

[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](#)

Il mistero della Corte di Valgrisia



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

Trama per Cena con delitto 10 persone

Ambientazione

L'anno è il 1327. La Corte di Valgrisia, un piccolo ma ricco feudo europeo, è in fermento: il barone Riccardo di Valgrisia ha organizzato un sontuoso banchetto per annunciare il fidanzamento di sua figlia, la giovane e brillante Lady Isabella, con il

nobile cavaliere Rolando di Castelnero. Nobili, cavalieri, mercanti, religiosi e persino artisti di strada sono stati invitati al castello per celebrare l'evento.

Tuttavia, la gioia della serata si trasforma in orrore quando, a metà del banchetto, Rolando viene trovato morto nella sua stanza. Una spada insanguinata giace accanto al corpo, ma l'arma non sembra appartenere a nessuno dei cavalieri presenti. La porta era chiusa dall'interno, e nessuno sembra aver visto o sentito nulla.

Personaggi principali

Ogni partecipante interpreta un personaggio legato al feudo e alla vittima. Oltre a seguire le proprie motivazioni personali, ciascuno avrà segreti da custodire e obiettivi da raggiungere.

1. **Lady Isabella di Valgrisia** – La promessa sposa. È davvero devastata dalla morte di Rolando, o nasconde qualcos'altro?
2. **Barone Riccardo di Valgrisia** – Il padrone di casa, protettivo verso la figlia ma con molti nemici politici.
3. **Sir Aldric di Lunavespro** – Un cavaliere invitato al banchetto. Aveva un'antica rivalità con Rolando?
4. **Madre Eleonora** – Una religiosa ospite del castello, sempre pronta a giudicare i peccati altrui.
5. **Guido il giullare** – L'artista della serata. Sembrava distratto, ma i giullari vedono più di quanto lascino intendere.
6. **Maestro Arnaldo** – L'alchimista del castello, enigmatico e dedito a esperimenti misteriosi.
7. **Gisella la cuoca** – Conosce ogni angolo del castello e le sue mura non hanno segreti per lei.
8. **Mercante Lorenzo** – Un ospite ricco e ambiguo, con possibili contatti nella malavita locale.
9. **Sibilla la strega** – Vive ai margini del villaggio, invitata al banchetto per un'antica tradizione. Alcuni temono i suoi poteri.
10. **Paggetto Edoardo** – Giovane e apparentemente innocuo, ma con occhi e orecchie dappertutto.

Svolgimento della serata

1. Introduzione

I partecipanti vengono accolti nella sala del banchetto e presentano i loro personaggi. Dopo l'annuncio del fidanzamento, un servo arriva trafelato a comunicare la morte di Rolando.

2. Indagini

Il Barone ordina che nessuno lasci il castello finché l'assassino non sarà scoperto. Viene richiesto ai presenti di interrogarsi a vicenda, analizzare gli indizi e ricostruire gli eventi. Indizi chiave includono:

- Una lettera minacciosa trovata tra gli effetti di Rolando.
- Un frammento di tessuto insanguinato.
- Testimonianze contraddittorie sui movimenti dei presenti.

3. Rivelazioni

Durante la serata emergono segreti compromettenti: chi aveva un motivo per odiare Rolando? Chi può provare la propria innocenza?

4. Conclusione

Quando tutti gli indizi sono stati analizzati, i partecipanti formulano le loro accuse. Il vero colpevole potrebbe non essere chi sembra, e il movente potrebbe rivelarsi inaspettato: vendetta personale, ambizioni politiche o persino un complotto sovranaturale orchestrato da Sibilla.

Finale

Se il gruppo riesce a scoprire la verità, il colpevole viene smascherato e la giustizia è fatta. In caso contrario, il castello resta avvolto nell'ombra del mistero, e l'assassino potrebbe colpire ancora...

Possibili assassini

1. Lady Isabella di Valgrisia (la promessa sposa)

Movente: Isabella aveva scoperto che Rolando la stava usando per consolidare la sua posizione politica. Si sentiva tradita e umiliata, e in un impeto di rabbia lo ha affrontato, finendo per ucciderlo accidentalmente.

Indizi:

- Una lettera d'amore strappata tra gli effetti personali di Rolando, indirizzata a un'altra donna.
- Un testimone afferma di aver sentito Isabella e Rolando discutere animatamente poco prima della sua morte.

- Un frammento del suo abito trovato nella stanza di Rolando.

Alibi: Sostiene di essere stata nella sala del banchetto tutta la sera, ma nessuno l'ha vista durante un breve intervallo.

2. Sir Aldric di Lunavespro (il cavaliere rivale)

Movente: Rolando e Aldric avevano un'antica rivalità per questioni d'onore e di territorio. Rolando aveva recentemente diffamato Aldric, minacciando la sua posizione nella nobiltà.

Indizi:

- La spada insanguinata appartiene a un set identico a quello che Aldric possiede, ma il cavaliere nega che sia la sua.
- Una pergamena con uno stemma di famiglia bruciato, simbolo di una dichiarazione di guerra tra le due famiglie.
- Testimonianze di ospiti che hanno visto Aldric aggirarsi vicino alla stanza di Rolando.

Alibi: Dice di essere stato nelle stalle a controllare il suo destriero, ma nessuno lo ha visto.

3. Sibilla la strega (l'estranea emarginata)

Movente: Rolando aveva minacciato di farla bruciare sul rogo, accusandola di stregoneria per un presunto maleficio che aveva colpito il suo feudo. Sibilla si è vendicata per proteggere la propria vita.

Indizi:

- Un mazzo di erbe e radici sospette trovato nella stanza di Rolando.
- Testimoni affermano che Sibilla era nei pressi della torre dove si trovava la stanza della vittima.
- Rolando aveva una ferita che sembra essere stata inflitta con un'arma rituale o una tecnica non convenzionale.

Alibi: Sostiene di essere stata nei giardini del castello, invocando protezioni magiche, ma non può provare nulla.

4. Lorenzo il mercante (l'ospite ambiguo)

Movente: Rolando aveva contratto un grosso debito con Lorenzo per finanziare le sue campagne militari, ma non aveva intenzione di ripagarlo. Lorenzo ha agito per recuperare il proprio investimento, eliminando la fonte del problema.

Indizi:

- Una ricevuta firmata da Rolando, che dimostra l'esistenza del debito.
- Una piccola borsa di monete trovata nella stanza di Rolando, identica a quella che Lorenzo portava con sé.
- Un testimone dice di aver visto Lorenzo discutere animatamente con Rolando il giorno prima.

Alibi: Afferma di essere stato nella cantina del castello a negoziare con il bottigliere, ma il bottigliere è scomparso misteriosamente.

Ambiente

Per creare un'atmosfera immersiva e coinvolgente durante la cena con delitto a tema Medioevo Europeo, puoi curare diversi aspetti: dall'ambientazione agli accessori, fino alla musica e ai dettagli scenografici. Ecco alcuni suggerimenti:

1. Ambientazione e decorazioni

- **Sala in stile medievale:** Scegli una stanza o uno spazio con tavoli lunghi e panche. Usa tovaglie di lino grezzo o velluto e centrotavola con candele, bacili di frutta e ciotole di legno o metallo.
- **Illuminazione:** Prediligi luci soffuse e illumina l'ambiente solo con candele e torce (o luci a LED che simulano le fiamme).

- **Arredi:** Aggiungi arazzi alle pareti, scudi decorativi, spade incrociate e stemmi nobiliari.
 - **Dettagli rustici:** Spargi fieno sul pavimento o usa tappeti orientali per richiamare il lusso dell'epoca.
-

2. Costumi e accessori

- Fornisci ai partecipanti semplici elementi di costume come mantelli, ghirlande per le donne, cinture in cuoio, e per gli uomini elmi di stoffa o coroncine di carta.
 - Distribuisci coppe di metallo o ceramica per il vino e ciotole per il cibo.
 - Assicurati che ogni personaggio abbia un oggetto distintivo (ad esempio, una spilla, un anello, un'arma di scena) legato al proprio ruolo.
-

3. Musica e suoni di sottofondo

- Prepara una playlist con musica medievale strumentale: liuti, flauti, tamburi e canti gregoriani.
 - Aggiungi effetti sonori come il rumore di passi, porte che cigolano o suoni di battaglia in lontananza per dare dinamismo alla serata.
 - Puoi far annunciare gli eventi principali da un "banditore" che recita versi o usa un tamburo per richiamare l'attenzione.
-

4. Cibo e bevande

- Servi piatti rustici e abbondanti: zuppe in ciotole di pane, carni arrosto, formaggi, pane scuro e frutta fresca.
 - Per le bevande, offri vino speziato (come l'ippocrasso), birra scura e sidro. Se ci sono bambini o astemi, usa succhi di mela o mirtillo in brocche rustiche.
 - Evita posate moderne e prediligi cucchiari di legno e coltelli semplici (i partecipanti possono usare le mani per alcuni piatti, per un tocco realistico!).
-

5. Interazione e dinamica del gioco

- **Araldi e proclami:** Usa un "banditore" o un "giullare" per comunicare informazioni durante la serata. Può anche recitare indovinelli o sfidare i partecipanti con enigmi.
- **Scene teatrali:** Introdurre l'omicidio con una breve scenetta può essere molto efficace. Gli attori possono interpretare l'ultima lite di Rolando o una celebrazione interrotta da un grido.

- **Indizi fisici:** Nascondi oggetti legati alla trama (lettere, mappe, chiavi) nella stanza, così i partecipanti possono trovarli fisicamente e sentirsi più coinvolti.
-

6. Elementi di sorpresa

- Introduci personaggi “misteriosi” o “fantasmi” che appaiono durante la serata per fornire indizi.
 - Aggiungi un colpo di scena verso la fine, come un secondo omicidio o un oggetto che svela una verità nascosta.
 - Usa trucchi di scena, come una candela che si spegne improvvisamente per segnalare un evento importante.
-

Questi dettagli ti aiuteranno a trasformare la tua cena con delitto in un'esperienza indimenticabile!

Vedi altre idee veloci.

Avanzato

← **Cena con delitto a tema Giappone feudale.**

Commenti

Lascia un commento

Connesso come faber. **Modifica il tuo profilo.** **Uscire?** I campi obbligatori sono contrassegnati *

Commento *