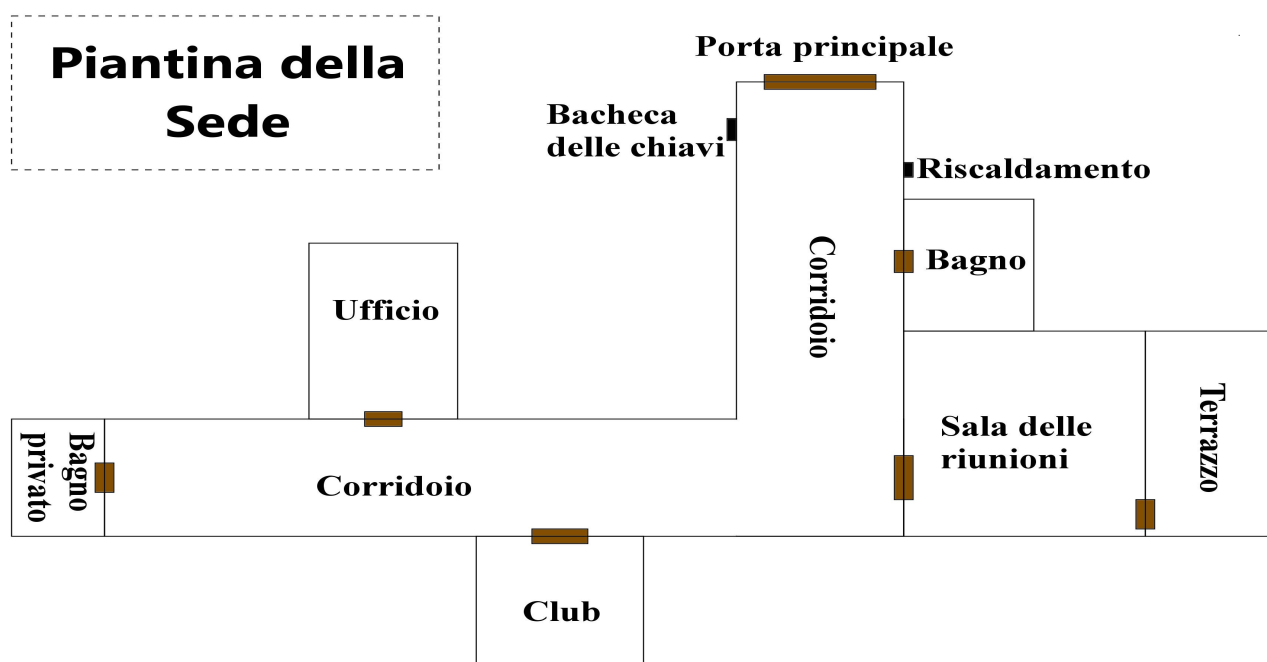


GIALLO IN SEDE

Questo è un semplice gioco di narrazione freeform per 4 giocatori. Ad ognuno dei quattro partecipanti spetta un foglio informazioni dove è scritto cosa ha fatto e cosa ha visto nel periodo che va dalle 18 alle 18.30 di una serata qualsiasi all'interno degli edifici che ospitano la loro associazione ludica. I giocatori sono numerati dall'1 al 4 per rendere generico il gioco. Tagliate i 4 fogli indizi e prendetene uno per uno dopodiché iniziate leggendo il trafiletto sottostante e mostrate la piantina a tutti. E' fondamentale che ognuno legga solamente il proprio foglio indizi! Buona investigazione!

Ci troviamo nell'edificio che ospita la il vostro club di giochi preferito. Un posto tranquillo di passanti occasionali, impiegati, nerd ... tutta gente tranquilla. Ah, c'è anche un assassino... E ovviamente un morto. Il consigliere del vostro club, Ernesto, è stato ucciso una manciata di minuti fa. Il suo cadavere è stato trovato riverso faccia a terra, probabilmente è morto strangolato. Il tavolo del club sembra a posto, sul tavolo ci sono sparsi dei fogli, alcune matite e la chiave della stanza stessa. Uno di voi 4 è il responsabile, a voi scoprirlo!!!



1 Alle 18 circa sei entrato dalla porta principale. Eri molto di corsa perché ti scappava la pipì e dovevi farla urgentemente! Entri in bagno e ci stai per alcuni minuti, più rilassato. Esci e senti un gran freddo nella sede così controlli il riscaldamento. Ti avvii verso la stanza del Club ma subito ti rendi conto di non aver preso la chiave. Torni indietro verso la bacheca per cercare la chiave ma non è lì, forse qualcuno l'ha presa e si trova nella stanza o , ancora peggio, si è dimenticata di riappenderla al suo posto! Mentre controlli l'ora sul cellulare (sei maniacalmente preciso con gli orologi e ti ricordi che segna le 18.13 in punto) vedi 3 che si sta avviando verso il bagno. Scambi alcune chiacchiere con lui parlando del più e del meno e di alcuni giochi che interessano ad entrambi. 3 sembra essersi dimenticato di andare in bagno e ti porta nella sala delle riunioni dove sta allestendo un bellissimo plastico di Warhammer. Continui a parlare per una decina di minuti con 3 quando nella sala delle riunioni entra 2. 2 e 3 si mettono a parlare e tu decidi che è il momento della sigaretta, per cui ti dirigi sul terrazzo per fumare. Un improvviso urlo ti gela le vene. E' un urlo di donna che proviene dalla stanza del club. Correndo scopri che la segretaria ha trovato il cadavere di Ernesto, riverso a terra. Nella stanza ci sono anche 2, 3 e 4.

2 Non ne potevi proprio più di quel consigliere spocchioso e saccente, ti ha veramente rovinato la vita! Sei passato intorno alle 17.30 dalla sede e l'hai trovato per caso dentro la stanza del Club. Dopo averci scambiato alcune amare parole hai deciso di farla finita e l'hai strangolato. Preso dal panico hai deciso di aspettare dentro la stanza tendendo l'orecchio fuori. Hai pensato di uscire dalla finestra ma hai visto entrare nella sede sia 1 che 4 a distanza di pochi minuti l'uno dall'altro. Sul tavolo noti la chiave del club ma decidi di lasciarla lì. Non è una decisione volontaria, sei troppo confuso. Prendi fiato per alcuni minuti e poi decidi di uscire dirigendoti verso l'ufficio.. Lì dentro trovi 4. Scambi alcune parole con lui, poi uscite insieme. 4 Si avvia all'uscita mentre tu noti 3 nella sala delle riunioni che parla con 1. Ti metti a parlare con 3 di miniature ma continui ad essere molto teso. Un improvviso urlo ti gela le vene. E' un urlo di donna che proviene dalla stanza del club. Correndo scopri che la segretaria ha trovato il cadavere di Ernesto, riverso a terra. Nella stanza ci sono anche 1,3 e 4.

3 Arrivi poco prima delle 18 alla sede con due grandi valigie piene di miniature. Entri, prendi la chiave della stanza delle riunioni e lì ti dirigi iniziando a montare il plastico. Mentre sei concentrato a fare tutto ciò senti due persone entrare nella sede e intravedi 4 che passa, pensieroso, nel corridoio dirigendosi verso l'ufficio. Dopo una decina di minuti lasci le miniature e ti dirigi verso il bagno. Davanti alla porta trovi 1 e inizi a raccontargli un sacco di cose riguardanti un gioco che sai piacere ad entrambi. Entusiasta del racconto lo porti nella stanza delle riunioni per fargli vedere il plastico che stai montando. Mentre parli noti con la coda dell'occhio qualcuno che entra nell'ufficio ma il corridoio è troppo buio per riconoscere chi sia. Dopo alcuni minuti nella stanza arrivano anche 2 e 4. 4 Pare di fretta quindi saluta velocemente sia te che 1 e 2 e se ne va. Senti il rumore della porta principale che si chiude. Ti fermi a parlare con 2 di miniature anche se lui sembra un po' distratto, mentre 1 si dirige verso il terrazzo per andare a fumare. Un improvviso urlo ti gela le vene. E' un urlo di donna che proviene dalla stanza del club. Correndo scopri che la segretaria ha trovato il cadavere di Ernesto, riverso a terra. Nella stanza ci sono anche 1,2 e 4.

4 Entri abbastanza di fretta in sede poco dopo le 18. Prendi la chiave dalla bacheca e ti dirigi nell'ufficio. Devi finire un lavoro assolutamente per domani! Mentre ormai sei concentrato al computer senti un forte bisogno di andare in bagno. Prendi la chiave e ti dirigi al bagno privato in fondo al corridoio. Noti con la coda dell'occhio che la luce nella stanza del club è accesa anche se la porta è chiusa. Dopo aver usato il bagno torni nell'ufficio e in poco concludi il lavoro. Saranno passati circa 10 minuti da quando sei arrivato in ufficio, per fortuna hai fatto prima del previsto. Mentre inizi a rilassarti senti bussare alla tua porta. Entra 2 e inizia a parlare con te. Fumate una sigaretta assieme, pare che nell'ufficio si possa fare! Pochi minuti dopo decidete di uscire : devi andare a casa e pensare a cosa mangiare per cena. Anche 2 esce insieme a te. Nel corridoio incontri 3 con il quale scambi alcuni brevi discorsi e poi, da solo, ti dirigi verso la porta principale. Un improvviso urlo ti gela le vene. E' un urlo di donna che proviene dalla stanza del club. Correndo scopri che la segretaria ha trovato il cadavere di Ernesto, riverso a terra. Nella stanza ci sono anche 1, 2 e 3.