
TRUCCHI APPALTATI

Una cena con delitto per 11+1 persone

KIT PER L'ORGANIZZATORE

GIOCATORI	AMBIENTAZIONE	AUTORI	TONO
12	Piacenza, Italia	Paolino	satirico, politico

Ambientazione

Piacenza, Italia.

Personaggi

- **Gianfranco Fornelli** (master): cuoco.
- **Giulio Capocoli**: sindaco di Coli.
- **Chiara Alfianco**: consigliera del sindaco di Coli.
- **Piera Capoprova**: presidente della provincia.
- **Carlo Bobbini**: sindaco di Bobbio.
- **Anna Pietrosi**: sindaco di Travo.
- **Vittoria Cronaca**: giornalista di Telepiacenza.
- **Sergio Sottosopra**: marito della presidente della provincia.
- **Armando Mazzuoli**: questore di Piacenza.
- **Elisa Scovazzi**: giornalista di LaPiacenza.
- **Marco Cementoni**: titolare Cementoni Costruzioni.
- **Paolo Laterizio**: titolare Laterizio Costruzioni.

Contesto

Piera Capoprova, presidente della provincia di Piacenza, deve assegnare € 10M per la manutenzione straordinaria dei viadotti a uno (o più) dei sindaci presenti, e il sindaco vincitore, o i sindaci vincitori, devono scegliere a quale ditta appaltare il lavoro. Sono presenti anche altre figure interessate alla vicenda, come il questore e due giornaliste.

Regole generali

Note per l'organizzazione

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 11 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 a ciascuno la propria scheda 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 oppure trovare dei complementi di arredo a tema. I giocatori possono, se lo desiderano, vestirsi a tema.

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 dare inizio al gioco!

LUOGO

Per giocare serve un luogo abbastanza grande che permetta il movimento comodo degli 11 giocatori più l'arbitro. Non sono necessarie determinate stanze, l'importante è che i personaggi abbiano abbastanza spazio da parlare facendosi sentire solo da chi vogliono.

OGGETTI

Gli oggetti possono essere anche soltanto disegnati su fogli di carta o cartone.

È necessario portare qualcosa che funga da veleno, possibilmente non veleno vero. Un'idea è del digestivo effervescente (Brioschi) oppure semplicemente zucchero. È consigliabile darne una piccola dose a ogni personaggio prima dell'inizio del gioco.

Oltre agli oggetti dei personaggi il master deve portare anche 5/6 documenti da compilare per l'appalto dei lavori da un comune a una ditta. Serviranno 3 spazi da compilare: nome comune, nome ditta appaltatrice e cifra in ballo.

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.

Essendo che voi siete il vostro personaggio, potete usare qualsiasi strumento abbiate con voi ai vostri fini. Ad esempio potete usare il vostro cellulare per effettuare registrazioni e fotografie.

OMICIDIO

In questa cena con delitto tutti hanno a disposizione del veleno (zucchero in bustina). Per uccidere qualcuno dovrete farglielo mangiare/bere, successivamente gli direte che è morto e lui, **dopo qualche minuto**, si accascierà a terra. Aspettare qualche minuto è fondamentale perché permette di non rendere palese l'identità dell'assassino. Da questo momento il morto non può più divulgare le informazioni in suo possesso né aiutare alcun altro dei personaggi. Una volta che il cadavere è stato trovato ed esaminato, può alzarsi e continuare come semplice osservatore. Non fa più parte del gioco.

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.

BUGIE

I personaggi possono mentire, ma solo nel modo in cui lo farebbe il proprio personaggio. Per esempio si può negare di aver ucciso un altro giocatore e si può negare di aver rubato un oggetto. In caso di menzogne scorrette sarà il master a gestire la situazione.

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. Tenzialmente 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.

ACCORDI

Durante la serata ci sono due tipi di accordi:

- quelli provincia/comune: devono essere redatti e firmati dal presidente della provincia e dal sindaco di tale comune, scrivendo esattamente a quanto ammonta l'importo.
- quelli comune/ditta: devono essere redatti e firmati dall'imprenditore e dal sindaco di tale comune, scrivendo esattamente a quanto ammonta l'importo.

Oggetti da preparare

Gli oggetti di ogni personaggio, da consegnare in segreto all'inizio del gioco. Per gli oggetti comuni vedi le note per l'organizzazione.

Giulio Capocoli

- ☐ Lettera medica che prova le condizioni della figlia

Piera Capoprova

- ☐ 4 fogli da compilare per assegnare i finanziamenti (lasciare spazi vuoti per inserire cifra del finanziamento e comune vincitore di tale somma)

Armando Mazzuoli

- ☐ Chiavetta con prove compromettenti su sé stesso e Cementoni

Marco Cementoni

- ☐ Contratti falsificati per la partecipazione del comune di Travo al bando
- ☐ Fatture truccate
- ☐ € 500k

Paolo Laterizio

- ☐ € 200k

Carlo Bobbini

- ☐ Dossier compromettente su Cementoni
- ☐ Dossier compromettente su Laterizio
- ☐ Mappa dei viadotti malmessi

Anna Pietrosi

- ☐ Documento falsificato per partecipare al bando

Elisa Scovazzi

- ☐ Tesserino da giornalista
- ☐ Tesserino da agente antimafia

Schede personaggio

Gianfranco Fornelli

CUOCO · MASTER

Sei il master.

OBIETTIVI

- Rendi la cena piacevole per tutti e risolvi eventuali problemi.

Giulio Capocoli

SINDACO DI COLI

Sei una persona fondamentalmente onesta, ma la grave malattia di tua figlia ti ha messo in una situazione economica disperata. Le cure sono estremamente costose, e il premio del bando rappresenta per te l'unica possibilità di salvarla e garantire alla tua famiglia una vita serena.

Vuoi assolutamente vincere il bando, sia per il bene del tuo comune che per ottenere un milione di euro da destinare alle cure di tua figlia.

Durante le trattative, hai scoperto che Anna Pietrosi potrebbe aver falsificato i documenti per permettere al suo comune di partecipare. Preferisci però non approfondire apertamente la questione, per evitare di attirare sospetti sul tuo piano personale. Tuttavia, stai valutando se e come sfruttare questa informazione a tuo vantaggio per raggiungere il tuo scopo.

Nota per il giocatore: usa creatività e discrezione per perseguire i tuoi obiettivi. Non dimenticare che stai agendo per amore di tua figlia, ma ogni decisione avrà delle conseguenze.

OBIETTIVI

- Ottenere un finanziamento di almeno 4 milioni di euro per il progetto
- Identificare una strategia per riservare un milione di euro per tua figlia. Una possibile soluzione potrebbe essere quella di far assegnare al comune un totale di 5 milioni, utilizzando il milione eccedente per i tuoi scopi personali. Tuttavia, si possono esplorare

anche altre opzioni creative per raggiungere questo obiettivo in maniera efficace e discreta

OGGETTI

- Lettera medica che prova le condizioni della figlia

Chiara Alfianco

CONSIGLIERA DEL SINDACO DI COLI

Sei una giovane idealista, convinta che la legge debba sempre essere rispettata. Sai bene come spesso i bandi pubblici finiscano in imbrogli e corruzione, ma sei determinata a fare in modo che questa volta tutto proceda in modo corretto. Ami profondamente il tuo territorio e vuoi che il tuo comune ottenga il finanziamento per garantire un futuro migliore alla comunità.

Collabori con Giulio Capocoli da anni e lo consideri una brava persona. Tuttavia, sei a conoscenza della grave malattia di sua figlia e sospetti che stia cercando un modo per intascare parte del denaro del bando. Anche se non hai prove concrete, questa possibilità ti mette in una posizione scomoda: vuoi proteggere il tuo sindaco, ma senza compromettere la legalità.

La tua vita personale è altrettanto complicata. Sei coinvolta in una relazione segreta con Sergio Sottosopra, marito di Piera Capoprova. Il questore ha scoperto la vostra tresca e ti sta ricattando, minacciando di rendere pubblico il vostro rapporto. Ora devi trovare un modo per farlo tacere, senza che il tuo segreto venga alla luce.

Nota per il giocatore: dividi la tua attenzione tra il lavoro per il comune e la gestione del tuo segreto personale. Agisci con cautela, perché ogni scelta potrebbe avere conseguenze impreviste.

OBIETTIVI

- Ottenere almeno 4M per il comune e gestire legalmente gli appalti
- Garantire che tutte le azioni intraprese (anche dagli altri) siano trasparenti e conformi alla legge
- Risolvere la situazione del ricatto in modo definitivo, tutelando la tua posizione e reputazione
- Agire con discrezione per impedire che la tua relazione venga scoperta e diventi motivo di scandalo

Piera Capoprova

PRESIDENTE DELLA PROVINCIA

Sei una persona fondamentalmente onesta, convinta che il tuo ruolo sia proteggere l'integrità e il corretto svolgimento degli appalti pubblici. Per questo motivo hai invitato il questore Armando Mazzuoli a vigilare insieme a te sul bando in corso. Tuttavia, la vostra collaborazione nasconde un

segreto: siete amanti e, se questa relazione venisse scoperta, le conseguenze per entrambi sarebbero disastrose.

La tua carriera politica, però, non è priva di ombre. Anni fa, per vincere la presidenza della provincia, hai accettato il supporto di Carlo Bobbini, il sindaco di Bobbio. In cambio, gli hai promesso di sostenere alcune delle sue decisioni politiche e di garantirgli libertà di azione su alcuni progetti comunali. Anche se questo patto ti pesa, lo hai giustificato come un compromesso necessario per il bene della provincia. Ora, con il bando in corso, ti ritrovi a dover equilibrare l'onestà che hai sempre cercato di mantenere con il peso delle promesse fatte in passato.

Devi gestire con attenzione anche il rapporto con il questore, perché le sue azioni potrebbero mettere in pericolo sia la tua relazione segreta sia la trasparenza del bando.

Nota per il giocatore: sei costantemente sotto pressione, divisa tra il tuo desiderio di giustizia, i tuoi segreti personali e le promesse politiche che hai fatto. Ogni decisione sarà cruciale per il futuro della provincia... e per il tuo futuro.

OBIETTIVI

- Assicurarsi che tutte le procedure, dagli accordi tra provincia e comune fino a quelli tra comune e ditta, siano trasparenti e conformi alla legge
- Evitare che la tua relazione venga alla luce, preservando la tua immagine personale e professionale
- Risolvere il legame con Carlo in modo tale da non subire conseguenze politiche o personali

OGGETTI

- 4 fogli da compilare per assegnare i finanziamenti (lasciare spazi vuoti per inserire cifra del finanziamento e comune vincitore di tale somma)

Armando Mazzuoli

QUESTORE DI PIACENZA

Sei amante segreto della presidentessa della provincia, Piera Capoprova, nonostante lei sia sposata. Questa relazione, se venisse scoperta, metterebbe fine alla tua carriera e macchierebbe la reputazione che hai faticosamente costruito. Per te, il lavoro da questore non è solo un incarico, ma una fonte di status e potere, e non sei disposto a rinunciarvi.

Non sei estraneo a compromessi morali: accetti denaro da Marco Cementoni, un imprenditore senza scrupoli, in cambio di favori e dell'omissione di controlli sulle sue attività. Tuttavia, questo legame ti espone a grandi rischi: sai che l'antimafia sta indagando su di te, e ogni tuo passo potrebbe essere osservato.

Conosci anche un altro segreto scottante: la relazione extraconiugale tra Sergio Sottosopra, il marito di Piera, e Chiara Alfianco, la consigliera del sindaco di Coli. Hai deciso di sfruttare questa informazione ricattando Chiara, costringendola a fare ciò che vuoi per evitare che il suo legame

con Sergio venga rivelato.

Nota per il giocatore: il tuo ruolo è quello di un burattinaio che muove i fili nell'ombra, ma la tua posizione è tutt'altro che sicura. Il minimo errore potrebbe far crollare tutto: il tuo potere, la tua carriera e il tuo legame con Piera. Mantieni il controllo e sfrutta le informazioni che hai, ma preparati a gestire i rischi che comportano.

OBIETTIVI

- Garantire che a Marco Cementoni vengano appaltati lavori per almeno 7 milioni
- Mantenere nascosta la tua relazione con Piera, evitando sospetti o scandali che possano compromettere la tua posizione
- Impedire che emergano testimonianze, prove o indizi che possano rivelare il tuo coinvolgimento in attività illecite
- Continuare a esercitare il ricatto su Chiara per garantirti un vantaggio strategico e consolidare il tuo potere

OGGETTI

- Chiavetta con prove compromettenti su sé stesso e Cementoni

Marco Cementoni

TITOLARE CEMENTONI COSTRUZIONI

Sei a capo della ditta di costruzioni di famiglia, un impero costruito non solo con il cemento, ma anche con anni di pratiche discutibili: appalti truccati, concussioni, coercizioni e ogni altra scorciatoia immaginabile. La tua reputazione è tutt'altro che limpida, e ormai hai gli occhi di tutti addosso. Sei consapevole che molti sospettano di te, ma finora sei riuscito a cavartela grazie alla tua astuzia e alle giuste alleanze.

Uno dei tuoi alleati più storici è Carlo Bobbini. Insieme avete orchestrato numerosi illeciti, e conoscete i segreti più oscuri l'uno dell'altro. Questa relazione, seppur vantaggiosa, ti tiene costantemente sull'orlo del baratro: se Carlo decidesse di parlarti contro, la tua carriera sarebbe finita.

Paghi regolarmente il questore Armando Mazzuoli per garantirti la possibilità di aggiudicarti appalti e portare avanti affari poco puliti. Tuttavia, anche questa alleanza ha i suoi rischi: sai che l'antimafia lo sta osservando da vicino, e un suo passo falso potrebbe trascinarti nel caos.

Recentemente hai fornito il tuo "aiuto" ad Anna Pietrosi, aiutandola a contraffare i documenti necessari per partecipare al bando, nonostante il suo comune non avesse i requisiti richiesti. Questo legame ti dà un ulteriore strumento di manipolazione, ma è anche una pericolosa bomba a orologeria che potrebbe esplodere da un momento all'altro.

Nota per il giocatore: il tuo personaggio è un maestro di intrighi, ma cammina su un filo sottile. Usa le tue conoscenze e le tue risorse per ottenere il massimo vantaggio, ma fai attenzione a non essere tradito dalle persone di cui ti fidi o incastrato dalle forze dell'ordine.

OBIETTIVI

- Ottenere il maggior guadagno possibile, puntando a superare Paolo Laterizio come principale beneficiario dei fondi e degli accordi
- Mantenere segreta la tua corruzione e coprire ogni traccia delle tue attività illegali, che rappresentano il fulcro della tua strategia di potere

OGGETTI

- Contratti falsificati per la partecipazione del comune di Travo al bando
- Fatture truccate
- € 500k

Paolo Laterizio

TITOLARE LATERIZIO COSTRUZIONI

Dopo anni di attività illecite nel settore delle costruzioni, ti sei finalmente reso conto che il sistema che hai costruito sta crollando intorno a te. Le operazioni che una volta sembravano sicure e redditizie sono diventate sempre più rischiose, e il pericolo di essere scoperto cresce ogni giorno. La tua posizione è fragile, e sei consapevole che l'unico modo per proteggere te stesso e la tua azienda, se le cose dovessero andare storte, è collaborare con l'antimafia, nella persona di Elisa Scovazzi (giornalista sotto copertura). Un accordo con le autorità potrebbe garantirti una riduzione della pena e permetterti di mantenere intatto ciò che hai costruito.

Nel frattempo, il tuo più grande rivale è Marco Cementoni, e lo vedi come una minaccia diretta alla tua posizione nel mercato. Le sue pratiche corrotte e le alleanze pericolose ti hanno sempre dato fastidio, ma ora che il sistema è in fase di destabilizzazione, riconosci in lui una vera e propria minaccia per la tua azienda. Vedi nella collaborazione con l'antimafia un'opportunità strategica: non solo per salvarti, ma anche per far cadere Marco Cementoni e garantirti così il controllo assoluto sul mercato delle costruzioni.

Sei determinato a non farti trovare impreparato, e sei disposto a fare tutto il necessario per uscire indenne da questa situazione. La tua alleanza con l'antimafia ti dà la forza per combattere e manipolare gli eventi a tuo favore, ma attenzione: ogni passo falso potrebbe rivelarsi fatale, e non tutti i tuoi alleati sono affidabili.

Nota per il giocatore: il tuo personaggio è un calcolatore che gioca sul filo del rasoio. Se dovessi tradire qualcuno o essere tradito, la tua carriera potrebbe finire in un istante. Usa le tue informazioni e risorse con cautela per sopraffare Marco e mantenere il controllo.

OBIETTIVI

- Fare più soldi possibili, più di Marco Cementoni in primis, per mantenere il controllo del mercato
- Documentare i crimini del suo rivale senza farti scoprire per consegnare le prove all'antimafia
- Impedire che chiunque scopra il tuo doppiogioco

OGGETTI

- € 200k

Vittoria Cronaca

GIORNALISTA DI TELEPIACENZA

Sei una giovane giornalista ambiziosa, con un sogno chiaro in testa: passare a un giornale importante. Il tuo campo di specializzazione è la cronaca rosa, dove hai costruito una certa reputazione raccogliendo scoop sui vip, le loro storie d'amore e i pettegolezzi che fanno vendere copie. Anche se ami il gossip, non disdegneresti di trattare notizie più serie, ma sei consapevole che la tua poca esperienza nel campo delle inchieste più "pesanti" potrebbe giocarti contro.

Tuttavia, ricevi una soffiata anonima che ti porta dritta in un terreno minato: uno dei sindaci coinvolti nel bando ha contraffatto dei documenti per parteciparvi, aggirando i requisiti. Questa è l'opportunità che stavi aspettando per fare il salto di qualità e guadagnarti un posto su un giornale prestigioso. La tua missione è chiara: scoprire quale sindaco ha agito illecitamente, raccogliere le prove necessarie e svelare lo scandalo, ma senza farti notare. Un passo falso potrebbe compromettere la tua carriera ancor prima di farla decollare.

Il rischio è alto, ma il desiderio di dimostrare il tuo valore e di acquisire un credito tra i grandi nomi del giornalismo è più forte di ogni altra cosa. La tua capacità di raccogliere informazioni e metterle insieme in modo interessante sarà fondamentale per il successo dell'inchiesta.

Nota per il giocatore: il tuo personaggio è determinato a trovare la verità, ma deve affrontare il problema della sua poca esperienza in ambito investigativo. Dovrai essere molto astuta, evitare di attirare attenzioni e, soprattutto, scegliere con cura a chi fidarti se vuoi ottenere le prove senza rischiare di compromettere la tua carriera.

OBIETTIVI

- Indagare e scoprire dettagli scabrosi che possano essere usati per fare pressione o smascherare comportamenti discutibili
- Individuare e documentare prove schiaccianti di attività illegali, utilizzando tutti i mezzi a tua disposizione, come registrazioni o fotografie

- Scoprire quale sindaco ha contraffatto i documenti, assicurandoti di ottenere prove inconfutabili per rivelare la verità

Carlo Bobbini

SINDACO DI BOBBIO

Da anni sei al comando del tuo comune, e seppur tu abbia governato con una mano ferma, la tua gestione non è certo stata esemplare. Nel corso della tua carriera, hai compiuto numerosi atti discutibili, ma uno dei più gravi è aver ignorato completamente la sicurezza dei viadotti. Sai bene che i tuoi elettori iniziano a rendersi conto di quanto poco sia stato fatto per garantire la loro sicurezza, e questo comincia a minare la tua popolarità. Con la tua esperienza nelle “porcate”, hai imparato a non fidarti delle aziende edilizie, e ora sei determinato a trovare il modo di assicurarti che il lavoro venga fatto bene, magari usando qualche strategia più... decisa.

Anni fa, hai utilizzato la tua rete di contatti e la tua esperienza nei giochi di potere per aiutare Piera Capoprova a vincere la presidenza della provincia. In cambio, hai ottenuto un supporto tacito per i tuoi progetti, anche quelli meno limpidi. Ti sei sempre fidato della sua discrezione e lealtà, ma ultimamente cominci a sospettare che stia cercando di allontanarsi da te. Questo ti fa riflettere, perché sapevi che il suo appoggio era una garanzia di successo per le tue operazioni.

Recentemente, uno dei tuoi assessori ti ha lasciato un dossier compromettente su Marco Cementoni e Paolo Laterizio. Se lo giochi nel modo giusto, potresti usarlo per ottenere una garanzia sulla qualità dei lavori che ti interessano o, ancor meglio, spuntare un ritorno economico maggiore per il tuo comune. L'opportunità è ghiotta, ma dovrai muoverti con cautela, perché se la situazione si scopre, rischieresti di compromettere completamente la tua carriera e i tuoi affari.

Nota per il giocatore: il personaggio di Carlo Bobbini è un politico navigato, che ha fatto molti compromessi per arrivare dove è oggi. La sua esperienza lo rende cinico e diffidente, ma anche capace di usare la sua rete di contatti e i suoi metodi per assicurarsi il controllo. Il suo obiettivo principale è proteggere il suo potere, ma è anche consapevole che il suo passato potrebbe tornare a perseguitarlo.

OBIETTIVI

- Assicurarti che il tuo comune ottenga almeno 6 milioni di euro dal bando, sfruttando ogni opportunità disponibile
- Garantire che i lavori siano svolti correttamente e con standard elevati, anche ricorrendo a metodi non convenzionali, se necessario
- Vigilare affinché Piera resti fedele al patto stabilito, prevenendo qualsiasi tentativo di allontanarsi o disattendere gli accordi

OGGETTI

- Dossier compromettente su Cementoni
- Dossier compromettente su Laterizio

- Mappa dei viadotti malmessi

Sergio Sottosopra

MARITO DI PIERA CAPOPROVA E PRESIDENTE DELLA REGIONE

Sei un uomo che sa come muoversi nei circoli del potere, ma anche nelle ombre della politica. La tua carriera politica è stata costruita su alleanze strategiche e compromessi, ma un segreto minaccia di rovinare tutto ciò che hai faticosamente costruito: una relazione segreta con Chiara Alfianco, che potrebbe venire alla luce. Il questore è a conoscenza della vostra tresca e sta ricattando Chiara, minacciando di rivelare la verità a Piera Capoprova, tua moglie tradita. Se questa storia venisse fuori, non solo perderesti la tua posizione, ma anche la fiducia che hai da molti altri membri influenti della provincia e della regione.

Tu e Chiara dovete lavorare insieme per evitare che il questore diffonda la notizia, perché se Piera scoprisse la verità, le conseguenze per entrambi sarebbero devastanti. La tua carriera, già fragile sotto alcuni aspetti, potrebbe crollare sotto il peso dello scandalo. Ma non sei tipo da arrenderti facilmente: in questa situazione, l'astuzia è il tuo miglior alleato. Devi trovare il modo di fermare il questore e fare in modo che il segreto rimanga tale, o perderai tutto.

E poi, non è che tu sia solo con Chiara. In segreto, frequenti anche Anna Pietrosi, la persona che davvero ami. Sai che per partecipare al bando ha falsificato dei documenti con l'aiuto di Marco Cementoni, cosa che la fa sentire a disagio, ma che ha fatto per il bene del suo comune. Durante la cena, dovrai aiutarla, il più possibile, e convincerla a scappare con te. Non sai come potresti reagire se lei si rifiutasse, potresti addirittura arrivare a minacciare di rivelare l'affare della partecipazione truccata al bando...

Nota per il giocatore: Sergio è un uomo abituato a gestire situazioni complicate, ma questa volta la posta in gioco è particolarmente alta. La sua capacità di manipolare la situazione e di sfruttare le alleanze per il suo vantaggio sarà messa alla prova, ma Sergio è pronto a giocare sporco se necessario.

OBIETTIVI

- Trovare un modo efficace per mettere a tacere il questore, assicurandosi che non interferisca nei suoi affari o in quelli dei suoi alleati
- Aiutare Anna Pietrosi a completare i propri obiettivi
- Convincere Anna a scappare con sé

Sei una persona che ha sempre cercato di fare il proprio dovere, ma la pressione della politica e delle circostanze ti ha spinto a prendere scorciatoie. Quando hai scoperto che il tuo comune non soddisfaceva i requisiti per partecipare al bando, ti sei trovata davanti a un bivio: rinunciare alla possibilità di vincere o fare qualcosa di estremo. La tua scelta è stata quella di falsificare i documenti necessari per rientrare nella gara. Un atto che ti fa sentire a disagio, ma che consideri necessario per il bene del tuo comune.

Per riuscirci, ti sei rivolta a Marco Cementoni, che ti ha fornito l'aiuto necessario per falsificare i documenti, ma non senza chiedere qualcosa in cambio. Marco è un uomo meschino e avido, e il suo favore ti è costato più di quanto avresti voluto. Ma non avevi altra scelta se non quella di accettare il suo aiuto.

Ora, però, il rischio è altissimo: Vittoria Cronaca, la giornalista, potrebbe fiutare l'inganno e smascherarti se inizia a indagare. Potresti riuscire a corrompere Sergio Sottosopra per proteggere il tuo segreto, ma per farlo ti servono soldi, che non hai a disposizione. Se il tuo inganno venisse scoperto, non solo perderesti il bando, ma rischieresti di danneggiare irreparabilmente la tua carriera politica e la tua reputazione.

E poi, c'è Sergio. La tua relazione con lui è segreta, e lui ti ama davvero, ma tu non provi la stessa cosa. Hai un marito che ami, ma che, per motivi di lavoro, è spesso lontano da casa. Sergio, quindi, è un rifugio dalla solitudine, e lo sfrutti. Lui sa dei documenti falsificati e ti ha aiutato grazie alla sua influenza su Piera. Potresti sfruttare il suo amore per farti aiutare, ma dovrai lasciarlo entro stasera. Tuo marito ha cambiato lavoro per passare più tempo con te, e non puoi permetterti di essere scoperta. Ricorda che lui è a conoscenza del tuo segreto... potrebbe spifferare tutto se lo molli senza proteggerti preventivamente.

Nota per il giocatore: Anna è un personaggio in bilico, stretta tra il bisogno di proteggere il proprio segreto e la crescente pressione di chi potrebbe smascherarla. La sua capacità di negoziare, manipolare e corrompere diventerà cruciale per navigare in un mondo di intrighi politici e compromessi morali.

OBIETTIVI

- Garantire che nessuno scopra la tua implicazione nella falsificazione dei documenti
- Liberarti dalla influenza di Marco senza provocare sospetti o conseguenze negative per te
- Ottenere almeno 5 milioni di finanziamento dalla provincia e assegnare appalti per la stessa cifra in modo legale
- Mollare Sergio

OGGETTI

- Documento falsificato per partecipare al bando

Elisa Scovazzi

GIORNALISTA DI LAPIACENZA

All'apparenza sei una giornalista che si occupa di cronaca, ma dietro questa facciata si nasconde la tua vera identità: un'agente dell'antimafia, incaricata di monitorare i movimenti sospetti legati al bando per l'assegnazione dei fondi. Il tuo obiettivo principale è quello di raccogliere prove contro Marco Cementoni e Paolo Laterizio, entrambi sotto indagine per attività illecite legate a questo progetto.

Se per Cementoni hai informazioni già confermate, la situazione con Laterizio è più complicata. Per riuscire a ottenere qualcosa di concreto, hai convinto Paolo a collaborare, minacciandolo con prove compromettenti sul suo passato illecito. Gli hai offerto protezione in cambio di informazioni utili per incastrare Cementoni e, se possibile, il questore, che risulta coinvolto in questa rete di corruzione.

Ma la tua indagine non si ferma qui. Hai anche scoperto che il questore sta ricattando Chiara Alfianco per la sua relazione con Sergio Sottosopra, e questa potrebbe essere un'informazione fondamentale per i tuoi piani. Se riuscissi a usare questa debolezza, potresti convincere il questore a rivelare i suoi legami con Cementoni, gettando così luce su una rete più grande di corruzione.

Nota per il giocatore: Elisa è un personaggio che naviga costantemente tra il mondo del giornalismo e quello dell'antimafia. Ogni mossa che fa è calcolata per raccogliere informazioni senza farsi scoprire. La sua abilità di manipolare le persone, come nel caso di Paolo Laterizio, e la sua determinazione nel portare avanti la missione la rendono un pezzo fondamentale nell'intrigo che ruota attorno al bando.

OBIETTIVI

- Documentare e ottenere prove contro Marco Cementoni, il questore e altri potenziali implicati, incluso Paolo Laterizio
- Assicurarti che nessuno venga a conoscenza del tuo ruolo come agente dell'antimafia
- Trovare il colpevole di eventuali altri reati

OGGETTI

- Tesserino da giornalista
- Tesserino da agente antimafia

Licenza CC BY-NC 4.0: uso libero e gratuito, citando gli autori, senza uso commerciale.

Personaggi, enti ed eventi sono frutto di fantasia: ogni somiglianza con persone o fatti reali è casuale.

Altre cene con delitto su cenacoldelitto.com