



Cerca

Download Cene con Delitto Giochi di Ruolo

Feste a Tema Giochi Aziendali

Giochi di Ruolo dal Vivo Escape Room

Giochi a Scuola Ambientazioni Wargame Interviste

Cena con delitto a tema Giappone feudale.



Scritto da [faber](#) in [Cene con delitto](#). [Download](#)

12-15 personaggi

Titolo: Il Segreto del Sakura

Ambientazione

Il gioco si svolge nel 17° secolo, durante il periodo Edo, in un remoto villaggio giapponese incastonato tra montagne e foreste di ciliegi. La comunità vive sotto il dominio del Daimyo Takeda Ichiro, un signore locale noto per la sua forza ma anche per il suo dispotismo. Questa sera, un grande banchetto viene organizzato nella sua sontuosa residenza per celebrare l'arrivo della primavera. Tuttavia, la serata prenderà una piega oscura quando un terribile delitto sconvolgerà i festeggiamenti.

Trama

Durante il banchetto, il Daimyo Takeda Ichiro viene trovato morto nella sua stanza privata, avvelenato durante il rituale del tè. Nessuno può lasciare la residenza fino a quando non sarà scoperto il colpevole. Tra gli ospiti si celano alleanze segrete, antichi rancori e inconfessabili segreti. Ma chi ha osato sfidare il codice d'onore dei samurai e macchiarsi di un crimine così grave?

Personaggi (12-15)

1. **Takeda Haruka** (moglie del Daimyo): una donna misteriosa e fredda, cresciuta in una famiglia di samurai decaduti. Ha molto da guadagnare dalla morte del marito.
2. **Matsuo Hiroshi** (capo samurai): il fedele comandante delle guardie del Daimyo. Le voci dicono che stia tramando qualcosa di oscuro.
3. **Saito Akiko** (maestra del tè): una donna dal passato ambiguo, esperta nell'arte del tè. Era lei a servire il tè al Daimyo poco prima della sua morte.
4. **Akimoto Ryo** (mercante di seta): un commerciante astuto con debiti enormi. Si dice che il Daimyo stesse pianificando di espropriarlo.
5. **Ono Kaede** (geisha): una performer affascinante e astuta, abile nel manipolare gli uomini. Aveva un legame personale con il Daimyo.
6. **Fujimoto Kenji** (monaco errante): un uomo di fede con un passato misterioso. Si trovava stranamente alla residenza del Daimyo la sera del delitto.
7. **Nagao Ren** (poeta e scriba): un artista che sembra innocuo ma nasconde un lato oscuro. Scriveva un'ode al Daimyo durante il banchetto.

8. **Hoshino Mei** (medico erborista): esperta di veleni e cure, aveva accesso a sostanze mortali. Forse era al servizio di qualcuno?
 9. **Takeda Renji** (fratello minore del Daimyo): ambizioso e manipolatore, desidera da tempo il potere del fratello.
 10. **Kobayashi Jiro** (fabbro del villaggio): un uomo robusto e silenzioso, fedele al Daimyo ma con un passato di vendette personali.
 11. **Yamamoto Hana** (contadina): una giovane donna invitata per la sua bellezza, apparentemente innocua ma con un passato tormentato.
 12. **Ikeda Katsu** (ninja): un ospite ombra che si finge un viandante. Ha un obiettivo segreto legato alla morte del Daimyo.
 13. **Takahashi Misaki** (sacerdotessa sciamanica): consultata dal Daimyo per profezie. Predisce la sua morte, ma era una coincidenza?
 14. **Miyamoto Shun** (bandito pentito): vive nel villaggio sotto falsa identità. È stato visto aggirarsi nei pressi della stanza del Daimyo.
 15. **Inoue Aiko** (artigiana di ventagli): un'artista invitata al banchetto. Sembra estranea alle faide locali, ma cosa nasconde realmente?
-

Indizi

- **Lettera segreta:** trovata nella stanza del Daimyo, accenna a un complotto imminente.
 - **Tazza incriminata:** la tazza del tè del Daimyo emana un lieve odore di mandorla.
 - **Pergamena rossa:** trovata nel giardino, contiene un antico proverbio che suggerisce un tradimento familiare.
 - **Orari:** ciascun personaggio ha un alibi incompleto per gli eventi che hanno preceduto il delitto.
 - **Armi nascoste:** un pugnale avvelenato, una freccia spezzata, e una boccetta vuota sono sparsi per la residenza.
-

Svolgimento

1. **Introduzione:** il gioco inizia con una cerimonia del tè, e i personaggi apprendono del delitto subito dopo.
2. **Indagine:** i giocatori esplorano la residenza, interrogano gli altri ospiti e trovano indizi.

3. **Confronto:** i personaggi vengono riuniti per accusarsi a vicenda, rivelando alleanze e segreti.
4. **Risoluzione:** i giocatori presentano le loro teorie, e il colpevole viene smascherato con un colpo di scena.

Il colpevole può essere scelto casualmente o seguire una narrazione prestabilita. 😊

Possibili Assassini

Ecco quattro possibili assassini, ognuno con un movente specifico e coerente con il tema del Giappone feudale. Potresti scegliere il colpevole casualmente o in base alla direzione della trama.

1. Takeda Haruka (la moglie del Daimyo)

Movente:

Takeda Haruka è stata costretta a sposare il Daimyo per consolidare un'alleanza tra clan. Tuttavia, il suo cuore appartiene a un altro uomo, Matsuo Hiroshi, il capo samurai. Stanca degli abusi e delle umiliazioni subite dal marito, Haruka ha deciso di ucciderlo per riconquistare la propria libertà e ricongiungersi al suo amante.

Dettaglio incriminante:

Una lettera d'amore nascosta nel suo kimono menziona il suo desiderio di una "primavera senza il ciliegio avvizzito", un chiaro riferimento alla morte del Daimyo.

2. Matsuo Hiroshi (il capo samurai)

Movente:

Hiroshi era il braccio destro del Daimyo, ma recentemente è stato degradato e minacciato di esilio per aver osato criticare una decisione politica. Umiliato e furioso, Hiroshi ha visto nell'assassinio del Daimyo l'unico modo per preservare il proprio onore e vendicare il disonore subito.

Dettaglio incriminante:

Una macchia di veleno è stata trovata sul fodero della sua katana, suggerendo un coinvolgimento diretto o indiretto.

Saito Akiko (la maestra del tè)

Movente:

Saito Akiko proviene da una famiglia di artigiani rovinata da una crudele tassa imposta dal Daimyo anni prima. Ha accettato il ruolo di maestra del tè nella sua residenza solo per pianificare la sua vendetta. La cerimonia del tè era il momento perfetto per avvelenarlo senza destare sospetti.

Dettaglio incriminante:

Una delle sue ciotole per il tè contiene residui di un veleno derivato da erbe che solo un'esperta come lei potrebbe conoscere.

4. Takeda Renji (il fratello minore del Daimyo)

Movente:

Renji ha sempre vissuto all'ombra del fratello maggiore, sopportando la sua arroganza e la sua tirannia. Con il Daimyo fuori dai giochi, Renji non solo erediterà le terre e il potere del clan, ma potrà finalmente dimostrare il proprio valore come leader.

Dettaglio incriminante:

Un testimone afferma di aver visto Renji aggirarsi nei pressi della stanza del Daimyo poco prima che venisse servito il tè avvelenato.

Varianti e Colpi di Scena

- Puoi rivelare che uno dei sospetti non è l'assassino, ma ha aiutato il colpevole involontariamente, aggiungendo strati di intrigo.
- L'assassinio potrebbe essere stato un atto collettivo, con più sospetti coinvolti, ognuno per un motivo diverso.

Con questi assassini e moventi, hai molte opzioni per personalizzare la tua cena con delitto! 😊

L'atmosfera

Ecco alcuni suggerimenti per ricreare l'atmosfera del Giappone feudale a casa tua e rendere la tua cena con delitto immersiva ed evocativa:

1. Ambiente e Decorazioni

- **Tappeti e cuscini:** Sistema tappeti o tatami (puoi usare tappetini di bambù o stuoie economiche) e cuscini a terra per creare un'area in stile giapponese tradizionale.
- **Pannelli shoji:** Simula i tipici pannelli giapponesi con fogli di carta di riso incollati su telai di legno o cartone.
- **Illuminazione soffusa:** Usa lanterne di carta, luci a LED o candele per creare un'atmosfera intima e calda.

- **Fiori di ciliegio:** Decora la stanza con rami di ciliegio (veri o finti), simbolo iconico della cultura giapponese.
 - **Ventagli e ombrelli:** Appendi ventagli decorati o ombrellini di carta come ornamenti.
 - **Pergamene:** Crea pergamene con ideogrammi giapponesi o disegni di draghi, montagne e fiori di ciliegio, e appendile alle pareti.
-

2. Tavola e Stoviglie

- **Tavolo basso:** Se possibile, usa un tavolo basso. In alternativa, metti una tovaglia a terra per simulare un banchetto tradizionale.
 - **Stoviglie tradizionali:** Usa piatti di ceramica, ciotole, bacchette di legno e tazze per il tè.
 - **Tovaglioli origami:** Piega i tovaglioli in forme di gru o altri animali per aggiungere un tocco creativo.
 - **Sottopiatti:** Usa tovagliette di bambù o carta decorata per ogni ospite.
-

3. Costumi e Accessori

- **Kimono o Yukata:** Fornisci ai partecipanti kimono leggeri o yukata (puoi trovarli online o in negozi di costumi). Per una versione più semplice, usa tessuti colorati legati in vita.
 - **Cinture Obi:** Aggiungi cinture larghe o fasce colorate come obi per completare i costumi.
 - **Accessori:** Fornisci ventagli, pettini decorati, maschere tradizionali (come quelle del teatro Nō), o copricapi per differenziare i personaggi.
 - **Spade di legno o plastica:** Per i samurai, usa spade giocattolo o artigianali.
-

4. Atmosfera Sonora

- **Musica tradizionale giapponese:** Prepara una playlist con melodie di shamisen, shakuhachi (flauto di bambù) o taiko (tamburi giapponesi). Puoi trovarle facilmente su Spotify o YouTube.
 - **Suoni naturali:** Integra suoni di acqua che scorre, vento tra i bambù o canto di uccelli per un'atmosfera zen.
-

5. Cibo e Bevande

- **Pietanze tipiche:** Servi sushi, sashimi, ramen, tempura, onigiri e yakitori. Puoi anche includere zuppe miso e verdure in salamoia.
 - **Cerimonia del tè:** Offri tè verde in stile tradizionale, magari con un piccolo rituale.
 - **Dessert:** Prepara dolci tipici come mochi, dorayaki o gelato al tè matcha.
 - **Sake o mocktail:** Servi sake caldo o freddo. Per chi non beve alcolici, prepara cocktail analcolici con tè verde, yuzu o sciroppo di zenzero.
-

6. Aree di Gioco

- **Stanza del Daimyo:** Crea un angolo decorato con oggetti simbolici, come un ventaglio, una spada katana e un piccolo altare, per rappresentare la stanza del Daimyo.
 - **Giardino Zen:** Se hai uno spazio esterno o un angolo libero, ricrealo con sabbia, ciottoli, e piccole pietre.
 - **Angolo del tè:** Allestisci un angolo per il servizio del tè, con strumenti come un bollitore, tazze, e una tovaglia semplice.
-

7. Dettagli Extra

- **Inviti personalizzati:** Spedisci inviti a tema in formato pergamena o sigillati con un timbro giapponese (puoi usare cera e un sigillo).
 - **Nome dei personaggi:** Dai ai giocatori nomi giapponesi e stampa cartellini con i loro titoli (es. "Samurai", "Geisha").
 - **Indizi nascosti:** Distribuisci piccoli oggetti come pergamene, veleni (finti), e monete che i giocatori possono scoprire durante la serata.
-

Questi dettagli renderanno la tua cena con delitto memorabile e immersiva! 😊

Avanzato