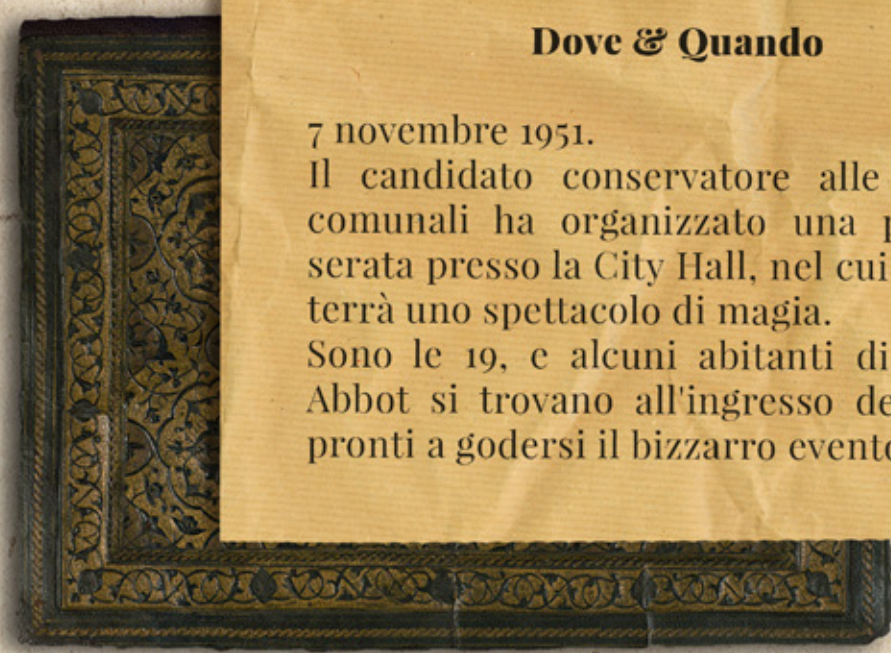




ABRACADAVERE



Dove & Quando

7 novembre 1951.

Il candidato conservatore alle elezioni comunali ha organizzato una piacevole serata presso la City Hall, nel cui teatro si terrà uno spettacolo di magia.

Sono le 19, e alcuni abitanti di Newton Abbot si trovano all'ingresso del teatro, pronti a godersi il bizzarro evento.

Henrietta Bloomindale - *direttrice della City Hall*

Honoria Crawford - *proprietaria di una sala da tè*

Erin Thorpe - *tennista*

Chester Riley - *pittore*

Terrence Pinkerton - *politico*

Deidre Pinkerton - *attrice, sua moglie*



Angelique Blanchard - *assistente di Terrence*

Caleb Ferguson - *tuttofare*

Cornelius Blackwood - *prete*

Dottor Octopus - *illusionista*

Cindy Palmer - *ragazzina*



ABRACADAVERE

~ LA MINI GUIDA ~

				
PROLOGO	ATTO I	ATTO II	ATTO III	SIPARIO
20 min	60 min	50 min	50 min	20 min

AMBIENTAZIONE

Abracadavere è ambientato il 7 novembre 1951 nella piccola cittadina di Newton Abbot. Il candidato conservatore alle elezioni comunali ha organizzato una piacevole serata presso la City Hall, nel cui teatro si terrà uno spettacolo di magia. Sono le 19, e alcuni abitanti di Newton Abbot si trovano all'ingresso del teatro, pronti a godersi la serata.

Gli orari sopra citati fanno riferimento unicamente all'orario in cui si svolge la trama, pertanto non hanno nulla a che vedere con quello prescelto per l'esecuzione del gioco.

ANNOTAZIONI

~ Ricordati che sarà compito tuo scandire cronologicamente la successione degli atti, segnalandone l'avvio e il termine. Non dimenticare di avvertire i giocatori della durata di ogni singola manche, così da potersi regolare con l'esecuzione delle proprie azioni.

~ Prima dell'arrivo degli ospiti, e quindi dell'avvio del gioco, dovrai posizionare su un tavolo, una sedia o in un qualsiasi posto ben visibile e accessibile, **due ritagli di giornale** che trovi in allegato, nominati "**ARTICOLO DI GIORNALE 1 e 2**" e la **piantina di Newton Abbot**, nominata "**PIANTINA**".

DIFFICOLTÀ & DESCRIZIONE

PERSONAGGI

*Accanto ad ogni personaggio, troverai il suo **grado di difficoltà** di gioco, da **1 a 3**. Per difficoltà s'intende soprattutto la quantità di azioni da svolgere e di informazioni segrete in possesso del giocatore. Tieni dunque ben presente che anche un personaggio con un grado minimo può essere l'assassino! Spesso infatti, il colpevole ha meno azioni da svolgere durante il gioco...*

Attenzione! Non svelare ai giocatori il loro grado di difficoltà, potrebbero restarne influenzati...

Henrietta Bloomindale ***

Direttrice della City Hall. Donna di polso ma anche molto gentile. Ami che tutto sia sempre in ordine e secondo i tuoi piani. Ti mostri sempre sorridente e composta, a costo di apparire un po' artificiosa.

Honorina Crawford ***

Proprietaria di una sala da tè. Donna gentile ma piuttosto ansiosa. Honorina è continuamente preoccupata che qualcosa possa andare storto nella sua vita e in quella degli altri, diffondendo uno stato di agitazione perenne nei tuoi interlocutori.

Erin Thorpe **

Tennista. Erin è una ragazza di polso, che sa quello che vuole e non perde tempo in chiacchiere o discorsi futili. Intelligente, diretta e senza fronzoli. Veste in modo androgino.

Chester Riley *

Pittore. Donnaiolo, irrispettoso e un facile attacca brighe. Chester è un uomo con poche pretese ma che ama godere dei piaceri della vita. Molto sicuro di sé e non ha paura di nulla.

Dottor Octopus *

Illusionista. Uomo esuberante e dal forte accento tedesco, fa amicizia con con estrema facilità e non ha paura di dire quello che pensa. Parla spesso della magia e di quanto sia importante nella società odierna.

Terrence Pinkerton **

Politico. Uomo borioso e decisamente concentrato su se stesso. Convinto di poter ottenere tutto quello che vuole con il giusto prezzo, Terrence tratta il prossimo con sufficienza.

Deidre Pinkerton **

Attrice. Donna sensuale, ammaliante ed estremamente egocentrica. Deidre adora mettere in mostra il suo corpo ed è solita mettere a disagio le persone con battute piccanti.

Cindy Palmer *

Ragazzina. Antipatica, petulante e decisamente noiosa. Cindy è una ragazza poco intelligente e molto fastidiosa. Non particolarmente attraente, cerca però di attirare le attenzioni degli altri.

Cornelius Blackwood **

Prete. Uomo bonario e gentile, Cornelius trova ogni occasione adatta per scoppiare in una fragorosa risata. Ama inserirsi in ogni conversazione, citando in continuazione i dogmi della Chiesa.

Angelique Blanchard *

Assistente. Ragazza dai modi affettati e con un forte accento francese, si comporta in modo piuttosto lascivo con gli uomini, tanto da essersi guadagnata l'appellativo di "gatta morta" più di una volta.

Caleb Ferguson *

Tuttofare. Ragazzo introverso e piuttosto strano, balbetta molto spesso e non riesce a mantenere il contatto visivo con le persone che non conosce bene.

Claudia BAUMANN

Puoi parlare liberamente di quanto trovi in questa sezione

39 Anni. Anglo-tedesca.

Sei una donna ruvida e riservata, sarcastica e dotata di uno spiccato senso dell'umorismo. Sei abituata a guardare le persone in modo altezioso e diffidente, e non sopporti il contatto fisico con gli estranei e le smancerie inutili. Dall'aspetto androgino, pensi che un paio di pantaloni eleganti sia molto più pratico da indossare rispetto a una gonna vezzosa. Non ti curi del giudizio della gente.

LA TUA STORIA

Nata a Berlino nel 1904, sei cresciuta in compagnia di tua sorella Greta, di un anno più grande, e della tua tata, Ivonne Meyer. Quando eri poco più che una bambina, tuo padre, Klaus, è scappato di casa con un'altra donna, abbandonando tua madre Eveline, una donna fragile e dalla salute precaria. Eveline era molto innamorata di tuo padre e la sua fuga le aveva spezzato il cuore, deteriorando ancora di più i suoi nervi, così delicati. Tua madre non aveva abbastanza forza per prendersi cura di voi, lasciando così a Ivonne il difficile compito di crescervi, una donna risoluta e dal temperamento rigido. Col passare del tempo, Eveline pareva trovare sollievo soltanto nella morfina, il suo "oro liquido", unico antidoto alla sua infelicità, che le permetteva di alleviare per qualche momento il suo dolore, irretire i sensi e dimenticare quelle ferite che sembravano non voler mai cessare di sanguinare. La morfina le veniva procurata illegalmente dal dottor Spencer Barrymore, un vedovo di circa sessant'anni invaghito di lei. In questo scenario denso di malinconia, tua sorella Greta era l'unica persona che riusciva a darti quella sensazione di calore di cui eri stata privata sin dalla nascita. Greta era il tuo sostegno, la tua metà. Sapeva farti ridere e farti stare bene. Era lei la tua casa. Nonostante tutto, conducevate una vita agiata: tua madre infatti pro-

veniva da una famiglia ricca e aveva a disposizione un patrimonio piuttosto consistente, tanto da permetterle di non lavorare anche dopo l'abbandono del marito. Con lo scoppiare della guerra, nel 1914, la tata ha convinto tua madre a lasciarvi partire per l'Inghilterra, dove sareste cresciute lontane dagli orrori del conflitto mondiale e al riparo da ogni possibile pericolo. Avrebbe lei stessa seguito la vostra istruzione, provvedendo a tutto grazie a una rendita che Eveline le avrebbe passato ogni settimana. Ma poco dopo essere arrivate a Londra, è arrivata una lettera: vostra madre era morta. Si era tolta la vita. Gli anni successivi sono trascorsi sereni e tranquilli fino a quando tua sorella non si è ammalata di difterite. Una malattia terribile che in breve tempo ha spezzato la vita di Greta, portandotela via per sempre. Tutte le speranze e i sogni che avevate condiviso erano svaniti per sempre nel nulla. Raggiunta la maggiore età, hai scoperto la passione per la fotografia e hai coltivato il tuo talento per diversi anni fino a stringere diverse collaborazioni con svariate testate giornalistiche, alle quali vendi regolarmente i tuoi scatti. Vivi a Londra, ma sei spesso in viaggio per lavoro.

FAC SIMILE

S I tuoi Segreti

CLAUDIA BAUMANN

*Di seguito, troverai tutti quegli avvenimenti della tua vita che vuoi tenere segreti agli altri personaggi della storia. Tali informazioni **non possono essere rivelate**. Tuttavia, durante lo svolgimento della serata, potrebbero emergere degli indizi o delle dichiarazioni che ti “costringono” a confessare i tuoi segreti o (molto più semplicemente) ti verrà specificato di farlo all'interno della sezione **Azioni e Informazioni che devi fornire**, che puoi trovare nei vari atti.*

~ Ivonne esercitava una **strana influenza** su tua madre. Sin dal primo momento in cui era stata assunta, Ivonne era diventata più di una semplice tata, si era trasformata in una guida per Eveline, una persona di cui si poteva fidare ciecamente. O almeno questo era quello credeva tua madre. Poco prima di partire per l'Inghilterra, Ivonne aveva convinto Eveline a stilare un testamento che la nominasse come vostra tutrice e come **amministratrice del patrimonio familiare**. Avrebbe gestito lei stessa il denaro in caso di morte prematura di Eveline, prendendosi cura di voi fino a quando non avreste raggiunto la maggiore età. Vostra madre vi amava profondamente e desiderava accertarsi che il vostro sarebbe stato un futuro sereno, libero da tutti quegli affanni di cui, insieme a tuo padre, sapeva esserne genitrice. Ma sapeva anche che non avrebbe vissuto a lungo, e affidarvi a Ivonne era l'ultimo atto d'amore che credeva di potervi offrire. Ma alla sua morte, le cose non andarono come aveva sperato. Ivonne incominciò a **sperperare tutta l'eredità** della famiglia, non curandosi delle bambine e obbligandole a vivere di stenti, mal nutrite e umiliate. Ivonne **rivelò il suo lato violento**: le percosse erano all'ordine del giorno, distribuite alle due piccine con un sadismo folle e in un modo del tutto immotivato.

~ Tua sorella Greta non prese la difterite a scuola. Fu colpa di tua madre, la tata. Era stata Ivonne ad ammalarsi per prima e, altamente contagiosa, **aveva attaccato a Greta la difterite**, senza poi curarsi della tua salute. Le condizioni di tua sorella sono peggiorate velocemente mentre Ivonne si

IL SIMILE



era ripresa piuttosto in fretta, non procurandole le medicine necessarie per la guarigione e non pagando nessun medico che la visitasse. Ivonne era senza un cuore, una donna terribile, egoista e schiava del vizio del gioco. Greta perse la vita poche settimane dopo. Diventata maggiorenne hai detto finalmente addio a Ivonne, non ereditando nulla del patrimonio di tua madre: era stato sperperato tutto, fino all'ultimo centesimo. Non hai mai più visto quella donna disgustosa.

FAC SIMILE

A Le tue Azioni

CLAUDIA BAUMANN



20 min

PROLOGO

Puoi parlare liberamente di tutto ciò che hai trovato nella sezione Informazioni che puoi far trapelare, discutere di te e fare domande alle altre persone secondo il tuo personaggio.

Azioni e Informazioni che devi fornire

~ Adori viaggiare con tutta te stessa. Ami la libertà e vivere da sola, senza nessun legame che ti obblighi a restare ancorata a questa o quell'altra città. Sei diretta in Polonia per scattare alcune foto per una rivista.

~ Parli soprattutto con Rosamund Shirinyan. Sei certa di averla vista da qualche parte ma non riesci a ricordare dove... Cerchi dunque di indagare sul suo passato con disinvoltura.

ATTO I



50 min

Azioni e Informazioni che devi fornire

~ Nel corso di quest'atto, quando lo riterrai opportuno, racconta che mentre ti dirigevi verso il vagone ristorante poco prima di cena, hai notato una sostanza collosa in prossimità della cabina di Lady Outerbourne: la porta era socchiusa e hai sentito nitidamente qualcuno singhiozzare. Hai proseguito per la tua strada.

FACSIMILE



ATTO II

Azioni e Informazioni che devi fornire

~ A inizio atto, proporrai a tutti gli ospiti di ripercorrere ognuno le proprie azioni. Mostri dunque **la piantina del treno** che hai reperito nella tua cabina e, prendendo in mano le redini della situazione, raccogli le deposizioni di tutti.

IL TUO ALIBI

Dopo la cena, la maggior parte degli ospiti si è fermata nella carrozza ristorante. Sei rimasta seduta nel salone a leggere “Misura per Misura” di William Shakespeare fino alle 21.45, quando tutti hanno fatto un brindisi con dello sherry. Poco dopo il brindisi ti sei diretta nella tua stanza per prepararti per la notte.

VERSIONE NASCOSTA

da tenere segreta

Poco dopo cena, hai notato un vecchio ritaglio di giornale sporgere da una borsetta dimenticata al ristorante e, incuriosita, lo hai preso per leggerlo. Dopo qualche istante, miss Dabrowski è arrivata nella stanza alla ricerca di quella che era la sua borsetta e non sei più riuscita a rimettere a posto l'articolo.

ATTO III

Azioni e Informazioni che devi fornire

~ Quando, durante quest'atto, si parlerà di alcuni avvenimenti inquietanti che hanno coinvolto Ivonne Meyer negli anni successivi al vostro distacco, deciderai di raccontare ciò che l'orribile donna aveva fatto a te e alla tua sorellina.

~ Durante quest'atto, deciderai di mostrare a tutti **il ritaglio di giornale** che hai rinvenuto nel vagone ristorante. Ora capisci perché miss Dabrowski lo aveva con sè. Forse, sta nascondendo qualcosa...

SIPARIO

Durante il Sipario, tutti i personaggi dovranno “essere le fila” del mistero e, in base a quanto è stato scoperto o è emerso nel corso della serata, formulare

60 min

La scena del Delitto



50 min



20 min

FAK SIMILE

un'ipotesi strutturata riguardo all'omicidio che è stato commesso. Tutti i personaggi saranno chiamati a turno ad individuare il colpevole, esporre l'ipotesica dinamica del delitto e dichiarare il movente (Chi, Come e Perché). Al termine della votazione, dopo un catartico minuto di silenzio, l'assassino dovrà alzarsi in piedi e confessare le sue azioni di fronte a tutti gli altri personaggi.

O I tuoi **ggetti** CLAUDIA BAUMANN

~ RITAGLIO DI GIORNALE (Indizio 1)

~ PIANTINA (Indizio 2)

FAC SIMILE



EDIZIONE POMERIDIANA

PLYMOUTH TRIBUNE

LONDRA, INGHLTERRA, 18 OTTOBRE 1940

1.50 PENNY

MUORE EREDE FAMILIA

HOPKINS!

LA MALARIA HA FATTO IL SUO CORSO

Si è spento ieri pomeriggio Percival Hopkins, ultimo erede della celebre famiglia di conti del Devonshire. Percival Hopkins era tornato prematuramente dalla guerra pochi settimane fa, a causa della malaria che lo aveva inaspettatamente colpito. La malattia lo ha straziato lentamente per quasi due set-

timane, per poi finirlo del tutto ieri pomeriggio, lasciandolo tra le braccia dei propri cari. Il signor Hopkins, che era partito per combattere per la nostra nazione, deteneva l'intero ammontare dell'ingente fortuna della famiglia e quest'oggi è stato aperto il testamento che pare designare come eredi sua sorella



Lydia Hopkins, la ~~Fonazione~~ Millicent Crale, diretta da Porter Crale, e la signorina Caroline Pierce, apparentemente estranea alla famiglia, e che per il momento sembra non essersi ancora presentata come legittima erede di una cospicua e consistente parte del patrimonio. Con la dipartita del signor Percival Hopkins, ci lascia un altro pezzo di storia inglese.

F I S T E R
S I G A R E T T E



Perchè
dovresti
dire
di
no?

Newton Abbot

2 min a piedi

