

MA 2

MINI-AVENTURA PARA 2 A 6 PERSONAGENS DE QUALQUER NÍVEL

# O Baile das Mil Faces



MINI - AVENTURA

◆ Criado por Júlio Monteiro ◆



# O BAILE DAS MIL FACES

**Mini Aventura: O Baile das Mil Faces**

**Publicação Original**

Notícias do Old Dragon Online

<https://olddragon.com.br/noticias/mini-aventura-o-baile-das-mil-faces>

**Autoria da Mini Aventura**

Júlio Monteiro

**Edição e Formatação**

Tássio Lima Luzzi Tavares

**Revisão**

Tássio Lima Luzzi Tavares

Mayra Marta Luzzi Tavares

Júlio Monteiro

**Old Dragon - 2ª edição** é uma criação de Antônio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson.

**Old Dragon - 2ª edição** é uma produção Buró de Jogos do Brasil Editora LTDA e Old Dragon Editora.



## Mini Aventura: O Baile das Mil Faces

Que tal pular carnaval rolando dados? Preparamos uma mini aventura festiva, para 2 a 6 foliões de qualquer nível e duração aproximada entre uma e duas horas, com mistério e investigação no meio de muita festa.

## O Baile das Mil Faces

### Introdução

Esta mini aventura se passa durante um baile de máscaras em uma propriedade rural, onde os personagens devem descobrir e impedir um assassinato antes que seja tarde demais. O cenário evoca o espírito carnavalesco de inversão social, máscaras e mistério em uma única noite onde servos e senhores se misturam como iguais, e ninguém sabe quem está por trás de cada face.

### Uma Aventura de Improvisação

O **Baile das Mil Faces** foi projetada para ser conduzida com muita improvisação. O sistema de tabelas aleatórias garante que nem mesmo quem escreveu esta aventura sabe quem é o assassino, qual sua arma ou método. Isso coloca o Mestre na mesma posição de descoberta que os jogadores, criando uma experiência genuína de mistério compartilhado.

Os personagens não estarão em masmorras e provavelmente não enfrentarão combate, mas um ambiente social e festivo. Pergunte aos jogadores o que fazem e deixe que descrevam, sem que suas decisões dependam de rolagens de dados. Utilize rolagens para conferir aleatoriedade, risco e recompensa — testes de moral, Talentos de Ladrão, e testes de atributos.

Foque em criar uma história compartilhada, não uma história perfeita. Quando os jogadores fizerem perguntas sobre detalhes que você não preparou, devolva: “O que você acha que está acontecendo?” ou “Descreva o que seu personagem vê”. Peça que descrevam cenas da festa — as fofocas que ouvem, os pratos que veem, os casais que dançam. Anote palavras-chave e reutilize-as, dando importância à criação colaborativa.

Se algo não funcionar, adapte. Se os jogadores tomarem um rumo inesperado, siga-os. O objetivo é diversão, não fidelidade ao texto.

## Contexto

### O Baile das Mil Faces

Há três gerações, o avô do atual Senhor de Valdares instituiu uma tradição peculiar: na véspera do grande jejum de primavera — a última noite de fartura, vinho e prazeres mundanos — ele abriria as portas de seu solar para nobres e plebeus igualmente. Todos usariam máscaras, e durante aquela única noite, as distinções sociais seriam suspensas. Um servo poderia convidar uma dama para dançar. Um camponês poderia sentar-se à mesa principal. Um mendigo poderia beber do mesmo vinho que o senhor.

A tradição persistiu, e o Baile das Mil Faces tornou-se o evento mais aguardado da região. Centenas de pessoas comparecem — humanos, anões, elfos, halflings — todas mascaradas, todas temporariamente iguais. As máscaras só são removidas à meia-noite, quando a ordem natural é restaurada e todos retornam a seus devidos lugares. Este ano, porém, alguém pretende usar o anonimato do baile para um propósito sinistro.

## O Gancho

### Como Envolver os Personagens

Os personagens podem ser envolvidos de diversas formas, mas temos duas sugestões rápidas:

- **A esposa preocupada:** Dona Iselda, senhora do solar, interceptou uma carta cifrada que sugere que alguém planeja “resolver o problema do Senhor Beraldo” durante o baile. Desesperada, mas incapaz de cancelar o evento sem provas, ela contrata discretamente os personagens para se infiltrarem como convidados e descobrirem o conspirador. Iselda é uma mulher de trinta e poucos anos, olhos preocupados, que usa a **Máscara da Garça** — branca e elegante. Ela ama o marido apesar de seus muitos defeitos, ou talvez ame a vida que ele proporciona. Está genuinamente assustada e conta com os personagens. Ela pode encontrá-los na vila próxima, em uma estalagem, ser uma conhecida de um dos personagens, ou a aventura já pode começar com os personagens previamente contratados no início da festa.
- **Convidados por acaso:** Os personagens simplesmente comparecem ao baile como qualquer outro — é um evento aberto, afinal. Durante a festa, percebem comportamentos suspeitos e decidem investigar por conta própria.

**Recompensa sugerida:** 50 a 100 PO por personagem, além da gratidão de uma família nobre — o que pode render favores futuros, hospedagem, ou um aliado político.

## O Solar de Valdares

A propriedade dos Valdares não é um castelo grandioso, mas uma respeitável casa senhorial de pedra e madeira, cercada por vinhedos e pomares. Durante o baile, os seguintes locais são relevantes:

### O Salão Principal

O coração do baile. Um amplo salão com piso de pedra polida, tapeçarias nas paredes e um grande candelabro de ferro encantado com dezenas de velas que nunca se apagam — um presente de um mago amigo da família. Mesas ao longo das paredes oferecem comida e bebida em abundância. No centro, espaço para dança. Uma lareira crepita em uma das extremidades. Duas escadarias levam ao andar superior.

O salão está repleto de mascarados, facilmente cem pessoas circulando, conversando, dançando e bebendo. Humanos de toda estirpe se misturam a halflings curiosos e gnomos barulhentos. O burburinho é constante, a música dos alaúdes e flautas permeia o ambiente, e o cheiro de carne assada, vinho e perfumes se mistura no ar. Em um canto, um ilusionista halfling entretém um grupo de convidados projetando imagens cintilantes de dragões e fênix que dançam entre os convivas antes de se dissolverem em fumaça colorida.

### Os Jardins

Atrás do solar, jardins com canteiros de ervas, uma fonte central e caminhos de pedra entre sebes aparadas. Tochas iluminam os caminhos principais, mas há muitos recantos escuros. Casais buscam privacidade aqui, e conversas secretas acontecem longe de ouvidos curiosos. Pequenas luzes feéricas flutuam entre as sebes — ninguém sabe se são vagalumes ou magia remanescente de algum feitiço.

### A Sacada Superior

O segundo andar possui uma longa sacada que dá para os jardins. Aqui, pode-se observar tanto o salão quanto os jardins. O parapeito é de pedra, com altura até a cintura de um homem adulto.

### Os Aposentos Privados

No segundo andar, corredores levam aos quartos da família e de hóspedes importantes. Guardas discretos impedem que convidados comuns acessem esta área, mas alguém com um bom pretexto ou habilidade furtiva pode passar.

### A Adega

Abaixo do salão, acessível por uma escada de serviço. Barris de vinho, tonéis de cerveja, e prateleiras com garrafas empoeiradas. Servos descem frequentemente para reabastecer as mesas. É um bom local para encontros secretos ou para esconder algo.

## As Máscaras da Noite

Seis figuras se destacam entre os convidados — não necessariamente por suas ações, mas por suas máscaras elaboradas e comportamento que, a um observador atento, pode parecer fora do comum. Todos têm motivos para desejar mal ao Senhor Beraldo. Um deles é o assassino. Caso um combate ocorra, a maioria dos convidados e suspeitos são civis comuns — use a ficha de [Mercador](#) (LB3) para representá-los, salvo indicação contrária.



### A Máscara do Pavão

Vestes de seda azul e verde, máscara adornada com penas iridescentes de pavão. Move-se com uma graça sobre-humana, fala com sotaque afetado, e parece conhecer todos os passos de dança — inclusive os mais antigos, de séculos atrás.

- **Identidade:** Dona Celeste de Almenar, uma **elfa** viúva que aparenta quarenta anos humanos — embora sua idade real seja bem maior. Foi brevemente cortejada por Beraldo antes de ele a abandonar por Iselda. Para uma elfa, que sente com intensidade e esquece com dificuldade, a humilhação pública a marcou profundamente. Ela nunca perdoou nem esqueceu. Em combate, use a ficha de [Elfo](#) (LB3).
- **Comportamento no baile:** Observa Beraldo de longe com intensidade. Evita Dona Iselda. Bebe pouco, mantém-se lúcida. Pode ser vista queimando um papel na lareira.
- **Segredo não relacionado:** Está secretamente falida e procura um novo marido rico entre os convidados.

### A Máscara do Lobo

Figura corpulenta, vestes de lã escura, máscara de lobo entalhada em madeira. Fala pouco, observa muito. Seus olhos por trás da máscara seguem cada movimento de Beraldo.

- **Identidade:** Heitor de Pedralva, filho mais velho de uma família de fazendeiros que perdeu suas terras para Beraldo através de manobras legais questionáveis. O pai morreu de desgosto, a família vive agora na miséria.
- **Comportamento no baile:** Evita interações prolongadas. Bebe para criar coragem. Verifica frequentemente algo escondido em suas vestes. Suas mãos são calejadas — incompatíveis com um nobre.
- **Segredo não relacionado:** Na verdade, não tem coragem para matar ninguém. Se for o assassino, hesitará no momento crucial.

### A Máscara do Sol

Vestes douradas chamativas, máscara radiante com raios metálicos, comportamento exuberante e teatral. Ri alto, gesticula amplamente, atrai atenção por onde passa.

- **Identidade:** Floriano de Sarvento, que se apresenta como poeta e ator itinerante. Viaja por toda a região apresentando-se em cortes e feiras, acumulando histórias, contatos e segredos. Há rumores de que seus talentos vão além do palco — cicatrizes sob a maquiagem e familiaridade com técnicas de combate sugerem uma vida pregressa que ele não gosta de discutir. Em combate, use a ficha de [Bandido Campeão](#) (LB3).
- **Comportamento no baile:** Sua extravagância parece calculada — quanto mais atenção atrai, menos suspeitam dele. Conhece técnicas de combate que um simples artista não deveria conhecer.
- **Segredo não relacionado:** Genuinamente aprecia arte e poesia. Às vezes se pergunta se escolheu a profissão errada.
- **Nota especial:** Se Floriano for sorteado como o assassino, ele é na verdade um assassino profissional que usa a vida artística como disfarce, contratado por outro dos suspeitos (ou por alguém de fora) para eliminar Beraldo

### A Máscara da Coruja

Vestis sóbrias em tons de cinza e marrom, máscara de coruja com grandes olhos pintados. Postura ereta, militar. Passa muito tempo observando portas, janelas e rotas de saída.

- **Identidade:** Otávio Ferraz, ex-capitão da guarda do solar, demitido injustamente por Beraldo após um roubo que nunca foi esclarecido. Otávio sempre suspeitou que foi usado como bode expiatório para encobrir algo maior. Em combate, use a ficha de [Soldado Leve \(Mercenário\)](#) (LB3).
- **Comportamento no baile:** Conhece o solar como a palma de sua mão. Testa fechaduras discretamente. Avalia os guardas atuais com desdém profissional.
- **Segredo não relacionado:** O roubo pelo qual foi culpado foi na verdade cometido pelo próprio Beraldo, que desviou fundos.

### A Máscara da Raposa

Vestis vermelhas elegantes, máscara astuta de raposa com sorriso pintado. Circula entre todos os grupos, colhendo fofocas e distribuindo sorrisos. Parece conhecer todo mundo.

- **Identidade:** Melina Torvantes, comerciante de vinhos que perdeu um contrato lucrativo quando Beraldo aceitou suborno de um concorrente. O golpe quase a levou à falência.
- **Comportamento no baile:** Conversa muito, ri muito, mas seus olhos são calculistas. Pode ser vista conversando com servos da cozinha. Conhece muito sobre venenos — afinal, trabalha com vinhos e precisa detectar adulterações.
- **Segredo não relacionado:** Está reconstruindo sua fortuna através de contrabando, e teme que Beraldo descubra.

### A Máscara do Touro

Vestis simples mas bem cortadas em tons terrosos, máscara de touro em couro moldado. Mais baixo que a maioria dos convidados, mas com ombros largos e mãos enormes e calejadas de trabalho. Não parece à vontade entre os nobres.

- **Identidade:** Gaspar, anão ferreiro da vila. Seu filho morreu em um acidente durante uma caçada organizada por Beraldo — o rapaz foi confundido com um cervo por um nobre bêbado. Beraldo nunca se desculpou, nunca ofereceu compensação, nunca sequer reconheceu a morte. Em combate, use a ficha de [Anão](#).
- **Comportamento no baile:** Bebe muito, mas não fica bêbado — a raiva o mantém sóbrio. Recusa convites para dançar. Carrega consigo um pequeno retrato do filho. Observa Beraldo com ódio mal disfarçado.
- **Segredo não relacionado:** Sua esposa não sabe que ele está aqui. Ela implorou para que ele não fizesse nada estúpido.

## O Alvo: Senhor Beraldo de Valdares

Beraldo é um homem de quarenta e poucos anos, cabelos grisalhos, barba aparada, e um sorriso que não alcança os olhos. Ele usa a **Máscara do Leão** durante o baile — dourada, imponente, com juba de fios metálicos. Todos sabem que o anfitrião está por trás do Leão, ele é o único mascarado cuja identidade não é segredo. Mesmo Dona Iselda, a seu lado no início da noite, torna-se anônima sob sua Garça — uma desconhecida entre centenas.

**Virtudes:** Beraldo é um anfitrião generoso durante o baile, tratando todos com cordialidade superficial. Ele mantém a tradição do avô não por bondade, mas porque o evento lhe dá prestígio. É esperto, bom administrador, e suas terras prosperam.

**Vícios:** Beraldo é arrogante, mesquinho em negócios, e trata seus inferiores com desdém quando não há plateia. Ele humilhou, prejudicou ou ignorou todas as pessoas que agora desejam sua morte. Não é um vilão — mas também está longe de ser um homem bom.

**Durante o baile:** Beraldo circula como um rei entre súditos, aceitando elogios e distribuindo sorrisos vazios. Bebe bastante, flerta com mulheres que não são sua esposa, e faz piadas às custas dos outros. À medida que a noite avança, torna-se mais imprudente. Não quer ninguém o seguindo, nem mesmo caso seja alertado para o perigo que corre, já que não acredita que seja verdade.

## As Tabelas do Destino

Antes da sessão começar, peça a jogadores para rolares três dados de seis faces separadamente, e anote os resultados em segredo. Estes resultados determinam quem é o assassino, qual arma será usada, e como o crime será executado. Os jogadores não devem conhecer estes resultados.

### Tabela 1: O Assassino

Role 1d6 para determinar quem planeja matar Beraldo esta noite.

O Assassino			
1d6	Máscara	Assassino	Motivação
1	Pavão	Dona Celeste (elfa)	Vingança por humilhação amorosa
2	Lobo	Heitor	Vingança pela perda das terras da família
3	Sol	Floriano	Assassino profissional, contratado por outro
4	Coruja	Otávio	Vingança por demissão injusta
5	Raposa	Melina	Vingança por negócio arruinado
6	Touro	Gaspar (anão)	Vingança pela morte do filho

**Nota sobre Floriano:** Se o resultado for 3, ele é um assassino profissional que usava a vida artística como disfarce. O Mestre pode decidir quem o contratou ou rolar 1d6: (1-2) Celeste, (3-4) Melina, (5) Otávio, (6) alguém de fora, não presente no baile.

## Tabela 2: A Arma

Role 1d6 para determinar como o assassino pretende matar Beraldo.

### A Arma

1d6	Arma	Descrição	Pistas Físicas
1	Adaga cerimonial	Lâmina fina e ornamentada, fácil de esconder sob as vestes	Bainha decorada encontrada vazia; assassino evita abraços
2	Veneno no vinho	Extrato de beladona misturado ao cálice de Beraldo	Cheiro levemente adocicado; assassino conversa com servos
3	Corda de alaúde	Estrangulamento com corda de tripa reforçada	Alaúde com corda faltando; assassino usa luvas
4	Castiçal de bronze	Golpe contundente na têmpora	Castiçal fora do lugar; assassino observa os candelabros
5	Veneno de contato	Substância aplicada na máscara ou luvas de Beraldo	Assassino evita toque direto; usa luvas o tempo todo
6	Queda da sacada	Empurrão "acidental" do segundo andar	Assassino observa a sacada; testa o parapeito

## Tabela 3: O Método

Role 1d6 para determinar quando e como o assassino planeja agir.

### O Método

1d6	Método	Momento	Oportunidade
1	Durante a dança	No auge de uma dança coletiva, quando pares são trocados	Proximidade física, confusão do salão
2	No brinde da meia-noite	Quando todos erguem seus cálices para saudar a noite	Copos podem ser trocados, atenção desviada
3	Nos jardins escuros	Atraindo Beraldo para um encontro privado nos jardins	Isolamento, sem testemunhas diretas
4	Durante os fogos	Quando fogos de artifício distraem todos os convidados	Barulho abafa sons, olhares voltados ao céu
5	Na revelação	No exato momento em que as máscaras são removidas à meia-noite	Choque e confusão da revelação
6	Nos aposentos	Atraindo Beraldo aos aposentos sob pretexto de negócio ou romance	Longe dos convidados, porta fechada

# Conduzindo a Investigação

## Chegada ao Baile

Quando os personagens chegam ao solar, a festa já está em andamento:

*O solar dos Valdares resplandece na noite como uma joia iluminada por mil velas. Carruagens e cavalos ocupam o pátio, enquanto convidados mascarados sobem os degraus de pedra em direção às portas abertas. Música e risos escapam de dentro, junto com o aroma de carne assada e especiarias. Um servo de libré oferece máscaras simples aos que chegam sem uma. Junto à entrada, um par de anões discute acaloradamente sobre a qualidade da cerveja — parece que a noite já começou para eles.*

Pergunte a cada jogador: “Que tipo de máscara seu personagem escolhe ou trouxe?”

## Circulando e Investigando

O salão está lotado. Os personagens podem circular livremente, observando os convidados e buscando comportamentos suspeitos. Quando um personagem decidir observar a multidão, peça um teste de sabedoria. Com sucesso, ele nota algo interessante sobre um dos suspeitos (escolha baseado no assassino, arma ou método sorteados). Os seis suspeitos podem ser abordados em qualquer ordem. Todos mentem sobre algo — mas nem todos mentem sobre o assassinato. O assassino verdadeiro tentará parecer normal, enquanto os inocentes podem parecer suspeitos por causa de seus outros segredos. Quando os jogadores fizerem perguntas que você não antecipou, improvise baseado na personalidade do NPC.

## Descobrendo Pistas

As pistas disponíveis dependem da combinação sorteada. Algumas formas de revelá-las:

**Observação direta:** Um personagem que observe o assassino por tempo suficiente pode notar comportamento consistente com a arma ou método escolhidos. Alguém com adaga evita abraços. Alguém que planeja usar veneno fica perto dos servos da cozinha.

**Conversas com servos:** Os servos veem tudo. Um personagem que pense em interrogá-los pode descobrir que “a moça da máscara de raposa ficou muito interessada em qual vinho seria servido ao senhor” ou “o sujeito da máscara de coruja estava testando a fechadura dos aposentos”.

**Objetos encontrados:** Uma bacia vazia no chão. Um bilhete convidando Beraldo para “uma surpresa nos jardins à meia-noite”. Um frasco suspeito na bolsa de alguém.

**Testemunhos de convidados:** “Vi a máscara do touro encarando o senhor Beraldo com um olhar de dar medo” ou “A máscara do sol estava fazendo perguntas estranhas sobre os fogos de artifício”.

## A Passagem do Tempo

O Mestre pode marcar o tempo de forma abstrata: primeira parte da noite (chegada, primeiras conversas), meio da noite (investigação profunda, pistas importantes), aproximação da meia-noite (tensão, o assassino se posiciona) e meia-noite (revelação das máscaras — ou a tentativa de assassinato). Quanto mais o tempo passa, mais ansioso o assassino se torna.

## Complicações e Eventos

Durante o baile, o Mestre pode usar os eventos abaixo para criar tensão ou redirecionar a investigação. Use-os quando a energia diminuir ou quando quiser surpreender os jogadores.

Tabela 4: Complicações e Eventos

Idé	Evento
1	Um convidado embriagado começa a arrancar máscaras, exigindo saber "quem é quem de verdade"
2	O ilusionista halfling perde o controle de uma ilusão — um dragão fantasmagórico causa pânico no salão por alguns instantes
3	Um dos suspeitos percebe que está sendo observado e confronta os personagens
4	Dona Iselda fica nervosa e quase revela a investigação em público
5	Dois suspeitos são vistos discutindo acaloradamente em um canto — sobre o quê?
6	Beraldo anuncia que vai "tomar ar nos jardins" ou "resolver um assunto em particular"

## Eventos Opcionais

- **O concurso de máscaras:** Os convidados votam na máscara mais elaborada. Os personagens podem participar ou usar o momento para circular entre os suspeitos enquanto todos estão distraídos.
- **A grande dança:** Uma dança coletiva onde pares são trocados constantemente. Perfeita para aproximar-se de um suspeito — ou para o assassino se aproximar de Beraldo.
- **O brinde do anfitrião:** Beraldo ergue seu cálice e faz um discurso pomposo. Todos bebem — um momento perfeito para trocar copos.
- **O grande espetáculo:** O ilusionista halfling faz sua apresentação principal, projetando no teto do salão um céu estrelado com constelações que se movem e contam histórias. Todos olham para cima, maravilhados — uma distração perfeita.
- **Os fogos de artifício:** Próximo à meia-noite, fogos de artifício — alguns mundanos, outros claramente mágicos — iluminam o céu. Todos correm para ver. O salão fica momentaneamente vazio.

## O Clímax

### Se os Personagens Descobrirem a Tempo

Se os personagens identificaram corretamente o assassino, a arma e/ou o método, eles podem agir: confrontar o assassino diretamente (o que pode levar à confissão, fuga ou luta), alertar os guardas do solar (evidências ajudam — sem provas, não vão agir contra um convidado), proteger Beraldo impedindo que ele vá ao local do crime planejado, ou armar uma armadilha onde o assassino se revele ao tentar agir.

### Se os Personagens Não Descobrirem a Tempo

Se a meia-noite chegar sem que tenham certeza, o crime é tentado:

**Durante a dança:** No auge da música, um grito corta o salão. Beraldo cambaleia enquanto seu último par de dança desaparece na multidão.

**No brinde:** Beraldo ergue o cálice, bebe, e em segundos começa a tossir, engasgar, ou simplesmente desaba.

**Nos jardins:** Um grito vem dos jardins. Quem correr para lá encontra Beraldo caído entre as sebes.

**Durante os fogos:** Enquanto todos olham para o céu, um corpo cai — ou um grito é abafado pelo estrondo.

**Na revelação:** No exato momento em que as máscaras são removidas, Beraldo tomba. A última coisa que todos veem é seu rosto revelado, contorcido em choque.

**Nos aposentos:** Beraldo some durante a festa. Quando o encontram, é tarde demais — ou quase.

Mesmo que o crime aconteça, os personagens ainda podem capturar o assassino em fuga, especialmente se tiverem reunido pistas suficientes.



### A Revelação das Máscaras

Independente do resultado, a meia-noite traz a revelação. Quando as máscaras são removidas, todos os suspeitos são finalmente identificados. Use este momento para encerrar a aventura de forma memorável. Pergunte aos jogadores: *“Quando a máscara do assassino é removida e todos veem seu rosto, o que seu personagem faz?”*

### Desfechos

- **Beraldo sobrevive:** Se os personagens impediram o assassinato, Beraldo pode recompensá-los generosamente (se souber), ou a recompensa virá de Iselda (se agiram discretamente). Se a investigação revelou os crimes de Beraldo, os personagens podem confrontá-lo — o que pode plantar sementes para histórias futuras.
- **Beraldo morre:** Se o assassinato foi bem-sucedido, os personagens ainda podem capturar o culpado. Se o assassino escapa, ganharam um inimigo recorrente. Dona Iselda, agora viúva, pode buscar vingança contra o assassino — e contra quem falhou em proteger seu marido.

**O assassino capturado** será julgado pelas autoridades locais. Dependendo de sua identidade, pode receber simpatia do povo (especialmente Gaspar ou Heitor) ou condenação universal. **O assassino morto** encerra a questão com justiça sumária. **O assassino fugitivo** pode retornar em aventuras futuras.

## Apêndice: Resumo das Pistas por Combinação

Use esta seção como referência rápida durante o jogo. Após rolar nas três tabelas, consulte as pistas correspondentes.

### Pistas por Assassino

Assassino	Pista Comportamental	Pista Física
Pavão (Celeste)	Observa Beraldo obsessivamente; evita Iselda	Papel queimado na lareira (carta de amor rejeitada)
Lobo (Heitor)	Nervoso, bebe muito, verifica as vestes	Mãos calejadas incompatíveis com nobre; documento de posse no bolso
Sol (Floriano)	Exuberante demais; conhece técnicas de combate	Cicatrizes sob maquiagem; arma profissional escondida
Coruja (Otávio)	Testa fechaduras; observa rotas de fuga	Conhece o solar perfeitamente; avalia guardas com desdém
Raposa (Melina)	Conversa com servos da cozinha; evasiva	Frasco suspeito na bolsa; interesse excessivo nos vinhos
Touro (Gaspar)	Raiva mal disfarçada; recusa dançar	Retrato do filho no bolso; força de ferreiro

### Pistas por Arma

Arma	Pista Comportamental	Pista Física
Adaga	Evita abraços e proximidade	Bainha decorada vazia encontrada
Veneno no vinho	Fica perto da mesa de bebidas	Conversa sussurrada com servo; não bebe do próprio copo
Corda	Usa luvas; interesse em instrumentos	Alaúde com corda faltando
Castiçal	Observa os candelabros	Castiçal fora de lugar
Veneno de contato	Usa luvas sempre; evita toque	Pó branco residual; interesse na máscara de Beraldo
Queda	Passa tempo na sacada	Marcas de teste no parapeito; pergunta sobre a vista

### Pistas por Método

Método	Pista Comportamental	Pista de Oportunidade
Dança	Pratica passos; posiciona-se para ser par de Beraldo	Posiciona-se na fila de dança
Brinde	Fica perto da mesa; observa os servos	Posiciona-se perto do local do brinde
Jardins	Sai frequentemente; faz perguntas sobre os jardins	Bilhete convidando Beraldo encontrado
Fogos	Pergunta sobre os fogos e horário	Posiciona-se perto da sacada ou saída
Revelação	Tenso conforme meia-noite se aproxima	Posiciona-se perto de Beraldo
Aposentos	Tenta conversa privada; menciona "negócio urgente"	Visto perto dos corredores privados

## **Palavras Finais**

O **Baile das Mil Faces** é uma aventura sobre observação, dedução e interação social. As tabelas garantem que o mistério tenha solução, mas o caminho até ela é construído em conjunto — por você e pelos jogadores. O objetivo não é contar uma história perfeita, mas criar uma noite memorável de intriga, máscaras e mistério — uma verdadeira celebração da folia, onde nada é o que parece e qualquer um pode ser o vilão.

*Bom baile!*

**INVERSÃO SOCIAL, MÁSCARAS E MISTÉRIO EM  
UMA ÚNICA NOITE ONDE SERVOS E SENHORES  
SE MISTURAM COMO IGUAIS, E NINGUÉM SABE  
QUEM ESTÁ POR TRÁS DE CADA FACE.**

Há três gerações, o avô do atual Senhor de Valdares instituiu uma tradição peculiar: na véspera do grande jejum de primavera — a última noite de fartura, vinho e prazeres mundanos — ele abriria as portas de seu solar para nobres e plebeus igualmente. Todos usariam máscaras, e durante aquela única noite, as distinções sociais seriam suspensas. Um servo poderia convidar uma dama para dançar. Um camponês poderia sentar-se à mesa principal. Um mendigo poderia beber do mesmo vinho que o senhor.

A tradição persistiu, e o Baile das Mil Faces tornou-se o evento mais aguardado da região. Centenas de pessoas comparecem — Humanos, Anões, Elfos, Halflings — todas mascaradas, todas temporariamente iguais. As máscaras só são removidas à meia-noite, quando a ordem natural é restaurada e todos retornam a seus devidos lugares.

Este ano, porém, alguém pretende usar o anonimato do baile para um propósito sinistro.

*Quem é o assassino, qual arma será usada,  
e como o crime será executado?*