

L'idolo di PIETRA



*organizzare una cena con delitto
a casa tua!*

SE LINE DO NOT CROSS

POLICE LI



Indice

Introduzione	1
La storia	3
I personaggi	11
Gli indizi	27
In conclusione	36

ATTENZIONE! Il materiale è stato da me personalmente creato dedicandovi tanto tempo e pazienza; è vietato usarlo per fini commerciali o altrimenti lucrativi (come serate organizzate da compagnie teatrali) e divulgarlo o renderlo in altro modo disponibile (se non ai vostri giocatori durante e per lo svolgimento della cena con delitto).

È vietato modificare o sostituire il nome dell'autrice.

È vietato appropriarsi del seguente materiale e spacciarlo come opera propria.

Questo materiale è per uso personale. È vietato riprodurlo in occasioni di eventi organizzati da associazioni, compagnie teatrali e simili.

Il seguente materiale è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale se non per l'uso - personale - indicato, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633).

Introduzione

Le **cene con delitto** stanno ormai spopolando anche da noi Italia. Di cosa si tratta? Be', niente di drastico, nonostante il nome possa far pensare al peggio. Sono strutturate come veri e propri **giochi di ruolo**, durante i quali interpretare personaggi in una situazione abbastanza drammatica. Infatti, i giocatori dovranno districarsi in un caso di omicidio scovando il colpevole tra di loro tra uno stuzzichino e un altro.

Ogni giocatore dispone ovviamente di una propria **scheda personaggio**, in cui sono raccolte le informazioni utili e necessarie per interpretare quel determinato personaggio (come, ad esempio, l'indicazione sulla sua eventuale colpevolezza). Alcuni di loro saranno innocenti e dovranno per cui impegnarsi *solo* a incastrare l'assassino ed, eventualmente, a risolvere obiettivi secondari (non fondamentali per la vicenda in sé, ma simpatici per rendere più intricata la sfida); un altro (o altri) sarà il **colpevole**.

Questo è il ruolo sicuramente più complesso. Infatti, il giocatore che si assume questo difficile compito dovrà far attenzione a non farsi scoprire dagli altri. Dovrà, per cui, fingere per tutta la serata, raccogliendo indizi e investigando anche lui/lei alla ricerca dell'assassino per non attirarsi sospetti. Dovrà schivare eventuali

domande senza tradirsi e senza contraddirsi; potrà cercare di far ricadere la colpa su altri sempre facendo attenzione, però, che le sue scelte non gli si ritorcano contro.

Insomma, un ruolo sicuramente non facile.

Per questo, il primo consiglio che ti do è quello di affidare questo ruolo a una **persona spigliata** e capace di mettersi in gioco.

Questa cena è pensata per un ristretto numero di giocatori. L'altra trama presente sul blog ("**La società degli investigatori**" che puoi trovare cliccando [qui](#)) è, invece, giocabile per un numero maggiore di persone.

Nei prossimi capitoli vedremo in dettaglio tutti gli aspetti da seguire e rispettare per organizzare questa trama.

Per approfondire la questione sulle cene con delitto, ti rimando nel dettaglio al tutorial già disponibile sul blog e completamente gratuito. Puoi trovarlo, seguendo [questo indirizzo](#).

Sara

La storia

Questa trama è ambientata su di una barca, un veliero, di quelli a disposizione per gite turistiche. Ovviamente, tu sei lo **skipper**: ti occupi della navigazione, magari insegnando qualche piccola nozione marittima ai tuoi ospiti e, soprattutto, ti occupi della serata.

Quando parleremo dei personaggi e degli indizi, vedremo più in dettaglio quelli che saranno i compiti legati al tuo ruolo. Per il momento, ti basti sapere che **sei l'organizzatore/organizzatrice della serata** e che, per questo, dovrai gestire gli indizi, gli indovinelli, i giocatori e sciogliere e chiarire eventuali dubbi e domande. Nella finzione, per giustificare questo tuo ruolo "direttivo", sarai appunto lo *skipper* dell'imbarcazione.

Venendo a noi. Per sbancare il lunario ogni estate ti improvvisi skipper. Ormai hai un'esperienza pluriennale (una decina, ma puoi inventare: non si tratta di un aspetto rilevante ai fini della storia). Hai, quindi, alle spalle un sacco di viaggi per mare e ognuno di questi ottimamente concluso. Ma c'è sempre una prima volta, no?

Anche per quest'anno, ecco un nuovo gruppo di turisti. Molti non hanno la più pallida idea di cosa fare o non fare su di una barca; altri soffrono di mare e lo scoprono solo dopo che sono a bordo e fuori dal porto. Insomma, con un po' di

pazienza - e perseveranza - potrai trasformare questi "cittadini" viziati in dei veri marinai... no, via, meglio mozzi (non ci allarghiamo troppo!).

Detto questo, però: **come introdurre la vicenda ai tuoi ospiti?**

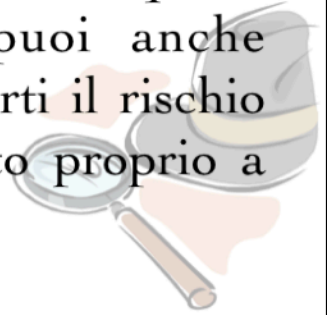
Mi piacciono un sacco e, quindi, cerco sempre di realizzarne alcune per praticità, quindi ecco una presentazione che puoi decidere di proiettare ai tuoi ospiti per spiegare e introdurgli la vicenda e l'obiettivo della serata. Tuttavia, non sentirti obbligato/a a proiettare la presentazione (n.b. ti basterà collegare il computer al tuo pc, usando, ad esempio, un cavo hdmi): puoi anche riassumere questa presentazione a voce.



SCHEDE PERSONAGGIO

The Books Blender

- ▶ Le schede personaggio altrui non si sbirciano né si possono mostrare agli altri giocatori;
- ▶ Le informazioni contenute sono tutte vere o frutto di quello che il “personaggio” crede essere vero;
- ▶ È permesso **mentire** e non rivelare tutto quello che è contenuto nella scheda (puoi anche dichiararti innocente; sta a te prenderti il rischio di essere, invece, considerato sospetto proprio a causa di un'affermazione del genere).



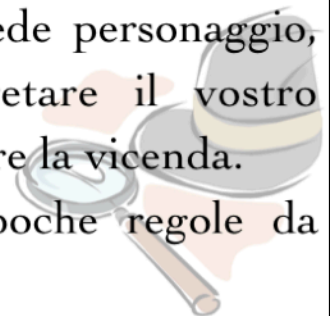
BENVENUTI,

The Books Blender

Questa sera vi vedrà protagonisti di un fatto increscioso... un omicidio che voi dovrete risolvere. Siamo in mezzo al mare, quindi non c'è polizia che arriverà a salvarci e siamo soli... con un/a assassino/a a bordo, il/la quale potrebbe continuare a uccidere. L'unico modo per prevenire altri danni è scovarlo/a. Quando arriveremo in porto, lo/a consegneremo alle autorità. Ma, fino a questo momento: siamo soli.

A breve, vi verranno consegnati le vostre schede personaggio, contenenti le informazioni utili per interpretare il vostro personaggio, e alcuni materiali utili per inquadrare la vicenda.

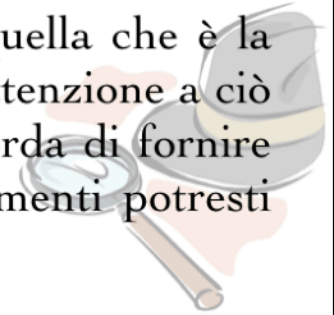
Prima di cominciare, guardiamo assieme le poche regole da seguire durante la serata...



INTERPRETARE IL TUO PERSONAGGIO

The Books Blender

- Nella scheda sono contenute alcune informazioni sul personaggio che andrai a interpretare. Queste sono punti fermi della "vita" del personaggio e non possono essere modificati (perché, in alcuni casi, potrebbero essere utili per risolvere il mistero e trovare l'assassino);
- Nel caso si presentassero aspetti della vita del personaggio non indicati nella scheda, puoi inventare (possibilmente in maniera coerente con quella che è la storia del personaggio). Ultima nota: fai attenzione a ciò che inventi (puoi anche segnartelo) e ricorda di fornire la stessa versione a tutti i giocatori, altrimenti potresti rischiare di risultare sospetto/a!



IL COLPEVOLE

The Books Blender

Chi interpreta il ruolo dell'assassino, troverà tale indicazione nell'interno della propria scheda personaggio.

Come gli altri giocatori, dovrà procedere con l'indagine, risolvere indovinelli e giocare carte azione.

Il suo obiettivo è quello di non farsi scoprire ed, eventualmente, far ricadere la colpa su altri giocatori.



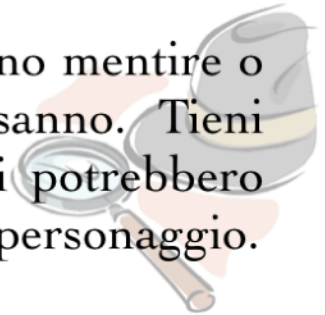
PROCEDERE CON L'INDAGINE

The Books Blender

Una volta che avrai il “via!”, dovrai cercare di comprendere come si sono svolti i fatti e chi è il colpevole. Potrai:

- raccogliere informazioni dagli altri giocatori;
- leggere gli indizi a disposizione (sono in totale 3).

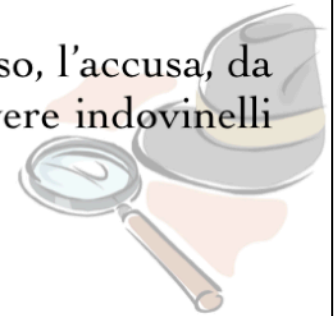
Ricorda, però, che gli altri giocatori possono mentire o possono non rivelare tutto quello che sanno. Tieni presente, inoltre, che alcune informazioni potrebbero essere solo il frutto delle convinzioni di un personaggio.



COSA SI PUÒ FARE

The Books Blender

- È consentito confrontarsi e scambiare idee o indizi tra giocatori;
- È possibile rivelare le informazioni contenute nella scheda personaggio utili alla storia (es. eventuali alibi, rapporti con la vittima o altri personaggi, opinione personale sulla vittima o altri personaggi, dicerie che si conoscono o notizie delle quali si è venuti a conoscenza...);
- È consentito allearsi tra giocatori (in ogni caso, l'accusa, da fare a fine serata, resta personale) per risolvere indovinelli o condividere informazioni;
- È consentito mentire.



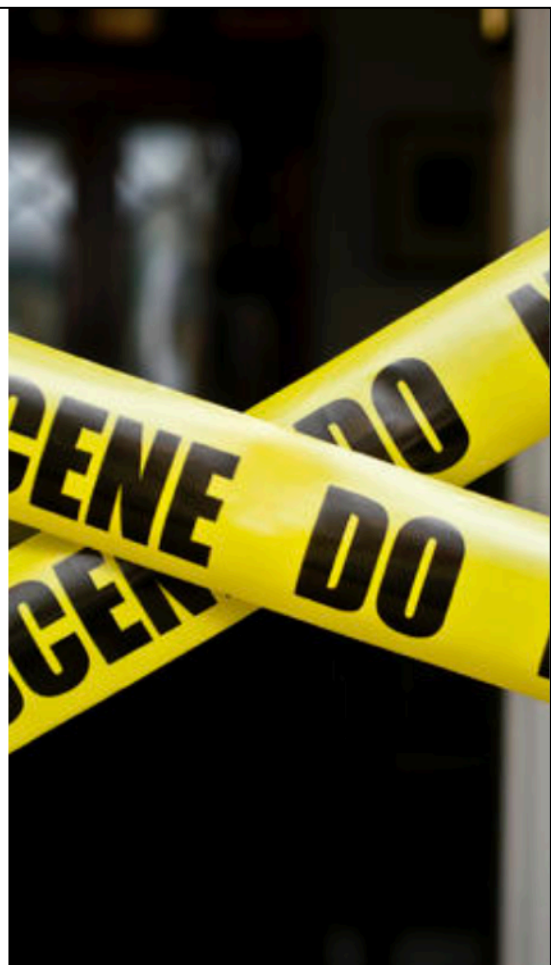
COSA NON SI PUÒ FARE

The Books Blender

- È vietato leggere la scheda personaggio altrui o mostrare la propria!



PRONTI?





ALCUNE INFO CHE POTRAI CONSULTARE DURANTE LA SERATA

The Books Blender

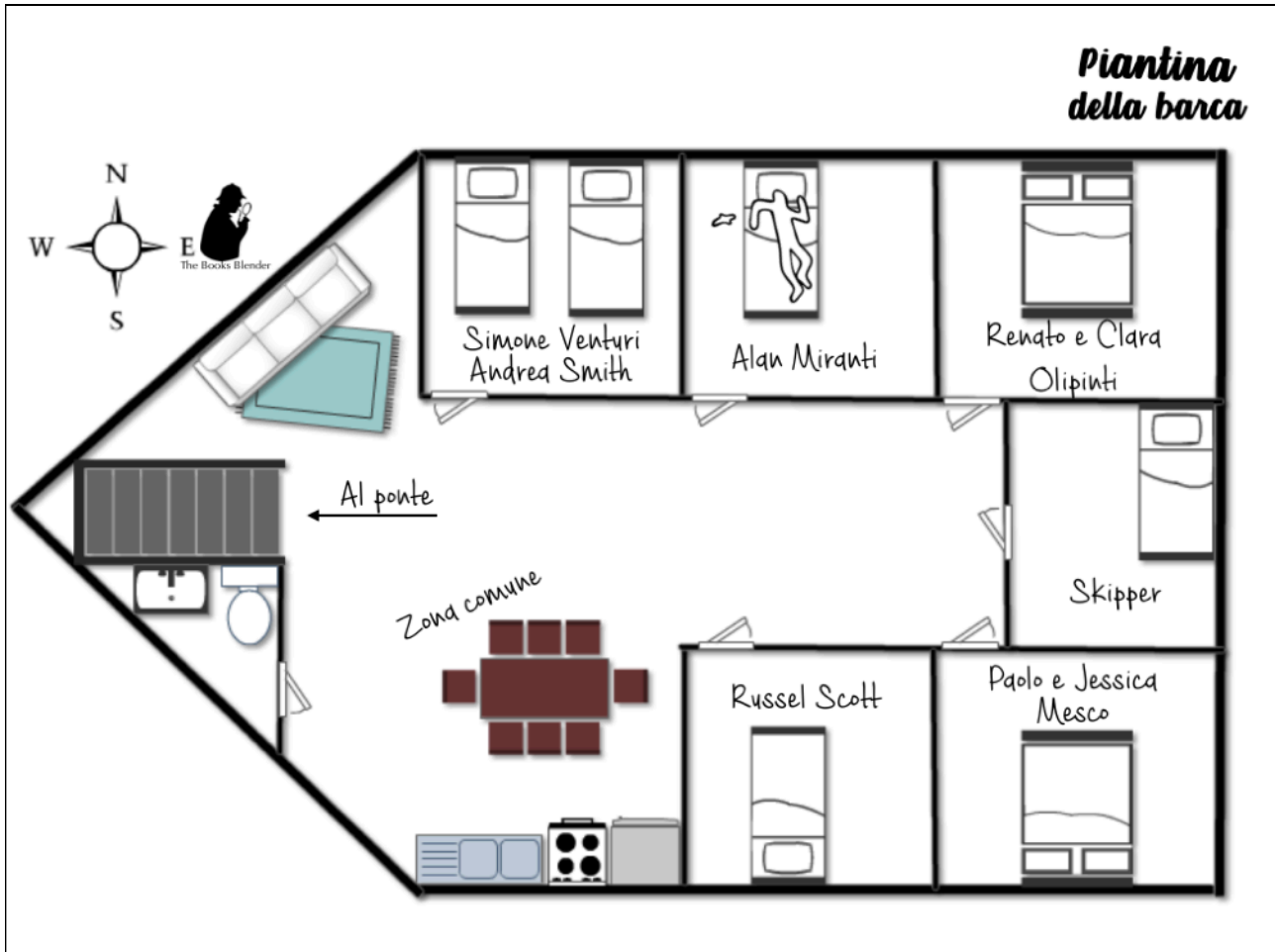
La barca



Siete in viaggio da tre giorni; La vacanza si sarebbe conclusa questa sera.

Avete passato la notte in rada; al momento siete ancora fermi.

N.B. Le porte delle singole cabine non hanno la chiave (quindi, non si chiudono). Solo la porta del bagno è dotata di un gancio.



La stanza

della vittima

Alan Miranti è stato trovato nella sua cabina attorno alle 08.40 del mattino. Lo/la skipper ha bussato alla sua porta, preoccupato/a dal momento che l'uomo stava tardando per la colazione, solitamente consumata assieme circa alle 08.00.

Non ha ricevuto risposta.

Lo/la skipper allora ha aperto la porta con una spallata e ha trovato Miranti riverso sul letto, in un lago di sangue: testa fracassata e occhi rivolti al soffitto.

L'idolo di pietra, di cui tutti voi avete sentito parlare dalla vittima, era fuori dallo scrigno dove Miranti lo teneva, completamente macchiato di sangue. Nella cabina non c'è altro di rilevante.