



IL FANTASMA DI CASA SAVIO

Gioco Notturmo – Campo Invernale Valdocco 2014/'15

La signora Anna che vi ha invitato è stata assassinata. Il maggiordomo contatta direttamente da Londra un suo amico investigatore (che lavora con Scotland Yard) di nome **Jenkins**.

Facendo una piccola indagine in paese ha scoperto che sono cinque le persone che potevano odiare molto questa signora Anna e sono:

- il maggiordomo **Alfred**
- Frate **Guglielmo**,
- **Mortimer** il becchino
- **Fetenzia Lockley** (la sorella di Anna)
- **Alex**, il fiorista del paese.

Le ha chiamate a rapporto in questa villa per scoprire chi fra loro possa essere l'assassino.

La scena iniziale li vede entrare uno ad uno: essi verranno interrogati e poi gli verrà detto che non potranno muoversi da questa casa perché sono tra gli indagati.

L'assassino è Frate Guglielmo, che in realtà non è un vero frate, ma un bandito che da anni si nasconde ad Inverness sotto falsa identità. E' stato scoperto da Anna, che lo ha ricattato, perciò l'ha uccisa. I ragazzi lo scopriranno con degli indizi (che verranno dati dopo la serata a Torino) la sera del gioco notturno prima del suo inizio. Andranno con Jenkins nella stanza di frate Guglielmo ma lo troveranno morto. Ad ucciderlo è stato il fantasma di Anna che li attaccherà e scapperà via più desideroso che mai di vendicare la sua morte. I ragazzi dovranno affrontare delle prove e superate queste, potranno imprigionarlo nella tomba di Anna dove si recherà Jenkins.

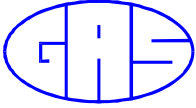
PERSONAGGI E COSTUMI

- BECCHINO (MORTIMER): **tonaca nera [Emanuele]**
Per le prove: una foto di una lapide tagliata in tanti pezzi
- LA SORELLA DI ANNA (FETENZIA): **vestito da strega, maschera [Maria]**
Per le prove: schema dei tre indizi per riconoscere i ragazzi, carta, colori e penne
- ANNA: **lenzuolo bianco da fantasma [Sara]**
- IL FRATE (FRA GUGLIELMO): **tonaca da prete [Andrea]**
Per le prove: elenco peccati capitali
- INVESTIGATORE (JENKINS): **impermeabile da investigatore [Federico]**
- IL FIORISTA (ALEX): **vestito comune tanti mazzi di fiori, annaffiatoio, forbice da brusca [Gianmaria]**
Per le prove: carta crespata, filo di ferro, scotch.
- IL MAGGIORDOMO (ALFRED): **giacca e cravatta [Davide]**

IDENTIKIT DEI PERSONAGGI

BECCHINO

Si chiama Mortimer ed è il becchino del paese. Subdolo, avaro, sempre in cerca di denaro gioca spesso d'azzardo ed è spesso ubriaco. Era un vecchio amico di famiglia ed ha accumulato un forte debito con la signora Anna. Spesso veniva a casa della signora a chiedere soldi perché una volta aveva salvato da un'aggressione la vecchia madre di Anna e da allora come ricompensa chiedeva prestiti di soldi che non ha mai restituito. Anna da un mese prima della sua morte non voleva più prestargli niente dicendogli che sarebbe andata dalla polizia a raccontare tutto, perciò Mortimer non vedeva l'ora che morisse così non sarebbe finito in prigione. La sera della morte di Anna non ricorda dove fosse perché era ubriaco, ma ricorda solo di essere stato al casinò di Torino fino alle dieci.



LA SORELLA DI ANNA

Si chiama Fetenzia ed è brutta, sempre nervosa, gli dà fastidio tutto e si comporta come una eremita. È invidiosa di tutti soprattutto della sorella Anna che a suo dire è sempre stata considerata da tutti la reginetta di casa solo perché era bella mentre lei che era brutta è sempre stata odiata da tutti. Vive da sola in una piccola casa, dove si diverte a fare la medium e a creare pozioni bislacche (che a suo dire hanno poteri curativi) o a creare formule che possono cacciare i demoni e da allora non ha più contatti con la sorella.

Un mese fa ha scoperto che la sorella ha ereditato da un lontano parente un'ingente somma di denaro e questo le ha dato molto fastidio perché lei non ha avuto nulla in eredità. La sera del delitto era a casa con amiche e stava cercando di creare una formula che renda belle le persone.

IL FRATE

Si chiama Guglielmo. Persona gentile, bella, di buone maniere vive da molto nel monastero qui vicino. Era molto amico di Anna, la quale si confidava molto spesso. Ha un animo buono, aiuta le persone più bisognose ha un passato misterioso ma ora vive in pace con tutti.

Tempo fa durante uno dei frequenti dialoghi con Anna ha raccontato la sua storia fatta di infanzia difficile e solitaria e di una conversione che gli ha cambiato la vita. Da allora però i due non si sono più visti di persona, si sono chiamati solo un paio di volte e non sembra che le discussioni siano state molto amichevoli. La sera del delitto era nel suo convento a pregare ed è andato a letto presto perché il giorno dopo aveva molti impegni da svolgere.

IL FIORISTA

Si chiama Alex. Persona romantica, superstiziosa, ama la vita tranquilla dei paesini, fa il fiorista lavoro che viene tramandato di generazione in generazione. Molto preciso e abitudinario fa le stesse cose ogni giorno. Aveva preso una cotta per Anna, lei lo sapeva e ne approfittava trattandolo male e facendogli fare lavori assurdi (ogni giorno deve venire a casa sua a curare e dare da bere a tutti i suoi 50 fiori di diverso tipo), lui non si lamenta anche se una settimana prima della morte di Anna aveva avuto una forte discussione con Anna e da quel giorno non si erano più visti.

La sera del delitto era con la sua famiglia e stava giocando a tombola come faceva ogni vigilia di Natale.

IL MAGGIORDOMO

Si chiama Alfred. Persona agitata, paurosa, è affetto da una lieve forma di tremore (che lo coinvolge soprattutto nelle mani) è sempre di corsa, ha mille cose da fare e vive con la costante paura che venga cacciato dalla sua padrona. Era stato scelto dalla madre di Anna molto tempo fa perché era il migliore ma da quando gli è comparsa questa malattia non riesce più a fare bene il suo lavoro. Anna avrebbe voluto licenziarlo ma sua madre in punta di morte gli aveva fatto giurare che visto che mancavano quattro anni al suo pensionamento non lo avrebbe licenziato. Non era molto amico di Anna perché lo offendeva sempre, era molto scortese con lui.

La sera del delitto non era in casa, ma era uscito a farsi un giro per Torino da solo per sfogarsi dopo l'ennesima sfuriata della sua padrona.



:: DINAMICA DEL GIOCO NOTTURNO ::

Ogni squadra dovrà andare da ognuno delle cinque persone citate e superare la corrispondente prova, se non ci riuscirà scatterà la prova penalità. Essi però non dovranno affrontarla subito, dovranno superare un'altra prova e quando lo avranno fatto potranno (se lo vorranno) tornare dalla persona precedente, mostrare il nuovo oggetto e fare la prova di penalità. Non saranno liberi fino a quando non l'avranno superata.

Ad ogni prova superata verrà dato un oggetto sottocitato, quando una squadra avrà tutti gli oggetti richiesti dovranno andare da Jenkins che sarà sulla bara della sorella: dopo aver preso i quattro oggetti darà loro una candela e i ragazzi potranno andare in cerca del fantasma di Anna, catturarlo e riportarlo nella sua tomba.

Il fantasma durante il gioco sarà libero di andare dove vuole e dovrà attaccare le squadre: ad ogni ragazzo catturato verranno legate le mani e potrà farsele slegare solo da Jenkins quando avrà tutti gli oggetti richiesti.

LE PROVE

FIORISTA

“Benvenuti nel mio negozio amici, sono Alex il fiorista. So che state cercando il modo di dare pace all’anima della mia amata Anna, perciò vi do un suggerimento: mettete il fiore che vi darò sulla sua tomba. Fatemi però vedere se siete in grado di coltivarlo voi stessi.”

PROVA: In pratica il gruppo deve costruire un fiore (che sia bello!), con il materiale che gli viene dato: carta crespa, filo di ferro, scotch. Se la prova non è superata (cioè il fiore è brutto) si passa alla penitenza.

PENITENZA: “Mi dispiace che non siate abili con il giardinaggio, ma vi lascerò ugualmente portare via il fiore se saprete consolarmi, consigliandomi il nome di un’altra ragazza che possa prendere il posto di Anna nel mio cuore. Cerco però una persona speciale: ogni lettera del suo nome dovrà essere l’iniziale di un fiore”.

OGGETTO: Fiore

IL FRATE

“Pace a voi e benvenuti in questo luogo sacro. So perché mi state cercando: per dare l’eterno riposo all’anima tormentata di Anna vi servirà uno dei miei certi funebri benedetti. Posso darlo soltanto a persone di buon cuore, e che conoscano i sette vizi capitali”.

PROVA: Dovranno prima dire tutti i vizi capitali e poi dovranno dimostrare di non averli.

PENITENZA: se la squadra non ricorda più i vizi dovrà interpretare la cacciata dal paradiso di Adamo ed Eva con una scenetta.

OGGETTO: cero

LA SORELLA

“Ciao, ragazzacci, mi avete disturbato mentre stavo creando un incantesimo contro i rospi. Immagino siate qui per cercare la filastrocca magica tuttavia dovrete prima assaggiare queste mie pozioni e scoprire con quali ingredienti le ho create. Dovete dimostrare che per voi la bellezza non è tutto, perciò dovrete riconoscere le persone avendo solo a disposizione tre indizi. Sapete, brutta come sono non potrei mai fidarmi di chi guarda solo le apparenze!”

PROVA: Verranno dati tre bicchieri con dentro varie sostanze, i ragazzi con un assaggio a testa per bicchiere dovranno indovinarli.

PENITENZA: “Sono dispiaciuta che non riusciate a distinguere queste magnifiche pozioni, mi sento buona perciò se mi andrete a prendere gli ingredienti per questa nuova pozione vi darò la filastrocca magica.

OGGETTO :Incantesimo



IL BECCHINO

“Così non si può più stare in pace nemmeno al pub! Immagino che se siete venuti a cercare Mortimer il becchino vorrete una lapide per la vostra amica Anna! Già, perché senza lapide non si può certo trovare il riposo eterno! Sfortunatamente sono senza lapidi, perciò cercate di costruirne una voi, portatemela qui e vi dirò se può andare bene.”

PROVA: con materiali di fortuna reperiti in giro, e molta creatività la squadra dovrà costruire una lapide.

PENITENZA: “Credo che quella tomba non andrebbe bene neanche per il mio gatto! Bene, siete fortunati, ho qui una lapide che mi è caduta e si è frantumata: se riuscite a ricomporla è vostra

OGGETTO: Lapide

IL MAGGIORDOMO

“Buonasera signori. Sapete questa è la cameretta della mia padrona Anna, quanti ricordi! Cosa desiderate?? Cercate forse una foto di Anna?? Ne ho parecchie ma prima di darvela voglio capire quanto vi conoscete, voglio che la foto della mia padrona finisca in mani sicure e non a persone che non sanno neanche riconoscere chi gli sta accanto.”

PROVA: Verranno dati tre indizi fisici e la squadra dovrà indovinare di che ragazzo presente al campo si sta parlando. Dovranno indovinare almeno cinque persone, al secondo errore la prova sarà considerata persa.

PENITENZA: “Sono deluso che non riusciate nemmeno a riconoscere bene i vostri amici, siete superficiali... vi do una seconda possibilità: se volete la foto di Anna ognuno di voi dovrà disegnare la caricatura di un suo compagno.”

OGGETTO: Una foto di Anna