



UNA GALA DE MORT

UNA AVENTURA DE MISTERI PER A D&D 5E

PRODUÏDA PER MICMIQUEL

RESUM

Un grup d'aventurers o investigadors reben una misteriosa invitació a un ball de màscares. El seu hoste els hi demana resoldre un crim que es cometrà aquesta nit: el seu assassinat. Aficionat als misteris, també demana que es segueixi un mètode particular per a descobrir els culpables d'entre els convidats.

JUGADORS I TEMPS

Aquesta partida està ideada per a poder-se jugar independentment del nivell i nombre de jugadors, i s'hauria de poder completar en una sola tarda de joc.

USAR AQUESTA AVENTURA

El text principal es divideix en diverses escenes, separant per encontres i ubicacions. La informació complementària es troba destacada en capsos fosques. Tot i que és possible fer servir aquesta aventura sense preparació, es recomana llegir-la sencera per a obtenir-ne la millor experiència possible. També és recomanable familiaritzar-se amb el funcionament dels trencaclosques de lògica de quadricules, i és possible que els jugadors requereixin ajuda del MM.

CARTA D'UN DESCONEGUT

L'aventura comença amb els personatges al seu lloc habitual de descans, on reben una carta d'un desconegut que els convida a una festa de gala. El missatger no sap res més del que diu a la carta, i només recull la informació requerida.

Fent memòria, els aventurers podran recordar que qui signa la carta, **Skàful Marbregant**, gaudeix de moderada fama, degut a la seva riquesa i certs rumors que l'acusen d'extravagant i usurer. A més, és autor d'una sèrie de novel·les de misteri de cert èxit.

Benvolguts amics,

No ens coneixem. El meu nom és Skàful Marbregant, possiblement coneixeu de la meua existència. D'aquí una setmana celebraré el meu aniversari a la meua finca als nevats turons de La Punta de la Salamandra, amb un sopar de gala amb tots els luxes, i on assistiran els més excel·lents convidats de l'Imperi. Considereu-vos-hi convidats, amb el transport i la indumentària necessària al meu càrrec.

Seré honest. La veritat és que a més de la vostra assistència vull demanar-vos un favor, del qual podrem parlar cara a cara, però no us enganyeu, la vostra presència serà més que suficient per mi si la meua petició no és del vostre gust.

PD - Si accepteu, informeu de les vostres mesures i el vostre animal preferit al missatger, per favor.

Skàful Marbregant

Si accepten, el dia de la festa els recollirà un carruatge estirat per cabres gegants, i se'ls hi entregará un joc de roba luxosa negra, amb capa inclosa, i una màscara de llautó de l'animal que hagin demanat.

El viatge és tranquil i farcit d'aperitius de luxe: dolços de mel fresca, caviar d'esturió gegant, paté de cigne amb tòfona roja... Al capvespre, arriben al seu destí.

ARRIBADA A LA MANSIÓ

Després d'un llarg ascens, el carro s'atura al costat de la tanca fermada d'un mur de pedra, que envolta els amples jardins nevats de la mansió d'en Skàful. Al seu voltant hi ha congregats una munió de carros que esperen la seva obertura al voltant d'algunes paradetes de menjar. Al cap d'una estona, dues siluetes amb un torxa s'acosten a la tanca i l'obren de bat a bat. Es tracta d'una alta majordoma elfa que acompanya l'amfitrió Skàful, rebut entre aplaudiments, qui crida:

INTERPRETANT EN SKAFUL

Skàful Marbregant és un nan gras i vell, de barba i cabells llargs i gairebé totalment blancs, amb alguns flocs grisos. Parla amb seguretat i orgull, com qui sap exactament què fa i què en pensa la resta, deixant veure un sarcasme omnipresent en les seves paraules.

Benvolguts convidats, sigueu més que benvinguts a la meua freda residència. Us desitjo una vetllada tranquil·la i pacífica, disfruteu del menjar i del beure, i de la millor companyia! Fem-ne una nit com cap altra, doncs avui tinc un anunci inigualable!

Després, Skàful gira cua, deixant a la majordoma, anomenada **Moira Estelverd** donant un seguit d'instruccions als assistents:

- No està permès entrar sense invitació a la mansió, i tampoc amb armes o armadura a sobre, que es guardaran als carros on s'ha vingut.
- A més, per la protecció del mestre Marbregant, hi ha trampes per tot el jardí, així que es demana que els convidats no surtin dels camins.
- Per a més seguretat, un camp antimàgia envolta el perímetre de la propietat.

El camp antimàgia envolta els jardins i l'interior de la mansió Marbregant. Per a conjurar un encanteri dins dels terrenys, primer cal superar un control amb l'habilitat d'encanteri corresponent, de CD igual a 10 + el nivell de casella de l'encanteri. Aquesta restricció no s'aplica a trucs.

INTERPRETANT LA MOIRA

La Moira és un elfa alta, de pell blanca pigada i cabells rojos pentinats en un monyo tibet. És extremadament formal i freda, però sense ser malcarada, i obeeix les ordres d'en Skàful al peu de la lletra.

Seguint a la Moira, els personatges i la resta de convidats, vestits ja amb luxoses teles negres i màscares de llautó de tot tipus d'animals, resseguiran un camí descobert de neu fins a una gran mansió de dues plantes. En arribar, se'ls fa passar al saló principal, on hi ha música, beure i menjar, i l'ambient és càlid i agradable. Moira adverteix als convidats que es mantinguin dins d'aquesta sala excepte per a fer ús del bany, per a la seva seguretat. A banda d'aquest estrany avís, la vetllada promet ser tranquil·la i acollidora.

Aquesta gran llar està decorada sumptuosament, amb bells tapissos nans, grans catifes i nombroses estàtues.

Els convidats formen grups, al voltant del tiberi, el foc o la música, i els aventurers poden socialitzar una estona, i gaudir d'exquisides i caríssimes menges. Si s'interacciona amb els assistents, no serà difícil advertir que són gent de cert estatus, però variada: comerciants, noblesa, artistes de renom...

Després d'una estona, la Moira reclama l'atenció dels personatges, convocats per Skàful al seu estudi.

UNA ESTRANYA PETICIÓ

Skàful rep als aventurers en un estudi ben moblat, assegut rere una taula de roure, envoltat de llibreries que cobreixen cada paret. A la cambra hi ha una llar de foc, a més d'una porta que dona al passadís i una que porta al jardí. El nan informa als personatges del motiu pel qual els ha convidat. Sap que són un grup d'aventurers amb dots d'investigadors, i li agradaria comptar amb els seus serveis. Skàful es confessarà d'una manera similar a la següent:

Estic malalt, malalt i vell, molt més del que sembla. A aquesta edat no hi ha màgia que es pugui comprar que em pugui donar gaire més temps. He viscut una vida llarga, i n'he tret el màxim de suc que he pogut. He amassat una fortuna, però pel camí he acumulat un bon nombre de deutors, rivals i enemics, i el meu últim desig és desfer-me dels pitjors abans d'estirar la pota.

Avui segurament moriré. He convidat a casa meua, sense guardes, a totes les enemistats que he anat acumulant en les meves centúries de vida. El més probable és que algú em mati aquesta nit. Cap problema, l'espero amb els braços oberts.

Aquí entra en joc la meua altra gran afició. Si els préstecs m'han portat la riquesa, l'escriptura m'ha donat la felicitat. El meu gènere preferit són les novel·les de misteri. Quin millor misteri que el de la mort de la mort del mateix autor?

Per aquests dos motius, el misteri i la meua venjança, vull que, si moro, descobriu el meu assassí, seguint el mètode que usa l'astut i ben plantat detectiu de les meves obres, Skiful Marbrillant. La Moira us donarà les eines necessàries. Un cop resolt, la informació serà guardada en una caixa forta, de la qual només té la clau el meu editor, per a ser adaptada seguint un esborrany ja escrit per mi.

Si resolau aquest misteri, estaré content de compensar-vos amb el millor que us puc oferir. Per altra banda, no serà la meua majordoma qui em mati, és un tòpic suat, i me n'he assegurat signant-li part de la meua fortuna en un contracte que es farà efectiu al sortir el sol, visqui o mori.

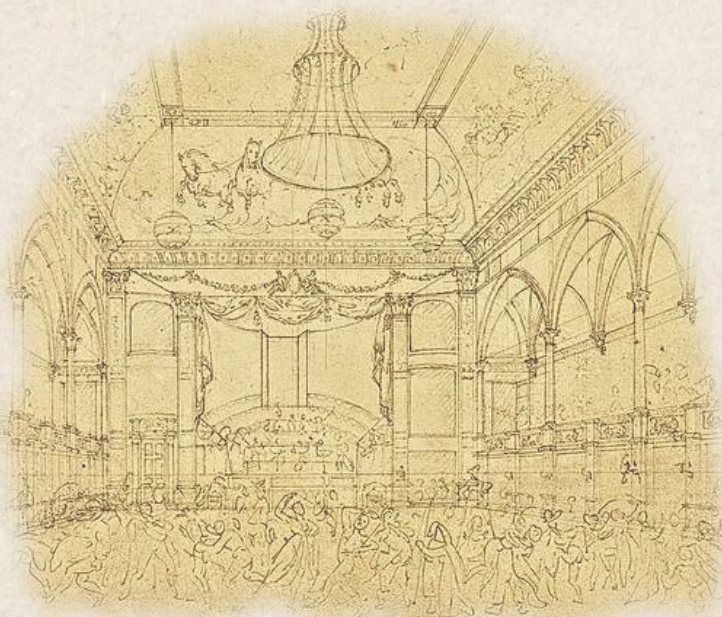
UN MISTERI ESDEVÉ CINC

Després d'aquesta estranya conversa, els aventurers retornen a la sala principal, i la vetllada continua amb normalitat durant unes hores, i poden socialitzar i gaudir dels plaers de la festa. Poc abans de les 22h, la Moira fa aturar un moment la música, i crida l'atenció dels convidats, abans de proclamar:

Benvolguts, em sap greu informar-los de que el mestre Skàful ha mort durat l'última hora. Degut a això, no poden sortir d'aquesta cambra, i les portes d'accés a altres habitacions han sigut barrades. Si us plau, mantinguin la calma fins haver solucionat aquest afer. Ja que la guarda no podrà arribar a la mansió fins demà, aquests amables investigadors (senyalant als jugadors) indagaran al respecte, si algú té cap informació a proporcionar, són a ells a qui han de buscar. Mentrestant, són lliure de continuar amb la celebració, i en tot cas a les 24h se'ls hi permetrà retirar-se a les seves cambres per la nit.

La notícia és rebuda amb murmuris, confusió i algun desmai. Part del públic colpeja les portes, altres comencen converses airades, part segueixen gaudint com si no hagués passat res. Amb els minuts, però, una calma tensa retorna a la sala.

La Moira demana als jugadors que la segueixin, i els guia a l'estudi previ, on els informa d'una important dada. Skàful ha sigut assassinat cinc vegades seguides, per diferents assassins. La Moira, amb les seves capacitats màgiques, l'ha pogut anar ressuscitant fins a perdre el contacte amb la seva ànima, moment en el qual ha informat als convidats de la mort. Suggereix que comencin a estudiar el cos, mentre ella prepara el mètode amb el qual Skàful demanà que s'investigués la seva mort.



EL MÈTODE MARBRILLANT

El mètode amb el que els jugadors han de resoldre aquest assassinat múltiple és un **trencaclosques de lògica** consistent en una quadrícula, del qual es poden trobar exemples en línia.

Per a emplenar-lo, cal anotar-hi els cinc ítems de cada categoria, com poden ser les cinc armes del crim, i després marcar com es relacionen els ítems entre sí. Per exemple, si sabem que algú amb màscara de llop ha fet servir un garrot, marcarem la casella on es creuin aquests dos ítems amb un tic. A la vegada, marcarem amb creus aquelles caselles que queden descartades, com per exemple la resta d'armes per a l'individu amb la màscara de llop.

Aquest document inclou una plantilla buida per als jugadors, i una d'emplenada per al MM, que pot usar per orientar als jugadors.

Si els jugadors tenen problemes en localitzar pistes o situar-les a la quadrícula, es recomana que el MM ajudi a apuntar-los en la direcció correcta.

EL COS D'EN SKÀFUL MARBREGANT

El cadàver presenta varies ferides, a més d'altres pistes que es poden detectar amb els controls convenients. A continuació es presenta la informació que es pot detectar, i què emplenaria a la quadrícula:

- Skàful presenta varies contusions al crani, de formes diferents. Algunes han deixat un rastre de pols roja, de color similar al dels maons de les parets: *una de les armes del crim és un maó.*
- A més, sembla que li han travessat el cor amb una petita arma esmolada: *una de les armes del crim és un punyal o arma blanca.*
- Sota la taula es pot trobar un fragment de canelobre de metall tacat de sang, com els que decoren les parets de la casa: *una de les armes del crim és un canelobre.*
- El seu coll presenta ferides que l'envolten, com si hagués sigut asfixiat, i s'hi poden trobar petits fils daurats, similars al de les cordes que aguanten les cortines de la mansió: *una de les armes del crim és una corda.*

- El tors presenta múltiples perforacions d'un estri bifurcat, amb taques de sang al voltant : *una de les armes del crim és un atidor.*
- Al puny tancat del cadàver es pot trobar una bola de paper arrugat. Al desplegar-lo, s'hi poden veure cinc dibuixos simples d'animals, aparentment fets fa poc, i sense cap ordre discernible. Es tracta d'un mussol, un toro, un llop, un gat i un cérvol: *les màscares de cada un dels assassins es corresponen a aquests cinc animals.*



Per altra banda, si investiguen les vies d'accés a la cambra, poden veure que a la porta que dona al jardí s'hi troba una mescla de peïjades a la neu, de diferents direccions. A més, al costat de la xemeneia hi ha un rastre de pols negra, així que sembla que almenys s'ha accedit a la cambra per aquestes dues vies.

En aquest moment, també es trobaran amb una cua de testimonis davant l'estudi, esperant poder parlar amb els investigadors. Els jugadors poden escollir quin dels tres fils de pistes investigar primer.

Abans de continuar, però, la Moira recordarà als aventurers que no tenen permès arrestar ni forçar a cap convidat a revelar més informació de la que ofereixen fins haver emplenat completament la quadrícula, o perdran la recompensa oferta per Skàful.

ELS TESTIMONIS

Entre la llarga cua de potencials testimonis, els aventurers són capaços de reduir la informació verídica i valuosa a la de quatre convidats i les seves declaracions.



- **Rojania Semus.** Mitjana morena, d'accent i actitud fatxenda. Porta pigues falses i una màscara de ratolí.

“Aquesta nit he estat intentant amistançar-me d'un humà amb màscara de llop molt galant. En part, ho admeto, ha sigut degut a que he vist que portava un anell del ric regne de Riubaix, així que deu tenir calers. L'he volgut seguir quan l'he divisat anant al lavabo, però entrà directament en aquest estudi, així que he perdut l'interès, pensant que devia ser un llepabotes”: *un culpable és un humà, amb màscara llop, i del regne forà de Riubaix.*



- **Caius Vocula.** Humà pàl·lid i vell, amb un gran bigoti i una màscara de lleó.. Mira per sobre l'espatlla a tothom, i té alguna cosa a dir sobre tota altra raça.

“Observava la claca, cercant algú digne amb qui parlar. Des de la distància, he vist com un elf furtava una de les cordes de les cortines. No sé si té res a veure amb l'assumpte, però ho volia denunciar per a que li caigui tot el pes de la llei a sobre. Si m'ho pregunten, no s'haurien convidar a persones d'aquest origen a festes com aquestes”: *un culpable és un elf, i ha usat una corda com a arma del crim.*



- **Clavenci Fullaraca.** Mitjà jove i calb, amb una barba bruna retallada i una màscara de lleó. És tartamut.

“Per curiositat, en un moment de la festa he tret el cap per aquest passadís, per a veure què s'hi cuinava. Al girar la cantonada, m'he trobat cara a cara amb un individu amb una màscara banyuda, que m'ha colpejat amb alguna cosa dura. M'he despertat tancat al lavabo, i m'acaben de posar al dia. Volia denunciar aquesta acció, però només puc dir que he reconegut el blasó que portava, el de la noble família Desllor”: *un culpable és un noble amb una màscara amb banyes, i ha usat una arma de dany d'impacte.*



- **Tecla Fígia.** Nana grassoneta amb una màscara d'àguila. Porta els cabells una mica esbullats, i va mig beguda.

“A aquesta festa he vingut a beure, però ningú em segueix el ritme. En un moment, volia pixar i el lavabo estava ocupat, així que m'he fet un lloc rere unes cortines. M'hi acabat adormit, però tinc un son lleuger, i he pogut entreveure dues siluetes entrant o sortint d'aquest despatx des del meu amagatall, en ocasions separades. Un era nan com jo, segur, i l'altre portava una màscara de gat. Un d'ells portava un blasó noble i l'altre portava una túnica blanca del Banc de la Sal sota la seva capa negra, però no recordo quin era quin.

LA XEMENEIA

Si els aventurers aconseguixen pujar fins a la teulada i l'investiguen, poden arribar a trobar les següents pistes:

- A la neu de la teulada s'hi marquen encara petites petjades, que van fins a la xemeneia. Són prou petites com per només poder ser de gnom. A més, sembla que a la xemeneia hi manca un maó: *un culpable és un gnom, i ha usat un maó com a arma del crim.*
- En un canaló que baixa fins des d'una finestra superior a la porta del darrere de l'estudi es pot veure un tros de tela, onejant amb la brisa. Si es recupera, es pot veure que és un estrip d'un vestit que hi ha quedat enganxat. Els colors i el material es corresponen al Col·legi dels Bards Ambulants: *un culpable pertany a la facció dels Bards Ambulants.*

EL JARDÍ

Al terra nevat que dona al jardí s'hi poden trobar diversos jocs de petjades humanoides, i algunes d'animals, possiblement gossos. Estan tan barrejades que gairebé no es poden distingir entre sí. Tot i això, sí s'investiga adequadament, al jardí s'hi poden trobar les següents pistes:

- A prop de la porta que dona de l'estudi al jardí es pot divisar la lluent escama daurada d'un dracònic, sobre la neu: *un culpable és un dracònic*
- Resseguint la paret exterior, es pot veure una finestra entreoberta a la planta baixa, i sota aquesta l'impacte de dues botes. La forma dels peus implica un humà o un elf. A l'interior s'hi troba un moble amb un canelobre a una banda i un cercle net de pols a l'altra: *un humà o un elf ha usat un canelobre com a arma del crim.*

- A una desena de metres de la porta, endinsant-se al jardí, es poden veure tres arbustos: dos sense forma concreta i un amb una estranya forma humanoide. Si s'hi acosten, un dels arbustos agafarà la forma de l'aventurer més proper. Aquella arbust ja format sembla una humà o un elf, i porta una màscara de toro. Sembla que aquestes plantes imiten aquells que hi passen a prop.: *un humà o un elf portava una màscara de toro.*
- Durant tota l'estona que els aventurers estiguin al jardí, es farà evident la presència de tres gossos guardians: petjades, lladrucs, udols... Quan els divisin, veuran que un d'ells té quelcom brillant clavat. Si s'hi aconsegueixen acostar o treure-li, pels mitjans que sigui, veuran que és un punyal. El símbol del seu puny és aquell de l'ordre mercenària d'Els Orfes: el culpable que ha usat un punyal com a arma del crim és un mercenari.



VIGILÀNCIA ADEQUADA

Els gossos guardians del jardí d'en Skàful són agressius, i acostar-s'hi o aconseguir el punyal ha de suposar un repte. És probable que la situació acabarà en un combat. Degut a la manca d'equipament adequat i les restriccions màgiques esmentades a la segona pàgina, aquest serà més complicat que habitualment per als aventurers, però no volem que sigui massa difícil ni fàcil. Segons el seu nivell, es pot escollir una combinació de monstres similars a gossos, a continuació es proposen diversos exemples: **Mastí** (CR1/8 - MM, p323), **Gos de Mort** (CR1 - MM, p321), **Mastí Infernal** (CR3 - MM, p182), **Cànoloth** (CR8 - MTF, p248).

EQUIPAMENT IMPROVISAT

Durant tota la investigació, els aventurers mancaran del seu equipament, que han deixat a l'exterior de la mansió, o no se'ls permet anar. Tot i això, si busquen podrien ser capaços de trobar alternatives: armadures i armes decoratives, ganivets de cuina... El MM hauria de premiar la seva investigació amb opcions improvisades, però dignes.

RESOLENT L'ASSASSINAT

Un cop els aventurers hagin emplenat la quadrícula, podran arrestar aquells sospitosos que compleixin amb la descripció obtinguda. Aquests són:

- **Arkeo Karr**, mercenari dracònic.
- **Bodor Querol**, noble nan.
- **Selvia Riudor**, banquera gnom.
- **Geroni Guerra**, estranger d'un al regne, humà.
- **Ariel Vellpetal**, barda elfa.

Els seus motius varien lleugerament, però tots han acabat en situacions de vulnerabilitat a causa de l'extorsió d'en Skàful, basada en antics deutes.

Per altra banda, seguint les instruccions deixades per en Skàful, la Moira guarda la quadrícula emplenada i la informació del crim en una caixa forta reforçada, de la qual només en coneix la combinació l'editor d'en Skàful. Un cop fet, procedeix a llegir les últimes voluntats del ric nan als aventurers, on indica la seva recompensa:

Així que heu trobat a qui m'ha donat mort! Amb la informació del sagac mètode d'en Skafil Marbrillant, la seva última novel·la serà l'èxit que es mereix! Respecte a la vostra recompensa, caldrà esperar a les dotze de la nit, quan la Moira podrà llegir el meu últim testament, on s'explica l'herència que us pertoca.

Ara, parlem del segon encàrrec: lliguen qui m'hagi donat mort al meu estudi. Al tercer calaix del meu escriptori trobareu un pergamí arcà. Feu-lo servir sobre el meu cadàver, que esdevindrà un zombi, i deixeu que em vengui des de l'altre món, així de simple. Feu-ho i obtindreu una recompensa encara major a la primera.

Skafil Marbrillant

Si els jugadors decideixen obeir les instruccions d'en Skàful, poden usar el pergami amb una acció, tornant el seu cadàver en un **Zombi** (MM, p316) que atacarà aquelles criatures vives més properes.

Si s'hi neguen, la Moira els agrairà la seva col·laboració, i els hi demana esperar fins a les dotze de la nit per a poder procedir a llegir l'herència. Els presoners poden romandre lligats fins a l'endemà, quan podran ser entregats a les autoritats.

UNA ÚLTIMA SORPRESA

Si els jugadors rebutgen la segona tasca d'en Skàful, la Moira els cercarà vint minuts abans de les dotze, trasbalsada. Pel que explica a corre-cuita, moguda per la curiositat ha obert abans de temps el testament d'en Skàful, i el seu contingut l'ha alarmat.

Si els jugadors han pressionat de manera que el MM consideri suficientment persuasiva, la Moira podria haver accedit a llegir el testament després de resoldre el crim.

Si en canvi els jugadors han acceptat i complert el segon encàrrec, la els hi facilitarà la seva recompensa que consisteix en una declaració signada d'en Skàful per a llegir el testament en el moment que vulguin,

En tot cas, el contingut del "testament" és el següent:

Gràcies per haver complert la meua última voluntat. Per aquest favor, us donaré allò més valuós que puc: la vostra vida.

El soterrani d'aquesta casa està ple a vessar d'explosius, preparats per detonar a les 12h de la nit. Amagada sota la catifa d'aquesta cambra hi ha una habitació reforçada per aguantar aquesta detonació, i on unes poques persones hi cabran sense problema.

Us pensàveu, potser, que només castigaria qui em mates? No. M'enduré a tot deutor i enemic per davant. La festa s'acaba quan Skàful Marbregant marxa.

Si, en canvi, voleu jugar a herois, us convido a intentar aturar l'explosió, les claus del soterrani són al meu escriptori. Ara bé, us adverteixo, he gastat la meitat de la meua fortuna en protegir màgicament els voltants de la casa i els gossos guardians. L'altra meitat l'he gastada en els guardes del soterrani, així que us desitjo sort per superar-los, la necessitareu.

PD: Moira, fes-te fotre, sé que fa temps que et cobrades més del que et tocava per sou i no et donaré ni un ral més.

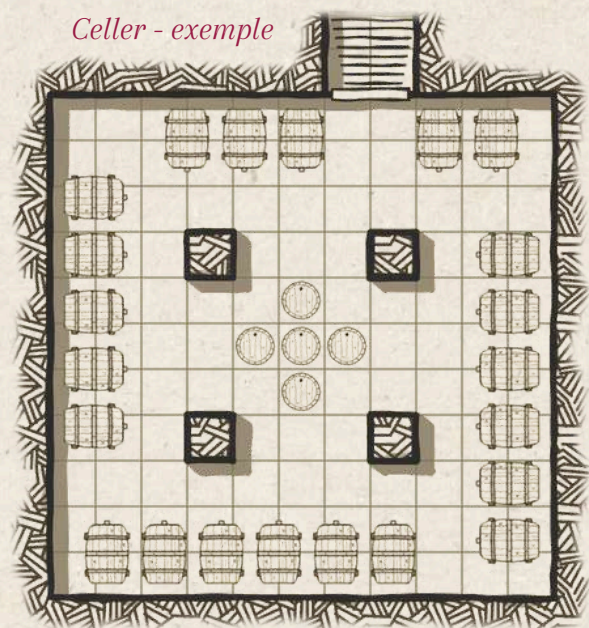
Skàful Marbregant

LLIGAMS DEL PASSAT

Si aquesta no és la primera partida dels personatges, el MM pot escollir donar a en Skàful un motiu per a tenir rancor cap a ells, degut a alguna de les seves accions del passat, i així justificar millor la seva elecció d'aquest grup com a investigadors.

EL SOTERRANI

Si els jugadors decideixen intentar evitar l'explosió, trobaran un soterrani sense il·luminar, i on abans s'acumulaven prestatgeries de barrils de vi, molts d'aquest han sigut emplenats amb pólvora. Defensant-los, es recomana fer ús d'un nombre i varietat adequada de **yugoloths**, els mercenaris infernals (MM p311, MTF p247).



EL FINAL DE LA FESTA

Si els jugadors decideixen amagar-se al búnquer d'en Skàful i deixar que ocorri l'explosió, no patiran cap dany, i després d'apartar la runa necessària podran seguir amb les seves aventures, però sense cap recompensa sorgida d'aquesta nit.

Si en canvi aconsegueixen salvar a la majoria o totalitat de convidats, al saber-se el perill que corrien molts d'ells oferiran algunes de les seves joies als jugadors, valorades en 300 peces d'or per cap.

Sigui com sigui, si els aventurers sobreviuen, podran veure a les autoritats competents arribant amb les primeres llums del matí, avisades mitjançant corbs per la Moira, i seran lliures de tornar a casa seva, sigui com a supervivents o com a herois

PLANTILLA

		MÀSCARA					FACCIÓ					ARMA DEL CRIM				
FACCIÓ																
ARMA DEL CRIM																
RAÇA																

SOLUCIÓ

		MÀSCARA					FACCIÓ					ARMA DEL CRIM				
		Mussol	Toro	Llop	Gat	Cérvol	Regne Forà	Mercenari	Banc	Casa Noble	Col·legi de Bards	Maó	Punyal	Canelobre	Corda	Atiador
RAÇA	Nan	X	X	X	X	✓	X	X	X	✓	X	X	X	X	X	✓
	Dracònic	✓	X	X	X	X	X	✓	X	X	X	X	✓	X	X	X
	Elf	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	✓	X	X	X	✓	X
	Gnom	X	X	X	✓	X	X	X	✓	X	X	✓	X	X	X	X
	Humà	X	X	✓	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	✓	X	X
ARMA DEL CRIM	Maó	X	X	X	✓	X	X	X	✓	X	X					
	Punyal	✓	X	X	X	X	X	✓	X	X	X					
	Canelobre	X	X	✓	X	X	✓	X	X	X	X					
	Corda	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	✓					
	Atiador	X	X	X	X	✓	X	X	X	✓	X					
FACCIÓ	Regne Forà	X	X	✓	X	X										
	Mercenari	✓	X	X	X	X										
	Banc	X	X	X	✓	X										
	Casa Noble	X	X	X	X	✓										
	Col·legi de Bards	X	✓	X	X	X										

Segons en quin ordre es col·loquin les pistes (races, armes, etc.), el resultat de la quadrícula pot variar. Tot i això, el següent sempre ha de coincidir:

- Un dracònic mercenari amb màscara de mussol ha usat un punyal.
- Un nan noble amb màscara de cérvol ha usat un atiador.
- Un humà d'un regne forà amb màscara de llop ha usat un canelobre.
- Un gnom banquer amb màscara de gat ha usat un maó.
- Un elf bard amb màscara de toro ha usat una corda.

CRÈDITS

Una gala de mort és Fan Content no oficial permès sota la Política de Fan Content, no aprovat ni avalat per WotC. Porcions dels materials usats són propietat de Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

A més, es fa ús d'un seguit imatges, sota una política d'Accés Obert, al estar sota domini públic. Les il·lustracions dels sospitosos pertanyen a la sèrie *108 Terrible Character Portraits*, de Jeff Preston.

questa aventura fa ús de criatures de Masmorres i Dracs, amb la seva pròpia proposta de noms a manca d'una traducció oficial. A més, es fa ús dels següents conceptes:

- CD: Classe de Dificultat (DC en anglès)
- MM: Mestre de Masmorra (DM en anglès)
- MM: En citacions, Monster Manual. Per a referenciar-ne les pàgines, es fa ús de la versió en anglès.
- MTF: En citacions, Mordenkainen's Tome of Foes. Per a referenciar-ne les pàgines, es fa ús de la versió en anglès.

