

[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](#)

## Intrighi nell'Impero – trama Cena con Delitto



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

**Tema:** Antica Roma

**Numero di giocatori:** 12

**Ambientazione:** Il banchetto si svolge nella villa di Lucius Marcellus, un influente senatore romano, in un momento cruciale per l'Impero. Siamo nell'anno 54 d.C.,

sotto il regno di Claudio, e la politica romana è un covo di alleanze instabili, tradimenti e ambizioni personali.

---

## Premessa

Lucius Marcellus ha organizzato un sontuoso banchetto per celebrare la firma di un trattato con un regno alleato dell'Impero. La pace sembra vicina, ma in realtà è una tregua fragile. La cena diventa il teatro di tensioni crescenti quando si scopre il corpo senza vita di Quintus Valerius, un importante consigliere dell'imperatore, avvelenato durante il brindisi iniziale.

Chi ha ucciso Quintus? E perché?

Nel corso della serata, emergeranno segreti e rivalità personali, rivelando che ognuno degli invitati aveva un motivo per desiderare la morte di Quintus.

---

## I Personaggi

Ogni giocatore riceverà un ruolo con motivazioni, segreti e obiettivi. Ecco i 12 personaggi principali:

1. **Lucius Marcellus** (*Padre di famiglia e senatore influente*)  
Ospite della serata. È noto per la sua ambizione politica e ha lavorato per negoziare il trattato con il regno alleato.
2. **Livia Marcellus** (*Moglie di Lucius*)  
Donna astuta e calcolatrice. Mantiene le apparenze, ma nasconde segreti che potrebbero danneggiare il marito.
3. **Tiberius Marcellus** (*Figlio maggiore di Lucius, comandante militare*)  
È sospettoso del trattato, convinto che i nemici stiano complottando contro Roma.
4. **Flavia Marcellus** (*Figlia ribelle di Lucius*)  
Ha una relazione segreta con un ambasciatore straniero, che potrebbe mettere in pericolo la famiglia.
5. **Gaius Petronius** (*Prefetto del Pretorio*)  
Uomo leale a Claudio, ma con un piano per eliminare tutti i potenziali rivali al trono.
6. **Cornelia Valeria** (*Vedova di Quintus Valerius*)  
Moglie devota del defunto consigliere, ma è stata vista discutere

animatamente con lui poco prima della cena.

7. **Marcus Antonius** (*Senatore corrotto*)

Un alleato di Lucius con una lunga lista di nemici, tra cui Quintus. Ha debiti con mercanti stranieri.

8. **Drusilla Octavia** (*Sacerdotessa di Vesta*)

Sorella di Livia. È coinvolta in riti segreti e sa qualcosa sulla vera natura del veleno.

9. **Rufus Galerius** (*Generale delle truppe di confine*)

Convinto che il trattato sia una trappola per indebolire Roma, potrebbe avere un secondo fine.

10. **Anastasius di Antiochia** (*Ambasciatore straniero*)

È l'ospite d'onore della serata e rappresenta il regno alleato. È visto con sospetto da molti, ma nasconde un piano personale.

11. **Julius Crispus** (*Poeta di corte*)

Invitato per intrattenere gli ospiti, ma è noto per diffondere informazioni riservate nelle sue opere.

12. **Aurelia Minerva** (*Curatrice e guaritrice*)

Invitata per la sua fama di erborista, potrebbe aver preparato il veleno usato per l'omicidio.

---

## Obiettivi per i giocatori

1. Scoprire l'assassino di Quintus Valerius.
2. Svelare gli intrighi nascosti dietro al trattato di pace.
3. Proteggere o compromettere la propria posizione sociale e politica.
4. Ottenere informazioni compromettenti sugli altri personaggi.

---

## Intrighi Internazionali e Colpi di Scena

1. **Il Trattato è una Farsa:** Anastasius, l'ambasciatore, sta lavorando segretamente per sabotare la pace e ottenere vantaggi per il suo regno.
2. **Una Relazione Segreta:** Flavia e Anastasius sono amanti; questo potrebbe minare la posizione politica della famiglia Marcellus.
3. **Un Debito Pericoloso:** Marcus Antonius deve ingenti somme ai mercanti alleati del regno straniero.

4. **Un Tradimento Militare:** Rufus Galerius ha accettato tangenti per lasciare il confine vulnerabile, ma vuole incolpare un altro ospite.
  5. **La Sacerdotessa e il Veleno:** Drusilla sa che il veleno usato è stato preparato con erbe rare, disponibili solo tramite Aurelia Minerva.
  6. **Una Profezia Oscura:** Durante la serata, Drusilla insinua che un traditore tra i presenti porterà Roma alla rovina.
- 

## Svolgimento della Serata

1. **Introduzione e Accoglienza:** I giocatori si presentano e iniziano a interagire. Durante il brindisi, Quintus Valerius si accascia a terra, morto.
2. **Indagini:** Gli ospiti interrogano gli altri per ricostruire gli eventi. Le informazioni sono parziali e spesso contrastanti.
3. **Scoperta degli Indizi:** Ogni personaggio riceve indizi nascosti e deve dividerli (o meno) per risolvere il mistero.
4. **Confronto Finale:** Prima della conclusione, i sospetti vengono rivelati e gli intrighi politici emergono. L'assassino può tentare di bluffare per evitare la condanna.

## 5 possibili assassini

---

### 1. Livia Marcellus (*Moglie del Senatore Lucius Marcellus*)

**Movente:** Livia ha scoperto che Quintus Valerius stava complottando per screditare suo marito presso l'imperatore Claudio, minacciando di distruggere la sua famiglia. Temendo la rovina e desiderosa di mantenere il potere, ha deciso di eliminarlo prima che agisse.

**Modalità:** Ha avvelenato il calice di Quintus durante la preparazione del brindisi, sfruttando il caos degli schiavi che servivano i commensali.

---

### 2. Rufus Galerius (*Generale delle truppe di confine*)

**Movente:** Rufus era in combutta con un gruppo di ribelli del regno alleato e temeva che Quintus potesse rivelare la sua doppia lealtà. Eliminandolo, ha cercato di proteggere i suoi traffici illeciti e mantenere la sua posizione di potere.

**Modalità:** Ha corrotto uno degli schiavi per aggiungere veleno al calice di Quintus, promettendo loro la libertà in cambio.

---

### 3. Cornelia Valeria (*Vedova di Quintus Valerius*)

**Movente:** Cornelia aveva scoperto che Quintus intendeva ripudiarla per sposare una giovane appartenente a una famiglia più influente. Umiliata e furiosa, ha deciso di vendicarsi, sapendo che la sua morte avrebbe portato benefici anche a livello politico.

**Modalità:** Ha preparato un estratto velenoso, nascosto tra i gioielli che portava, e lo ha versato nel vino del marito poco prima del brindisi.

---

### 4. Anastasius di Antiochia (*Ambasciatore straniero*)

**Movente:** Quintus aveva scoperto che Anastasius stava sabotando il trattato di pace con piani segreti per invadere i territori romani. Temendo che lo denunciasse all'imperatore, Anastasius ha deciso di agire per primo.

**Modalità:** Ha fatto aggiungere un veleno esotico, non rintracciabile facilmente, al cibo servito a Quintus, facendo sembrare il tutto un incidente.

---

### 5. Marcus Antonius (*Senatore corrotto*)

**Movente:** Quintus era venuto a conoscenza dei debiti segreti di Marcus con i mercanti stranieri e intendeva denunciarlo per corruzione, compromettendo la sua carriera politica. Per salvarsi, Marcus ha deciso di ucciderlo prima che parlasse.

**Modalità:** Ha nascosto il veleno in un anello con un compartimento segreto, utilizzandolo per contaminare il calice di Quintus mentre conversavano.

---

## Scegli tu un assassino

Ognuno di questi assassini ha un movente forte e una modalità che si adatta alla loro personalità e posizione. Puoi scegliere uno di loro o lasciar decidere ai giocatori chi abbia il colpevole più convincente, inserendo indizi che puntano a ciascuno per aumentare la tensione narrativa.

## Ambientazione

Ricreare l'ambientazione dell'Antica Roma per una cena con delitto è fondamentale per immergere i giocatori nell'atmosfera. Ecco alcuni consigli pratici per rendere l'evento memorabile:

---

### 1. Location e Decorazioni

- **Scenografia:** Usa tessuti pesanti come drappi rossi, bianchi e dorati per coprire pareti e mobili. Aggiungi colonne decorative di cartone o polistirolo per simulare un'architettura romana.
- **Tavolo:** Sistema il tavolo come un *triclinium*, con cuscini e tappeti per sedersi a terra o bassi divani. Se possibile, organizza il pasto in forma circolare o semi-circolare.

- **Luci:** Usa luci soffuse con candele, lanterne o luci LED in contenitori di vetro per simulare il fuoco.
  - **Oggetti di scena:** Aggiungi anfore, coppe dorate, vasi decorati e frutta esposta (finta o vera) come melograni, uva e fichi.
- 

## 2. Abbigliamento e Costumi

- Fornisci una **toga** o una stola a ogni partecipante, anche versioni semplici con lenzuola bianche possono funzionare.
  - Aggiungi accessori come corone d'alloro, cinture dorate, bracciali, collane pesanti e sandali.
  - Ogni personaggio potrebbe ricevere un dettaglio distintivo: un mantello colorato per il generale, una tiara per la sacerdotessa, o un anello per il senatore.
- 

## 3. Cibo e Bevande

- **Cibo:** Servi piatti ispirati alla cucina romana antica:
    - Olive, fichi, pane, formaggi e miele.
    - Arrostiti di carne (pollo o maiale) con spezie come cumino e coriandolo.
    - Piatti a base di lenticchie o ceci.
    - Dattili farciti con mandorle.
  - **Bevande:** Offri vino (anche diluito con acqua, come facevano i Romani). Per un'opzione non alcolica, servi succhi di frutta come uva o melagrana in coppe dorate.
- 

## 4. Suoni e Musica

- Usa musica strumentale romana o antica (ricreazioni moderne disponibili su piattaforme di streaming). Cerca brani con flauti, lire e tamburi leggeri.
  - Se possibile, aggiungi sottofondo sonoro con il rumore di una folla, passi o mormorii, per dare l'idea di una villa animata.
- 

## 5. Interazione con gli Ospiti

- **Servizio:** Coinvolgi un paio di "servi" (assistenti) per servire cibo e bevande. Devono essere silenziosi e discreti, ma potrebbero essere interrogati durante il gioco per rivelare indizi.

- **Cerimonie:** Introduci un piccolo rituale all'inizio della serata, come un brindisi guidato dal padrone di casa o l'arrivo simbolico di un messaggio importante dall'imperatore.
- 

## 6. Oggetti Narrativi

- **Indizi:** Distribuisci oggetti come lettere sigillate, tavolette di cera con messaggi incisi, mappe o pergamene. Possono contenere indizi o segreti da scoprire.
  - **Veleni e farmaci:** Mostra contenitori decorati con etichette misteriose per rappresentare pozioni o veleni.
  - **Simboli religiosi:** Usa statuette di divinità romane, amuleti o oggetti rituali legati alla sacerdotessa.
- 

## 7. Coinvolgimento e Ruoli

- Dai a ogni personaggio una breve introduzione e degli obiettivi personali. Fornisci istruzioni per interagire con gli altri in stile teatrale, spingendo i partecipanti a recitare.
  - Incoraggia i giocatori a usare frasi o espressioni latine famose come:
    - *Ave Caesar!* (Salve Cesare!)
    - *Veni, vidi, vici* (Venni, vidi, vinsi).
- 

Con una combinazione di questi elementi, creerai un'atmosfera suggestiva e immersiva, perfetta per il mistero e gli intrighi della tua cena con delitto.

### Vuoi una cena con delitto medievale?

Avanzato

---

← [Il mistero della Corte di Valgrisia](#)