ammontano a 100.000 \$ mentre ritieni che la miniera potrebbe essere venduta a 200.000 \$. Per ottenere i fondi sufficienti hai quindi pensato di coinvolgere nell'affare Frank Scalice, un tuo vecchio amico arricchitosi con il traffico illecito di alcool dal Canada durante il proibizionismo. Hai già lavorato in passato con Frank e ti fidi di lui, sebbene la sua affiliazione alla mafia italiana di solito ti impone un certo distacco, per lo meno in pubblico, nei suoi confronti.

Altre relazioni

Essendo l'organizzatore della cena hai un'idea abbastanza chiara degli altri invitati:

Tua moglie Linda: non andate d'accordo ed ormai state insieme soltanto per forma. Ritenete tutti e due che aggiungere uno scandalo alle voci che già circolano sulla vostra famiglia sia una pessima idea. Pensi che lei ti tradisca ma questo

per te non ha alcuna importanza, purché non si faccia scoprire pubblicamente. Linda sa che tuo fratello è coinvolto negli omicidi ma non ne avete mai parlato apertamente. Non sospetta invece che le voci secondo cui in casa ci sia un vampiro siano in realtà fondate.

Enrico Fermi: Non ami particolarmente lo scienziato Italiano, lo reputi un moralista che si rifiuta di guardare in faccia la realtà di quello che state costruendo a Los Alamos. Purtroppo è la star del momento nel progetto Manhattan e così hai deciso di invitarlo a cena. Speri che catalizzi l'attenzione dei commensali mentre tu concludi i tuoi affari.

Monsignor Tommasi: Da qualche mese è la nuova guida spirituale della città di Burlington. Benvoluto da tutti ed affabile nei modi, credi sia diventato il confessore di tua moglie. Speri che lei non si sia sbottonata troppo, diversamente il placido Monsignor Tommasi potrebbe diventare un problema.

Obbiettivi

- Tenere d'occhio tuo fratello, insabbiare e mettere a tacere con qualsiasi mezzo, ogni tentativo di indagine contro la tua famiglia.
- Ottenere un assegno da 100.000\$ da Frank Scalice
- Acquistare per 200.000\$ la miniera Brisco.

Oggetti

- Rapporto sul Progetto Manhattan custodito nella cassaforte del tuo studio.
- Una pistola nascosta anch'essa nel tuo studio
- Un assegno da 100.000\$
- Combinazione della cassaforte

Mrs Hooke, Presidente dell'Eldorado Mining Company

Sei la presidentessa di una delle più importanti società minerarie canadesi, la Eldorado Mining Company, che si occupa dell'estrazione del Radium. Purtroppo la società versa in crisi da due anni a causa del blocco delle esportazioni seguito all'esplosione del conflitto in Europa. Come Presidentessa sei stata investita del difficile compito di vendere le miniere meno redditizie allo scopo di ottenere liquidità per far fronte alle spese, in attesa di tempi migliori. Il Generale Chester si è mostrato interessato all'acquisto anche se non sai bene perché. Il Generale è un uomo scaltro e sospetti che dietro il suo interesse per le miniere si nasconda qualcosa. Che se ne fa il Generale del Radium?

Questo invito a cena può comunque rappresentare una buona occasione per concludere l'affare.

Attualmente le miniere in vendita sono tre (queste informazioni sono accessibili a chiunque si interessi della questione, puoi quindi esporle al Generale senza remore):

Radium Hot Springs, del valore di 650.000 \$. Si tratta di un grande giacimento posto nelle vicinanze della ferrovia. La miniera è attualmente attiva, sebbene sia stata sfruttata molto in passato e non durerà per più di dieci anni.

Brisco, del valore di 220.000 \$. Si tratta di un giacimento molto in profondità nella montagna, l'estrazione è ferma da tre anni e le gallerie sono piene di scarti di lavorazione.

Silent Mount, del valore di 350.000 \$. A causa di un crollo l'attività estrattiva è stata bloccata. Si tratta di investire molti soldi per ripristinare le condizioni di sicurezza. Fatto questo la miniera risulterebbe molto redditizia.

Il consiglio di amministrazione preferirebbe iniziare la vendita dalle miniere di più alto valore al fine di incassare subito. Hai pieno mandato per la vendita anche se fosse necessario abbassare ulteriormente il prezzo.

Hai deciso di portare anche tua figlia a questa cena, con la speranza che possa conoscere qualche giovane facoltoso in grado di offrirle il futuro che merita. La giovane Grace è infatti fonte di preoccupazione per te in quanto sembra più interessata ai guai che a trovar marito. La nuova cultura americana poi, a base di cocktails, swing e spensieratezza, non ti aiuta certo nel tuo compito. Speri quindi di incontrare qualcuno in grado di farle mettere la testa a posto. Lo scienziato Enrico Fermi sembra fare al caso tuo, è indubbiamente una stella nascente nel panorama accademico americano ed occupa un posto di rilievo in importanti (e misteriosi) progetti governativi. Gli stessi in cui è implicato il Generale Brown. Fermi potrebbe sapere qualcosa di più riguardo l'improvviso interesse del generale Brown per il Radium.

Se non si tratta del solito fisico esaltato e fuori di testa, potrebbe fare al caso tuo...

Obbiettivi

- Vendi almeno una delle miniere al Generale Chester Brown. Dovete apporre le vostre firme sull'atto di vendita. In alternativa trova un altro modo per salvare la tua società.
- Approfondisci la conoscenza di Enrico Fermi e proponigli il finanziamento con Grace...

Oggetti

- Atti di vendita delle tre miniere: Radium Hot Springs, Brisco, Silent Mount.

Grace Hooke, figlia 18enne della Presidentessa dell'Eldorado Mining C.

In quanto figlia della presidentessa dell'Eldorado Mining Company, una delle più grandi compagnie minerarie Canadesi, ci si aspetterebbe da te un certo tipo di comportamento pudico e posato. Sfortunatamente per tua madre ami l'avventura, la musica e la nuova cultura che viene dagli Stati Uniti. Non ne vuoi sapere di passare la vita in qualche città mineraria canadese dove il cielo è sempre grigio, circondata da bifolchi. Tua madre si occupa di estrarre ed esportare quel minerale, il radio (se non ricordi male). Purtroppo ti sei resa conto che negli ultimi tempi l'azienda è in grave difficoltà, e tua madre con essa. Così hai deciso di provare a darti una calmata, almeno momentaneamente, e l'hai accontentata seguendola a questa cena. Sai che tra un discorso di affari ed un bicchiere di whiskey proverà ad offrirti in fidanzamento a qualche facoltoso gentiluomo, neanche fossi un mucca in vendita! Sei comunque determinata a non scontentarla ed a fare il tuo dovere, per lo meno apparentemente. Se capitasse infatti la possibilità di vivere qualche avventura o conoscere qualche giovane newyorkese interessante sei pronta a prendere la palla al balzo, naturalmente senza farti scoprire!

Altre relazioni

Durante il tuo soggiorno nella cittadina di Burlington hai avuto modo di conoscere Monsignor Tommasi. Contrariamente a quanto ti aspettavi il Monsignore si è rivelato una persona socievole e di mentalità aperta, molto diverso dai preti bigotti cui sei abituata. Gli hai persino confessato alcune delle tue ultime scappatelle e lui si è dimostrato comprensivo. E' diventato una sorta di guida spirituale di cui ti fidi ciecamente.

Obbiettivi

- Accetta qualsiasi proposta eccitante ed avventurosa ti venga offerta
- Passa 5 minuti da sola in camera da letto, senza farti scoprire da tua madre, con uno tra i seguenti personaggi: Roy Harris (l'affascinante musicista di NY) o William Brown (il misterioso fratello del generale).

Oggetti

- La prova che sei stata in camera da letto con qualcuno (un foglietto da fargli "firmare"). Il foglietto costituisce la prova dell'avvenuta tresca per gli arbitri. Non è utilizzabile in altro modo ai fini del gioco e conseguentemente non deve essere fornito in caso di perquisizione.

Jenny Cowen, cameriera

Sei una giovane cameriera, ad una delle tue prime esperienze in una casa privata. Ma non è un caso se hai provato (e sei riuscita) a farti assumere dalla famiglia Brown.

Fino a dodici anni fa vivevi in questo stesso paese, quando tua madre, l'unico genitore che ti ha cresciuta, e che aveva fatto la governante per la famiglia Brown fino ad allora, è stata uccisa in circostanze non del tutto chiarite. I tuoi zii ti hanno accolto a casa loro in una cittadina lontana e non hanno più parlato di lei, ma negli anni hai raccolto informazioni su questa morte misteriosa. Ti sei fatta l'idea che sia stata uccisa proprio da William, il fratello del generale, e più passano gli anni e più ne sei certa. Ti sono arrivate alcune voci anche della presenza di un vampiro nella zona, ma credi che molto probabilmente sono voci messe in giro apposta dalla famiglia per confondere le acque e distogliere le attenzioni dal vero colpevole. In ogni caso non credi che tutta questa storia sul soprannaturale possa essere vera. Qualche mese fa hai lasciato di nascosto la casa dei tuoi genitori adottivi senza un soldo, sei tornata ai luoghi in cui vivevi con tua madre da bambina, e hai tentato di avvicinare la famiglia Brown senza farti riconoscere.

Recentemente sei riuscita a farti assumere dal generale come cameriera e dopo qualche giorno, rovistando segretamente nel cassetto dello studio di William, sei finalmente riuscita a trovare le prove dell'omicidio. Una lettera di William a tua madre in cui le dichiara il suo folle amore e la avverte che potrebbe fare qualsiasi cosa se lei lo rifiutasse. Tua madre deve averlo respinto, e non è difficile intuire come sia andata a finire. Le indagini della polizia sono state bloccate dall'intervento del generale e l'intera faccenda è finita insabbiata. E tale resterà. Il tuo piano infatti non è far emergere la verità ma vendicarti assassinando William Chester, il fratello del Generale.

Tra le cose di William hai trovato anche un vecchio diario ma non hai avuto modo di leggerlo, ed è ancora nel cassetto, dove hai riposto anche la lettera indirizzata a tua madre, in quanto nessuno deve scoprire che hai rovistato tra le sue cose. Poco male comunque, la lettera rappresenta per te una prova più che sufficiente...

Altre relazioni

Fai attenzione a Otto, il poliziotto di origine tedesca. Sai per certo che sospetta della famiglia Brown in relazione agli omicidi che hanno insanguinato la città, ma è sempre un poliziotto e se intuisse chi sei ed i tuoi propositi ti arresterebbe.

La cuoca del generale, Emily, è una ragazza che ha sempre lavorato in casa Brown. E' poco più giovane di te e avete trascorso molto tempo insieme da piccole, sebbene i tuoi ricordi siano estremamente vaghi e confusi dallo shock che hai successivamente subito. Sei comunque certa che lei non possa ricordarsi di te (all'epoca aveva solo 3 anni e tu 5) ma per sicurezza tieni gli occhi aperti.

Segni particolari

Una voglia a forma di stella sulla spalla sinistra, ma nessuna delle persone che frequentavano all'epoca la casa, a parte Emily che non può certo ricordarlo, lavora ancora per i Brown.

Obbiettivi

- Devi uccidere William, della cui colpevolezza sei certa. Non vuoi farti scoprire però, perché hai bisogno di lavorare e hai necessità di apparire innocente. Il tuo piano è di avvelenarlo, ed essendo la sua cameriera, dovrebbe essere abbastanza semplice.

Oggetti

- Una boccetta di veleno. (Una volta inserito il veleno nel piatto di William avvisa gli arbitri ed aspetta per vedere cosa accade).

Emily, la cuoca

Sei la cuoca della famiglia Brown e presti servizio per loro da quando hai memoria. Non hai idea di chi sia tuo padre mentre tua madre, la governante della famiglia Brown, è morta in circostanze poco chiare quando avevi 4 anni. All'epoca la moglie del generale si è mostrata pietosa nei tuoi confronti ed ha deciso di tenerti dentro casa dove sei cresciuta in mezzo alla servitù, fino ad entrare a farne parte tu stessa. Non puoi dire di avere un buon rapporto con la famiglia Brown (sono spesso molto duri con te), ma sei comunque grata del fatto che non ti abbiano abbandonata in mezzo a una strada. Ritieni infondate le voci secondo cui in famiglia si celi un assassino, o peggio un vampiro dotato di poteri soprannaturali. Le giudichi credenze popolari dettate dall'invidia della gente per il successo ed il potere acquisito negli anni dal generale Chester.

La tua vita tranquilla è stata interrotta dall'arrivo della giovane Jenny, una bella ragazza di poco più grande di te. Educata ed un po' chiusa, quando Jenny è stata assunta come cameriera non aveva certo attirato la tua attenzione. Finché un giorno l'hai accidentalmente sorpresa a lavarsi al fiume ed hai notato che sulla spalla sinistra ha una voglia a forma di stella, che è identica a quella che hai tu! Quel giorno sei rimasta nascosta e lei non si è accorto della tua presenza, ma da allora sei tormentata dai dubbi. Chi è in realtà? Perché è venuta a Burlington?

Segni particolari

Una voglia a forma di stella sulla spalla sinistra.

Obbiettivi

- Affronta Jenny, scopri chi è in realtà ed eventualmente aiutala.
- Scopri la verità sul tuo passato e sulla scomparsa di tua madre.

William Brown, il fratello del generale

Sei un vampiro. Assassini le donne e succhi loro il sangue proprio come nei film. Fortunatamente la malattia non è contagiosa e riesci a tenerla sotto controllo facendo largo uso di carne cruda. Ogni tanto perdi il controllo, specialmente di fronte alle ragazze giovani e belle, ed il giorno dopo spuntano cadaveri nei boschi intorno alla tenuta Brown. Tuo fratello Chester è l'unico a conoscenza del tuo segreto sebbene la moglie Linda abbia dei sospetti riguardo il vostro coinvolgimento negli omicidi. Chester cerca di mandarti in giro il meno possibile e di tenerti sotto controllo, quando non ci riesce ti aiuta a far sparire i cadaveri ed insabbiare le indagini della polizia. E' una fortuna per te avere un fratello così potente e determinato a proteggerti.

L'evento più grave mai verificatosi risale a dodici anni fa, quando hai sedotto la governante della casa e come conseguenza della vostra relazione è nata una bambina. In seguito lei si è rifiutata di continuare la vostra storia e tu in preda al furore l'hai uccisa succhiandole il sangue fino al midollo. La figlia precedente della donna è stata allontanata da casa Brown mentre la bambina è rimasta ed oggi fa la cuoca nelle vostre cucine. Non provi nessun affetto per lei ma tuo fratello e Linda non se la sono sentita di abbandonarla in mezzo a una strada. Buon per loro che si sono lavati la coscienza.

Le prove di quanto accaduto sono nascoste in un cassetto della tua camera da letto. Hai infatti conservato una lettera che scrivesti alla governante della casa esprimendole il tuo amore e minacciandola nel caso in cui ti avesse rifiutato. Nello stesso cassetto conservi anche un diario segreto in cui hai annotato le identità di tutte le tue vittime, commenti relativi al sapore del loro sangue e la descrizione delle tue capacità soprannaturali. Sai che la lettera ed il diario sono prove pericolose, ma per te rappresentano dolci ricordi e non riesci proprio a separartene. Tuo fratello, ovviamente, non ne è al corrente.

Come tutti i vampiri sei brillante, affascinante e misterioso, in fondo la tue prede sono le donne, ed a loro questo piace.

In occasione di questa cena hai promesso a tuo fratello che manterrai il controllo a tutti i costi, ma appena hai posato gli occhi sulla giovane Grace, la figlia del presidente dell'Eldorado Mining, hai capito che non ce l'avresti fatta. In questo momento l'unica cosa che conta è sedurla e bere il suo sangue.

In quanto vampiro hai delle caratteristiche particolari che devi sempre tener presente durante il gioco:

Devi evitare il contatto con croci, rosari, oggetti religiosi in genere. Se entri in contatto con essi urlerai di dolore come per una forte bruciatura.

Devi evitare il contatto con l'aglio, se entri in contatto con esso, anche la vicinanza o l'odore, ti senti immediatamente male (nausea, debolezza)

Sei praticamente immortale. Puoi essere ucciso solo con un paletto nel cuore o con un proiettile d'argento.

Altre relazioni

Linda Brown: quella sciocca di Linda ti ha rotto le scatole per due mesi per convincerti a comprare la Chitarra del grande Django Reinhardt. E' costata un occhio, ma avresti pagato qualsiasi cifra pur di non sentirla più. Ora la chitarra è nello studio.

Obbiettivi

- Uccidi e succhia il sangue di Grace senza farti scoprire

Oggetti

- Denti aguzzi. Quando uccidi qualcuno succhiando il sangue lascia un indizio costituito da due fori rossi nel collo della vittima (utilizza un pennarello rosso a questo proposito)
- Combinazione della cassaforte del Generale Brown

- Una lettera incriminante ed un diario che rivela la tua vera identità, sepolti dentro un cassetto (non puoi spostare questi due oggetti).
- La chitarra di Django Reinhardt nello Studio.

Sei una fotografa e cartografa della National Geographic Society assunta in segreto dalla CIA, ormai dieci anni fa, per le tue capacità linguistiche (parli sei lingue oltre all'inglese, tra cui il cinese mandarino, il tedesco e il portoghese) e la facilità di viaggiare che il tuo lavoro ti procura.

Il tuo prossimo servizio per la Society è previsto per i prossimi giorni in Canada. Sei partito da Washington e ti sei fermata in Vermont per fare gli ultimi acquisti e ricevere la spedizione del materiale tecnico prima di passare il confine (almeno questa è la copertura che potrai raccontare a chi te lo chiedesse). In realtà, sei inviata dalla CIA al fine di proteggere il generale Brown, il quale dirige il progetto Manhattan e custodisce i piani cartacei della nuova arma basata sull'energia nucleare; da alcune intercettazioni, i tuoi superiori hanno dedotto che potrebbero esserci spie tedesche interessate a questi piani e alle informazioni in possesso del generale. Oltretutto, si dice che la sua famiglia sia non del tutto convenzionale. Le voci che circolano sui Brown ad ogni modo non ti riguardano, sebbene temi che potrebbero essere sfruttate da un'eventuale agente nemico come diversivo.

Tra gli invitati alla cena e tra le persone da proteggere ci sarà anche Enrico Fermi, il famoso fisico, anch'egli al lavoro sul progetto Manhattan con il ruolo di direttore tecnico. Non capisci molto di fisica ma conosci l'importanza del progetto a cui stanno lavorando a Los Alamos perché negli ultimi anni le attività di interi settori della CIA sono stati coinvolti in diverse misure nella protezione di scienziati e informazioni legate alla nuova fonte di energia.

Nessuno dei partecipanti alla cena è al corrente della tua reale identità, che non devi rivelare se non in caso di estrema necessità.

Obbiettivi

- Proteggi il generale e il Rapporto sul Progetto Manhattan
- Proteggi Enrico Fermi
- Nel caso accada qualcosa lascia svolgere le indagini alle forze dell'ordine, a meno che tu non abbia scoperto una spia o non ci siano altri poliziotti disponibili.

Oggetti

- Un distintivo della CIA e un tesserino della National Geographic Society
- Una pistola

Sei nato in Massachusetts dove sei stato sacerdote per molti anni. Nel corso della tua carriera ti sei spesso trovato ad affrontare fenomeni soprannaturali, o presunti tali, fino a diventare una sorta di esperto dell'occulto. Un'esperienza molto apprezzata dalla Chiesa, sebbene tale apprezzamento si manifesti rigorosamente fuori dai riflettori.

Da pochi mesi, con tua sorpresa, sei stato nominato vescovo ausiliare della diocesi di Burlington, Vermont. Conosci la famiglia Brown da quando sei arrivato, anche per la fama che la circonda, e hai buoni rapporti con Linda, la moglie del generale, anche se non sei mai riuscito a scalfire la sua riservatezza per quello che riguarda la sua famiglia. Il generale, seppure mantenendo una affettata e interessata cortesia nei tuoi confronti, non ha mai frequentato la chiesa. Nonostante la curiosità, invece, non hai mai incontrato prima di stasera il fratello del generale, e di lui sai pochissimo.

Ti è stato riferito che nella zona gira da anni una strana voce sulla presenza di un vampiro. La Chiesa prende sul serio queste voci, anche fosse soltanto per utilizzare le credenze e le superstizioni per raccogliere nuovi fedeli con la promessa della salvezza e della protezione dal male. In ogni caso stai cercando di capire se la cosa possa essere vera e di chi si possa trattare. Ovviamente, devi mantenere i tuoi buoni rapporti con le famiglie abbienti della zona, pena un calo nelle donazioni che in questo momento la diocesi necessita così tanto.

Sei comunque determinato a sconfiggere il Male e pronto ad ogni evenienza. In fondo un proiettile d'argento ed un paletto di legno è tutto ciò che serve per fermare un Vampiro.

Altre relazioni

Durante il tuo soggiorno nella cittadina di Burlington hai avuto modo di conoscere la giovane Grace Hooke, figlia della Presidentessa della Eldorado Mining Company. Con lei ti sei mostrato socievole e di mentalità aperta, insomma molto diverso dai preti bigotti cui lei sembra essere abituata. Grace ha totale fiducia in te, ti ha perfino confessato alcune delle sue ultime scappatelle sulle quali ti sei mostrato intelligentemente comprensivo. Capisci di essere diventato una sorta di guida spirituale per lei. Sebbene non vorresti in alcun modo esporre la giovane a rischi inutili, non puoi fare a meno di considerare se questa fiducia non possa in qualche modo risultarti utile nel cercare di scoprire cosa si cela dietro le voci sulla presenza di un Vampiro nei dintorni...

Obbiettivi

- Scopri la verità sul presunto vampiro. Se sei realmente di fronte ad un essere soprannaturale, devi eliminarlo a tutti i costi. In tutti gli altri casi, la tua priorità è mantenere i buoni rapporti con le persone più ricche ed influenti.

Oggetti

- Croce d'argento
- 1 Proiettile d'argento
- 1 Paletto di legno per infilzare i Vampiri

Sei un benestante imprenditore italoamericano di Brooklyn, e appartieni alla famiglia Gambino della Cosa Nostra americana. Sin dai primissimi anni Venti ti sei arricchito grazie al contrabbando di alcool proveniente dal Canada durante il proibizionismo e agli ingenti ricavi provenienti dal locale che hai gestito, uno dei tanti *speakeasy* di New York, con il prezzo degli alcolici che cresceva esponenzialmente e con la protezione della Famiglia, che ti ha permesso di continuare la tua attività per quasi vent'anni. L'FBI non è mai riuscito a incriminarti per mancanza di prove, sebbene la tua attività sia sempre stata ben nota. I tuoi reati non sono comunque ancora caduti in prescrizione!

Con la fine del proibizionismo sei riuscito a sopravvivere perché hai provveduto a trasformare il tuo locale in qualcosa di completamente legale, ma hai visto calare di decine di volte gli introiti che le bevande importate ti permettevano.

Sei quindi alla ricerca di una nuova e facile fonte di guadagno. Hai frequentato il Vermont perché si trova sulle strade del traffico di alcool che hai gestito, e qui hai conosciuto il generale Chester Brown, scoprendo che non è poi così integerrimo come vuole apparire.

Ti ha invitato a cena perché ha un affare da proporti, e non vedi l'ora di sapere di che si tratta.

Altre relazioni

Sebbene di recente tu non abbia commesso nulla di illecito, fai sempre attenzione ad Otto. Si tratta pur sempre di un poliziotto!

Obbiettivi

- Concludi l'affare che ti proporrà il generale Chester

Oggetti

- La tua pistola da cui non ti separi mai
- Un assegno da 100.000 \$ che rappresenta al momento al tua unica disponibilità liquida.

Linda, la moglie del generale Brown

Non vai d'accordo con tuo marito ed ormai state insieme soltanto pro forma. Ritenete infatti tutti e due che aggiungere uno scandalo alle voci che già circolano sulla vostra famiglia sia una pessima idea. Sebbene infatti non ne abbiate mai parlato apertamente, sei quasi certa che William, il fratello di tuo marito, sia coinvolto nelle sparizioni e negli omicidi. Il motivo non lo conosci, ed è meglio così. Ti fa sentire meno complice. Che il popolino ignorante si trastulli pure con le storie di vampiri e mostri nei boschi! Tu ti sei goduta in questi anni i soldi ed il potere che la tua posizione ti garantiscono. Il Generale Brown è infatti uno degli uomini più influenti d'America ed è attualmente a capo di un progetto estremamente segreto riguardante lo sviluppo di una nuova, potentissima arma. Di cui ovviamente a te non frega nulla.

La realtà è che non ti senti pienamente soddisfatta della tua vita.

Spinta dalla noia e da una vita matrimoniale insoddisfacente, hai tradito il generale in parecchie occasioni. Credi che lui in realtà ne sia al corrente, ma che non gliene importi più di tanto. A patto ovviamente, che tu non ti faccia scoprire pubblicamente.

La tua ultima conquista è un affascinante musicista di New York, Roy Harris, un giovane talento tanto nella musica quanto in camera da letto. Avete avuto una storia qualche mese fa, poi lui sembra essersi allontanato, sebbene tu abbia sempre cercato di mantenere i contatti. In effetti ti piace proprio tanto. E' un po' che ci rifletti e sei giunta alla conclusione che per un uomo come Roy saresti disposta a mollare ricchezza e potere per fuggire lontano.

Questa sera hai deciso di fare sul serio. Vuoi parlare apertamente con Roy e dirgli che sei innamorata di lui. In tasca hai 10.000\$ in contanti che dovrebbero bastarvi per lasciare la città e scomparire nel nulla. Hai anche convinto tuo cognato William a comprare la mitica chitarra di Django Reinhardt solo per far colpo su Roy! A pensarci bene anche la chitarra potrebbe venir via con voi...

Farei qualsiasi cosa Roy ti dovesse chiedere, ma se ti dovessi sentire rifiutata... Il popolino avrebbe presto un altro cadavere su cui ricamare storie.

Altre relazioni

Emily: molti anni fa avevate una governante che è scomparsa in circostanze misteriose (non hai chiesto nulla e non vuoi sapere nulla in proposito). La governante aveva una figlia da un matrimonio precedente ed un'altra nata quando già lavorava per voi. In seguito alla scomparsa della governante avete deciso di mandar via la figlia più grande, ma avete tenuto in casa la piccola, mettendola al lavoro nelle cucine. Un nobile gesto da parte vostra, ed Emily, la cuoca, vi serve ancora con gratitudine.

Obbiettivi

- Convinci Roy Harris a fuggire con te. Se si rifiuta perdi la testa e lo uccidi con il fermacarte nello studio di tuo marito.

Oggetti

- 10.000\$ in contanti.
- Combinazione della cassaforte del Generale Brown.
- Un fermacarte molto pesante (nello Studio).

Sei una giornalista d'assalto. Nelle tue inchieste non ti fermi davanti a nulla e vieni spesso a conoscenza di informazioni riservate o addirittura pericolose. Nel corso di un reportage sulla fine del Proibizionismo sei venuta in possesso di alcuni vecchi documenti molto compromettenti che fanno luce sul coinvolgimento di Frank Scalice, l'attuale proprietario di circa metà dei locali alla moda di New York, con il traffico di alcolici dal Canada durante il proibizionismo. Che Frank Scalice sia un poco di buono invischiato con la mafia è una cosa abbastanza nota, ma l'FBI non ha mai trovato prove sufficienti per incriminarlo.

Dal punto di vista giornalistico pubblicare queste informazioni sarebbe un ben misero scoop, per cui hai pensato che potrebbe risultare più vantaggioso ricattare Frank mostrandogli una copia dei documenti scottanti, che hai portato con te.

Pensi che per Frank non sarà un grosso problema staccarti un assegno da 100.000\$ in cambio del tuo silenzio. Sei consapevole dei rischi che corri con un individuo di quel tipo, per questo vuoi mostrarti decisa e sicura di te quando gli chiederai il danaro.

Obbiettivi

- Ricatta Frank Scalice ed ottieni l'assegno da 100.000\$. Se Frank si rifiuta di pagare, consegna i documenti compromettenti al poliziotto Otto.
- Sei una giornalista, vai a caccia di scoop.

Oggetti

- Una copia dei documenti che inchioderebbero Scalice per traffico di alcolici.

Sei uno dei più grandi scienziati della tua epoca e la fisica non ha segreti per te. Dopo aver abbandonato il tuo paese perché non condividevi le idee fasciste di Mussolini, sei approdato in America dove il tuo talento è stato subito apprezzato e valorizzato. Attualmente stai lavorando nel Progetto Manhattan, una ricerca segreta che ha come obiettivo lo sviluppo di una nuova arma basata sull'energia nucleare. Sebbene nutri dei dubbi morali sull'opportunità di generare un'arma con una potenza così devastante, sei comunque convinto di aver scelto la parte giusta; meglio che l'energia atomica sia in mano al mondo libero che ai nazi-fascisti.

Sei vincolato al segreto professionale e non puoi divulgare i dettagli del progetto (stato di avanzamento, basi scientifiche, formule) sebbene l'ambiente scientifico, ed una parte dell'opinione pubblica, siano sostanzialmente a conoscenza che il governo a Los Alamos sta cercando di imbrigliare l'energia dell'atomo per finalità militari.

Sei stato invitato alla cena in quanto stella nascente della scienza americana, ma non nutri alcuna simpatia per il generale Brown, che reputi un uomo cinico, opportunista ed ipocrita.

L'unico motivo per cui hai accettato l'invito è che spera di incontrare donne interessanti. Da un po' di tempo a questa parte infatti ti senti terribilmente solo, ed il conforto dei numeri e la compagnia di A. Einstein, per quanto stimolante, non ti bastano più. Hai deciso di sposarti e queste cene sono il modo migliore per trovare ciò che cerchi.

Obiettivi

- Concludi un fidanzamento con una ragazza che sia bella e divertente, ma soprattutto illibata.
- Cerca di capire cosa sta combinando il generale e se puoi mettili i bastoni tra le ruote. Senza mai tradire il tuo paese ovviamente!

Otto Hofmann, il poliziotto di origine tedesca

Non è facile fare il poliziotto nel 1940 se sei di origine tedesca. Sei una brava persona e credi fermamente nei valori del paese che ti ha accolto ma da quando i nazisti hanno incendiato l'Europa la gente ti guarda con sospetto e diffidenza, il che costituisce un grave problema per il tuo lavoro. Sei da tempo convinto che dietro gli omicidi di Burlington ci sia la famiglia Brown ma per quanto tu gli stia alle costole da anni, non sei mai riuscito a trovare prove determinanti. Con l'obiettivo di distoglierti dal tuo intento, il generale ha provato prima a corromperti, poi a minacciarti, infine ha deciso di lanciare una campagna di discredito nei tuoi confronti basata sulle tue origini tedesche. "Un poliziotto non dovrebbe provenire dalle file del nemico" va in giro a dire in città. Senza contare che gli Stati Uniti non sono ufficialmente in guerra con la Germania, almeno per ora...

Ad ogni modo sei determinato a far rispettare la legge fino in fondo, costi quel che costi.

Altre relazioni:

Alla cena è presente anche Frank Scalice, un malvivente arricchitosi con il traffico di alcolici durante il proibizionismo. Benché Frank abbia ormai reinvestito i proventi in attività legali, sei curioso di sapere che tipo di rapporti ha con il generale, e ti stuzzica l'idea di trovare finalmente delle prove sulle sue passate attività illecite.

Charlene Bevre ti ricorda qualcuno. Assomiglia moltissimo ad una ragazza che hai incontrato molti anni fa in Germania, all'università di Norimberga. Una bella compagna di corso di tuo cugino Heinz forse? Curioso, non può trattarsi della stessa persona, o sì?

Obbiettivi

- Indaga su qualsiasi crimine venga commesso

Oggetti

- Una pistola
- Un distintivo della polizia

Link utili

Nota: alcuni di questi siti utilizzano il metodo “tutti investigatori” con un delitto già commesso, altri invece (come il primo link) coinvolgono i giocatori anche nella fabbricazione dei delitti veri e propri.

<http://www.cenecondelitto-trame.com/site/>

http://thebooksblender.altervista.org/tutorial-e-trame-per-la-tua-cena-con-delitto/?doing_wp_cron=1452596106.5375759601593017578125

<http://il-te.blogspot.it/2012/10/un-tea-party-con-delitto.html>

<http://www.cena-con-delitto.com/trame>

[Donazione all’A.P.S. Tavola Rotonda](#)

Sommario

Swing e segreti: l'ambientazione	2
Gli invitati alla cena	2
Contesti	2
La cena con delitto: regole generali	4
Note per l'organizzatore	4
Note per i giocatori	5
Le schede dei personaggi	7
Charlene Bevre: ballerina famosa di New York.....	7
Roy Harris, Musicista swing di New York.....	9
Generale Chester Brown.....	10
Mrs Hooke, Presidente dell'Eldorado Mining Company.....	12
Grace Hooke, figlia 18enne della Presidentessa dell'Eldorado Mining C.	13
Jenny Cowen, cameriera	14
Emily, la cuoca.....	15
William Brown, il fratello del generale	16
Josephine Baylor Roberts.....	18
Monsignor Tommasi	19
Frank Scalice.....	20
Linda, la moglie del generale Brown.....	21
Catherine Donovan, Giornalista del NYT.....	22
Enrico Fermi	23
Otto Hofmann, il poliziotto di origine tedesca.....	24
Link utili	25