



Cerca

[Download](#) [Cene con Delitto](#) [Giochi di Ruolo](#)  
[Feste a Tema](#) [Giochi Aziendali](#) [Escape Room](#)  
[Giochi a Scuola](#) [Ambientazioni](#) [Wargame](#)  
[Lupus in Live](#) [Interviste](#)

## il Mistero del Cristallo Scomparso



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

Trama per una Cena con Delitto per Bambini a Tema Magia

**Titolo:** *La Scuola di Magia e il Mistero del Cristallo Scomparso*

---

Trama Principale

Nella prestigiosa **Scuola di Magia di Luminaria**, gli studenti stanno preparando la cerimonia del Cristallo Incantato, un potente artefatto che mantiene l'equilibrio magico del mondo. Tuttavia, durante una lezione, il cristallo sparisce misteriosamente dalla Torre dei Segreti!

La Direttrice della scuola convoca 10 tra studenti, professori e creature magiche per scoprire chi sia il colpevole e recuperare il cristallo prima che la magia del mondo svanisca per sempre.

Ma attenzione! Ognuno ha qualcosa da nascondere, e non tutti dicono la verità...

---

## Ruoli (10 giocatori)

### 1. Direttrice Lumina Argentis (Master)

- **Ruolo:** Direttrice della scuola, una maga anziana e saggia.
- **Segreto:** Ha un'antica rivalità con un altro professore e teme che voglia sabotare la scuola.
- **Obiettivo:** Mantenere il controllo della situazione e proteggere la scuola.

### 2. Professore Alabastro Umbrus

- **Ruolo:** Insegnante di Difesa contro le Ombre.
- **Segreto:** In passato è stato accusato di utilizzare magie proibite.
- **Obiettivo:** Provare la sua innocenza e scoprire chi lo accusa ingiustamente.

### 3. Professoressa Flora Verdella

- **Ruolo:** Insegnante di Erborologia.
- **Segreto:** Ha rubato un ingrediente raro dal laboratorio della scuola per un esperimento personale.
- **Obiettivo:** Nascondere il furto e trovare il cristallo.

### 4. Custode Grog il Troll

- **Ruolo:** Custode della scuola, un troll amichevole ma un po' pasticciere.
- **Segreto:** Ha accidentalmente rotto una porta segreta la notte prima del furto.
- **Obiettivo:** Non far scoprire il danno e dimostrare di essere un troll affidabile.

### 5. Luna Stellaria

- **Ruolo:** Studentessa prodigio del terzo anno, molto ambiziosa.

- **Segreto:** Ha spiato i professori per cercare incantesimi proibiti.
- **Obiettivo:** Dimostrare di essere la studentessa migliore e ottenere il cristallo.

## 6. Maxim Corvus

- **Ruolo:** Studente un po' ribelle, appassionato di magie oscure.
- **Segreto:** Ha trovato un vecchio libro di magie proibite.
- **Obiettivo:** Evitare che qualcuno scopra il libro e usarlo a proprio vantaggio.

## 7. Elfius Ombrafolta

- **Ruolo:** Elfo magico bibliotecario.
- **Segreto:** Ha visto qualcuno entrare nella Torre dei Segreti, ma teme ritorsioni se parla.
- **Obiettivo:** Proteggere il proprio lavoro e aiutare a risolvere il mistero.

## 8. Milly la Strega del Gelo

- **Ruolo:** Nuova insegnante della scuola.
- **Segreto:** È stata cacciata da un'altra scuola per un incantesimo che ha provocato un disastro.
- **Obiettivo:** Riscattare il proprio nome.

## 9. Toby Spark

- **Ruolo:** Apprendista mago molto curioso.
- **Segreto:** Ha toccato il cristallo per errore e ha visto qualcosa di strano.
- **Obiettivo:** Non farsi accusare del furto e aiutare a scoprire il vero colpevole.

## 10. Fiammetta Draconis

- **Ruolo:** Draghetta guardiana del Cristallo.
- **Segreto:** È stata addormentata magicamente mentre sorvegliava la Torre.
- **Obiettivo:** Vendicarsi di chi l'ha addormentata e proteggere il Cristallo.

---

## Intrighi e Dettagli

1. **Il Colpevole: Maxim Corvus**, lo studente ribelle, ha preso il cristallo per usarlo con il libro di magie proibite. Tuttavia, non riesce a controllarne il potere.

2. **Indizi:**

- Un libro di magie oscure trovato nella biblioteca.
- Piume dorate sparse nella Torre dei Segreti (lasciate da Fiammetta).
- Una porta rotta vicino alla Torre.
- Un guanto bruciato trovato nel laboratorio di pozioni.

### 3. Meccanica del Gioco:

- Ogni giocatore riceve una scheda con il proprio ruolo, segreti e obiettivi.
- I giocatori possono fare domande ad altri personaggi, cercare indizi e collaborare (o bluffare) per scoprire il colpevole.
- Indizi fisici (biglietti, oggetti) vengono distribuiti durante la serata.

### 4. Momento della Rivelazione:

Alla fine della serata, ogni giocatore vota su chi ritiene essere il colpevole. Maxim potrebbe cercare di ingannare gli altri per salvarsi, ma gli indizi porteranno a lui!

---

### Materiali da Preparare

- **Biglietti con indizi:** Scrivi brevi descrizioni di oggetti o eventi.
- **Costumi semplici:** Mantelli, cappelli magici, bacchette finte.
- **Decorazioni:** Ricrea una scuola di magia con tavoli decorati, candele finte e simboli magici.
- **Cristallo Incantato:** Un oggetto luccicante da nascondere in un luogo segreto.

## 4 Possibili Ladri

### 1. Luna Stellaria (Studentessa prodigio)

#### **Movente:**

Luna è ossessionata dall'idea di essere la migliore della scuola. Crede che il Cristallo Incantato possa aumentare i suoi poteri e renderla la maga più potente della sua generazione. Ha rubato il cristallo per tentare un incantesimo di potenziamento, ma non è riuscita a controllarne l'energia.

#### **Indizio principale contro Luna:**

- Una pagina strappata da un libro avanzato di incantesimi trovata vicino alla Torre dei Segreti, con il suo nome annotato in alto.

---

### 2. Milly la Strega del Gelo (Nuova insegnante)

**Movente:**

Milly vuole vendicarsi della scuola per averla accolta solo dopo che è stata cacciata da un'altra accademia. Crede che distruggendo il Cristallo Incantato, la Scuola di Magia di Luminaria perderà il suo prestigio e le altre scuole subiranno la stessa sorte.

**Indizio principale contro Milly:**

- Tracce di ghiaccio magico sulla porta della Torre, dove il cristallo è stato rubato.
- 

**3. Grog il Troll (Custode della scuola)****Movente:**

Grog è stato ricattato da un misterioso mago oscuro che lo ha obbligato a rubare il Cristallo Incantato in cambio della libertà per i suoi familiari, imprigionati in un'antica grotta. Grog, pur sapendo di fare la cosa sbagliata, ha ceduto alla pressione.

**Indizio principale contro Grog:**

- Un pezzo del cristallo trovato nella sua stanza, nascosto sotto il letto.
- 

**4. Professore Alabastro Umbrus (Insegnante di Difesa contro le Ombre)****Movente:**

Alabastro ha sempre voluto studiare le magie proibite, ma il Consiglio della Scuola gli ha negato l'accesso al Cristallo per motivi di sicurezza. Ha deciso di prenderlo con l'intento di esplorarne il potere, ma qualcosa è andato storto.

**Indizio principale contro Alabastro:**

- Un'ombra magica persistente rimasta nella Torre dei Segreti, riconoscibile come una firma del suo stile di magia.

idee per l'ambientazione della scuola di magia e per rendere l'atmosfera più coinvolgente:

---

**Idee per l'ambientazione****1. La Scuola di Magia di Luminaria**

Un'antica accademia situata su una montagna avvolta da nebbie magiche. La scuola è suddivisa in torri e ali tematiche, ognuna dedicata a un diverso tipo di magia. Per i bambini, l'atmosfera può essere resa più avventurosa e meno cupa, con elementi colorati e dettagli giocosi.

- **Aree principali:**

- **La Torre dei Segreti:** Dove il Cristallo Incantato era custodito, circondata da scale a chiocciola e libri polverosi.
- **La Sala Grande:** Dove si svolgono le riunioni e i pasti, decorata con bandiere, candele fluttuanti e piatti che si riempiono magicamente.
- **La Biblioteca Incantata:** Una stanza piena di scaffali infiniti e libri che si spostano da soli.
- **Il Giardino Magico:** Un luogo pieno di piante luminescenti, pozze d'acqua magica e creature amichevoli.
- **I Dormitori:** Piccole stanze con letti a baldacchino e bauli magici dove gli studenti conservano i loro oggetti.

---

## 2. Dettagli Magici per l'Ambientazione

- **Porte incantate:** Ogni porta ha un indovinello o un semplice puzzle da risolvere per entrare.
- **Specchi parlanti:** Gli specchi nelle stanze danno piccoli indizi (o confondono i giocatori con informazioni parziali).
- **Pozioni e alambicchi:** Sparsi qua e là come decorazione, con colori vivaci e bolle che salgono.
- **Creature magiche:** Pupazzi o decorazioni a forma di gufi, draghetti, e folletti, che si dice siano osservatori della scuola.
- **Candele fluttuanti:** Appese con fili trasparenti per dare un tocco magico alla stanza principale.

---

## 3. Colori e Luci

- Usa **luci colorate** per creare atmosfera (es. blu per il mistero, viola per la magia, e verde per il giardino magico).
- Puoi anche aggiungere **stelle luminose** sul soffitto, creando un effetto notturno magico.

---

## Oggetti e Indizi Fisici

- **Il Cristallo Incantato:** Un grande oggetto luccicante (può essere un cristallo di plastica o vetro trasparente).
  - **Pergamene:** Indizi e messaggi scritti su carta antica con caratteri elaborati.
  - **Bacchette:** Piccoli bastoncini decorati, da distribuire ai partecipanti.
  - **Cappelli magici:** Uno per ogni giocatore, per immergerli nell'ambientazione.
- 

## 5. Suoni di sottofondo

- Usa musica a tema fantasy o suoni ambientali come il crepitio del fuoco, il fruscio delle pagine, o il canto degli uccelli magici nel giardino.
  - Puoi anche aggiungere effetti sonori durante i momenti salienti (un rombo per simulare un'esplosione magica o il rumore di una porta che si apre lentamente).
- 

## 6. Decorazioni Fai-da-Te

- **Sfondo per la Torre:** Disegna o stampa un grande poster di una torre magica.
  - **Libri antichi:** Recupera vecchi libri e avvolgili con copertine decorate per simulare tomi magici.
  - **Pozioni:** Usa bottiglie di vetro trasparente riempite di acqua colorata e glitter.
  - **Creature di carta:** Sagome di gufi, draghetti o pipistrelli da appendere ai muri.
- 

## Bonus: Una Mappa della Scuola

Disegna una semplice mappa della scuola per i partecipanti, con indicazioni delle stanze e dei luoghi principali. La mappa può anche contenere piccoli segreti o indizi che i giocatori scopriranno durante la partita.

Nubbio

---

← **Il Tesoro Perduto del Capitano Dentenero – Trama per Bambini**