

# O Baile Contagioso

## Gancho

O governante da região está promovendo um grande baile para nobres, conselheiros e figuras importantes da cidade. O grupo recebe uma missão delicada: acompanhar discretamente um muskin chamado Sibilo, que deve circular pela festa sem ser visto. Sibilo carrega consigo um patógeno não letal, mas altamente contagioso, que, se espalhado na corte, poderá provocar febres, delírios leves e alguns dias de fraqueza entre os presentes.

A motivação é intencionalmente aberta ao narrador, podendo envolver:

- Um alquimista misterioso que planeja surgir como “salvador”, oferecendo a cura.
- Uma manobra política para enfraquecer adversários sem causar mortes.
- Um grupo muskin que deseja provar sua existência e influência na superfície.
- Uma facção rival que quer adiar votações, tratados ou decisões importantes.

Os aventureiros devem garantir que Sibilo cumpra sua tarefa sem levantar suspeitas, sem causar pânico e, idealmente, sem que ninguém perceba que um muskin está na festa.

## Desafios

### 1. Entrando no Palacete:

O grupo deve infiltrar Sibilo através da cozinha, do depósito de vinhos ou de um túnel de serviço esquecido, sendo este último, o favorito do NPC.

Testes podem envolver furtividade, observação de guardas, improvisação e distrações criativas.

### 2. O Baile Lotado:

A festa está repleta de gente “barulhenta”: nobres, bardos, guardas, magistrados, servos e convidados estrangeiros.

Sibilo deve circular pelo salão grande, jardim interno e corredor dos aposentos.

A cada área percorrida, o mestre pode pedir testes para que o grupo evite olhares, realize distrações ou esconda o muskin atrás de mesas, cortinas, bandejas de prata ou grupos dançantes.

Pequenas complicações possíveis:

- Um cão farejador não para de seguir o cheiro de Sibilo.
- Um mago percebe “uma presença estranha”.
- Um servo derruba bandejas, atraindo atenção.
- Nobres supersticiosos sentem “um mau agouro” no ar.

### **3. Os Rituais de Sibilo:**

Como todo muskin, Sibilo possui manias peculiares:

- assobia sempre que escuta metais tilintando;
- coleciona pedaços de tecido colorido;
- se recusa a pisar em mosaicos com símbolos florais.

Esses hábitos podem atrapalhar a infiltração, mas também render soluções inesperadas.

### **4. O Contágio Social**

Para espalhar o patógeno, Sibilo precisa:

- circular entre áreas específicas,
- tocar superfícies compartilhadas,
- interagir rapidamente com servos, ou
- simplesmente passar despercebido por locais movimentados.

Cada “sucesso” aumenta o impacto da doença; falhas chamam atenção ou exigem um improviso imediato.

## **Conclusão**

Se a infiltração for bem-sucedida, a corte começa a apresentar sintomas dentro de alguns dias, o que levará ao surgimento de oportunistas, curandeiros, políticos e manipuladores, conforme o mestre desejar.

### **Possíveis desfechos:**

- O “alquimista salvador” oferece cura... por um certo valor.
- Facções rivais culpam umas às outras, iniciando intrigas internas.
- Os muskin ganham influência silenciosa no submundo político.
- O grupo é chamado novamente para “limpar” o estrago, ou para impedir a verdade de vir à tona.
- A doença evolui de forma inesperada, criando problemas maiores.

Caso falhem, a presença de Sibilo pode ser descoberta, gerando caos, acusações, perseguições e consequências para toda a raça muskin na região.