

La storia di John

John Mitchell vide la luce nel cuore negli anni 40', più precisamente il 03/09/1942, in una piccola cittadina del Midwest americano. Nacque in una famiglia modesta, figlio di George, un operaio in una fabbrica locale, e di Eleanor, una donna devota alla cura della casa e dei figli. La famiglia Mitchell era composta da John, i suoi genitori, la sorella minore Emily e i due fratelli maggiori Paul e Mark. John nacque quindi in un contesto familiare umile, semplice e solidale ma ciò non gli precluse di impegnarsi al massimo per raggiungere i propri sogni, primo fra tutti quello di diventare avvocato.

Fin dalla tenera età, John manifestò un interesse precoce per la legge e la giustizia maturata anche grazie allo Zio Tony, ormai in pensione, che aveva ricoperto la carica di Avvocato per la Lionel Corporation, società di produzione di giocattoli fondata nel 1900, a New York. Ad ogni festività, lo zio Tony e i cugini Mary e Rob, tornavano nel Midwest a trovare la famiglia Mitchell. Tony infatti, parlava sempre dei casi e delle storie legali che avevano catturato la sua attenzione, e questo alimentava sempre di più la passione di John per la legge e la giustizia.

Correva l'anno 1960 quando John, terminata l'high school con il massimo dei voti, si iscriveva, con non pochi sacrifici della famiglia e con il supporto economico dello zio Tony, alla university of Chicago Law School, una prestigiosa università che aveva sempre avuto la reputazione di eccellenza accademica e innovazione nel campo legale, trasferendosi quindi a Chicago, lontano dalla famiglia. Gli anni universitari furono intensi e impegnativi ma John si distinse per la sua intelligenza acuta e la sua brillantezza. Durante questo periodo conobbe anche l'amore della sua vita, Marilyn, in un pianobar di Chicago dove stava suonando Ray Charles, famoso pianista e cantante, considerato il pioniere della musica Soul.

John e Marilyn passavano molto tempo insieme. Anche Marilyn frequentava l'università a Chicago studiando economia. Ogni giorno, dopo le lezioni, si incontravano in aula studio e passavano tutto il pomeriggio e a volte anche la sera a studiare. Entrambi sognavano un giorno di mettere su famiglia e trasferirsi a New York. Pian piano tutto quel tempo passato insieme iniziò a tramutare il loro rapporto di amicizia in un legame romantico. Fu così che, dopo sette anni, nel 1967, entrambi si laurearono e nella stessa estate si sposarono a New York, dove si erano appena trasferiti, portando i loro sogni ad un passo dalla realizzazione.

La vita della neo-coppia a New York sembrava perfetta, ma la loro felicità fu messa a dura prova quando, nonostante i loro sforzi congiunti, non riuscirono ad avere un figlio. Dopo due anni di tentativi, la coppia decise di affrontare il problema, intraprendendo una serie di visite mediche. Il verdetto fu devastante: la loro speranza di ampliare la famiglia non poteva essere esaudita a causa

dell'endometriosi che affliggeva Marilyn. La notizia rappresentò un colpo devastante per la coppia, soprattutto per John, che divenne incapace di accettare la realtà e questo lo fece precipitare nel vortice della depressione.

A questo punto John aveva un disperato bisogno di fuggire dalla realtà e lo fece nel peggiore dei modi, iniziando a rifugiarsi nei casinò, dove era abbagliato dall'illusione di controllo e dalla possibilità di vincita che contrastava la sua sensazione di perdita e impotenza. Negli anni successivi, mentre Marilyn cercava di affrontare la sua malattia e allo stesso tempo sostenere John, il suo sfuggire alla realtà frequentando casinò e bar notturni lo stava logorando da dentro, ormai non era più uno svago del fine settimana ma una vera e propria dipendenza. Iniziò a consumare più alcolici del dovuto e a giocare somme ben più alte di quelle che poteva permettersi, pur essendo avvocato. Tutto questo ebbe un impatto significativo anche nella sua vita lavorativa. A volte John andava a lavoro senza aver dormito, non riusciva a concentrarsi e trascurava le sue responsabilità. Dopo un po' fu licenziato e ciò aggravò ulteriormente la sua situazione emotiva e finanziaria tanto da costringerlo a cercare aiuto rivolgendosi agli strozzini.

Dopo il licenziamento, Marilyn iniziò a vedere che qualcosa in John non andava. La situazione che lo affliggeva era troppo grande da sopportare e non riusciva più a mascherare i suoi problemi. Una sera, mentre i due erano in casa, Marilyn mise spalle al muro John chiedendo spiegazioni di ciò che gli stava accadendo, lui confessò tutto, il licenziamento, il gioco d'azzardo, gli strozzini. Marilyn rimase scioccata da ciò che gli raccontò, tanto da colpirlo con calci e schiaffi, ma l'amore che provava nei suoi confronti prese il sopravvento e cercarono un dialogo. Il giorno seguente insieme si misero in viaggio e si recarono presso la Hazelden Foundation, una clinica specializzata nel trattamento per l'alcolismo e dipendenze da gioco. La decisione di affrontare la realtà e cercare aiuto segnò l'inizio di un lungo percorso di recupero per John, con il sostegno della moglie e della sua famiglia.

Ormai stava giungendo alle porte l'estate del 1976 quando John, dopo qualche anno di cure alternando sei mesi in clinica e sei mesi a casa, guarì e finalmente smise definitivamente di giocare e bere. Marilyn, nonostante il dolore della separazione momentanea, sostenne il marito in questa difficile fase della sua vita. Nel frattempo, la famiglia Mitchell iniziò a cercare soluzioni pratiche per affrontare il debito di John, ma le cifre che ormai, dopo anni, doveva agli strozzini, non erano saldabili dalla sua famiglia.

John provò per diverso tempo a trovare un nuovo lavoro come avvocato ma ormai le voci su di lui avevano fatto il giro di tutti gli studi d'America. Era stato etichettato come un alcolista ludopatico e nessuno lo voleva prendere a lavorare per non infangare il proprio nome. Provò allora a svolgere lavori più umili, lavorò come aiuto meccanico in un'officina nella periferia di New York, ma non era abbastanza remunerativo. Per qualche mese provò anche a fare il commesso in un negozio di alimentari, ma anche questo lavoro non era abbastanza. Iniziò quindi per lui un

nuovo capitolo, doveva trovare assolutamente il modo di risanare il debito con gli usurai, che nel frattempo avevano iniziato a fare pressioni sempre più stringenti, presentandosi sotto casa e facendo minacce.

Nonostante i vari tentativi di trovare un nuovo impiego, la reputazione di John come alcolista ludopatico continuava a precederlo, rendendo quasi impossibile ottenere lavoro nel suo campo. La mancanza di opportunità e la pressione sempre crescente degli usurai portarono John a una situazione senza via d'uscita. Disperato, John decise di chiedere un aiuto finanziario al suo zio Tony, l'anziano avvocato che aveva ispirato la sua passione per la legge. Dopo una conversazione sincera con suo zio, che era consapevole delle difficoltà finanziarie di John, decise di sostenere suo nipote. Con il suo status e la sua storia professionale, fu in grado di persuadere una banca a concedere un prestito di duecentomila dollari a John. Il prestito fu ottenuto con l'intenzione di saldare il debito accumulato con gli strozzini e porre fine alle minacce e alle pressioni che stavano mettendo a repentaglio la sicurezza di John e della sua famiglia. La somma ottenuta rappresentava una speranza di riscatto, una chance per John di liberarsi dalle catene finanziarie che lo stavano trascinando verso il baratro. Sebbene questa vittoria rappresentasse un sollievo immediato, la situazione finanziaria di John rimaneva instabile. Senza lavoro e con un pesante prestito bancario da ripagare, si trovava a fronteggiare una sfida ancora più grande. La sua reputazione compromessa rendeva difficile ottenere nuove opportunità nel settore legale, e John si ritrovò costretto a considerare alternative meno gratificanti ma necessarie.

Tutto questo lo portò a esplorare mondi che prima combatteva insieme alla giustizia e ai suoi colleghi, che però gli avevano voltato le spalle. Iniziò a parlare con ex criminali che aveva conosciuto in tribunale cercando disperatamente una soluzione rapida per risanare la sua situazione finanziaria. Uno di loro si dimostrò disposto ad aiutarlo e gli propose un progetto, si chiamava Richard Miles, era nato e cresciuto a New York e nella vita era sempre stato un bravo ragazzo costretto dalla vita a dover commettere qualche illecito. Anche Richard aveva dedicato la sua adolescenza allo studio, frequentando il corso di Psicologia all'università statale di New York, ma le sue cattive compagnie e la sua situazione familiare lo portarono presto sulla cattiva strada. Richard (da adesso Rik) smise di commettere illeciti quando i suoi stessi complici provarono ad incastrarlo in cambio di denaro dalla Polizia. Fu in quel momento che conobbe John e gli chiese aiuto pur non avendo soldi. John decise di aiutarlo comunque e i due strinsero un forte legame di amicizia.

Iniziarono a pianificare modi per guadagnare soldi ma spesso erano troppo rischiosi e pericolosi, come ad esempio rapine a musei o caveau, mentre per altri il gioco non valeva la candela, come ad esempio truffe a persone molto benestanti. Solo un piano sembrava avere senso e per John sarebbe stato il modo ottimale di affrontare una volta per tutte la sua situazione finanziaria e il suo passato burrascoso. Rik propose a John di aprire un casinò clandestino. L'idea era geniale, potevano incassare e riciclare denaro. La varietà di clienti che avrebbero avuto sarebbe stata

molto eterogenea, dal piccolo ludopatico di quartiere al ricco imprenditore che vuole giocare grosse somme senza dover dichiarare nulla al fisco, il piano era perfetto. I due impiegaron qualche mese per studiare a fondo la questione e fare una sorta di piano imprenditoriale, ma c'era un problema. Aprendo un casinò illegale si sarebbero sicuramente scontrati con la criminalità organizzata locale e avrebbero dovuto pagare i gruppi criminali per poter lavorare in tranquillità. Una sera, mentre i due stavano cercando la città ideale per attuare il loro piano, passò in tv un servizio giornalistico su una ex città fantasma che si stava ripopolando chiamata Peakville. A Rik brillarono immediatamente gli occhi, era la città perfetta, una città che stava rinascendo dalle sue stesse ceneri, una città piena di opportunità, dove anche partendo da zero era possibile affermarsi sul territorio senza nessuno che mettesse i bastoni tra le ruote.

John sapeva che convincere Marilyn ad abbandonare la vita a New York e unirsi a lui in un'avventura così rischiosa non sarebbe stato facile. Si rendeva conto che l'idea di aprire un casinò clandestino avrebbe potuto mettere a repentaglio la loro sicurezza e reputazione, ma John era determinato a mettere fine al debito che gravava sulla loro vita. Una sera, dopo aver cenato insieme, John si sedette accanto a Marilyn, prendendole la mano e guardandola intensamente negli occhi. Iniziò a raccontarle la storia di Peakville, la città che aveva visto in televisione. Spiegò come quella città stesse vivendo una rinascita e come fosse un luogo pieno di opportunità per chiunque avesse il coraggio di iniziare da zero. Le parlò molto chiaramente, non esistevano altri modi per poter ripagare il debito se non attuare il piano sviluppato con l'aiuto di Rik e, nonostante la preoccupazione e la paura, Marilyn riconobbe la disperazione nei suoi occhi e capì che era arrivato il momento di fare una scelta difficile. Dopo una lunga notte di discussioni e riflessioni, la coppia decise di intraprendere questa audace avventura insieme. Marilyn, pur consapevole dei rischi, decise di sostenere suo marito nel tentativo di cancellare il passato e costruire un futuro migliore.

Il freddo dell'inverno 1977 era ormai giunto a New York e la coppia abbandonò la casa dove avevano vissuto tante gioie e dolori. Prima di partire, decisero di adottare false identità, John divenne Ted Manson, Marilyn divenne Caroline, Rik divenne Fernando Johnson. Con i bagagli pieni di speranze, i tre si misero in viaggio verso Peakville. Lungo la strada condivisero sogni e paure, rafforzando il legame che li univa. I tre erano pronti a iniziare una nuova vita e, con il motore che ruggiva e la strada che si stendeva davanti a loro, finalmente giunsero alle porte di Peakville.

Struttura del casinò

Possibile mappa a Paletto



Possibile esempio di script

L'idea dietro al casinò è quella di un ambiente di ritrovo per i criminali. Qui si potranno pianificare colpi, stringere accordi, giocare soli o in compagnia, lontani da occhi indiscreti e forze dell'ordine. L'attività vorrei che sia il più possibile ruolata (anche la parte dei dealer di gioco) e per questo non esistono script già pronti. Online ho visto diversi esempi ma tutti sono automatici o semi-automatici (con NPC o addirittura una schermata apposita) ma non credo assolutamente vadano bene per il server.

Ho provato a fare un piccolo schema su come (almeno nella mia testa) potrebbe funzionare il meccanismo di gioco.

1. Gestione dei dealer:
Ogni tavolo deve poter avere il proprio Dealer, che dovrà poter prendere i soldi e metterli in una piccola cassaforte sotto il tavolo per poi successivamente essere cambiati in fish.
Il dealer avrà anche il compito di supervisionare il gioco, assicurandosi che si svolga correttamente, e portarlo avanti (ad esempio lanciando la pallina nella roulette o girando le carte al blackjack)
2. Gestione dei giocatori:
Ogni giocatore deve poter scegliere la puntata e deve poter vedere in tempo reale ciò che sta giocando, ad esempio il totale in dollari delle fish sul tavolo della roulette o la somma delle carte al black.
Il giocatore può entrare/uscire dai tavoli in qualsiasi momento.
3. Gestione dei tavoli:
Ogni tavolo potrà ospitare un massimo di 5 persone che giocano contemporaneamente
4. Gestione cassa:
All'ingresso del casino dovrà essere presente una cassa dove poter cambiare le fish in soldi (anch'essa ruolata).

Ho pensato ad altre meccaniche, ma quello che ho scritto in questi quattro punti dovrebbe essere il cuore indispensabile per un casinò. Più avanti mi piacerebbe ci fosse la possibilità di servire da mangiare e bere ai tavoli, slot machines o altri giochi come il poker. Inizialmente andrebbe benissimo anche solo la possibilità di giocare a blackjack e roulette.

Possibili meccaniche

- **Sottobosco Criminale:**
Il casinò potrebbe essere visto come luogo di ritrovo tra i criminali lontano da occhi indiscreti. Potrebbe anche diventare il luogo ideale dove contrabbandare alcol, sigarette e droghe.
- **Gestione delle finanze:**
Il casinò potrebbe rivelarsi come un'attività molto redditizia e potrebbe essere presa di mira dalle mafie o allearsi con esse. I guadagni derivati potrebbero essere usati come finanziamento per altre attività illecite. Allo stesso tempo i giocatori che lo frequentano abitualmente dovrebbero prestare molta attenzione alle proprie finanze, sia in caso di vincita che soprattutto in caso di perdita.
- **Eventi e intrattenimento:**
Nel casinò potrebbero essere organizzati eventi speciali, concerti, cabaret o scommesse su eventi sportivi o della città (scommettiamo a chi salta la testa domani o chi viene arrestato dallo sceriffo X).
- **Corruzione e complicazioni:**
Ovviamente il casinò per rimanere attivo avrà bisogno di rimanere nell'ombra, ma allo stesso tempo, per essere frequentato, avrà bisogno di visibilità. Sarà forse la sfida più ardua fare in modo che le forze dell'ordine o forti gruppi militari non pongano fine all'attività. Ciò potrebbe essere risolto tramite la corruzione, nel caso delle fdo, o tramite alleanze/scontri, nel caso dei gruppi criminali.
- **Stile e atmosfera anni '70:**
Il casinò è il luogo ideale per mantenere uno spirito anni '70, il design, i vestiti e la musica potrebbero creare un'atmosfera autentica e immersiva.
- **Rete di informatori e spie:**
Per preservare l'integrità del casinò potrebbe essere creata una rete di spie e informatori per prevenire minacce esterne (ad esempio far sparire i tavoli da gioco in caso di blitz da parte degli sceriffi).

Informazioni OOC

Nome OOC: Emanuele

Età OOC: 20

Steam profile: <https://steamcommunity.com/id/Emanuelelelele/>

Steam HEX: 11000015f0d95c0

Discord name: emanuelele

Discord ID: 279374565308628992

Informazioni IC

Nome IC: Ted

Cognome IC: Manson

Età IC: 35

