

[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 Conclave dei Guardiani – Trama Cena con Delitto



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

Trama fantasy per 15 persone

Nivervale, un villaggio nascosto nel cuore di una foresta incantata, è abitato dal Piccolo Popolo: gnomi, elfi e folletti. Durante un raduno annuale, il Conclave dei Guardiani, dove tutti si riuniscono per scoprire chi avrà il compito di custodire la

Magia Segreta per l'anno successivo, uno degli ospiti scompare misteriosamente. Si scopre che una creatura oscura ha corrotto l'artefatto magico e ora minaccia di distruggere l'equilibrio tra i mondi. Gli invitati devono fare attenzione a non infrangere le leggi del Piccolo Popolo mentre indagano, affrontando sfide magiche e inganni.

Ogni personaggio è legato a un elemento della natura (acqua, terra, aria, fuoco) e deve risolvere enigmi legati ai suoi poteri. Alcuni di loro potrebbero non essere chi dichiarano di essere.

Nel villaggio mistico di Nivervale, il Conclave dei Guardiani, composto da esseri magici di vario genere, si riunisce ogni anno per rinnovare il legame con il Cuore della Foresta, una fonte di potere ancestrale.

Personaggi:

1. **Eirwen, la Fata delle Nevi** (Fata, Elemento Gelo): Custode dell'inverno, può congelare oggetti e persone con il suo tocco. Ha un passato misterioso legato a un amore perduto.
2. **Orin, il Folletto delle Ombre** (Folletto, Elemento Ombra): Esperto nell'inganno e nella furtività, ha il potere di camuffarsi tra le ombre. Sospettato di essere il traditore che ha rubato il Cuore della Foresta.
3. **Calyx, il Drago di Fuoco** (Drago, Elemento Fuoco): Impetuoso e fiero, è il guardiano della fiamma eterna che alimenta la magia di Nivervale. La sua rabbia potrebbe distruggere tutto.
4. **Lyra, la Strega dell'Oscurità** (Strega, Elemento Tenebre): Conoscitrice di magie proibite, possiede il potere di evocare spiriti maligni. È temuta e rispettata da tutti, ma è anche molto ambigua.
5. **Thorne, il Golem di Pietra** (Golem, Elemento Terra): Creato per proteggere il villaggio, è un essere di enorme forza fisica. Si dice che abbia una personalità che evolve, ma ha difficoltà a comprendere le emozioni umane.
6. **Vesper, l'Elfo della Luna** (Elfo, Elemento Luna): Mago della luce lunare, ha la capacità di manipolare i sogni e le illusioni. I suoi alleati sono altre creature magiche, ma è sospettato di nascondere segreti.
7. **Fennor, il Minotauro delle Terre Sconosciute** (Minotauro, Elemento Terra): Un guerriero solitario che parla poco, ma è noto per la sua forza sovrumana e la sua lealtà. Non si fida di nessuno.

8. **Ithriel, l'Angelo della Tempesta** (Angelo, Elemento Aria): Un'entità celeste che può evocare tempeste e sconvolgere il clima. È saggia, ma il suo comportamento enigmatico solleva dubbi su dove siano le sue alleanze.
9. **Sable, la Sirena delle Profondità** (Sirena, Elemento Acqua): Affascinante e misteriosa, possiede un potere di controllo sull'acqua e sugli esseri marini. È molto ambigua, ma sempre al centro di ogni scandalo.
10. **Eldric, l'Incantatore del Vento** (Incantatore, Elemento Aria): Maestro delle arti magiche legate al vento, può manipolare la direzione delle correnti a suo favore. La sua motivazione non è mai del tutto chiara.
11. **Calista, la Demone della Terra** (Demone, Elemento Terra): Una potente entità infernale, in grado di manipolare la terra e le rocce. Pur avendo un carattere focoso, nasconde una mente strategica.
12. **Riva, la Fenice** (Fenice, Elemento Fuoco): Resuscita dalle ceneri ogni volta che muore, portando con sé un potere immenso di rinascita e distruzione. È molto ricercata da coloro che vogliono controllare il suo potere.
13. **Aeris, il Vate dell'Alba** (Vate, Elemento Luce): Propaga il potere della luce per guarire e purificare, ma è anche capace di danneggiare. La sua figura carismatica è un faro di speranza, ma anche un obiettivo per coloro che desiderano deviare la luce.
14. **Elgor, il Centauro delle Rovine** (Centauro, Elemento Fuoco): Guerriero leggendario, è stato scelto per difendere la Magia del Cuore della Foresta. Vede il mondo attraverso una lente di guerra e giustizia.
15. **Vylor, il Vampiro della Notte** (Vampiro, Elemento Ombra): Viso pallido e occhi di fuoco, è un vampiro che cammina tra le ombre. La sua esistenza è legata a un'antica maledizione che lo rende immortale, ma con una sete insaziabile di sangue magico.

La trama si svolge in una notte tempestosa durante il Conclave dei Guardiani.

5 possibili assassini

Ecco cinque possibili assassini per la trama "Il Conclave dei Guardiani":

1. **Orin, il Folletto delle Ombre**: Conosciuto per il suo inganno e la sua capacità di camuffarsi tra le ombre, potrebbe aver rubato il Cuore della

Foresta per ottenere potere. La sua abilità di muoversi inosservato lo rende sospettato ideale.

2. **Lyra, la Strega dell'Oscurità:** Famosa per la sua conoscenza delle magie proibite, potrebbe aver usato il furto per evocare un'entità oscura, pianificando di dominare Nivervale con l'aiuto delle forze maligne.
3. **Vesper, l'Elfo della Luna:** Il suo potere di manipolare sogni e illusioni lo rende un perfetto manipolatore. Potrebbe aver creato false evidenze per incastrare gli altri, mentre nasconde il suo coinvolgimento.
4. **Fennor, il Minotauro delle Terre Sconosciute:** Con la sua natura guerriera, potrebbe aver preso il Cuore per sé, cercando di usare la magia per creare un esercito invincibile per conquistare Nivervale.
5. **Vylor, il Vampiro della Notte:** Essendo immortale e assetato di sangue magico, potrebbe aver rubato il Cuore della Foresta per ottenere il potere che gli permetterebbe di dominare tutte le creature magiche e vivere indefinitamente.

Ambientazione: Nivervale è un villaggio nascosto nel cuore di una foresta incantata, dove il tempo sembra fermarsi. Circondato da alberi secolari e da un cielo perennemente crepuscolare, la magia permea ogni angolo, visibile a chi sa cercarla. Il Cuore della Foresta, un antico artefatto magico, è al centro del villaggio, protetto da un'energia che tiene lontani gli esseri umani.

Storie da raccontare:

1. **La Maledizione di Zhyr:** Si dice che Zhyr, un potente elfo del passato, abbia rubato un frammento del Cuore della Foresta per ingannare il destino, ma la sua azione scatenò una maledizione che lo condannò a vagare come un'ombra per l'eternità.
2. **Il Patto della Fenice:** Quando la Fenice di Nivervale risorse dalle sue ceneri, portò con sé una rivelazione: chiunque tentasse di distruggere il

Cuore della Foresta sarebbe stato condannato a risorgere in un ciclo infinito di morte e rinascita, fino a che la sua anima non fosse perduta per sempre.

3. **Il Segreto di Eirwen:** Si racconta che Eirwen, la Fata delle Nevi, abbia tradito un'antica promessa fatta agli altri abitanti di Nivervale. Il suo tradimento non solo ha scatenato il gelo, ma ha anche messo in pericolo l'intera foresta. Ora vaga in cerca di redenzione, ma molti la sospettano di essere la chiave della maledizione che minaccia il villaggio.
4. **Il Drago e la Fiamma Scomparsa:** Calyx, il Drago di Fuoco, racconta di un'antica battaglia in cui la sua fiamma eterna quasi distrusse Nivervale. Ma quando la sua fiamma scomparve misteriosamente, la magia del villaggio iniziò a svanire, portando con sé una serie di eventi oscuri e inquietanti.
5. **L'Incantatore e la Tempesta:** Aeris, il Vate dell'Alba, una volta domò una tempesta che minacciava di spazzare via Nivervale. Ma ogni anno, la tempesta ritorna con maggiore violenza, e si dice che l'incantatore sia l'unico capace di placarla... a costo della propria vita.

Ricreare l'ambientazione a casa

Per ricreare un'ambientazione magica di Nivervale a casa tua, prova questi suggerimenti:

1. **Illuminazione magica:** Usa luci soffuse o colorate (come luci LED blu o verdi) per creare un'atmosfera misteriosa. Puoi anche aggiungere luci tremolanti o candele finte per simulare un ambiente di foresta incantata.
2. **Decorazioni naturali:** Aggiungi piante verdi, muschio e fiori artificiali. Utilizza foglie secche, cortecce e rami per simulare un paesaggio forestale.
3. **Tende e stoffe:** Per creare un'atmosfera da antica foresta, usa tende di velluto scuro o tessuti drappeggiati per nascondere angoli e dare un senso di profondità.
4. **Accessori tematici:** Usa oggetti magici come bastoni, corone di foglie, cristalli o pietre incise. Potresti anche integrare piccoli dettagli come piume, rocce luminose o amuleti.
5. **Suoni ambientali:** Riproduci suoni di foresta, vento o pioggia per immergere i partecipanti nell'ambientazione, magari anche con suoni