

PERIGO EM PORTO DO REI

POR STEVE KENSON

UMA AVENTURA PARA
GUERRA DOS TRONOS
RPG

Caverna do Dag

Segundo Andar



Praça da Taverna



Portão



=Interior

Bando 09

Primeiro Andar



Entrada
do Portão

Praça da Taverna



Portão



Grande Cervo

Estabulos

Segundo Andar

=Interior



Primeiro Andar

Bando 09

PERIGO EM PORTO DO REI

POR STEVE KENSON

CRIAÇÃO ADICIONAL: R. KEVIN DOYLE, JON LEITHEUSSER, NICHOLAS LOGUE

DESENVOLVIMENTO: STEVE KENSON

EDIÇÃO: KARA HAMILTON

PROJETO GRÁFICO E DIREÇÃO DE ARTE: HAL MANGOLD

CAPA: CHRISTOPHE SWAL

ARTE: JEFF HIMMELMAN, VERONICA JONES,
GERMAN NOBILE, PAT LOBOYKO, BRITT MARTIN

CARTOGRAFIA: JARED BLANDO, KEITH CURTIS, ANDY LAW

REVISÃO: BRIAN KIRBY

EQUIPE DA GREEN RONIN: Bill Bodden, Steve Kenson,

Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz

A *Song of Ice and Fire Roleplaying*, SIFRP e seus respectivos logotipos são marcas comerciais da Green Ronin Publishing, LLC.

A *Song of Ice and Fire* é © 1996-2013 George R. R. Martin. Todos os direitos reservados.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

TRADUÇÃO: ANDRÉ ROTTA

EDITOR-CHEFE: GUILHERME DEI SVALDI

Publicado em novembro de 2013

ISBN: 978858365001-0

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

K36p Kenson, Steve

Perigo em Porto do Rei / Steve Kenson; tradução
de André Mendes Rotta — Porto Alegre: Jambô, 2013.
96p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Rotta, André Mendes.
II. Título.

CDU 794.681.31



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170 • Tel (51) 3226-1426

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora.

É proibida a reprodução total ou parcial, por
quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados,
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Milorde Lague,

Em pagamento à dívida que tenho para com o senhor, agi de acordo com seus desejos. Ofereço-lhe este relato de minhas ações como prova de que cumpri minha parte.

Após receber suas instruções, adquiri os serviços de vários mercenários que oferecem suas espadas ao longo da Estrada Real. Escória que provavelmente apoiou o Usurpador durante sua rebelião. Apenas mais um além de mim jurou lealdade ao rei por direito.

Comandei os mercenários a saquear uma fazenda nos arredores das propriedades de Dannett, próxima a Rio Corrente. Não houve resistência. Lamentavelmente, alguns deles tomaram liberdades com as mulheres antes de terminar com suas vidas. Este ato desplorável fez com que seguir suas próximas instruções parecesse mais fácil.

Eu manchei o escudo que o senhor mandou com o sangue de um fazendeiro e deixei-o em meio à carnificina. Os homens de Dannett o encontrariam e porão a culpa onde o senhor espera. Não simbolo prazer no massacre de inocentes, mas saber que estes plebeus lutaram entre as forças do Usurpador e eram inimigos da verdadeira coroa me consola.

Sei que o senhor não aprovaria, mas recrutei meu aliado leal à coroa para a etapa final da missão. Lhe ofereci o pagamento combinado de todos os outros, mas a chance de derramar sangue rebelde, e ele aceitou.

Montamos acampamento e meu bando de ladrões, estupradores e assassinos jaz em seu sono final. Matamos todos. Meu compatriota jurou pelos Sete que nunca revelaria nada e partiu com seus ganhos. O senhor ficará aliviado em saber que eu disse a ele que fazia parte da casa que o senhor deseja que seja acusada. Se ele contar alguma coisa, serão as coisas que o senhor espera que sejam contadas.

Acredito que minha dívida esteja paga, já que não posso continuar aliado a alguém disposto a lambri as botas daquela sanguessuga gorda da Ponta da Tempestade que impedia o trono de nosso legítimo rei. Sei que, se quiser, o senhor conseguirá entrar em contato comigo novamente, mas peço que não o faça. O senhor foi um servo fiel da Casa Targaryen, e odiamos ter que erguer minha lâmina contra o senhor.

Que os Sete o abenguem,

TA

primeiro, por favor perdoar meu escrita
não é fácil sua lingua ainda não confiar em
outros escrever para você por razões claras
surpreso de receber seu pedido mas contente
de ouvir de amigo tão antigo e querido.
você está correto em eu não estar casado.
é tolice um homem ter falsa esperança
que um homem pode casar acima de seu
posto mas um homem é tolo às vezes
um homem está comovido com as
palavras que você repassou da doce-maria
é sabido que não posso ter esperança de
ouvir dela mesmo.

muitas lágrimas foram derramadas por
amor tão muitas quanto um homem pode
derramar um homem derramaría lágrimas
mas com prazer por seu querido amigo.
os negócios do homem o levarão até ponto
do rei durante torneio do rei talvez um
homem possa derramar lágrimas para
seu amigo neste tempo.

respeito para sua familia

ptek

SUMÁRIO

CARTA DE CLAYTON ARCHAY	2	CAPÍTULO 4: PALAVRAS VENENOSAS	54
CARTA DE GLARUS PTEK	3	RESUMO DO CAPÍTULO	54
INTRODUÇÃO	5	LIÇA.....	55
RESUMO DA TRAMA.....	6	O GRANDE BAILE	56
PRÓLOGO: CONVITE PARA O TORNEIO	8	REVELAÇÕES E ACUSAÇÕES.....	58
QUANDO AS COISAS DÃO ERRADO	11	A JUSTIÇA DO REI ROBERT BARATHEON	61
CAPÍTULO 1: NA ESTRADA REAL	15	O CAPÍTULO FINAL?.....	63
RESUMO DO CAPÍTULO	15	Amigos & Inimigos	63
UMA DESCOBERTA MÓRBIDA	16	Recompensas.....	65
Festim de Corvos	17	Histórias Futuras.....	66
TAVERNA DO DAG.....	18	APÊNDICE A:	
O Massacre.....	18	UM GUIA PARA PORTO DO REI	67
O que Dag Tem a Oferecer.....	19	A HISTÓRIA DE PORTO DO REI.....	67
Rumores na Estrada	20	GEOGRAFIA DE PORTO DO REI.....	68
O GRANDE CERVO.....	21	MAPA DE PORTO DO REI	70
A Estalagem	21	A CORTE REAL	78
Trocando Histórias	22	CASAS JURADAS.....	79
Flores Murchas	22	APÊNDICE B:	
Uma Raposa Esperta.....	25	JOGADORES & PEÕES.....	83
CAPÍTULO 2:		CASA DANNET	83
BEM-VINDOS A PORTO DO REI	27	Membros Importantes	84
RESUMO DO CAPÍTULO	27	Iris Dannett	84
CHEGADA A PORTO DO REI	28	Adham Dannett.....	85
UM LUGAR PARA FICAR.....	29	A Comitiva da Casa Dannett	86
ÓCIO É A OFICINA DO.....	30	CASA LUGUS	87
Intrigas Comuns	30	Membros Importantes	88
Pelas Beiradas.....	33	Sor Naton Lugus	88
Por Conta Própria	36	Orten Lugus	88
CAÇA À RAPOSA	37	Marita Lugus.....	89
O Desafio.....	38	A Comitiva da Casa Lugus	90
Ao Vencedor.....	39	OUTROS PERSONAGENS	90
CAPÍTULO 3: O TORNEIO DO REI	40	Lorde Clayton Archay.....	90
RESUMO DO CAPÍTULO	40	Glarus Ptek	91
O TORNEIO COMEÇA	41	Sor Joris Landseer	92
UM BANQUETE NADA ACOLHEDOR	42	Tygor Wyl ("Bryan Telson")	92
JUSTAS	45	Sor Gennady Shanin	93
OUTROS EVENTOS DO TORNEIO	49	PERSONAGENS GENÉRICOS	93
Competição de Arquearia	49	Capas Douradas.....	93
Competição de Equitação	49	Cavaleiro	93
O Conclave do Meistres	49	Cavaleiro Renomado	94
A QUEDA DE DANNETT	50	Cavaleiro da Guarda Real	94
Pela Honra e Pela Vitória!.....	51	Nobre de Casa Menor.....	94
Uma Casa Inocentada?.....	51	Plebe.....	94
A Morte de Dannett.....	52	Punguista	94
O TORNEIO CONTINUA	53	Servo	94
		Nomes Aleatórios	95



INTRODUÇÃO

O vento sopra com um frio sobrenatural. O inverno está chegando, dizem os Stark. Mas, quando o Trono de Ferro chama, Westeros atende ao chamado, e um torneio em Porto do Rei não é um evento que se deva perder. Com frio ou não, os brasões vassalos de centenas de casas seguirão até Porto do Rei para uma semana de bebedeira, diversão e política. A oportunidade de cruzar espadas e estilhaçar lanças apela a alguns, enquanto outros irão para sussurrar nos cantos sombrios e tramá a queda de seus rivais. Na capital dos Sete Reinos, a simpatia do rei é o escudo mais resistente, e uma gota de veneno é mais forte que mil espadas. Fortunas e poder inimaginável podem ser conquistados em Porto do Rei. Contudo, as teias da intriga são difíceis de serem atravessadas até pelas aranhas mais ardilosas, e homens de honra caem como folhas no outono em um lugar mergulhado em tanta traição.

Romance. Assassinato. Venenos. Intriga. Inocentes enfrentam a justiça do rei por crimes que não cometaram. Criminosos andam livres, admirados como heróis, mesmo quando suas mãos estão manchadas de sangue nobre. Escollhas difíceis carregam homens

de princípios para a ruína. Atos monstruosos são compensados com ouro, poder e a realização dos desejos mais sórdidos. Nada mais que um dia normal em Porto do Rei.

Perigo em Porto do Rei é uma história para *Guerra dos Tronos RPG* (*GdTRPG*). Esta aventura coloca os jogadores e sua casa no meio de uma tempestade que está para começar. Um inimigo poderoso, mais peçonhento que uma víbora, se esgueira ao redor do Trono de Ferro, seus olhos frios e atentos à procura dos peões ideais para colocar um plano traíçoeiro em ação. O torneio do Rei Robert é o palco perfeito para esta trama mortal. Os personagens serão guiados pelas mãos de um mestre titereiro e, se não forem capazes de notar suas cordas e cortá-las, poderão ver suas mãos sujas de sangue inocente e seus pescoços postos para a lâmina do carrasco.

Esta história foi criada levando em consideração o contexto de *GdTRPG*, e que os jogadores interpretarão membros de uma casa nobre já existente em Westeros ou criada pelo grupo. *Perigo em Porto do Rei* sugere uma

casa rival para dificultar a vida dos personagens e adicionar mais uma camada de conflito

“A misericórdia de um rei é um presente envenenado.”

— EUSTACE OSGREY

A CASA DO GRUPO

É presumido em *Perigo em Porto do Rei* que os personagens dos jogadores pertencem à mesma casa nobre (já que este é o estilo de jogo padrão em GdTRPG). Por simplicidade e consistência, nós vamos nos referir à casa dos jogadores como a “casa do grupo”. Você deve usar o nome real da casa de seu grupo durante a narrativa. Também é conveniente que você ajuste as descrições das Casas Dannett e Lagus conforme necessário, para que se encaixem no histórico da casa do grupo (veja **CASAS JURADAS**, na página 79, para mais detalhes sobre as casas próximas a Porto do Rei). Por exemplo, se a casa do grupo tiver terras no Norte ou em Dorne no lugar das Terras Fluviais, as outras casas podem estar baseadas em locais diferentes ou ter históricos ou estilos diferentes daqueles mencionados em suas descrições.

Narrar *Perigo em Porto do Rei* para um grupo de personagens que não pertençam todos à mesma casa, mas que possuem outros tipos de relações, pode dar um pouco de trabalho para o narrador. O **PRÓLOGO** traz sugestões e técnicas para incluir personagens que não façam parte da casa do grupo na história. Mas isso não é nenhuma garantia de que estes personagens se sintam motivados o suficiente para proteger a casa do grupo quando ela for ameaçada. Na verdade, em um jogo mais traiçoeiro de GdTRPG, alguns personagens podem até acabar associando-se à Casa Lagus e seus estratagemas!

aos eventos desta história. A casa rival, os Dannett, está descrita em detalhes no **APÊNDICE B** (página 83), mas você deve moldar a casa Dannett para se adequar à casa dos jogadores. Você pode, por exemplo, mudar alguns elementos do histórico dos Dannett, ou a localização de suas terras para melhor se adaptar à história que você deseja narrar. Você pode até mesmo mudar o nome ou o brasão da casa, mas leia sobre o papel das casas na história antes de fazer qualquer alteração mais significativa.

A casa rival não é o verdadeiro inimigo nessa história, mas os Dannett representam alguns desafios para os personagens. Os Dannett servem como uma ferramenta do verdadeiro antagonista da história. Ele tem seus próprios objetivos, e eles se articulam sobre a rivalidade entre os jogadores e os Dannett. Nenhuma das duas casas suspeita de que ambas estão sendo usadas como peões de outros interesses. Por trás de tudo há um plano para usurpar as terras dos Dannett através do assassinato de seu herdeiro por direito e do casamento com a irmã do herdeiro. E a casa dos jogadores levará a culpa pela coisa toda!

Perigo em Porto do Rei ocorre acerca de um torneio real e tem como palco a estrada real, a floresta do rei e a cidade mais impressionante de Westeros: Porto do Rei. A história se desenvolve ao longo de algumas semanas, começando alguns dias antes do início do torneio e acabando um ou dois dias após seu fim. No decorrer dos eventos de *Perigo em Porto do Rei*, os personagens cruzarão espadas com rebeldes na floresta do rei, trocarão socos nas ruas de Porto do Rei e enfrentarão cavaleiros em armaduras nas justas do Torneio Real. Podem também lutar na acirrada Grande Liça, investigar um envenenador de Braavos,

desafiar tanto bordéis quanto lâminas afiadas, enfrentar acusações falsas e a justiça do rei, enquanto tentam desenredar uma teia de mistérios e manipulação.

Esta aventura ocorre um ano antes dos eventos descritos no romance *A guerra dos tronos*. E, embora os personagens não lidem diretamente com muitos dos personagens mais importantes d'*As crônicas de gelo e fogo*, jogadores familiarizados com os personagens e eventos narrados por George R. R. Martin poderão apreciar de forma muito mais rica os eventos de *Perigo em Porto do Rei*.

RESUMO DA TRAMA

Os personagens recebem um convite para participar de um torneio, convocado pelo Rei Robert Baratheon (famoso por gostar deste tipo de evento) em Porto do Rei. Um torneio deste porte é uma grande oportunidade de ganhar glória e ouro, assim como a atenção e boas graças da coroa, trazendo oportunidades e fortuna para a casa favorecida. Naturalmente, os personagens decidem comparecer e viajam até a cidade. Eles encontram diversos desafios no caminho, incluindo a evidência de saqueadores ou fora da lei. Encontram indícios sugerindo que sua casa é responsável por esta onda de crimes, o que pode gerar problemas para o grupo. O cavaleiro desonrado responsável por incriminá-los tenta emboscar os personagens e culpar sua casa rival, os Dannett, por este ataque. Assim, os membros sobreviventes da casa do grupo chegarão em Porto do Rei muito preocupados e em busca de vingança.

Na cidade, o grupo precisa encontrar estadia e circular por ruas muitas vezes perigosas. Eles cruzam com Iris

Dannett (a filha perdida e caída em desgraça de sua casa rival), que trabalha em Porto do Rei como prostituta, sob outro nome. Também deparam-se com vários outros indivíduos, incluindo seu verdadeiro inimigo, Orten Lugus, da casa Lugus. Oportunidades para intriga surgem conforme Orten os envolve cada vez mais em suas intrigas e atiça o fogo entre a casa do grupo e os Dannett. Os personagens podem encontrar pistas valiosas enquanto são sugados para esta trama.

Então começa o torneio em si, com justas, competições de arco e a liça, além de um bando de nobres loucos por intrigas reunidos no mesmo lugar. Os jogadores e seus rivais podem tentar acertar suas diferenças no torneio. E Orten usa o torneio como distração para encobrir seu golpe mais devastador: o assassinato do herdeiro da casa Dannett, largando a culpa direto no colo da casa dos jogadores.

Quando Iris Dannett exige a justiça do Rei pelas ofensas (aparentemente) cometidas pela casa do grupo, os personagens devem encontrar um meio de provar sua inocência e expor o verdadeiro culpado, antes que o julgamento acabe mal para eles. O futuro de sua casa está em perigo, sem falar em suas próprias vidas! Eles serão capazes de descobrir a verdade a tempo? Em GdTRPG nenhum destino está definido até o último dado ser lançado...

O PLANO DE ORTEN

Meses antes do início de *Perigo em Porto do Rei*, Orten Lugus, o filho mais novo da casa Lugus, recebeu uma promessa de um benfeitor anônimo. A promessa de fazê-lo herdeiro, não só de sua própria casa como também da casa Dannett. Em troca, este benfeitor requisitou um pequeno serviço.

Mais especificamente, o benfeitor sabia da longa amizade de Orten com um braavosi chamado Glarus Ptek. Ptek é conhecido por ser um mercador de perfumes — e

também por seu bem-sucedido negócio no mercado negro, vendendo armas, venenos e principalmente uma bebida braavosi tão forte que até Rei Robert refugou-a depois de experimentar uma vez. Orten precisa adquirir um certo tipo de veneno muito raro (as lágrimas de Lys) com Ptek, e então entregar um frasco para um estalajadeiro específico em Porto do Rei. Orten pretende guardar um pouco de veneno para si, com o intuito de pavimentar seu caminho para a liderança de sua casa e a conquista da casa Dannett.

Quando Orten concordou em cumprir sua parte no plano, seu benfeitor lhe forneceu duas informações muito importantes. Primeiro, Orten ficou sabendo que tanto a casa Dannett quanto a casa do grupo (rival dos Dannett) participariam do torneio do rei. Segundo, ele descobriu que Iris Dannett estava trabalhando como prostituta em Porto do Rei.

O plano de Orten é colocar a casa do grupo e a casa Dannett uma contra a outra. Ele convenceu Lorde Clayton Archay, um veterano enlouquecido da Guerra do Usurpador que ainda apoia os Targaryen, a massacrar fazendeiros nas terras dos Dannett. O pai de Orten, Konrad Lugus, possuía em seu salão um escudo com o brasão da casa do grupo, obtido como troféu durante a Guerra do Usurpador. Orten roubou o escudo e enviou-o para Archay, que o deixou no local dos assassinatos. Esta pista falsa, junto com as antigas diferenças que corroem a relação entre Alfric Dannett e a casa do grupo, garante o aumento da antipatia que a casa Dannett tem pela casa do grupo. Esta inimizade é uma potente ferramenta para Lugus e seu benfeitor misterioso.

Chegado a Porto do Rei, Orten pretende conseguir o veneno com Ptek, plantar um pouco dele entre os personagens e manipular os acontecimentos de forma que Adham Dannett e um dos personagens se enfrentem durante o torneio. Orten pretende envenenar o jovem Dannett e

UMA PALAVRINHA SOBRE CONTINUIDADE

Ou a falta dela. Apesar de passar-se no mundo de *As crônicas de gelo e fogo* detalhado na série de romances de George R. R. Martin, *Perigo em Porto do Rei* (assim como todas as histórias de GdTRPG) não segue a continuidade precisa dos romances. Em vez disso, ela acontece em um mundo paralelo próprio. No mínimo, a existência dos personagens dos jogadores e suas ações pode criar divergências com os livros. *Perigo em Porto do Rei* é feita de forma a se encaixar nos eventos que levam até *A guerra dos tronos*, o primeiro romance da série.

O resultado dessa história depende muito das escolhas dos jogadores. Se você está dividido entre se manter fiel ao cânone dos romances ou narrar uma história emocionante e divertida, nós recomendamos que você crie sua própria versão do mundo de Westeros que aceite suas histórias. Da mesma forma, não tome nada descrito nesta história como parte dos romances. Os personagens descritos nesta aventura não são oficiais e nenhum evento mencionado aqui deve ser tomado como base para os romances da saga de *As crônicas de gelo e fogo*.

colocar a culpa na casa do grupo, preferencialmente após Adham tê-los acusado de crimes contra sua casa.

A segunda parte do plano de Orten é “resgatar” Iris de sua vida de prostituição e oferecer-se para casar com ela, apesar de sua reputação manchada. Lorde Alfric não terá muita escolha a não ser aceitar esta união. Isso fará de Orten um herdeiro das terras dos Dannett, o que o deixa livre para concentrar-se em reivindicar seus direitos de família.

Glarus Ptek e a irmã de Orten, Marita, se jogam nesta oportunidade. Marita e Ptek se amam e querem ficar juntos, então é de seu interesse que o último prometido de Marita, o desafortunado Langley Woods, seja eliminado. Orten permite que o casal envenene Woods, aumentando as suspeitas sobre a casa do grupo e gerando suspeitas contra a casa Lugus. Isso também favorece a trama de Orten. Se a casa do grupo tentar redirecionar a culpa para

a casa Lugus, o irmão mais velho de Orten, o exaltado e cabeça quente Naton Lugus, deve desafiar um membro da casa do grupo para defender a honra de sua família. Se Naton derrotar o campeão da casa do grupo, libera sua casa de quaisquer suspeitas e a casa do grupo carregará toda a culpa. Se o campeão da casa do grupo vencer a disputa, Orten espera que Naton seja morto ou aleijado no processo. O que permite que Orten culpe seu irmão e tome seu lugar como herdeiro — e possa, talvez mais tarde, eliminar seu enfraquecido irmão, que pagará o preço de ter subestimado a ambição de seu irmão mais novo.

Para que o plano de Orten funcione, muitas peças diferentes de seu quebra-cabeças devem se encaixar. A maior fraqueza de seus planos são os personagens. Orten os considera um bando de idiotas patéticos, mas, na verdade, eles podem colocar todas as suas ambições por água abaixo.

PRÓLOGO: CONVITE PARA O TORNEIO

Como a maioria dos protagonistas de *As crônicas de gelo e fogo*, os membros da casa do grupo começam sem a mínima ideia das tramas sinistras ao seu redor, ou dos desafios que o futuro lhes guarda.

No começo, tudo que eles sabem é que o rei convocou um

torneio e eles foram convidados a participar, honrando seus próprios nomes e a coroa, assim como muitas outras casas nobres de Westeros. Nobres mais curtidos sabem que este evento deve ser visto com cautela e alguma preocupação. Por mais emocionante que uma visita a Porto do Rei possa parecer para os jovens e ingênuos, cabeças mais acinzentadas e articuladas dos Sete Reinos veem tais eventos como oportunidades de crescimento ou problemas, dependendo da forma que o jogo político é jogado.

O **PRÓLOGO** prepara os eventos de *Perigo em Porto do Rei* e permite que você molde a história para acomodar sua própria crônica de GdTRPG e os personagens de seu grupo.

ASAS ESCURAS...

O anúncio do torneio chega provavelmente por um corvo enviado de Porto do Rei, caso a casa do grupo tenha uma torre de corvos e um mestre que cuide dos corvos. Mesmo que este não seja o caso, um corvo ainda pode trazer a mensagem, só será um pouco mais difícil para os personagens responderem. O comunicado é simples; veja-o na página ao lado.

Se a casa dos jogadores ficar no Norte, o torneio começará no mínimo em três semanas. Se um corvo for impraticável, por qualquer razão, a mensagem é trazida por um mensageiro humano, por algum homem do rei ou por um mercador que esteja de passagem pelas terras dos personagens. Neste caso, a mensagem pode vir em um pergaminho mais elaborado, mas o conteúdo



é essencialmente o mesmo. O selo real intacto comprova sua autenticidade. Se algum personagem quiser examinar o selo, peça um teste de habilidade. Independentemente do resultado da rolagem, diga ao jogador que o selo está intacto, o que comprova que ninguém o leu antes de ser entregue ao grupo (dependendo do resultado, o jogador pode ficar desconfiado, o que é bom para você).

Se algum jogador perguntar, explique que torneios são comuns em Westeros. Um torneio real é uma oportunidade para que casas nobres ganhem muita glória e prestígio, além de contatos valiosos e talvez até mesmo a simpatia do rei. O Rei Robert é famoso por seu amor por torneios, justas e eventos do tipo, tendo participado de muitos deles. Então este convite não é nada muito fora do comum.

QUAL É A NOSSA MOTIVAÇÃO?

É provável que os jogadores vejam o convite como uma boa oportunidade e começem a fazer seus planos de viagem para Porto do Rei em tempo para o torneio. Contudo, se seus jogadores não se sentirem motivados a comparecer ao torneio, você vai precisar incentivá-los. Aqui estão algumas razões pelas quais os jogadores podem interessar-se.

O CAVALEIRO

Um cavaleiro, ou escudeiro que sonha em se tornar um, não precisa de muito mais do que a oportunidade de testar sua coragem contra os melhores cavaleiros do reino para querer participar do torneio. Porém, se você precisar dar um pouco mais de incentivo aos seus jogadores, pode levar as coisas um pouco mais para o lado pessoal. Coloque um cavaleiro que seja um rival ou inimigo dos personagens na lista do torneio. Ou faça com que um personagem cavaleiro do grupo saiba que sua amada ou interesse romântico estará lá para prestigiar as justas. Ou ambas as situações.

Se você não se importar em mostrar algumas de suas cartas logo de início, Adham Dannett pode fazer uma “visita” à casa do grupo logo após a chegada do comunicado sobre o torneio. Acompanhado de sua comitiva, o jovem herdeiro da Casa Dannett adentra o salão dos personagens de forma intempestiva e atira uma manopla de cota de malha aos pés deles, desafiando-os para encontrá-lo no campo de honra em Porto do Rei, se assim ousarem. Assim como entrou, ele parte, sem explicação alguma, deixando os jogadores imaginando que ofensa podem ter cometido. A única forma de descobrir, e de se defender de qualquer acusação que os Dannett possam fazer, é ir ao torneio. Neste caso, ajuste os encontros nos quais Adham acusa e desafia a casa do grupo levando em conta o desafio aqui descrito.

As casas nobres de Westeros: saudações em nome do Rei Robert Baratheon. Sua Alteza Real convoca um torneio a ser realizado em honra à Coroa Real nos campos de Porto do Rei duas semanas a partir de hoje. Todos os vassalos da Coroa Real estão convidados a comparecer e trazer honra para seus nomes.



NA TEIA DA ARANHA

Porto do Rei é um lugar propício para a intriga. Nobres ambiciosos não deixarão passar esta oportunidade, principalmente se souberem que casas rivais participarão. Ninguém quer que seu adversário tenha a chance de conseguir uma vantagem sem ao menos estar lá para atrapalhar.

Se você precisar de mais iscas ainda, uma mensagem misteriosa chega (vinda de Orten, que precisa da casa do grupo como bode expiatório). A carta avisa sobre uma trama sendo feita contra a casa do grupo, trama esta que só pode ser revelada se os personagens forem ao torneio. O aviso é real — mas, no lugar de permitir que os personagens evitem esta trama, leva-os direto para ela!

TODAS AS ESTRADAS

LEVAM A PORTO DO REI

Não é todo dia que membros de casas menores viajam até o centro de poder em Westeros e bebem junto com as pessoas mais importantes do reino. No fim das contas, o torneio é um ótimo pretexto para uma viagem a Porto do Rei. Personagens podem ter negócios para resolver na cidade. Meistres podem encontrar manuscritos raros. Nobres podem fazer amizades poderosas e conhecer os solteiros mais cobiçados dos Sete Reinos. É também a melhor chance de adquirir objetos em um dos mercados mais famosos de Westeros, sejam armas, armaduras, joias ou artigos para a casa. Sem falar em especiarias, vinhos, venenos... Algo com que Orten Lugus está contando.

É possível que algum personagem tenha um velho amigo ou parente morando em Porto do Rei. Esta viagem oferece uma boa oportunidade para uma visita. Se for um amor antigo, uma visita pode reacender alguma brasa do passado, o que poderia ser uma complicação, caso um dos dois seja casado ou comprometido. Falando em

casamento, se algum noivado já tiver sido arranjado ou esteja sendo considerado, as duas partes (provavelmente de duas casas diferentes) podem escolher encontrar-se e anunciar esta feliz união em Porto do Rei, talvez em busca de uma bênção real e conselhos do Alto Septon — além da notoriedade que vem com isso.

O DESTINO INTERFERE

Se algum personagem tiver alguma qualidade de fortuna como Sonho Verde, então um portento ou sonho pode apontar o caminho para Porto do Rei, encorajando os personagens e avisando-os do perigo, simultaneamente. O personagem que recebe a visão pode ter a sensação de participar de um torneio. Na visão ele vê os rostos de personagens importantes como Adham Dannett, Iris Dannett e Orten Lugus. Se você estiver se sentindo ambicioso o suficiente, pode até descrever alguma cena mais adiante na história (ajuste os detalhes depois).

Esta estratégia pode ser um pouco arriscada, por isso tente manter as visões vagas. Enfatize que algo *vai* acontecer em Porto do Rei e que é importante que os personagens estejam lá. Se você quiser incluir um presságio ou premonição mística no início da história, aqui estão algumas dicas.

- Um personagem abre uma romã e vê que seu interior está podre, talvez cheio de vermes se retorcendo. Pode ser que a fruta esteja oca, comida de dentro para fora. A Casa Dannett tem uma romã em seu brasão.
- Uma taça de vinho está cheia de vinagre; o vinho azeou. Quando cuspido ou derramado, o vinho forma a silhueta do que parece ser uma flecha. O brasão dos Lugus ostenta uma taça, enquanto que o brasão dos Dannett tem uma flecha. Esse presságio indica que alguma desgraça envolverá as casas Lugus e Dannett.
- Personagens que estejam em alguma cavalgada encontram uma alcateia que derrubou e matou dois cervos machos, um velho e um novo, e encurralou uma fêmea jovem ainda viva. Eles podem espantar os lobos, permitindo que a fêmea escape. Você pode transformar isto em um encontro de combate, usando as estatísticas para lobos encontradas na página 16.
- Um personagem com a qualidade Visão Verde tem um sonho no qual uma mulher de cabelos escuros (Marita Lugus) lhe oferece um cálice de vinho escuro e diz: "Beba...". Quando o personagem bebe o vinho, ele é frio, amargo e queima como fogo ao descer e cair no estômago, causando uma dor terrível. O personagem derruba o cálice, que cai ao chão e espalha vinho

vermelho como sangue no piso de pedra. A visão mostra o rosto coberto de lágrimas de Iris Dannett, suas mãos sobre seus lábios em sinal de tristeza. A dor se torna lancinante e, um pouco antes de se tornar insuportável, o personagem acorda. Isso pode levar os personagens a pensar (erroneamente) que Marita seja a planejadora por trás da trama.

IN MÉDIA RES

Por fim, você pode optar por pular completamente o **PRÓLOGO** e começar a história diretamente o **CAPÍTULO I: NA ESTRADA REAL**. Afinal de contas, estamos presumindo que os jogadores querem jogar esta história, e que seus personagens terão motivos (baseando-se em suas descrições e históricos) para ir. Sugerimos esta abordagem, principalmente se você estiver com pouco tempo para começar o jogo ou para lidar com a preparação do prólogo. É claro que, se optar por pular o **PRÓLOGO**, você perde as dicas e detalhes aqui descritos.

...PALAVRAS SOMBRIAS

Você deve decidir de antemão quanto os personagens sabem sobre as recentes tragédias que afligem os Dannett, principalmente o desaparecimento de Iris Dannett e o ataque cruel a uma fazenda da casa. Passar essas informações logo de início deixará claro que elas são importantes. Portanto, você deve escondê-las no meio de outras notícias sobre os arredores das terras da casa do grupo.

Os jogadores podem descobrir sobre Iris e os ataques durante o decorrer da história. Afinal de contas, Alfric Dannett tomou cuidado para que a fuga de sua filha para evitar um casamento fosse mantida em segredo. Se ele estiver ciente das atividades atuais de sua filha, também se esforçará muito para mantê-las escondidas dos olhos públicos. E se você decidiu por não usar a cena em que Adham Dannett desafia a casa do grupo em seu próprio salão (veja **O CAVALEIRO**, na página 9), ele só acusará formalmente o grupo quando todos estiverem em Porto do Rei.

Mesmo que os personagens descubram sobre o que está acontecendo com a Casa Dannett, não há muito que eles possam fazer. Não há tempo para colher informações suficientes, além de fofocas de bar. Sem falar que homens da casa do grupo pegos xeretando nas terras dos Dannett terão problema na certa! Um problema muito maior do que os jogadores têm noção a esta altura. Com um convite da coroa em suas mãos, os heróis têm assuntos mais imediatos para se preocupar do que o humor de seus vizinhos.

QUANDO AS COISAS DÃO ERRADO

Os sábios entendem que um plano que não possa ser mudado não é um bom plano. E, quando a trama de uma história encontra os jogadores, pouca coisa sai de acordo com o planejado. Muitas coisas podem se afastar do que você espera ao narrar *Perigo em Porto do Rei*, de pequenos desvios inesperados na trama até um total descarrilamento da história descrita neste livro. A primeira e mais importante dica é: não entre em pânico! Só porque os jogadores vieram com uma abordagem não antecipada perante uma situação, não significa que a história foi arruinada. Se algo inesperado acontecer, fique frio (afinal, isto é só um jogo). Em vez de deixar que isto estrague seus planos, pense em

como você pode fazer esta mudança se tornar um elemento interessante para a história. Aqui seguem algumas coisas que podem acontecer durante o jogo, e a forma como você pode lidar com elas.

FOI TUDO MUITO RÁPIDO

Seus jogadores são muito espertos. Sacaram toda a trama logo no início, e agora querem pular direto para o final. Eles podem querer preparar uma armadilha para o Cavaleiro Raposa a caminho de Porto do Rei ou pedir uma audiência com o Rei Robert assim que chegarem à cidade e

PERSONAGENS MAIS JOVENS

Perigo em Porto do Rei foi feita pensando em um grupo que tenha pelo menos um cavaleiro capaz de participar do torneio. Com isso em mente, é possível que outros tipos de personagens sejam necessários para auxiliar este cavaleiro, ou que estes personagens tenham seus próprios motivos para fazer a jornada. Sendo assim, personagens mais jovens, ou até mesmo crianças, podem ter seu lugar na história, se os jogadores assim quiserem.

Um personagem jovem pode ser um escudeiro, ou o protegido sob a tutela de algum membro adulto da casa do grupo (controlado por um jogador ou pelo narrador). Crianças podem acompanhar um adulto até Porto do Rei como parte de sua educação ou para serem apresentadas à sociedade dos nobres, principalmente se estiverem chegando perto da idade de casar. Pais que não queiram deixar seus filhos longe de sua proteção por muito tempo podem levá-los consigo.

Crianças terão oportunidades de explorar (e fazer travessuras) que adultos não têm. Apesar de não poderem visitar lugares como a *Fonte de Jade*, personagens jovens podem ver e escutar coisas que outros personagens não podem. Pode ser que eles notem as idas e vindas de Maiyo Vierro, ou as trocas de olhares e sussurros entre ele e Marita Lugus. Personagens crianças podem perceber as atividades suspeitas em torno de Adham Dannett ou Langley Woods e desvendar algo sobre a trama de Orten Lugus. O seu principal desafio seria convencer os adultos envolvidos a escutar o que crianças têm a dizer.

Você pode até mesmo narrar *Perigo em Porto do Rei* apenas para personagens jovens, deixando os adultos da casa do grupo como personagens do narrador. Neste caso, os personagens apenas observariam a justa, mas poderiam investigar por conta própria a morte de Adham Dannett ou outros assuntos de interesse próprio ou de sua família. O que lhes falta em capacidade de combate eles podem compensar com intriga, furtividade e Destino.





entregar toda a trama da forma que eles a conhecem. Eles podem pular todas as cenas intermediárias e ir direto para o ponto central da questão, resolver tudo e voltar para casa o mais rápido o possível.

Em primeiro lugar, garanta que os jogadores estão se baseando em informações que seus personagens teriam. Encoraje-os a se manterem fiéis a seus personagens na hora de tomar decisões. Mesmo que um jogador tenha lido *As crônicas de gelo e fogo* e suspeite de um mentor por trás de todo o plano, isso não significa que seu personagem também suspeite. Lembre os jogadores de que ficar fazendo acusações sem provas concretas não vai ajudar muito a reputação da casa do grupo.

Em segundo lugar, se os jogadores descobrirem a trama rapidamente, bom para eles! Pode ser que eles percebam a jogada do Cavaleiro Raposa logo de cara. Isso não quer dizer que eles saibam quem está por trás dele ou o verdadeiro motivo pelo qual sua casa esteja sendo jogada contra os Dannett. Eles podem acreditar que os próprios Dannett estão querendo iniciar um conflito, mas querem culpar o grupo pelo início das hostilidades. Não pense que só porque os jogadores resolveram uma parte da história eles já manjaram tudo. Leve as coisas adiante e permita que eles aproveitem os frutos de seu sucesso, pelo menos até que a próxima virada na história os atinja de frente.

Mesmo que os personagens acabem descobrindo os planos de Orten Lugus logo no início, eles ainda devem provar o que sabem — além de lidar com Lugus e sua casa, o que é mais fácil em teoria do que na prática. Você ainda será capaz de bolar algumas cenas emocionantes à medida que a casa do grupo prepara sua próxima jogada.

OPERAÇÃO TARTARUGA

Em contrapartida, os jogadores podem ter dificuldade em entender o que está acontecendo, tornando-se joguetes perfeitos para Orten. Isso pode se tornar um pouco frustrante para os jogadores, à medida que este adversário misterioso dá voltas e voltas no grupo, estando sempre um ou dois passos à frente.

Nosso conselho básico é: não dê moleza! *As crônicas de gelo e fogo* deixam claro que o jogo dos tronos não perdoa os tolos. Se a casa do grupo não conseguir descobrir seus verdadeiros inimigos ou como lidar com a situação, eles estarão em grandes problemas. Você também não precisa matar o grupo todo. O **CAPÍTULO 4** apresenta desfechos para a história que deixam a maioria dos personagens viva, mesmo que não nas melhores condições. A queda em desgraça da casa do grupo encaixa-se perfeitamente com o estilo de *As crônicas de gelo e fogo*, e pode ser um grande motivador de vingança para os personagens.

É claro que, se os jogadores estiverem com muita dificuldade, eles podem se aproveitar de algumas ferramentas que estão à sua disposição.

- **HABILIDADES:** personagens têm habilidades que podem ajudá-los em situações deste tipo, principalmente Astúcia, Conhecimento e Persuasão. Um jogador pode não notar algo que é óbvio para alguém que nasceu e foi criado nos Sete Reinos. É normal que o narrador dê informações aos jogadores, baseando-se no que seus personagens sabem. Para isso, os jogadores devem pedir por testes de habilidades apropriadas para ver se seus personagens teriam acesso a algum conhecimento. O narrador também pode pedir esses testes. Exemplos específicos são dados neste livro para determinar o que os personagens sabem, o que perceberam ou o que entenderam de alguma situação. Como narrador, sinta-se livre para ajustar estas informações (acrescentando ou sonegando) de acordo com o que você achar que os personagens saberiam.
- **DESTINO:** o recurso definitivo para os jogadores de GdTRPG, Pontos de Destino podem ser gastos ou queimados para afetar o que acontece com seus personagens de forma mais ativa. Os jogadores podem gastar Pontos de Destino para conseguir bônus em testes que irão ajudá-los a entender a trama e lidar com diversas ameaças. Eles podem queimar Pontos de Destino para evitar a morte certa, conseguindo uma pista importante sobre os mistérios que envolvem a história ou obter sucesso em um teste de vital importância. Apesar de serem finitos, Pontos de Destino podem compensar um grande número de problemas.

APELÓES

Pode ser que os personagens sejam muito poderosos para os desafios de *Perigo em Porto do Rei*. É possível que nenhum adversário que os enfrente em combate, real ou no torneio, seja páreo para eles. Também existe a chance de que os personagens possuam habilidades sociais bem desenvolvidas e passem sem qualquer dificuldade pelas intrigas que cruzam seu caminho.

Se você achar que os conflitos e tramas da história não são desafiadores o suficiente para seu grupo, aumente a Dificuldade dos testes e as habilidades dos adversários para compensar essa disparidade. Isso não é “trapacear”, você está apenas ajustando os detalhes da história para que ela se encaixe com o grupo. Se você acertar a medida, o jogo será mais divertido e satisfatório para todos.

OUTRAS AVENTURAS

Pode ser que você queira ligar *Perigo em Porto do Rei* com as outras histórias de GdTRPG já lançadas pela Jambô, *Jornada a Porto do Rei* (disponível para download gratuito na página da editora, em www.jamboeditora.com.br) e *O casamento do cavaleiro* (encontrada no *Kit do Narrador*). As informações abaixo irão ajudá-lo se você quiser usar alguma dessas histórias, ou ambas.

Jornada a Porto do Rei foi projetada como uma introdução para *Perigo em Porto do Rei*, na qual um grupo de nobres viaja até a capital para participar do torneio que será realizado lá. Alguns dos encontros no **CAPÍTULO I: NA ESTRADA REAL** são similares aos eventos descritos em *Jornada a Porto do Rei*. Você pode usar encontros de *Jornada a Porto do Rei*, adicionando os viajantes mortos pelos bandidos, a Estalagem da Encruzilhada e o encontro com os bandidos. Sor Ander pode estar a serviço do Cavaleiro Raposa (ciente disso ou não). Ou os bandidos podem ser apenas o que são, sem nenhuma ligação com a trama principal, servindo apenas como uma pista falsa, distração ou lembrete de que Westeros é um lugar perigoso!

O casamento do cavaleiro não combina tão bem com os eventos de *Perigo em Porto do Rei*, por ser uma história sobre o conflito entre duas ou mais casas nobres. Porém, ela pode servir como um prelúdio para a história neste livro. O casamento serve como um ambiente neutro onde os jogadores podem conhecer algumas das principais casas de *Perigo em Porto do Rei*, principalmente a Casa Dannett. Use Lorde Alfric, seus filhos e seguidores como convidados no casamento. Mais tarde, quando estiver narrando esta aventura, os jogadores e seus personagens já estarão familiarizados com a Casa Dannett. Isso pode trazer mais profundidade para a interpretação dos personagens em relação à casa rival. Suas impressões anteriores podem vir a ajudar, caso eles já não gostem ou desconfiem dos Dannett. Também podem atrapalhar os jogadores a desvendar a trama, caso eles confiem nos Dannett. Você também pode incluir Orten Lugus e outros membros de sua casa como convidados no casamento. Talvez Orten vislumbre pela primeira vez seu plano de casar-se com Iris e eliminar Adham ao observar a casa do grupo e as outras casas no casamento!

Por outro lado, dê aos personagens suas vitórias. Não é necessário aumentar a Dificuldade porque os protagonistas estão se saindo bem, principalmente se os seus sucessos forem fruto de sua sorte mais do que de suas habilidades. Você deve prestar atenção em jogadores entediados ou desinteressados no jogo. Estas são indicações de que o jogo não está desafiador, e as Dificuldades podem ser aumentadas. Isso se encaixa na narrativa: quando personagens de *As Crônicas de gelo e fogo* ficam muito confiantes, as coisas se tornam mais difíceis!

FRACOTES

Ao contrário do que acontece em **APELÓES**, a casa do grupo pode ser fraca demais para lidar com os desafios desta história. Isso pode ser resultado da combinação de tipos de personagens ou de suas prioridades. Por exemplo, um grupo formado por personagens que não lutam, ou adolescentes, no lugar de um grupo de cavaleiros a caminho de um torneio.

Se o grupo estiver muito destoante da história, você pode ter de ajustá-la ou pedir que seus jogadores criem personagens diferentes. *Perigo em Porto do Rei* funciona melhor com um grupo que tenha pelo menos um ou dois cavaleiros e, preferencialmente, um mestre e um nobre. Você pode encontrar oportunidades de jogo para personagens menos ortodoxos, mas não tente forçar goela abaixo dos jogadores uma trama que não foi feita para seus personagens.

Contudo, se o grupo é formado pela combinação certa de personagens, mas é deficiente nas graduações de suas habilidades (principalmente Luta, Lidar com Animais e Persuasão), pode ser interessante diminuir um pouco a escala de desfio do jogo. É claro que você pode usar esta dificuldade para mostrar como os personagens estão mal preparados para enfrentar os verdadeiros jogadores que disputam o jogo dos tronos. Esta abordagem pode ser um pouco frustrante para os jogadores, e eles podem não se divertir muito.

A dificuldade pode vir de falta de sorte, e não de competência da casa do grupo. Uma lesão logo no início da história, uma rolagem de dados desastrosa ou uma decisão errada podem colocar o grupo inteiro em maus lençóis.

Como em **OPERAÇÃO TARTARUGA**, nosso conselho é deixar que as coisas aconteçam como os dados decidirem. A vida dos “heróis” em Westeros é difícil, e nem sempre transcorre do jeito que eles esperam. O destino não é piedoso, e a maneira como os personagens lidam com isso é uma parte importante da mitologia de *As Crônicas de gelo e*

fogo. É possível que personagens morram, sejam feridos ou mutilados, arruinem suas reputações e assim por diante. Encoraje seus jogadores a verem estes acontecimentos como oportunidades para interpretar seus personagens e uma chance de crescimento deles como figuras dramáticas, em vez de um problema ou azar.

ESTAMOS JOGANDO A MESMA HISTÓRIA?

Por fim, pode ser que os jogadores percam o foco da história, concentrando-se em pistas falsas ou seguindo outros interesses muito distantes da trama principal de *Perigo em Porto do Rei*. Por exemplo, um personagem mercador pode ter negócios importantes a tratar em Porto do Rei e acabar deixando o torneio e os problemas da casa do grupo para tratar de seus próprios assuntos. Ou um jogador pode se fixar em conhecer a Rainha Cersei ou perseguir alguma outra meta pessoal, esquecendo as ameaças contra a casa do grupo.

Via de regra, subtramas e objetivos pessoais enriquecem a história e aumentam a diversão para os jogadores, desde que não tomem o lugar da trama principal. Caso isso aconteça, você tem duas opções: tire a atenção da trama secundária para que a trama principal continue ou abandone a trama principal e siga essa nova alternativa.

No primeiro caso, você pode mudar o foco sutilemente, fazendo com que os eventos da história principal continuem a transcorrer. Afinal de contas, o plano de Orten Lagus não precisa da ação dos personagens nem de sua presença no torneio. As coisas continuarão acontecendo, quer os personagens deem atenção a elas, quer não. No final, os membros da casa do grupo vão desejar ter dado mais atenção para os acontecimentos à sua volta! Esta situação é similar a deixar que os personagens falhem quando tomam decisões erradas em **OPERAÇÃO TARTARUGA**. É preferível que os jogadores se deem conta do que está acontecendo e mudem suas atenções para o objetivo principal, pelo menos pelo tempo suficiente para lidar com os problemas mais iminentes.

Se você decidir descartar a trama descrita neste livro e seguir outros caminhos, por favor, sinta-se à vontade. Os jogadores podem ter achado algo mais interessante para eles e para o grupo em geral. Entretanto, você está por conta própria se decidir seguir uma história alternativa. Você ainda pode usar os personagens, locais e quaisquer outras informações aqui contidas como pano de fundo para sua nova história.



CAPÍTULO 1: NA ESTRADA REAL

Em algum momento os membros da casa do grupo partirão para Porto do Rei em busca das recompensas do torneio real. Eles podem viajar acompanhados de uma comitiva de personagens do narrador, levando até mesmo grande parte de sua corte consigo, ou podem trilhar a estrada real com um grupo formado apenas por personagens dos jogadores e talvez um escudeiro ou servo como companhia. Ter pelo menos um ou dois personagens do narrador acompanhando o grupo pode ser útil, fazendo com que você tenha uma “voz” dentro do grupo para passar ideias, informações e opiniões — além de fornecer um ótimo refém ou vítima de violência sem que você precise usar um dos protagonistas como alvo (pelo menos não logo de cara).

Este capítulo foca a jornada a partir das terras da casa do grupo até Porto do Rei, além dos encontros e eventos no caminho. Os personagens receberão suas primeiras pistas sobre o que está acontecendo fora de suas terras e sobre o plano evolvendo sua casa e a Casa Dannett. Haverá também muitas oportunidades para combates, intrigas e investigação antes que o grupo chegue a Porto do Rei. A jornada deve servir para que os jogadores cheguem à cida-

de cientes de que algo está errado. Alguém está tramando contra eles, e eles devem ficar alertas.

RESUMO DO CAPÍTULO

Na primeira parte da história os protagonistas encontram um grupo de mercenários assassinados próximos à estrada real. Encontros subsequentes os fazem descobrir que estes mercenários estavam a serviço de um tal “Cavaleiro Raposa”. Através das palavras de um mercenário sobrevivente e relatos de outras pessoas, o grupo descobre que o Cavaleiro Raposa liderou um ataque a fazendeiros das terras da Casa Dannett e forjou provas que incriminavam a casa do grupo. Os Dannett têm dito a todos na estrada real que a casa do grupo não passa de um bando de assassinos sem honra, o que traz consequências com as quais o grupo deve lidar.

Por fim, outros agentes do Cavaleiro Raposa armam uma emboscada para o grupo, embora ele tente fazer com que os personagens acreditem que os Dannett estão por trás do ataque. O grupo deve começar a desconfiar de que alguém está tentando colocar sua casa e a Casa Dannett uma contra a outra, mas por quê?

UMA DESCOBERTA MÓRBIDA

Os Sete Reinos têm vivido um período de relativa paz desde o fim da Rebelião de Robert, e tem sido seguro viajar na maior parte das regiões. O pior que viajantes devem temer ao usar a estrada real é uma ocasional alcateia faminta ou algum grupo esfarrapado de bandidos covardes. Um grupo grande pode viajar até Porto do Rei pela estrada real com a certeza de que encontrará poucos incidentes. É claro que o grupo de personagens não terá esta sorte.

À medida que os personagens avançam pela estrada real ao som do farfalhar das folhas na brisa, percebem uma abundância de corvos empoleirados nas árvores à frente. Esta visão é logo seguida pelo cheiro de putrefação no ar. Os corvos não estão muito longe da estrada; se os personagens quiserem investigar, precisam andar uma distância pequena. Se decidirem ignorar os corvos e seguir em frente, eles se deparam com o corpo trucidado de um cavalo após uma curva logo adiante. Uma nuvem de moscas se ergue da carcaça quando o grupo se aproxima. O cavalo deixou uma trilha mostrando que cambaleou de dentro do bosque ao lado da estrada, vindo da direção de onde os corvos circulam no ar.

No chão abaixo do círculo formado pelos corvos, meia dúzia de lobos disputa o direito de se banquetejar nos restos mortais de vários homens. O maior entre os lobos levanta seu focinho coberto de vermelho, momentos antes enfiado nas entranhas de um homem gordo estripado no meio da clareira. Ele rosna um aviso para qualquer personagem que se aproxime. Normalmente a alcateia fugiria ao ser ameaçada por homens armados, mas o festim aos seus pés vale o risco de uma luta. Os lobos atacarão qualquer um que tente impedir seu banquete. O cheiro de sangue e dos predadores pode assustar cavalos que

estejam próximos — peça um teste **ROTINEIRO (6)** de Lidar com Animais (Cavalgar) para evitar que os cavalos se acovardem e fujam dos lobos.

Lobos são predadores inteligentes e usarão de estratégia para enfrentar o grupo. O líder da alcateia atrai a atenção dos personagens enquanto o resto se esgueira por entre as árvores ao redor numa tentativa de cercá-los. Os lobos saltam para o ataque se algum personagem ameaçar o líder, começando assim a batalha. Os lobos lutam até que pelo menos a metade deles esteja lesionada ou derrotada. Eles atacam em grupo os personagens que parecerem mais ameaçadores e ignoram aqueles que fugirem e procurarem por cobertura durante o combate.

LOBOS (6)

AGILIDADE	3	ESQUIVA 1B, RAPIDEZ 1B
ATLETISMO	3	CORRER 1B, FORÇA 1B, Nadar 1B, SALTAR 1B
FURTIVIDADE	4	ESGUEIRAR-SE 1B
LUTA	3	
PERCEPÇÃO	3	NOTAR 1B
SOBREVIVÊNCIA	4	CAÇAR 1B, COLETAR 1B, RASTREAR 1B
VIGOR	3	VITALIDADE 1B
DEFESA EM COMBATE 11		SAÚDE 9
MOVIMENTO 6		CORRIDA 24
MORDIDA	3D	Dano 3
DERRUBAR: sempre que um lobo obtém pelo menos dois graus de sucesso em um teste de Luta, pode abrir mão do dano extra para jogar seu oponente no chão.		

CHEGAR LÁ É METADE DA DIVERSÃO

Mas não necessariamente metade da história. O foco principal de *Perigo em Porto do Rei* são os eventos que ocorrem na cidade e não na estrada, mesmo que viajar em Westeros seja por si só uma aventura. Os encontros descritos neste capítulo servem para dar vida à jornada dos personagens e oferecer algumas pistas de que o convite real acarreta mais do que aparenta.

Você pode prolongar a viagem para Porto do Rei, adicionando paradas e eventos durante o caminho. Alguns eventos podem estar conectados com a trama principal, ao passo que outros podem ser apenas distrações, ganchos para histórias futuras ou ligações com objetivos individuais dos personagens e seus históricos. Lembre-se de que a volta de Porto do Rei provavelmente irá trazê-los por este mesmo caminho, o que permite que eles revisitem os lugares e pessoas com quem interagiram na ida.

FESTIM DE CORVOS

Não há sobreviventes no acampamento, e os lobos e corvos desfiguraram os corpos demais para serem reconhecidos. Os rostos desprotegidos foram devorados primeiro, e os corvos já haviam levado seus olhos muito antes de a alcateia chegar. Há cinco homens no chão (alguns foram arrastados pelo frenesi alimentar dos lobos), todos aparentando porte físico grande. Qualquer um que tenha conhecimento para descobrir informações a partir dos corpos percebe que eram todos saudáveis e fortes, provavelmente guerreiros. Além disso, eles não foram mortos pelos lobos, e não há sinais de luta (além daquela contra os lobos). Eles devem ter sido mortos enquanto dormiam.

Os personagens não encontram nada de valor nos corpos além das espadas das vítimas, que os assassinos deixaram para trás. As lâminas mostram sinais de uso recente e uma delas, ainda em sua bainha, está coberta de sangue seco. Esta espada tem um cabo peculiar e, apesar de não ser feita de nenhum metal valioso, ostenta o emblema do cervo, parecido com o cervo da Casa Baratheon — entretanto, sem a coroa.

A cena conta a história de um grupo de homens que recentemente estiveram envolvidos em combate (ou simplesmente matança) e que foram, por sua vez, mortos enquanto dormiam. Estes homens eram os mercenários contratados por Clayton Archay para atacar as fazendas, e foram assassinados por ele e seu comparsa. Não há evidência alguma que ligue estes homens ao massacre na fazenda. Mas, com sorte, este encontro encorajará os personagens a se hospedar em estalagens ao longo da estrada real, em vez de acampar nos bosques durante a noite!

Os personagens devem ser capazes de obter estas informações sem a necessidade de teste algum. Qualquer um com graduações altas em Cura ou Guerra terá experiência suficiente para saber como estes homens morreram. Eles foram massacrados, e não mortos em uma luta.

Personagens religiosos ou mais respeitosos podem sentir que é necessário cuidar dos corpos de forma apropriada. O chão da clareira é duro e emaranhado de raízes, fazendo-o difícil de cavar. Também não há pedras em quantidade suficiente para cobrir todos os corpos. Uma pira é possível, mas seria necessário que os personagens ficassem e supervisionassem o fogo até o fim, para garantir que as chamas não se espalharão pelo bosque. É óbvio que, se os corpos forem deixados como estão, serão devorados até os ossos por carniceiros e predadores oportunistas.

SEQUÊNCIA DE EVENTOS

É esperado que os eventos a seguir aconteçam neste capítulo. Modifique-os de acordo com as escolhas e ações do grupo.

DIA UM

Os personagens deixam as terras de sua casa e partem para Porto do Rei. Quase nada acontece neste dia, a não ser que você escolha incluir presságios ou outros encontros no caminho. Se você planeja usar os eventos de *Jornada a Porto do Rei*, seria melhor fazer isso neste dia. Veja **OUTRAS AVENTURAS** (página 13) para mais detalhes.

DIA DOIS

- **TARDE:** os eventos de **UMA DESCOBERTA MÓRBIDA** ocorrem. O grupo encontra os corpos dos mercenários do Cavaleiro Raposa.
- **ANOITECER:** o grupo chega à **TAVERNA DO DAG**. Os personagens podem interagir com diversas pessoas na taverna.

DIA TRÊS

- **MANHÁ:** os personagens deixam a taverna e encontram um pequeno grupo de mensageiros do rei em **RUMORES NA ESTRADA**.
- **ANOITECER:** o grupo chega à *Estalagem do Grande Cervo*, como descrito em **O GRANDE CERVO**. Eles têm a oportunidade de conhecer Hamish Flores e o mercador Rog Thanders.

DIA QUATRO

- **MANHÁ:** o grupo parte do *Grande Cervo*, possivelmente acompanhados de Flores e/ou Thanders.
- **MEIO DA TARDE:** homens contratados pelo Cavaleiro Raposa emboscaram o grupo, como descrito em **A EMBOSCADA**. Hamish Flores é morto durante o ataque.
- **FIM DA TARDE OU ANOITECER:** o grupo chega ao Portão dos Deuses em Porto do Rei e procura por um lugar para ficar durante o torneio.

TAVERNA DO DAG

A viagem continua sem incidentes pelo resto do dia. Se você quiser, pode adicionar algum encontro aleatório neste ponto da jornada. O grupo pode encontrar muitas pessoas diferentes na estrada real, trazendo fofocas de várias regiões dos Sete Reinos e de Porto do Rei.

Conforme o fim do dia se aproxima, o local mais seguro de parada é uma estalagem não muito grande na beira da estrada. Ela se encontra a sudoeste do Castelo Harren e se chama *Taverna do Dag*. Os personagens têm a chance de descobrir informações importantes se ficarem atentos e falarem com os outros fregueses.

A taverna é típica e consiste de um bar, mesas ao redor de uma lareira, uma cozinha na parte de trás e quartos no andar superior. Os clientes costumam ser viajantes que buscam uma refeição quente e habitantes locais atrás de uma caneca de cerveja no fim de um dia de trabalho. A terceira capa deste livro traz o mapa da *Taverna do Dag*.

O preço da alimentação e estadia é quatro vinténs de cobre por pessoa, mas os personagens podem barganhar por preços melhores com Meg Moleskin (veja a seguir).



O MASSACRE

Mais cedo neste mesmo dia, Adham Dannett e sua comitiva pararam na taverna para uma refeição. Dannett relatou a história sobre os camponeses chacinados por membros da casa do grupo e mostrou um escudo portando o brasão da casa do grupo manchado de sangue como prova de seu relato.

Se o grupo chegar à taverna com as armas da casa à mostra, será recebido com cautela e frieza. A disposição das pessoas na estalagem será Inamistosa em relação aos personagens. Se o brasão da casa não estiver à vista, os funcionários os tratarão bem. Porém, se em algum momento um personagem se identificar como membro da casa do grupo, as coisas mudam de figura. A partir de então, a atitude dos funcionários se torna visivelmente mais fria. Sua postura muda de Indiferente, ou talvez até Afetuosa, para Inamistosa. Ninguém na estalagem tem uma postura Maliciosa para com o grupo, a menos que o grupo dê algum motivo para tanto. Lembre-se da postura das pessoas com quem os personagens interagem, já que ela influencia a dificuldade das interações de intriga (veja o CAPÍTULO 8 de GdTRPG para maiores detalhes).



UMA BOA E VELHA BRIGA DE BAR

A visita à *Taverna do Dag* não tem como objetivo ser um encontro violento; haverá muitas outras oportunidades de ação. Mesmo assim, se seus jogadores estiverem procurando confusão, deixe que eles a encontrem.

Uma opção é colocar um grupo de homens armados entre os clientes. Homens que queiram tirar satisfação sobre o massacre de fazendeiros inocentes — e que estejam sentindo um pouco de coragem etílica. Eles podem achar que serão capazes de fazer justiça com as próprias mãos (e conseguir algum espólio no processo). Use as estatísticas de bandido (*GdTRPG*, página 268) para montar este grupo de “homens de coragem” só esperando uma oportunidade para fazer “justiça” contra os personagens.

Ainda há muito ressentimento ao redor da ascensão do Rei Robert ao Trono de Ferro, e é de se esperar conversas sobre novas e antigas lealdades. Isso pode gerar alguma altercação mais acirrada. Alguém bêbado pode declarar em voz alta que Baratheon é um usurpador ou dizer que o irmão errado foi coroado, talvez favorecendo Stannis. Presumindo que a casa do grupo seja leal a Robert, pode ser que sua honra faça com que considerem tais palavras um ato de traição, e isto os impulse a fazer algo (que exija algum olho roxo ou dente quebrado).

Outra alternativa seria um verdadeiro grupo de bandidos dando problemas para Dag, sejam eles fora da lei saqueando ao longo da estrada ou homens contratados em segredo por Lorde Archay (como nas cenas anteriores). Isso dá uma chance para que os jogadores apareçam como heróis em defesa da taverna, seus clientes e os moradores da região. Ajudar dessa maneira melhora a postura de todos presentes para Amigável, o que pode ajudar os personagens a conseguir informações e auxílio dos frequentadores da taverna mais adiante. É claro que a postura das pessoas pode ser afetada pela quantidade de dano colateral que os “heróis” causarem durante o processo de “salvar” o local...

Se os personagens descobrirem sobre o relato do massacre segundo a Casa Dannett, podem tentar limpar suas reputações individuais. Isso quer dizer que as pessoas ainda acreditarão que sua *casa* é responsável, apenas que os *personagens* não tomaram parte. Seria sábio da parte dos personagens tentar achar alguma forma de avisar o líder de sua casa sobre estas acusações (pressupondo que ele não esteja viajando com o rupo). Um mestre pode mandar um corvo com uma mensagem ou os personagens podem escrever uma carta e pagar alguém para entregá-la.

O CAVALEIRO RAPOSA

A *Taverna do Dag* é o local onde Clayton Archay (que não se identificou por nome) recrutou seus mercenários. Todos os funcionários se lembram do escudo de Archay, que ostentava um brasão de raposa, e um empregado em particular se lembra de um visitante que carregava uma espada com a empunhadura peculiar que os personagens recuperaram entre os mortos na clareira.

Para reconhecer a raposa como o brasão da Casa Archay é necessário ser bem-sucedido em um teste de **CONHECIMENTO (EDUCAÇÃO)** ou **STATUS (CRIAÇÃO)** com Dificuldade **FORMIDÁVEL (12)**. No caso de um sucesso, o personagem reconhece a família Archay como uma casa em decadência, vassala de Mace Tyrell, que lutou pelos Targaryen contra Robert.

O QUE DAG TEM A OFERECER

Os fregueses da *Taverna do Dag* incluem os seguintes personagens do narrador. Fique à vontade para modificá-los, ou adicionar outros personagens.

DAG MOLESKIN

Dag Moleskin é um mercenário aposentado, gordo e amolecido pelo tempo parado. Ele investiu seus ganhos com sabedoria em sua taverna. Dag já viu de tudo e não é intimidado facilmente. Ele também é o cozinheiro da taverna, e é surpreendentemente bom nisso. Carne assada é o prato principal de seu menu — além de cerveja, é claro.

INTERAÇÃO: Dag estava na cozinha na noite em que o Cavaleiro Raposa estava recrutando mercenários, então não viu nada digno de nota. Os personagens podem tentar fazer amizade com ele para serem mais bem tratados na taverna, mas terão mais sucesso com sua esposa Meg.

CONHECIMENTO 3, LUTA 4 (LÂMINAS LONGAS 2B), VONTADE 3
--

DEF COM 6, SAÚDE 6, DEF INT 6, COMPOSTURA 9

MEG MOLESKIN

Meg é tão gorda quanto seu marido e mais difícil ainda de intimidar. Não é necessário muito tempo dentro da taverna para saber que é ela quem administra o lugar. Ela recebe os clientes, os pedidos e os pagamentos.

TAVERNEIRA

INTERAÇÃO: Meg viu o Cavaleiro Raposa recrutar os mercenários, mas não deu muita atenção, já que este é um fato comum na taverna. Ela se lembra tanto do homem quanto de seu escudo e pode ser convencida a compartilhar isso com os personagens. Ela não está nem um pouco contente em lidar com os jogadores devido às acusações feitas contra a casa do grupo, e deixa isto claro. Entretanto, ela não irá mandar clientes com dinheiro embora, independentemente do que tenha sido dito sobre eles.

ASTÚCIA 3, PERSUASÃO 4, VONTADE 3

DEF COM 6, SAÚDE 6, DEF INT 7, COMPOSTURA 9

GIANA RIOS

CAMAREIRA

Giana Rios é uma jovem tímida de estatura pequena, que limpa a taverna e os quartos. Ela tem aproximadamente quatorze anos de idade e é excepcionalmente observadora.

INTERAÇÃO: Giana percebeu a empunhadura com o cervo. O mercenário morto, que se chamava Terrence, fez questão de mostrar sua espada e se gabar de que era um homem de Stannis Baratheon antes de Robert reivindicar o trono, o que explica o cervo não ser coroado. Terrence disse a Giana: "Eles coroaram o Baratheon errado. Stannis sim é um homem de verdade". A esta altura o Cavaleiro Raposa apareceu e a mandou embora. Se os personagens forem gentis com ela e estiverem dispostos a ouvi-la (algo que a maioria das pessoas não faz), conseguirão estas informações. Eles também podem tentar convencê-la da importância do que ela sabe ou comprar a informação.

ASTÚCIA 3, PERCEPÇÃO 4, VONTADE 3

DEF COM 6, SAÚDE 6, DEF INT 9, COMPOSTURA 9

COLIN MOLESKIN

CAVALARIÇO

Colin Moleskin, o cavalariço, tem doze anos de idade e é o neto de Meg e Dag.

INTERAÇÃO: Colin se lembra de que o Cavaleiro Raposa tinha um cavalo e que os outros homens estavam a pé. Ele também sabe algo que um dos mercenários contratados, "Dan ou Stan ou algo assim", passou de manhã cedo e perguntou se havia algum cavalo à venda. Quando soube que não havia cavalos disponíveis, o homem continuou para o sul a pé. A postura de Colin em relação a cavaleiros é um nível melhor do que em relação a outros personagens, devido à sua admiração por cavaleiros. Infelizmente, esta adoração por cavaleiros deixa-o hesitante em revelar para estranhos as atividades do Cavaleiro Raposa.

LIDAR COM ANIMAIS 4, PERCEPÇÃO 3

DEF COM 7, SAÚDE 6, DEF INT 7, COMPOSTURA 6

GARTH BARRIL

CLIENTE DA TAVERNA

Alguns clientes costumeiros da taverna também estão presentes no salão. Um deles é um caolho chamado Garth Barril (devido ao seu formato arredondado), que se ofereceu para acompanhar o Cavaleiro Raposa por causa do bom pagamento. Mas o cavaleiro disse que não estava interessado em contratar "locais", seja lá o que ele queria dizer com isso.

INTERAÇÃO: Garth descreve o Cavaleiro Raposa como um homem de meia idade sem nenhum senso de humor. Não parecia ser o tipo que frequenta tavernas: "*Esses tipos carolas, entende?*". Ele não sabe para qual serviço o cavaleiro estava contratando, apenas que era "um trabalho fácil", o que chamou a atenção de Garth. Ele diz que não confiou no sujeito, mas não tem razão para tanto, apenas recalque por não ter sido contratado. Pagar uma ou duas rodadas de cerveja para Garth é o suficiente para aumentar sua postura para com o grupo em um nível (até Afável).

ATLETISMO 4 (FORÇA 2B), LUTA 3, VIGOR 3

DEF COM 8, SAÚDE 9, DEF INT 6, COMPOSTURA 6

RUMORES NA ESTRADA

Ao deixar a *Taverna do Dag*, Meg Moleskin diz que se o grupo mantiver um bom ritmo de caminhada, pode chegar à *Estalagem do Grande Cervo* antes do fim do dia. E que, em mais um dia de marcha a partir do *Grande Cervo*, eles chegam a *Porto do Rei*.

A estrada se torna mais movimentada à medida que se aproxima a *Porto do Rei*. Se o grupo esconder o símbolo de sua casa, chega sem nenhum evento até a *Estalagem do Grande Cervo*. Mantendo seus brasões escondidos, os personagens podem conseguir informações de outros viajantes: advertências sobre o perigo de cruzar com membros da casa do grupo, comentários sobre como será difícil para o jovem membro da Casa Dannett enfrentar os brutais membros da casa do grupo e sugestões de que Adham Dannett é muito inexperiente para o torneio, mas que está determinado a tentar.

Se os personagens optarem por ostentar o brasão de sua casa, ou não pensarem em escondê-lo, as pessoas não falarão com eles. Viajantes lhes lançarão olhares de desconfiança ou passarão com suas armas ao alcance de suas mãos. A postura padrão em relação ao grupo será Desgostosa. Se os personagens conseguirem conversar com alguém, descobrirão que Adham Dannett e sua comitiva estão contando para quem quiser ouvir a mesma história sobre o massacre que ele contou na *Taverna do Dag*.

OS MENSAGEIROS DO REI

Se o grupo estiver viajando às claras, irá cruzar com três rapazes da Casa Claviger: Ronson, Donwald e Spendren Claviger, o segundo filho do líder da casa e seus dois primos, nessa ordem. Eles estão viajando de Porto do Rei com o intuito de entregar um segundo convite para o torneio para o lorde atual de Castelo Harren. Por serem emissários do rei, eles estão se sentindo corajosos e, se os membros da casa do grupo forem facilmente identificáveis como tal, os garotos irão provocá-los, chamando-os de assassinos covardes de homens desarmados, mulheres e crianças. Incentivado por seus companheiros, Ronson acusará os personagens diretamente.

Os três não querem realmente uma briga, e acreditam que sua missão dada pela coroa os protege. Se os personagens sacarem suas armas ou ameaçarem-nos com violência de alguma forma, os Claviger reagem com indignação. Eles são emissários do rei e não podem ser tratados desta forma! Como vermes desse tipo ousam tratá-los com tanto desrespeito?! Infelizmente, mesmo que os garotos mereçam uma surra, aplicá-la só piora as coisas para a casa do grupo. Esta atitude não será bem vista pelo Rei Robert, principalmente se ele souber disso por um dos garotos ou um de seus parentes. O curso de ação mais prudente para o grupo é engolir o orgulho, ignorar as provocações e seguir adiante. Eles podem lembrar disso mais tarde e buscar satisfação contra os jovens membros da Casa Claviger em outra oportunidade mais propícia. Se houver combate, os

rapazes fogem assim que se virem sobrepujados — o que é muito provável se houver algum cavaleiro ou guerreiro de verdade no grupo. Eles se rendem se não for possível fugir.

Se um ou mais personagens escolherem entrar em uma batalha de palavras, no lugar de espadas, uma intriga é possível. A postura inicial é Inamistosa. Um sucesso pode forçar concessões, e até um pedido de desculpas dos garotos. Afinal de contas, eles estão armados apenas com informações de segunda mão fornecidas pelos Dannett e nenhuma prova. Além disso, os rapazes não têm nenhuma inimizade real com os personagens ou com sua casa. Seja com conversa ou intimidação, um sucesso em intriga deixa uma impressão mais favorável a respeito do grupo, já que mostra controle por parte de sua casa, especialmente se eles conseguirem provar sua inocência mais adiante.

RONSON CLAVIGER

NOBRE JOVEM

LUTA 3, PERSUASÃO 4, STATUS 4, VIGOR 3

DEF COM 6, SAÚDE 9, DEF INT 8, COMPOSTURA 6

DONWALD CLAVIGER

NOBRE JOVEM

LUTA 3, PERCEPÇÃO 4, STATUS 3, VIGOR 3

DEF COM 8, SAÚDE 9, DEF INT 9, COMPOSTURA 6

SPENDREN CLAVIGER

NOBRE JOVEM

ASTÚCIA 4, LUTA 3, STATUS 3, VIGOR 3

DEF COM 6, SAÚDE 9, DEF INT 9, COMPOSTURA 6

O GRANDE CERVO

O grupo chega à *Estalagem do Grande Cervo* ao anoitecer. Ela é mais impressionante do que a propriedade de Dag, sendo maior e mais bem cuidada. Ela também é bem movimentada, graças às várias comitivas atendendo ao chamado do rei. Um mapa da estalagem é fornecido na terceira capa do livro.

A estalajadeira reconhece o grupo e diz que não há quartos disponíveis. Na realidade, ela ainda tem dois quartos disponíveis, mas está confiante de que conseguirá alugá-los sem precisar se sujeitar aos riscos que os personagens podem trazer. A postura inicial dela é Desgostosa, mas ela pode ser convencida a alugar quartos para o grupo. Mesmo assim, eles terão de pagar extra: um Gamo de Prata por pessoa!



É claro que, a esta altura, o grupo pode ter decidido viajar incógnito até Porto do Rei. Se eles esconderem suas lealdades, a estalajadeira e os outros clientes irão tratá-los como quaisquer outros viajantes. O preço padrão por um quarto são dez vinténs de cobre, o que inclui uma refeição.

A ESTALAGEM

O Grande Cervo tem uma equipe maior do que a *Taverna do Dag*, o que inclui uma equipe na cozinha e várias garotas servindo os clientes no salão comunal. A maior parte da equipe não precisa de estatísticas de jogo: eles não possuem nenhuma habilidade digna de nota (graduação 2 em todas as habilidades) e estão muito ocupados fazendo seu trabalho para perder tempo batendo papo com os personagens. Somente Marta e suas "garotas" lidam com os fregueses por tempo suficiente para conversar com eles.

MARTA TAVERNER

Marta Taverner é uma viúva que teve a sorte de herdar a *Estalagem do Grande Cervo* e de conseguir mantê-la. Ela gosta de dizer a todos que querem ouvir, e também àqueles que não querem, que Sten, seu falecido marido, lutou sob o estandarte de Robert e o reconhecia como o futuro rei, antes de morrer em batalha no Tridente. Ela alega que Sten viu Robert matar Rhaegar antes de morrer — algo que ela não teria como saber.

INTERAÇÃO: Marta está interessada somente em negócios, exceto em assuntos de lealdade, particularmente sobre a coroa. Ela considera que sua lealdade ao Rei Robert foi conquistada com sangue, e é tão importante quanto a de qualquer um de seus brasões vassalos. Assim, ela não gosta de ninguém que declare lealdade para os Targaryen. Ela é indiferente quanto a romance. Por ser a viúva plebeia mais cobiçada da região, ela está acostumada a receber a atenção masculina. No momento, porém, ela não tem interesse em largar seu trabalho ou sua stalagem por um casamento, especialmente com os homens entre os quais pode escolher até o momento.

ASTÚCIA 3, PERCEPÇÃO 4, PERSUASÃO 4
(BARGANHA 2B), VONTADE 3

DEF COM 8, SAÚDE 6, DEF INT 9, COMPOSTURA 9

ELSIE, PATRICE E LONNA

Marta tem três serventes. São garotas jovens que ela acolheu durante os anos. Apesar de Marta ser apenas uma década mais velha, refere-se a elas como “suas garotas” e as trata com cuidado e autoridade maternais.

Elsie tem a língua mais afiada, Patrice é a mais experiente e Lonna é a mais gentil entre elas. Todas já tiveram sua cota de tragédias na vida. Apesar de terem vinte e poucos anos, elas já perderam pais, irmãos e até mesmo lares para a guerra. Elsie e Patrice são muito mais maduras que sua idade aparente. Lonna é a mais jovem, e ainda mantém um pouco de sua inocência. O quanto sua ingenuidade irá durar vivendo em uma stalagem à beira da estrada real ainda é incerto.

INTERAÇÃO: as garotas flertam um pouco com os fregueses para mantê-los felizes, tolerando mãos bobas e tapinhas nas ancas e deixando claro quando um freguês foi longe demais.

PERCEPÇÃO 3, PERSUASÃO 3

DEF COM 7, SAÚDE 6, DEF INT 7, COMPOSTURA 6

TAVERNEIRA**TROCANDO HISTÓRIAS**

O grupo encontra o salão do *Grande Cervo* cheio de conversas e notícias sobre os acontecimentos da região. O fluxo recente de viajantes subindo e descendo a estrada real abasteceu as conversas com fofocas até o gargalo. Os funcionários e clientes regulares estão ansiosos para conversar com os recém-chegados para ouvir novas histórias e notícias dos cantos mais distantes do reino.

Você pode fornecer ao grupo os rumores mais interessantes se eles tiverem sucesso em um teste apropriado (Persuasão ou Manha, provavelmente). A Dificuldade do teste é **FÁCIL** (3) se as pessoas virem os jogadores como apenas mais um grupo de viajantes. Essa Dificuldade sobe para **DESAFIADORA** (9) se a ligação do grupo com sua casa for óbvia e eles não fizerem nada para dissipar a informação errônea espalhada pela comitiva de Dannett. Intrigas bem-sucedidas podem amenizar a postura do público para com os personagens, o que permite que eles consigam informações mais facilmente. Você pode fazer com que um personagem do narrador ofereça algum rumor importante para o grupo, ou jogue-o na cara dos jogadores como um insulto. Veja a **TABELA I-I: RUMORES COMUNS**, na página 24, para decidir o que os jogadores descobrem. Você pode repetir rumores, talvez com alguma diferença que acrescente algo — ou até mesmo contradiga a outra versão —, se quiser confundir os jogadores um pouco. Sinta-se livre para adicionar outros rumores, fofocas e conversas fiadas.

FLORES MURCHAS

O personagem mais importante que o grupo deve interagir no *Grande Cervo* é Hamish “Ham” Flores, o único sobrevivente do bando de mercenários do Cavaleiro Raposa. Ao mesmo tempo em que ele celebra sua boa sorte, afoga suas mágoas no salão principal da stalagem, gastando uma grande quantidade de moedas que conquistou traíndo seus antigos comparsas. Um homem extrovertido e um bêbado tagarela, Flores já foi tolo o bastante para se gabar para os outros fregueses da stalagem sobre o dinheiro que ganhou.

Se o grupo conversar com Flores, sua reação depende: se eles forem reconhecidos como membros da casa do grupo, a postura inicial do mercenário é Inamistosa e ele tentará mentir (muito mal) sobre como conseguiu o dinheiro. Ele dirá que venceu sozinho um grupo de bandidos. Persuasão e adulação podem convencê-lo a dizer a



verdade em uma tentativa de expiar sua culpa. Se o grupo tentar intimidação e voz grossa, ele reagirá gabando-se de como o Cavaleiro Raposa fez todos de bobos e eliminou traidores da verdadeira linhagem real de lambuja.

Se Flores não souber a verdadeira identidade dos personagens, sua postura será Indiferente, e será muito mais provável que ele se gabe de suas façanhas. Flores pode revelar que o Cavaleiro Raposa matou os outros mercenários mas poupou ele por acreditar que ele fosse leal aos Targaryen. Ele ainda pode revelar tudo o que sabe: o ataque à fazenda, o assassinato dos outros mercenários, o escudo plantado como prova falsa e até mesmo a pessoa que ele acredita ter contratado o Cavaleiro Raposa: Alfric Dannett!

Flores está em desvantagem quando se trata de intriga: sua condição ebria impõe uma penalidade de -1D em todos os testes, o que na prática deixa-o com apenas um dado para suas rolagens de intriga. Esta desvantagem é intencional, já que os personagens devem ter esta oportunidade de descobrir o que Flores sabe (isso não quer dizer que eles precisam ser bem-sucedidos de qualquer jeito; eles ainda devem pagar o preço por má sorte e decisões ruins). Permita que os jogadores escolham como abordarão o mercenário e seu curso de ação depois que perceberem o valor deste personagem.

É claro que as horas de Flores estão contadas uma vez que ele abra o bico para o grupo. Se os personagens ameaçarem ou subornarem Flores, ele os acompanhará até Porto do Rei para testemunhar em favor da casa do grupo. Caso contrário, ele terá um momento de sobriedade, perceberá a gravidade do que acabou de fazer e tentará deixar a estalajadeira.

A não ser que o grupo mantenha Flores sob guarda, ele será assassinado enquanto dorme uma vez que Lorde Archay saiba que ele andou falando demais. A estalajadeira e os outros fregueses apenas balançam a cabeça em tristeza e dizem que Flores não devia ter se gabado tanto sobre o dinheiro que tinha — dinheiro esse que sumiu de seu quarto. Se o grupo vigiar Ham Flores durante a noite, o Cavaleiro Raposa não se arriscará e os deixará em paz. O Cavaleiro Raposa irá emboscar o grupo mais tarde e esperará este momento para tentar se livrar de Flores. É muito provável que ele o mate durante o ataque (veja **A EMBOSCADA**). Mesmo que Flores sobreviva, é provável que ele seja gravemente ferido e não consiga acompanhar o grupo até Porto do Rei.

Quando o grupo deixa a *Estalagem do Grande Cervo*, Marta diz que, se eles mantiverem um bom ritmo de caminhada, podem chegar ao Portão do Deuses ao anoitecer.

HAMISH "HAM" FLORES

Hamish Flores foi um soldado durante a Rebelião de Robert, mas lutou pelo lado perdedor. Assim como outros leais aos Targaryen, ele ficou sem um senhor depois da vitória de Robert Baratheon. Tornou-se um mercenário, mas ainda afirma sua lealdade aos Targaryen.

Flores parece bem mais velho do que os seus trinta e poucos anos. Seus cabelos negros estão começando a desa-

MERCENÁRIO

parecer e ele ostenta uma barba cultivada ao longo de anos. Uma pequena pança se destaca em sua silhueta de homem forte, seus dentes são manchados de mascar erva-azeda, e seus olhos são injetados.

AGILIDADE 3, ATLETISMO 4, LUTA 4 (LÂMINAS LONGAS 2B), PERCEPÇÃO 3, STATUS 1, VIGOR 3

DEF COM 10, SAÚDE 9, DEF INT 6, COMPOSTURA 6

TABELA 1-1: RUMORES COMUNS

3D6	RUMOR
3-4	"Ouve dizer que o Cavaleiro Raposa foi visto a norte daqui na estrada real. Ele nunca foi tanto ao norte assim antes, mas não ouvi nada sobre ele ter roubado ninguém na estrada."
5-6	"Esse tal de Rubin Piper viajando com a Casa Dannett é um mercador rico. Era noivo de Iris Dannett, até ela desaparecer. Se eu fosse noiva daquele velho gordo, também ia querer sumir!"
7	"Marita Lugus está prometida a Langley Woods. O anúncio oficial virá durante o torneio, não é à toa que Langley esteja tão nervoso. Desde as mortes misteriosas de seus dois últimos maridos, Marita recebeu a alcunha de 'Viúva Negra'. Mas um Woods a mais ou a menos no mundo não faz diferença..."
8	"Sor Naton Lugus participará do torneio. Ele ainda é solteiro, não? Diferente de sua irmã, ele ainda precisa se casar. Sor Naton é um cavaleiro capaz, mas não é nem de perto um favorito nas justas."
9	"Vocês ouviram o que aconteceu com uns fazendeiros nas terras dos Dannett?" A pessoa que está falando relata a história do ataque "covarde" da casa do grupo, se não souber a verdadeira identidade do grupo. Se alguém perguntar, este rumor veio de Ham Flores, e ele pode dizer mais sobre isso.
10	"Os bandidos estão ficando cada vez mais atrevidos na estrada real. Alguns corpos foram encontrados a um dia ou dois de distância. Até homens armados foram emboscados e deixados para os corvos."
11	"O torneio foi convocado porque a rainha está grávida. Minha prima trabalha no palácio e ouviu dizer que a rainha tem enjoos matinais, quando normalmente é o rei que está enjoado de manhã!"
12	"Uma comitiva da Patrulha da Noite passou por aqui a caminho do torneio... Não para participar, veja você, e sim para conseguir 'voluntários' para a Muralha. Aquele bando agourento fica procurando erros nas ações de homens honestos como corvos procuram carne para arrancar dos ossos dos mortos."
13	"O jovem Adham Dannett pode ter fogo e determinação, mas isso não é o suficiente para desviar uma lança vindo com toda força contra ele. Acho que o garoto vai levar uma surra nesse torneio, e é melhor ele tomar cuidado, já que é o único herdeiro de sua casa desde que sua irmã sumiu."
14	"Não, Lorde Stannis não vai deixar as Terras Tempestuosas por causa de um torneio. Ainda há mágoa entre ele e o rei, e você sabe o que dizem sobre brigas de família."
15-16	"Um grupo de soldados da casa do grupo invadiu as terras dos Dannett, e bravos soldados guiados por Adham Dannett expulsaram o bando de covardes. Infelizmente, não a tempo de salvar algumas fazendas indefesas que eles saquearam e queimaram. Adham Dannett carrega consigo a prova deste crime, um escudo com o brasão da casa do grupo. A mão que empunhava o escudo ainda está presa a ele." (Sinta-se livre para adicionar detalhes à história, à medida que ela cresce cada vez que é recontada.)
17-18	"A tensão está crescendo entre a casa do grupo e a Casa Dannett. Logo haverá problemas, ouça o que eu digo. Não um tipo normal de problema, veja bem, mas possivelmente guerra aberta, dependendo do que o rei decidir sobre os ataques ao povo e às terras dos Dannett."

UMA RAPOSA ESPERTA

Quando os personagens se preparam para deixar a Estalagem do Grande Cervo, um mercador chamado Rog Thanders pede ao grupo para seguir viagem com eles. Ele tem viajado sozinho, e gostaria da proteção de um grupo maior na estrada. Ele viaja com uma sacola comicamente grande que pesa no lombo de seu burro. Thanders é um caixeiro viajante que vai de cidade em cidade vendendo uma panela aqui e uma faca acolá. Ele é um sujeito amigável e inofensivo. Se o grupo aceitar sua companhia, ele será uma testemunha neutra do que ocorre a seguir.

ROG THANDERS

MERCADOR

ASTÚCIA 3, CONHECIMENTO 3, IDIOMA 3,
PERCEPÇÃO 4 (EMPATIA 2B), PERSUASÃO 5 (BARGANHA
2B), PONTARIA 3, STATUS 3, VONTADE 4
DEF COM 8, SAÚDE 6, DEF INT 10, COMPOSTURA 12

A EMBOSCADA

Lorde Archay, o Cavaleiro Raposa, segue os personagens e decide que eles sabem demais sobre o massacre na fazenda. Para garantir que a casa do grupo continue focada na Casa Dannett e não nele (ou, que os Sete proíbam, em seu verdadeiro empregador), o Cavaleiro Raposa faz uma tentativa desastrada de controle de danos.

Para isso, ele contrata um par de mercenários, fazendo-se passar por Alfric Dannett, para ajudá-lo emboscar o grupo. O Cavaleiro Raposa planeja que os mercenários percam a batalha.

O ataque acontece mais ou menos duas horas depois que o grupo deixa o Grande Cervo. Archay contratou seus homens na estalagem no dia em que os personagens chegaram nela. Ele está pagando pelos serviços dos mercenários, mas também os motivou com as histórias do massacre por parte da casa do grupo. Desta vez, os mercenários são homens da região.

Michael Kraft e Thomas Hen são pobres mercenários desavisados. Archay lhes disse que seriam apoiados por meia dúzia de arqueiros. Na verdade somente Archay estará lá com um arco na mão, já que ele pretende cavalgar para longe assim que matar Flores.

Assim que o grupo passar por uma curva da estrada, o Cavaleiro Raposa coloca uma flecha no olho de Flores, se ele estiver acompanhado o grupo, com precisão letal. Caso

SALVANDO FLORES

Hamish Flores é um homem morto. Injusto? Talvez, mas a vida nos Sete Reinos não é justa. Os jogadores devem ser gratos por ele estar lá para tomar a primeira flecha de Archay por eles! No momento em que a emboscada acontece, os personagens já deviam estar preparados para que algo assim acontecesse com o infeliz mercenário. Sua impossibilidade de responder a outras perguntas ou testemunhar a favor do grupo apenas deixa as coisas mais interessantes mais adiante na história.

Se os jogadores fizerem um esforço realmente heroico para salvar Flores (o que lhes custará a queima de um Ponto de Destino), ele será muito grato e dirá tudo que sabe para o grupo. Ainda assim, isso lhes renderá muito pouco, já que Flores sabe apenas o que Lorde Archay e Orten Lugus permitiram que ele soubesse. Se você estiver se sentindo generoso, diga aos jogadores que tamanho sacrifício para salvar alguém como Ham Flores é um esforço em vão. Caso contrário, permita que eles queiem o Ponto de destino e o salvem, mesmo que isso não os ajude muito no futuro.

contrário, faça um teste de Pontaria para Archay contra um dos personagens: o Cavaleiro Raposa tem Pontaria 5 e Arcos 2B. Se houver outro personagem do narrador descartável viajando com o grupo, você pode fazer com que Archay use-o como alvo, para mostrar aos personagens o quanto eles estão em perigo.

Kraft e Hen atacam imediatamente saindo do bosque, gritando “Dannett!” e “Pelos quinze!”, o número de vítimas do ataque às fazendas. Eles atacam os oponentes mais próximos. Archay dispara mais uma vez antes de escapulir em silêncio pelo bosque antes que alguém consiga identificar sua posição e ser capaz de segui-lo.

MICHAEL KRAFT

THOMAS HEN

MERCENÁRIOS

ATLETISMO 4, LUTA 4
(MACHADOS 2B), PERCEPÇÃO 3, VIGOR 3
DEF COM 7, SAÚDE 9, DEF INT 7, COMPOSTURA 6,
MOVIMENTO 3, ATAQUE 4D+2B, DANO 5
(MACHADO DE BATALHA), ARMADURA 5 (PELES)

Se Kraft ou Hen sobreviverem, eles dizem aos personagens que Lorde Alfric Dannett os contratou e reclamam muito sobre terem sido abandonados pelos arqueiros. Archay deu a eles uma carta de contrato com a assinatura de Lorde Alfric. Se eles estiverem vivos, entregaráo a carta como prova de que foram legalmente contratados e não são bandidos. Se estiverem mortos, o grupo encontrará a carta em seus corpos. Um teste de Conhecimento ou Status com Dificuldade Rotineira (6) revela que a assinatura é falsa, embora seja suficiente para enganar um par de guerreiros analfabetos.

Os mercenários descrevem Alfric Dannett como um homem alto (ele é baixo), magro (ele é robusto), bronzeado (ele é pálido) e imponente. A descrição mais precisa de Dannett seria a de um cachorrinho barulhento. Qualquer um que conheça Lorde Dannett pessoalmente ou que tenha sucesso em um teste de Status com Dificuldade Fácil (3) sabe que o homem que eles descreveram não é Alfric Dannett. Porém, a descrição se encaixa com a descrição do Cavaleiro Raposa que o grupo pode ter ouvido, especialmente se eles convenceram Flores a descrever seu empregador anteriormente.

Se os personagens investigarem o local de onde as flechas foram disparadas, eles encontram evidências de que alguém escalou uma árvore próxima. Também encontram rastros de um cavalo partindo dali. Eles não encontram sinais de que havia mais de um arqueiro, apesar do que Kraft ou Hen alegam. Tentativas de seguir os rastros do cavalo se mostram inúteis e demoradas demais, a não ser que você queira que o grupo enfrente o Cavaleiro Raposa mais cedo na história. Caso contrário, o grupo segue a trilha por alguns quilômetros até chegar

a um riacho, onde ele consegue despistá-los seguindo o curso da água antes de finalmente cruzá-lo. A esta altura, deve ficar claro para o grupo que eles não conseguirão alcançar o arqueiro ates do anoitecer.

Os personagens terão que tomar algumas decisões depois da batalha, incluindo o que fazer com Kraft, Hen e Flores (vivo ou morto). O mercador, Rog Thanders, pergunta se pode ficar com algum item dos cadáveres (no caso da morte dos mercenários e Flores) para vender mais tarde. Ele depenará os corpos, caso ninguém diga nada em contrário. Se alguém protestar, ele dá de ombros e diz: “*Do que estas coisas irão lhes servir agora?*”. Ainda assim, ele não discute se os personagens o proibirem de saquear os corpos.

Thanders ficará feliz em testemunhar que homens da Casa Dannett emboscaram o grupo na estrada. Ele ficará em Porto do Rei por alguns dias, no mesmo lugar e para o mesmo evento que o grupo, então será fácil encontrá-lo.

Se algum personagem sofrer algum ferimento ou lesão durante a luta, eles precisarão de tratamento. Não há tempo suficiente para um teste de Vigor para se recuperar antes de chegarem a Porto do Rei (já que o tempo necessário para ferimentos é um dia e lesões, uma semana). Ainda assim, testes de Cura podem evitar que os ferimentos e lesões piorem ou infezionem. Use o resultado do teste de habilidade do curandeiro no lugar do teste de Vigor do paciente quando o tempo necessário para o teste houver passado.

Depois de lidar com a emboscada e seu desenrolar, o grupo segue viagem para o Portão dos Deuses em Porto do Rei, mas os atrasos fazem que eles só cheguem após o anoitecer.





CAPÍTULO 2: BEM-VINDOS A PORTO DO REI

Porto do Rei é o coração negro do jogo dos tronos em Westeros. Reis e linhagens reais surgem e desaparecem, mas Porto do Rei permanece. Agora os membros da casa do grupo estão na cidade para testar suas habilidades no torneio e descobrir mais sobre a sujeira que foi lançada sobre sua reputação — e como eles podem corrigir esta injustiça. Os personagens descobrem rapidamente que Porto do Rei é um lugar muito perigoso para os desatentos, e até mesmo ficar na sua e cuidar de seus próprios assuntos pode levar alguém a uma enorme pilha de problemas.

Este capítulo lida com a chegada do grupo em Porto do Rei, sua escolha de estadia, as pessoas que se encontram neste lugar, e também com o aprofundamento da trama que envolve a casa do grupo. Dado o tamanho da cidade em que os jogadores agora vagam, este capítulo é mais solto que o anterior. Leia o capítulo inteiro antes de decidir quais modificações você fará — por exemplo, você pode modificar eventos ou a ordem na qual eles acontecem, dependendo das escolhas que seus jogadores fizerem. Sinta-se livre para criar seus próprios encontros e eventos na cidade de acordo com seus interesses, os interesses dos seus jogadores e os históricos de seus personagens.

RESUMO DO CAPÍTULO

O grupo, provavelmente acompanhado por Rog Thanders, chega ao Portão do Deuses. A cidade já está lotada de pessoas que vieram para o torneio. Capas douradas mal-humorados fazem perguntas para os personagens antes de permitir que eles entrem na cidade. Fica claro que a comitiva da Casa Dannett já chegou à cidade e andou espalhando rumores venenosos por onde passa.

O grupo encontra acomodações na cidade abarrotada. Os personagens têm dois dias antes do começo do torneio, o que lhes dá algum tempo para descobrir mais sobre as reclamações da Casa Dannett sobre eles e para conversar com os habitantes da cidade. Iris Dannett, que trabalha como prostituta sob o nome de “Lidda”, pode se sentir atraída por um dos personagens, envolvendo-os em seus problemas e talvez também nos da Casa Dannett. Os personagens poderão rastrear o Cavaleiro Raposa, sendo levados a pensar que eliminaram o arquiteto de seus problemas. Orten Lugus, entretanto, está preparando uma arapuca ainda mais engenhosa ao plantar provas que incriminam o grupo por outros crimes contra a Casa Dannett!

CHEGADA A PORTO DO REI

Uma vez que o grupo chega a Porto do Rei, seu primeiro desafio é lidar com capas douradas sobrecarregados de trabalho e de má vontade (um deles está a serviço de Orten Lugus). Seu segundo desafio será encontrar um local apropriado para se hospedar, em uma estalagem ou acampados no terreno ao redor do local do torneio.

O PORTÃO DOS DEUSES

O sol já se pôs quando o grupo chega ao Portão dos Deuses do lado de fora de Porto do Rei, e capas douradas interpelam os personagens. O capitão dos capas douradas, "Fanfarrão" Simonen, é um veterano da Rebelião de Robert e lutou pelo lado do rei desde o inicio, algo que ele faz questão de mencionar. Ainda na guerra ele já era muito oportunista, sempre o primeiro a pilhar corpos e dado a extorquir os camponeses. Então, apesar de parecer encantador, ele é suscetível a subornos.

Orten Lugus, por sua vez, já o subornou. Lugus pediu que o Capitão Simonen interrogasse o grupo e lhes dissesse que estas foram instruções de Adham Dannett.

Simonen e os outros guardas noturnos, Mick e Hallad, param os viajantes e, uma vez que se certificam

de que eles são membros da casa do grupo, começam uma demorada e intrusiva sabatina e inspeção de cada item na bagagem do grupo. Se os personagens têm algo a esconder, eles precisam usar de todas as suas artimanhas para enganar os guardas, o que pode exigir um ou outro teste. Este aborrecimento pode ser evitado subornando Simonen e seus homens.

Simonen não revelará que foi Lugus que o subornou. Lugus acompanhou seu suborno com uma ameaça bem específica e particularmente desagradável, mas Simonen revela detalhes sobre a Casa Dannett com prazer: quantos membros fazem parte da comitiva, o que eles estão dizendo, que armas e suprimentos eles estavam trazendo e assim por diante. Ele diz que a Casa Dannett não os acusou de nada específico; Adham Dannett só queria dificultar a vida do grupo.

Se os personagens forem pacientes e polidos, Simonen ainda será minucioso, mas será educado com eles. Simonen reponde violência e grosseria na mesma moeda. Se o grupo ameaçar usar violência, eles serão sutilmente lembrados dos arqueiros postados no portão acima. Simonen não quer prender o grupo, já que terá que explicar o tratamento dado a eles para seus superiores, mas ameaçará detê-los até o término do torneio se eles se tornarem beligerantes. Os capas douradas confiscam tudo que considerarem contrabando e, se os personagens forem rudes, a definição de "contrabando" dos guardas pode se tornar bem mais abrangente.

Em algum momento, Simonen "deixa escapar" que o jovem Lorde Dannett lhe deu razões para acreditar que os personagens eram figuras suspeitas e se desculpa pelo tratamento invasivo. Se os personagens forem diplomatas hábeis ou particularmente educados, podem descobrir informações importantes sobre a Casa Dannett.

Se os personagens se cansarem dos desmandos de Simonen, podem tentar encontrar outra forma de entrar em Porto do Rei, mas o Portão dos Deuses é o único meio legítimo de adentrar a cidade em segurança. Se as coisas ficarem feias com Simonen, os personagens podem precisar de uma entrada alternativa para a cidade. Desenvolva este pequeno desvio por conta própria. O grupo pode utilizar uma das muitas entradas ou túneis usados por contrabandistas, ou entrar por um outro portão pela manhã.

A não ser que seu encontro no portão acabe em um desastre total, os personagens conseguem entrar na cidade e até arrancar algumas respostas de Simonen,



incluindo indicações de locais para ficar na cidade. Ele indica a Árvore Verde como o único lugar decente que ainda tem vagas.

Se a interação com o Capitão Simonen transcorrer bem, ele pode até mesmo fazer com que Mick escolte o grupo até a Árvore Verde na Rua do Rio. Mick acredita ser muito mais engraçado do que realmente é. Por todo o caminho, ele entretém o grupo com piadas de duplo sentido sobre o tamanho da espada do Rei Robert e anedotas obscenas sobre as tentativas infrutíferas da velha *Lady Boxwell* em conseguir um marido jovem.

“FANFARRÃO” SIMONEN CAPITÃO DA GUARDA

ATLETISMO 3, PERCEPÇÃO 4, LUTA

5 (LANÇAS 2B), VIGOR 4

DEF COM 9, SAÚDE 12, DEF INT 8, COMPOSTURA 6

MICK & HALLAD

ATLETISMO 3, CONHECIMENTO 2 (MANHA 1B),

PERCEPÇÃO 4, LUTA 4 (LANÇAS 2B), VIGOR 3

DEF COM 7, SAÚDE 9, DEF INT 8, COMPOSTURA 6

CAPAS DOURADAS

SEQUÊNCIA DE EVENTOS

A sequência a seguir resume os eventos deste capítulo. A sequência começa a partir da chegada do grupo em Porto do Rei (dia quatro da sequência do **CAPÍTULO 1**). Caso o grupo tenha se atrasado, ajuste a linha de tempo aqui e nos capítulos seguintes de acordo. A sequência não inclui eventos que os personagens podem encontrar por si mesmos (veja **POR CONTA PRÓPRIA**, na página 36).

DIA QUATRO

- **DURANTE O DIA:** o grupo tem a chance de conhecer várias pessoas em Porto do Rei.
- **TARDE OU ENTARDECER:** Sor Joris lidera o grupo em uma caçada ao Cavaleiro Raposa.

DIA CINCO

- **TARDE E ENTARDECER:** Sor Joris é desafiado pelo Cavaleiro Raposa e o confronta, possivelmente auxiliado pelos personagens.

UM LUGAR PARA FICAR

A prioridade do grupo dentro das muralhas de Porto do Rei é encontrar um lugar para se hospedar, não só pela noite, mas durante todo o torneio. Os personagens têm duas escolhas: podem montar uma tenda no campo do torneio ou pagar por estadia em uma estalagem dentro da cidade. A escolha do grupo afetará as cenas que virão em seguida, mas qualquer opção funciona para a história.

ACAMPANDO

Se o grupo decidir acampar, os capas douradas os guiam até a área apropriada. Estandartes tremulando em postes indicam as outras casas presentes para o torneio.

Serviçais e outros membros de casas nobres podem ficar acampados aqui também, enquanto que nobres preferem ficar em estalagens ou como hóspedes de aliados, parentes e até mesmo da coroa no Forte Vermelho.

As casas Dannett e Lugus têm tendas nos campos. Os Dannett usam suas tendas como dormitórios. Os nobres da Casa Lugus estão na Árvore Verde (veja descrição da estalagem abaixo), enquanto que o resto de sua comitiva dorme no acampamento, tomando conta do equipamento de seus senhores para o torneio.

É claro que montar uma tenda no escuro é difícil, e mesmo que o grupo queira passar o resto de sua estadia no acampamento, pode ser que eles decidam passar a primei-

PERSEGUINDO OS DANNETT

Depois do que os personagens tiveram que aguentar na estrada do rei e da última injúria no Portão dos Deuses, eles podem decidir confrontar Adham Dannett assim que chegarem a Porto do Rei. Se o grupo insistir em encontrar os Dannett, eles podem encontrá-los em seu pavilhão no acampamento do torneio, dormindo, com exceção de uma sentinela sonolenta. Devido ao que os Dannett acreditam saber sobre casa do grupo, eles agirão de forma cautelosa e se sentirão ameaçados por uma visita noturna. Os Dannett exigirão que os personagens cessem seu comportamento inoportuno e ameaçador. Veja **UMA SOBREMESA AMARGA**, na página 43, para dicas sobre o confronto entre o grupo e seus rivais. A maior parte das dicas serve para este encontro adiantado.

ra noite em uma estalagem, especialmente depois da longa viagem. Mas, se os personagens insistirem em montar acampamento já na primeira noite, permita que o façam.

A ÁRVORE VERDE

Os capas douradas levam o grupo em busca de um lugar onde ficar, até a Rua do Rio, onde eles encontram uma estalagem chamada Árvore Verde, reconhecível pela placa ostentando uma frondosa árvore. A Árvore Verde não oferece as acomodações mais luxuosas da cidade, mas é limpa e agradável. O mais importante é que ela ainda tem quartos vagos, algo que foi arranjado por Orten Lugus, que não quis deixar nada ao acaso. Lyle Brewer, o proprietário e tavernheiro, é um homem astuto que adora uma barganha. Ele trata seus fregueses bem, mas cobra o que acha que irão pagar. Ele vê Orten Lugus como um cliente generoso, disposto a gastar moedas suficientes para comprar sua simpatia, ou até mesmo sua lealdade.

LYLE BREWER

TAVERNEIRO/PROXENETA

ASTÚCIA 4, ENGANAÇÃO 4, PERSUASÃO 4
(BARGANHA 2B), STATUS 3, VONTADE 3

DEF COM 6, SAÚDE 6, DEF INT 9, COMPOSTURA 9

A Árvore Verde é importante porque está localizada perto da Fonte de Jade, uma “casa de tolerância” também pertencente a Lyle. Algumas das garotas da Fonte de Jade frequentam o salão da Árvore Verde, saudando os viajantes e encorajando-os a visitar o bordel. A maioria dos estalajadeiros se oporia a este comportamento, mas Brewer facilita-o. Se algum cliente da Árvore Verde faz alguma objeção, ele dá um pequeno espetáculo, no qual expulsa as mulheres de seu estabelecimento, mas logo as coloca para dentro de novo. É através desta conexão com o prostíbulo que os personagens encontram “Lidda” — na verdade, Iris Dannett, a herdeira desaparecida da Casa Dannett.

Mesmo que os membros da casa do grupo escolham ficar em outro local, podem ir até a estalagem a convite de Orten ou Marita Lugus, criando a oportunidade para que o grupo se envolva em intrigas na taverna.

Tente fazer com que o grupo fique na Árvore Verde, se eles decidirem ficar em uma estalagem. Mick, o capa dourada do portão, se oferece para levá-los até lá. Outras pessoas recomendam o lugar, por ainda ter quartos vagos e por seus outros “méritos”. Outros lugares que o grupo encontra estão lotados de viajantes. Se os jogadores se recusarem a ficar na Árvore Verde, modifique os encontros neste capítulo para se encaixar ao novo ambiente.

ÓCIO É A OFICINA DO...

Uma vez que os personagens estejam instalados em Porto do Rei, eles têm uma primeira noite tranquila, supondo que não saiam imediatamente atrás de problemas (veja **POR CONTA PRÓPRIA**, na página 36). O grupo tem dois dias antes do início do torneio, assim como algum tempo livre entre os eventos e atividades. Este segmento descreve diversos incidentes que você pode usar para animar um pouco as coisas e mover trama adiante. Orten Lugus aproveita qualquer oportunidade para sustentar a impressão de que a Casa Dannett está contra o grupo, ao mesmo tempo em que atiça as chamas de ressentimento da Casa Dannett contra a casa do grupo, preparando os dois lados para o conflito.

INTRIGAS COMUNS

O grupo encontra oportunidades de intriga com muitos personagens. Exatamente onde e como essas intrigas ocorrem depende das circunstâncias e de onde os personagens decidiram ficar. Os encontros podem ocorrer no salão da Árvore Verde, na Fonte de Jade ou nos campos do torneio. Ajuste cada encontro para se adequar aos

planos dos personagens, garantindo que eles tenham pelo menos uma oportunidade de encontrar e lidar com cada personagem do narrador apresentado aqui.

CASA LUGUS

O primeiro encontro entre a casa do grupo e a Casa Lugus, seus verdadeiros antagonistas, se dá em Porto do Rei. Veja o **APÊNDICE B** para mais detalhes sobre a Casa Lugus e seus membros presentes na cidade.

Sor Naton Lugus e seus homens são fregueses barulhentos e desagradáveis em qualquer taverna ou bar. Os Lugus legítimos são idiotas, beberrões e festeiros; não têm o mínimo interesse naqueles ao seu redor, a não ser como objetos para sua diversão. Se o grupo decidir passar algum tempo com a comitiva dos Lugus, eles podem esperar noitadas de bebedeiras, devassidão e companhias vulgares. Sor Naton tagarela incessantemente sobre suas vitórias, além de suas proezas no campo de batalha e no quarto. Apesar de, via de regra, ele ser arrogante e rude, gosta da companhia daqueles que dividem seus mesmos interesses: bebida, batalhas, bagunça e mulheres. Um personagem

que goste de beber e esteja competindo no torneio pode se divertir muito ao lado de Sor Naton. Contudo, Sor Naton debocha de qualquer um que não compartilhe de suas predileções, fazendo questão de diminuir tais pessoas.

Marita Lugus fica em seu quarto com sua mãe até o fim da tarde. Assim que sua mãe dorme, Marita visita o salão da estalagem. A “Viúva Negra de Rocha Casterly” bebe como um demônio e adora uma farra, o que torna-a uma ótima companhia em um ambiente de taverna. Orten apresenta-a para o grupo se houver uma oportunidade. Ela e Orten trocam algumas farpas (nada muito sério), em uma demonstração de cumplicidade fraternal.

Orten Lugus busca ativamente interagir com o grupo. Esta é a primeira vez que ele encontra os personagens frente a frente, e quer sentir o terreno. Orten finge ignorar o conflito entre a casa do grupo e a Casa Dannett, além do que poderia ser sabido por qualquer um.

Uma vez que o grupo tenha se acomodado, Orten os aborda. Ele é um sujeito atraente e parece ser mais um estudioso do que um guerreiro, o que se aproxima da verdade. Ele é aberto sobre seus negócios em Porto do Rei: arranjou o casamento de sua irmã com Langley Woods em nome de seu pai e está na cidade para selar o acordo. Ele admite sem preocupação nenhuma que os dois primeiros maridos de sua irmã morreram de forma misteriosa. Ele fala menos abertamente que seu irmão costuma exagerar sobre suas proezas, e sugere que os membros da casa do grupo apostem contra ele no torneio.

Ele mostra interesse em qualquer história sobre o Cavaleiro Raposa que os personagens escolham contar, e oferece em troca o que ele sabe sobre o homem. Lorde Archay lutou pelos Targaryen durante a Rebelião de Robert e se sente em débito para com o pai de Orten por este ter salvado sua vida. Orten acredita que esta informação viria à tona de qualquer jeito, e pensa que oferecer-lá fará com que os personagens o vejam como um homem honesto e aberto. Se o grupo mencionar o massacre, ele expressa surpresa ao ouvir que um homem como Lorde Archay seria capaz de assassinar inocentes. Ele não dirá nada sobre o escudo nem sobre o fato de que seu pai gosta de colecioná-los, é claro. Se o escudo for tópico de alguma conversa, Orten não se mostrará muito interessado.

Orten tenta descobrir informações pessoais sobre os personagens: nomes, razões para vir a Porto do Rei, armas preferidas e assim por diante, sem parecer intrometido. Ele também expressa interesse nos membros da casa do grupo que estão participando do torneio. Depois de conversar um tempo com o grupo, ele agradece aos personagens e

lhes paga uma refeição ou rodada de bebidas. A impressão geral sobre ele deve ser de que é um sujeito decente, que pode ser uma boa fonte de informações sobre o Cavaleiro Raposa e o torneio em geral.

LIDDA (IRIS DANNETT)

Em algum momento, um personagem estará no mesmo local que Lidda (Iris Dannett), uma cortesã cara que acompanha homens a vários eventos públicos. Ela também procura clientes nestes lugares, além dos que a procuram na *Fonte de Jade*. Lidda é animada e encantadora; seu jeito mascara sua verdadeira solidão, vergonha e desejo de mudar de vida.

Ela pode estar em companhia de Bryan Telson ou Sor Gennady (veja **Os Dorneses**, a seguir). Ela é fria com Sor Gennady, sem ignorá-lo ou desrespeitá-lo. Ele acha o desinteresse dela atraente e a persegue mais fervorosamente por causa disso. De preferência, os personagens a veem pela primeira vez quando acompanhados de Orten. Ele então irá “descobri-la”: na verdade ele já sabe quem ela é e o que ela está fazendo em Porto do Rei.

Lidda tentará seduzir um personagem masculino disponível do grupo, principalmente se houver algum que pareça rico, influente ou seja atraente. Ela não perde tempo, especialmente se estiver em algum dos estabelecimentos de Brewer. Por outro lado, ela pode agir de forma modesta, fingindo ser uma mulher decente, com um personagem atraente, esperando encontrar um homem bonito que não saiba o que ela faz. Esta falsa inocência pode gerar algumas revelações constrangedoras quando o personagem descobrir sua verdadeira profissão e identidade.

Orten Lugus pretende cortejar Lidda para levar seus planos adiante, então o interesse dela por algum membro da casa do grupo seria um problema — pelo menos até que ele os incrimine pelo assassinato do irmão de Iris, Adham Dannett, o que pode fazer com que ela perca o interesse pelo personagem! Portanto, Orten não teme um interesse romântico de Lidda por algum membro do grupo, ou vice-versa, já que isto ajudaria seus planos. Orten apenas guarda esta informação para ser usada mais adiante.

Veja o **APÊNDICE B** para mais informações sobre Iris Dannett e suas estatísticas de jogo.

O VELHO SOR JORIS

No canto escuro de uma taverna ou cervejaria, Sor Joris Landseer senta sozinho em uma mesa. Ele observa tudo com atenção enquanto fuma um cachimbo e sopra nuvens de fumaça ao seu redor. Ele segura a mesma caneca

de cerveja a noite inteira e encara intensamente um membro da casa do grupo à sua escolha.

Se o personagem confrontar Sor Joris, ele pergunta se eles são parentes do líder da casa do grupo. Sor Joris não conhece o chefe da casa pessoalmente, mas ouviu sobre suas façanhas durante a Rebelião de Robert. Ele fala de forma agourenta sobre dias escuros se aproximando em Porto do Rei, e que seria melhor que os personagens mantivessem suas espadas afiadas e à mão. Ele fala a mesma coisa para qualquer um que quiser ouvir. Sor Joris não está envolvido na conspiração contra os personagens, ele é apenas um velho cavaleiro que lembra das histórias sobre o líder da casa do grupo.

Ele continua falando sobre seus dias caçando bandidos na floresta do rei. Se os personagens mencionarem o Cavaleiro Raposa, seus olhos brilham e ele diz que o Cavaleiro Raposa o teme, pois ele quase capturou o bandido inúmeras vezes. Ele conta que o Cavaleiro Raposa era um cavaleiro errante mascarado que fugiu para a floresta depois de ser derrotado pelo Príncipe Raeghar em um torneio. Em sua loucura e vergonha, o Cavaleiro Raposa passou a acreditar que estava defendendo o príncipe que o derrotou ao atacar viajantes. Nada disso é verdade, mas é uma história tão boa quanto qualquer outra. E a esta altura, Sor Joris já não lembra mais o que é fato ou ficção sobre o Cavaleiro Raposa.

Sor Joris se oferece para guiar o grupo em uma busca pelo Cavaleiro Raposa na floresta do rei, se eles quiserem. Na verdade, ele não faz a mínima ideia do que está falando, mas pode levar a casa do grupo até Lorde Archay, no fim das contas. Veja **CAÇA À RAPOSA**, na página 37, para mais informações.

OS DORNESES

Dois dorneses estão alojados próximos ao local onde o grupo decidiu ficar, seja hospedados na Árvore Verde seja em tendas nos campos do torneio.

Sor Gennady Shanin é um cavaleiro mais velho vindo de Dorne para participar do torneio. Ele carrega uma espada de aço valyriano chamada *Escorpião*, o fruto de uma traição e assassinato de um outro cavaleiro muitos anos atrás. Um solteirão de longa data, Sor Gennady está apaixonado por Lidda (Iris Dannett). Ela não tem interesse nenhum por ele além de ganho financeiro, e prefere encontrar outros clientes para vender seu tempo. Mesmo assim, a aparente disposição de Sor Gennady em levá-la para Dorne, longe de Porto do Rei de sua vida atual, é muito tentadora, pelo menos inicialmente.

O outro dornês é Bryan Telson, um cavaleiro errante jovem em busca de fama. Ele é magro, bronzeado e um guerreiro feroz. Na verdade, o nome de Telson é Tygor Wyl. Ele é filho do cavaleiro que Sor Gennady assassinou e herdeiro por direito da lâmina *Escorpião*. Ele pretende recuperar a espada e fazer com que Shanin pague por seu crime. Telson ainda é jovem e ingênuo a ponto de querer resolver o assunto em uma luta justa, e não está disposto a se rebaixar ao nível da traição de seu inimigo.

Como "Bryan Telson," Tygor inicialmente se aproxima de Lidda porque Gennady a deseja, e também por ser uma chance de descobrir algo mais sobre seu alvo. Entretanto, Telson acaba se apaixonando por Lidda. Bryan Telson é um jovem e em busca de aventura e glória, portanto ele pode ser um aliado em potencial da casa do grupo, se eles causarem uma boa impressão no rapaz.

Veja o **APÊNDICE B** para mais informações sobre Sor Gennady e Tygor Wyl, além de suas estatísticas de jogo.

MAIYO VIERRO (GLARUS PTEK)

Maiyo Vierro é um homem atraente, extrovertido e charmoso que se diz ser um humilde mercador de Braavos, negociando especiarias e uma bebida importada muito forte chamada *cheldarro*. Ele está em Porto do Rei a negócios e planeja ficar para o torneio. Maiyo oscila entre entusiasmo pelos eventos e competições do torneio e tédio e incômodo por achar o torneio uma distração para seus negócios e planos de viagem.

Maiyo Vierro é na verdade Glarus Ptek, e a única coisa legítima em sua história é o fato de que ele realmente é de Braavos. Ele está na cidade a pedido de Orten Lugus, para contrabandear um veneno conhecido como lágrimas de Lys e renovar sua amizade com a irmã de Lugus, Marita, com quem ele teve um tórrido caso de amor no passado. Ptek pretende conquistar Marita desta vez, e que os deuses ajudem que se intrometer. Ptek acredita que seus negócios com Orten irão ajudá-lo a alcançar seu objetivo.

No papel de Maiyo Vierro, Ptek é cuidadoso para não parecer tão familiar com a Casa Lugus. Ele não está ciente do plano de Orten, apenas de seu papel nele, então pode ser amigável com o grupo, mostrando todo seu charme braavosi. Intrigas bem-sucedidas podem dar pistas sobre sua verdadeira natureza e interesses. Já um teste de Percepção contra a Enganação passiva de Marita Lugus (13) revela que o "mercador" não é tão desconhecido dela como ela demonstra, e que seus caminhos já se cruzaram antes.

Veja o **APÊNDICE B** para mais informações sobre Glarus Ptek e suas estatísticas de jogo.

PELAS BEIRADAS

Apesar de já ter plantado as sementes da discórdia entre a casa do grupo e a Casa Dannett, Orten Lugus não perde a chance de regar essa semente sempre que pode antes do início do torneio. Ele ainda precisa posicionar a casa do grupo de modo a levar a culpa pela morte de Adham Dannett. Para isso, Orten preparou várias dificuldades para os personagens, variando de pequenos incômodos até ameaças potencialmente letais.

Assim como as intrigas descritas anteriormente, estes encontros podem acontecer em diferentes locais e circunstâncias, dependendo do que os personagens estiverem fazendo. Insira estes encontros entre ou concomitantemente com outros eventos para deixar a narrativa menos previsível e adicionar conflito e variedade à história. Se o grupo se separar, você pode usar encontros diferentes para os dois grupos e dividir os eventos entre eles. Você pode ou não permitir que eles comparem suas anotações quando se encontrarem novamente.

O FILHO PRÓDIGO

Um garoto de mais ou menos dez anos de idade se aproxima do grupo, do lado de fora de estalagem ou nos campos do torneio, e se apresenta como Neil Rios. Ele diz que o líder da casa do grupo (ou um dos personagens) é seu pai! Como prova, ele mostra uma carta que diz ser de sua mãe. Na carta, ela descreve quando o ato teria sido consumado. Infelizmente, Neil não sabe ler, e a carta não é uma falsificação muito boa. Alguns detalhes sobre o suposto pai estão errados, incluindo a data quando o pai supostamente visitou Porto do Rei, e um teste de Conhecimento com Dificuldade ROTINEIRA (6) mostra que a carta foi escrita recentemente, talvez um dia ou dois atrás.

Orten preparou este embuste. Ele pagou um mensageiro para entregar a carta “de sua falecida mãe” para o garoto e informá-lo de que o líder da casa do grupo era seu pai. Se o grupo rejeitar sua reivindicação, Neil desaba em choro e lamúrias, chamando atenção. Além disso, ele começa a seguir sua nova “família”, insistindo em sua causa até que seja espantado pelo grupo. Esta situação pode se tornar inconveniente para os personagens, principalmente se algum deles simpatizar com o garoto.

NEIL RIOS

ÓRFÃO

ASTÚCIA 3, LADINAGEM 3, STATUS 1

DEF COM 6, SAÚDE 6, DEF INT 6, COMPOSTURA 6

O PAI ENFURECIDO

Tomas Brazier, um ferreiro local e pai enfurecido de uma filha recentemente grávida, procura um dos personagens homens do grupo bufando de raiva. Aparentemente, Alyse, sua filha, identificou o personagem como seu amante secreto e pai da criança. Tomas pretende forçar o sujeito a casar-se com sua filha imediatamente, ou que os Sete o protejam, ele irá esfolar este sem-vergonha vivo!

Brazier é um homem enorme, com os ombros largos e braços poderosos de um ferreiro. Está vestido com seu avental de couro e carrega seu martelo na mão. Ele pretende dar um sermão no violador de sua filha antes de forçá-lo a casar-se com ela, e está disposto a arrastar o personagem pelos cabelos até o septo mais próximo se for preciso. Desnecessário dizer, Brazier não está raciocinando direito: sua mulher morreu três anos antes e ele é um homem simples e trabalhador, que cuida de sua filha (um tanto rebelde) sozinho. Se ele houvesse parado para pensar, perceberia que o acusado não está na cidade há tempo suficiente para ter cometido o ato.

A postura de Brazier é Inamistosa. Qualquer atitude que piore sua postura faz com que ele decida que uma boa surra será necessária para convencer o deflorador. Os personagens podem convencer ele a se acalmar. Como Tomas é um homem religioso, ele terá uma postura Indiferente para qualquer personagem jurado aos deuses. Se a casa do grupo tratá-lo com respeito e resolver o problema civilizadamente, ele se acalmará, permitindo que o grupo investigue o assunto. Ainda assim, ele tentará proteger Alyse de qualquer humilhação.

Já a jovem senhorita Brazier está mentindo. Um homem pagou-lhe uma pequena quantidade de ouro para acusar um membro da casa do grupo. Ela não fez pergunta alguma, apenas aceitou as moedas pelo bem de seu filho e porque o homem a ameaçou caso ela mudasse de ideia. Alyse não sabe o nome de quem a subornou, mas poderia identificá-lo se o visse. Inicialmente, ela mantém sua história original sobre o personagem ser o pai da criança, mas cede se for pressionada.

Tomas está furioso com a atitude de Alyse e envergonhado de como agiu com a casa do grupo. Ele manda a filha para seu quarto e quer fazer algo para se desculpar com o grupo, talvez oferecer seus serviços como ferreiro. Ele não ousa oferecer sua filha em casamento, mas analisa o grupo sobre a possibilidade, se ela existir.

Se você quiser entender este encontro, pode fazer com que Alyse se interesse por um dos personagens, quem sabe

“EI, VOCÊ NÃO É...?”

Um dos atrativos de se jogar em um mundo já estabelecido como *As crônicas de gelo e fogo* é a oportunidade de interagir com lugares, eventos e personagens deste mundo. Westeros é famoso por seus personagens pitorescos, e uma visita a Porto do Rei é uma ótima oportunidade para que o grupo interaja com alguns dos personagens mais famosos (e infames) da série. Estes encontros são periféricos à trama de *Perigo em Porto do Rei*, mas os jogadores não precisam saber disso!

Seu conhecimento sobre Westeros e os interesses de seus jogadores, além de *O Guia de Campanha de Guerra dos Tronos RPG* (a ser publicado no Brasil pela Jambô), vão ajudá-lo a escolher quais personagens o grupo pode encontrar. Algumas possibilidades incluem:

ALLAR DEEM

Segundo em comando e sargento-chefe da Guarda da Cidade (os capas douradas), Allar Deem é um homem cruel e violento, pouco querido dentro das muralhas da cidade. Ele sabe seguir ordens, o que torna-o muito valioso para seu comandante. Os personagens podem encontrar Deem cumprindo seus deveres, o que pode incluir “educar” mendigos e outros “perturbadores da paz” durante o torneio.

GENDRY

Um rapaz de cabelos escuros como as asas de um corvo, recentemente aceito como aprendiz do ferreiro local Thobo Mott. Gendry é um bastardo de Robert — embora ele e os personagens não saibam disso, algum jogador que conheça os romances pode saber. O grupo pode encontrar Gendry se eles visitarem a forja de seu mestre em busca de reparos ou de armas e armaduras novas.

GRANDE MEISTRE PYCELL

Apesar de ser pouco provável que o Grande Meistre seja visto vagando pelos campos do torneio, ele pode ser encontrado dentro do Conclave (veja o **CAPÍTULO 3: O TORNEIO DO REI** para mais detalhes).

LORDE PETYR BAELISH

O mestre da moeda pode estar desfrutando dos espetáculos do torneio (provavelmente apostando nas justas), o que permite que os personagens cruzem com ele. Lorde Baelish é educado e agradável com os personagens, mesmo que a opinião popular esteja contra a casa do grupo. Mas ele não está muito interessado neles e evita qualquer conversa mais duradoura, desculpando-se e alegando ter outro compromisso no momento.

SYRIO FOREL

O futuro “mestre de dança” de Arya Stark pode cruzar com o grupo. O mestre espadachim braavosi se sente confiante, e com razão, em lidar com qualquer conflito que se apresente a ele. Ele é cortês, apesar de ser um pouco mais formal que o comum. Se os personagens mencionarem Maiyo Vierro na presença de Syrio, ele mostra um leve olhar de desgosto, e deixa claro que não nutre nenhum afeto pelo homem, apesar de não explicar suas razões.

THOROS DE MYR

O infame sacerdote vermelho aparecerá no torneio, mesmo que seja para participar da liça e frequentar a tenda da cerveja. O grupo pode encontrá-lo e receber um sermão embriagado sobre a glória do Senhor da Luz.

VARYS

Não é recomendado que o grupo encontre o mestre dos sussurros durante o torneio. Afinal de contas, Varys é uma pessoa ocupada, e apesar de estar completamente a par da situação da casa do grupo, o futuro dos personagens não afeta de forma significativa o reino. Além disso, é uma questão de honra para ele não ser visto pelas pessoas que está espionando.

até seu suposto “amante”, e decida escapulir de seu quarto para fugir com ele, implorando que ele a leve para longe de Porto do Rei. Isso pode levar a outro encontro embarracoso com seu pai de pavio curto.

TOMAS BRAZIER

FERREIRO FURIOSO

ATLETISMO 5 (FORÇA 2B), LUTA 4
(ARMAS DE CONTUSÃO 1B), VIGOR 3

DEF COM 8, SAÚDE 9, DEF INT 6, COMPOSTURA 6
MOVIMENTO 4, ATAQUE 4D+1B, DANO 7
(MARTELO), ARMADURA 2 (COURO MACIO)

ALYSE BRAZIER

FILHA GRÁVIDA

ASTÚCIA 3, PERSUASÃO 3 (CHARME 1B)

DEF COM 6, SAÚDE 6, DEF INT 7, COMPOSTURA 6

O PRESENTE ENVENENADO

Um dia ou dois antes de algum membro da casa do grupo enfrentar Adham Dannett no torneio, um deles recebe um presente anônimo e pouco comum: uma adaga de ótima qualidade com um cabo de osso de dragão. Ela está enrolada em tecido amarrado com um barbante. Um pedaço dobrado de pergaminho está preso ao barbante, e nele está o nome do personagem em uma caligrafia clara e bem desenhada. O presente é deixado do lado de fora dos aposentos do personagem na *Árvore Verde*, do lado de fora de sua tenda nos campos do torneio ou em qualquer outro lugar em que seja impossível que o personagem não o veja ao acordar. Ninguém viu quem deixou o pacote ou de onde ele veio. Este presente é digno de um príncipe: osso de dragão é muito caro e a lâmina é resultado de um trabalho muito delicado.

Um exame cauteloso — isto é, um teste bem-sucedido de Percepção (9) — revela que o cabo de osso de dragão é oco. O pomo da adaga pode ser rosqueado para revelar um compartimento que abriga um pequeno frasco de vidro. O frasco contém algumas gotas de um líquido transparente e inodoro. Apesar de ser impossível para os personagens saber disso por enquanto, o líquido é na verdade o veneno letal lágrimas de Lys, que Ptek trouxe para Orten Lugus.

É necessário pelo menos um dia de trabalho e um teste Formidável (12) de Conhecimento para identificar o líquido. O processo de análise usa todo o material e o inutiliza. Também é preciso equipamento de laboratório, do qual provavelmente grupo não dispõe. Entretanto, o grupo pode conseguir acesso a um laboratório com o Conclave dos Meistres ou com a Guilda dos Alquimistas em Porto

do Rei. Sinta-se livre para exigir disputas de intriga para que os personagens tenham acesso aos equipamentos, ou exija testes de Enganação ou Persuasão com Dificuldade Desafiadora (9) do personagem que estiver conduzindo a negociação, dependendo da forma com que ele abordar o assunto. Um mestre do Conclave pode estar disposto a fazer os testes pessoalmente mediante um pagamento no valor de um dragão de ouro. Uma intriga bem-sucedida pode baixar o preço normalmente, talvez apelando para a curiosidade do mestre. É claro que revelar a qualquer um fora da casa do grupo a natureza do conteúdo da adaga pode ser perigoso no futuro.

Se algum personagem for tolo o suficiente para beber o líquido do frasco, veja os efeitos de lágrimas de Lys na página 172 de GdTRPG. A amostra é pequena, reduzindo a Virulência para 4 e a Toxicidade para 2 — o que significa que a vítima pode sobreviver, apesar de ainda ser uma experiência desagradável. Os sintomas demonstrados pelo corajoso desafortunado facilitam o teste de Conhecimento para identificar o líquido, baixando a Dificuldade para Desafiadora (9).

A adaga é levemente curvada e só tem gume no lado convexo da lâmina. Ela é balanceada para arremesso ou combate bem próximo (afinal, que foi projetada originalmente para ser a arma de um assassino). Um ferreiro ou





outro especialista pode fazer um teste de Conhecimento (9) para determinar que a arma é antiga, como fica claro devido à raridade de osso de dragão. Sua idade real é incerta, mas ela deve ter sido feita há pelo menos um século. Não há marcas que possam identificar quem a fabricou ou seu antigo proprietário.

A importância deste presente incomum fica clara no **CAPÍTULO 3** e fornece uma pista para o grupo sobre quem está dificultando suas vidas, dependendo de para quem eles decidem mostrar a adaga e seu conteúdo. Mantenha o paradeiro da adaga e quem sabe sobre ela em mente; isso será muito importante mais adiante.

POR CONTA PRÓPRIA

Porto do Rei é uma cidade com milhares de pessoas, e nem tudo gira em torno do grupo e de seus problemas, apesar de parecer assim para eles. Há muitas oportunidades para diversão e encrenças, se o grupo resolver procurar por isso. Esta seção fornece ideias para cenas que podem ser inseridas na história se o grupo sair por conta própria. Para saber mais sobre os lugares e pessoas de Porto do Rei, veja o **APÊNDICE A: UM GUIA PARA PORTO DO REI**.

POR BECOS ESCUROS

Porto do Rei pode ser um lugar perigoso, principalmente para aqueles que não conhecem seus meandros. O grupo pode dar de cara com assaltantes ao perambular pelas ruas da cidade, particularmente durante a noite.

Estes salteadores serão provavelmente pobres e desesperados, com álcool aumentando sua coragem e diminuindo sua cautela. Um bando de nobres entediados e bêbados também pode estar em busca de diversão, e um pouco de violência pode ser a solução. Se houver alguma personagem mulher no grupo, ela pode despertar mais interesse nestes brutos do que moedas, dependendo do lugar e das circunstâncias. É mais provável que os salteadores ataquem um grupo que esteja a pé do que um grupo a cavalo, já que no último caso o grupo teria vantagem tática e maior velocidade.

Pode ser que os assaltantes fujam ao primeiro sinal de resistência armada por parte do grupo: um cavaleiro em sua armadura faria um grupo de baderneiros armados com facas enferrujadas pensar duas vezes antes de entrar numa briga. Os ladrões fogem se a maré se virar contra eles ou ao primeiro sinal de um capa dourada. Você pode narrar este encontro como sendo um confronto tenso, talvez permitindo que os personagens convençam os bandidos

a desistir através de uma intriga bem-sucedida. Ou pode deixar que os jogadores mostrem a superioridade de seus personagens num confronto contra a ralé da cidade.

Quaisquer ferimentos ou lesões sofridos nesta briga podem complicar as coisas para um personagem que pretenda participar do torneio. Alguns jogadores podem desconfiar que algum rival arranjou para que esta ataque acontecesse. Permita que eles pensem assim, isso ajuda a colocar um pouco mais de paranoia no ar deste capítulo da história.

Veja **PERSONAGENS GENÉRICOS**, na página 93, para mais informações sobre personagens do narrador apropriados para este tipo de cena.

A FONTE DE JADE

Se algum personagem estiver em busca de companhia feminina, a *Fonte de Jade* é o lugar certo. Lyle Brewer ou seus empregados recomendariam o bordel, talvez se esquecendo de mencionar que Brewer também é o proprietário da Árvore Verde (dependendo da postura de quem pergunta). O bordel fica próximo à taverna.

Uma visita à *Fonte de Jade* dá mais oportunidades para que o grupo interaja com Iris Dannett, seus pretensos amantes e as outras moças da casa. Algum personagem pode formar uma relação com Iris, ou tentar levá-la para cama, o que pode ter suas repercussões mais adiante quando sua identidade for revelada.

A *Fonte de Jade* também é um ótimo lugar para intrigas e fofocas. Orten Lugus pode aparecer na mesma hora que o grupo, fazendo com que eles desconfiem de sua conexão com o lugar, ainda mais quando ele “descobrir” Iris e revelá-la para a nobreza e o rei.

BRIGA DE BÊBADOS

As inúmeras tavernas em Porto do Rei estão cheias de cavaleiros, escudeiros e servos na cidade para o torneio, além de moradores tomando umas e outras depois de um dia cheio. A cidade está lotada, a paciência de todos está sendo testada constantemente e o álcool torna tudo isso uma mistura explosiva. Qualquer coisa é desculpa para começar uma briga em uma taverna ou na rua.

Os capas douradas aparecem rapidamente para reprimir qualquer violência dentro dos limites da cidade. Pode ser que eles só apareçam depois que a briga já tenha terminado, para recolher os possíveis envolvidos e garantir que eles paguem uma multa para ajudar a encher os cofres da cidade. Resistir a um representante da lei do rei garante algum tempo nas masmorras, talvez até uma surra, a menos que o acusado seja suficientemente importante para dissuadir um capa dourada (um teste de Status com Dificuldade **DESAFIADORA 9**).

É claro que brigas como essas são oportunidades de ouro para os conspiradores agindo contra a casa do grupo. Uma briga poderia servir para testar o poder do grupo, drenar seus recursos e diminuir a boa vontade da cidade para com eles. Encontros como estes também servem como distrações para outra manobras, como entrar nos quartos dos personagens, roubá-los ou tentar assassiná-los. A confusão de uma briga pode esconder uma adaga (talvez envenenada) enfiada entre as costelas de alguém. Orten Lugus não quer matar os membros da casa do grupo (pelo menos não ainda), e Adham Dannett é muito honrado para este tipo de artimanha. A esta altura, porém, o grupo já pode ter feito outros inimigos, ou trazido algum antigo inimigo do histórico dos personagens à tona.

CAÇA À RAPOSA

Nesta parte da história, Sor Joris Landseer leva o grupo para a floresta do rei no encalço do Cavaleiro Raposa. O velho cavaleiro não parece saber muito bem o que está fazendo neste primeiro momento.

Sor Joris não tem ideia de para onde está indo, mas segue adiante com inabalada confiança. No fundo, talvez ele reconheça sua incompetência, mas não deixa que isso afete suas ilusões.

Se o grupo notar que Sor Joris não sabe o que faz, ele grita de repente “Vejam! Lá está ele!” enquanto aponta para um vulto se movendo na floresta. Se os personagens

se moverem para o ataque, dão de cara com um grande e irritado javali (veja suas estatísticas na página 38).

Sor Joris permanece otimista no caminho de volta. “*Não encontramos ele desta vez... O Cavaleiro Raposa é muito escorregadio, mas da próxima ele não escapa...*”. O velho cavaleiro está tão feliz de ter participado de uma caçada que não dá atenção para qualquer crítica que possa receber por parte do grupo. O lado bom disso tudo é que, se os jogadores apresentarem a carcaça do javali na Árvore Verde, evitarão as chacotas que sofreriam caso voltassem de mãos vazias.

JAVALI	CRIATURA
AGILIDADE	3
ATLETISMO	3 CORRER 1B, FORÇA 1B
FURTIVIDADE	3
LUTA	3
PERCEPÇÃO	4 NOTAR 2B
SOBREVIVÊNCIA	4 COLETAR 2B
VIGOR	3 RESISTÊNCIA 1B, VITALIDADE 2B
VONTADE	3
DEFESA EM COMBATE	9 SAÚDE 9
MOVIMENTO	6 CORRIDA 24
PRESAS	3D Dano 4 Cruel, Poderosa
ARMADURA NATURAL:	um javali possui VA 1.
FEROZ:	um javali pode sofrer ferimentos para reduzir dano à sua Saúde.

O DESAFIO

Algum tempo depois, Sor Joris traz uma notícia surpreendente para o grupo! Ele segura um documento em sua mão ao anunciar que recebeu um desafio por escrito de seu antigo inimigo, o Cavaleiro Raposa! Ele pede ao grupo que o ajude a trazer este triste à justiça do rei. A carta não foi encontrada por Sor Joris; na verdade um rapaz chamado Pim encontrou-a endereçada a Sor Joris e a trouxe até ele. Todos na Árvore Verde acreditam que alguém está caçando de Sor Joris. A comitiva de Sor Gennady está se divertindo muito com a situação e riem cruelmente do velho cavaleiro.

Se os personagens demorarem para responder, Bryan Telson se oferece para se juntar a Sor Joris. Bryan diz que Sor Joris é um cavaleiro valente e que ter um padrinho em um duelo. Na verdade, ele não quer que o velho seja humilhado de novo. Jogadores mais sagazes percebem o ato de bondade de Bryan, mas suas ações apenas encorajam Sor Gennady a debochar ainda mais da situação.

Depois que Bryan Telson se pronuncia, Orten Lugus também se oferece para acompanhar o velho cavaleiro. “Se este homem for realmente Lorde Archay, talvez eu possa convencê-lo a se entregar, em nome da dívida de honra que ele tem para com meu pai”, diz Lugus. Naton Lugus zomba de seu irmão: “Nunca vi esse seu lado antes, irmãozinho”.

Na verdade, Orten está desgostoso com o trabalho malfeito de Archay depois do ataque às fazendas. Orten combinou de se encontrar com Archay e depois escreveu

a carta para Sor Joris indicando o local onde seria o encontro, uma clareira na floresta do rei. Orten espera que os membros da casa do grupo matem o Cavaleiro Raposa para proteger o incompetente Sor Joris. Entretanto, Orten não contava com o altruísmo de Bryan Telson. Já que Bryan é um fator inesperado no plano, Orten decidiu acompanhar o grupo e resolver as coisas com as próprias mãos se for necessário.

Orten fala pouco a caminho do encontro, mas Bryan gosta de conversar. Personagens com as habilidades apropriadas podem descobrir que Telson é mais educado e eloquente do que um típico cavaleiro errante de Dorne, devido à sua escolha de vocabulário e uso correto da gramática. Bryan conta a história de Escorpião, uma espada feita de aço valyriano, presenteada a um grande guerreiro dornês por seu príncipe por seus serviços expulsando as forças de Daeron I após a Conquista de Dorne. A espada, segundo Bryan, foi passada de pai para filho por inúmeras gerações. Alguns anos atrás, o dono da espada foi assassinado e espada foi roubada, deixando um herdeiro sem sua herança de direito. Há quem diga que seu nome vem de um padrão em forma de escorpião preparado para o ataque gravado em sua lâmina. “Algumas pessoas dizem que o desenho é apenas um monte rabiscos vermelhos”, completa Bryan. Esta espada é, na verdade, o legado de sua família.

Bryan não chega ao ponto de pedir que lhe devolvam a espada se ela for encontrada, mas conta essa história para todo mundo que encontra na esperança de que, se alguém a vir, comente com ele sobre o fato.

Quando o grupo se aproxima da clareira, Bryan sugere que Lorde Archay é ardiloso e não irá se mostrar se vir um pequeno exército entrando na clareira. Bryan sugere que o grupo se divida em pares e se aproxime da clareira de várias direções diferentes. Sor Joris, por ser o alvo do desafio, e Orten, cuja família tem ligações anteriores com Archay, devem ir falar com ele diretamente. Orten reclama que não é um guerreiro e que não teria chance alguma contra Lorde Archay, caso ele decidisse lutar. Bryan diz que Archay já atacou e fugiu dos membros da casa do grupo antes, e provavelmente não irá se mostrar se reconhecer algum deles. Orten diz que o Cavaleiro Raposa “não aparecerá de qualquer jeito”.

“Não tema, eu irei protegê-lo, rapaz”, anuncia Sor Joris. A declaração, é claro, não conforta ninguém.

O grupo pode seguir o plano de Bryan, ou não. Lorde Archay está esperando, só e armado. Ele não sobreviveu todo esse tempo na floresta sendo tolo. Ele sabe que um grupo grande está vindo em sua direção, já os ouviu e está

tentando ficar incógnito. Ele não sabe que são os membros da casa do grupo que se aproximam.

Orten convence Sor Joris a ficar alguns metros atrás, com a desculpa de tentar fazer Archay se entregar sem luta. Na verdade, Orten sabe que sua presença irá tirar o Cavaleiro Raposa de seu esconderijo.

Orten anuncia: *"Lorde Archay! Eu sou Orten Lugus, filho de Konrad Lugus! Em nome do amor que tem por meu pai, mostre-se!"*

Archay aparece e pergunta: *"Quem veio com você?"*.

"Membros de minha casa", mente Orten.

"Onde está seu pai?"

É então que Sor Joris salta para dentro da clareira:

"Lorde Archay! Nos encontramos novamente afinal!"

"Quem é você?"

Com isso, Sor Joris ataca, enquanto Orten finge algumas objeções. Sor Joris não é páreo para Lorde Archay, mas consegue atrasá-lo o suficiente para o grupo reagir. Quando os personagens chegam ao combate, Joris está no chão cuspido sangue. Ao ver o grupo se aproximando, Archay detém-se em sua investida furiosa contra Orten, dá as costas e corre.

Archay luta até a morte, mas os personagens não precisam matá-lo. O objetivo do Cavaleiro Raposa é fugir. Se ele não conseguir, matará a maior quantidade possível

de oponentes, chamando-os de traidores, rebeldes e outras coisas menos agradáveis enquanto brande sua espada.

AO VENCEDOR...

No caso de Archay sobreviver, ele se recusa a cooperar e não diz nada. Apenas lança ofensa atrás de ofensa contra os personagens e dá um sermão em Orten por *"sujar o nome de seu pai ao se associar com traidores e rebeldes imundos"*. Sua postura para com o grupo é Maliciosa, o que faz com que convencê-lo de qualquer coisa seja muito difícil.

Orten quer o Cavaleiro Raposa morto. Se o grupo não matá-lo durante o confronto, Orten aproveita qualquer oportunidade que tiver para apunhalar Archay pelas costas (ou mesmo pela frente) se ele baixar a guarda. De preferência, este ataque salvará algum personagem ou evitará que Archay escape. Sua prioridade é evitar que a casa do grupo descubra qualquer coisa de Archay. Dependendo das circunstâncias, Orten pode até dizer que não pretendia matar Lorde Archay.

O grupo não precisa ir nesta busca se achar que será outro fiasco. Apenas diga para eles mais tarde que Lorde Archay realmente apareceu e matou Sor Joris, mas que Orten e Bryan juntos mataram o Cavaleiro Raposa. Bryan só tem elogios para a coragem de Orten.





CAPÍTULO 3: O TORNEIO DO REI

O torneio começa! Com a presença da nobreza convidada e os campos do torneio cobertos por tendas e pavilhões de todas as cores, é chegada a hora do início do torneio. Já que o Cavaleiro Raposa foi eliminado, os personagens podem estar confiantes que o homem por trás da trama contra a casa do grupo não lhes incomodará mais. Infelizmente para o grupo, os planos de Orten Lugus continuam a se desenrolar.

Este capítulo descreve os eventos que ocorrem durante o torneio de quase uma semana de duração. Do banquete de boas-vindas durante o qual a Casa Dannett faz suas acusações, passando pela trágica morte do acusador Adham Dannett, até o grande baile onde os eventos dão uma reviravolta inesperada. O capítulo também traz regras expandidas para justas e outras competições de um torneio, baseadas nas regras presentes em GdTRPG.

RESUMO DO CAPÍTULO

O torneio começa com uma cerimônia de abertura, seguida por um banquete de boas-vindas à noite. No banquete, Adham Dannett acusa publicamente a casa do

grupo de crimes contra o povo e as terras de seu pai, apresentando o escudo ensanguentado como prova. Quando o rei não intercede imediatamente em seu favor, Adham desafia um representante da casa do grupo para um duelo em nome da honra!

O campeão do grupo e Adham cruzam suas lanças numa justa no dia seguinte. Dannett é derrotado quando é derrubado de sua sela e não se levanta mais. Carregado para fora do campo, ele parece sofrer de um ferimento misterioso e morre logo em seguida, resolvendo assim as acusações contra a casa do grupo.

Os dias que seguem a morte de Adham Dannett são repletos de competições e oportunidades para intriga. Personagens cavaleiros participam de justas, outros personagens podem participar de competições de arquearia e equitação. Todos os personagens podem participar de outros jogos e eventos em seu tempo livre, e mestres podem participar do Conclave na cidade. Eles também podem querer investigar as circunstâncias que levaram ao fim prematuro e um tanto que misterioso de Adham Dannett.

O TORNEIO COMEÇA

O Torneio do Rei começa com uma cerimônia de abertura no campo das justas. O Rei Robert e sua corte ficam no pavilhão real enquanto os participantes, paramentados em suas montarias, desfilam pelo campo, apresentando suas armas perante o rei e a multidão empolgada.

Esta cena é a oportunidade perfeita para apresentar os principais competidores do torneio, assim como os nobres e casas importantes em sua crônica de GdTRPG. Além dos personagens importantes descritos no **APÊNDICE B**, inclua quaisquer cavaleiros que você queira. Esta é uma técnica interessante para apresentar indivíduos que serão importantes no futuro. Quando um deles aparecer mais tarde, você pode lembrar os jogadores de que eles viram este personagem em particular durante o torneio.

Além de familiarizar seus jogadores com as maiores casas de Westeros e de sua própria crônica, a apresentação de armas dá aos personagens um minuto sob os holofotes. Deixe que os cavaleiros desfilem perante o rei e a multidão, e ouçam os gritos do povo. É claro que, para os membros da casa do grupo, estes gritos podem não ser aprovação.

Durante a apresentação, os personagens notam que algumas pessoas na multidão estão vaiando-os. Pode-se ouvir gritos e insultos como “*E quanto aos fazendeiros?*” ou “*Assassinos!*”. Fica claro que os rumores sobre a casa do grupo chegaram a Porto do Rei. Se confrontadas, as pessoas xingando se mesclam com a multidão e desaparecem; elas não são corajosas (ou idiotas) o suficiente para enfrentar um cavaleiro armado. Um cavaleiro que grite insultos e ameaças de volta para a multidão não consegue causar efeito algum. Você pode até mesmo penalizá-lo, concedendo-lhe menos Glória durante o torneio.

Os outros participantes do torneio fingem, por educação, não perceber o desgosto da população pela casa do grupo. Entretanto, por baixo dos panos, damas sussurram rumores entre si e cavaleiros têm dificuldade de esconder os sorrisos de prazer às custas da desgraça dos personagens. Adham Dannett mantém suas feições duras como pedra durante todo o processo, mostrando um sorriso apenas em resposta aos aplausos da multidão e abanando de volta. O sorriso desaparece rapidamente de seu rosto quando ele vê algum membro da casa do grupo. Entretanto, ele age de maneira educada, embora com frieza.

Se algum dos jogadores quiser confrontar Adham antes ou depois da apresentação enquanto ambas as comitivas estiverem fora do campo onde se dá a apresentação,

SEQUÊNCIA DE EVENTOS

DIA SEIS

- **TARDE:** cerimônias de abertura do torneio, incluindo a apresentação de armas perante o pavilhão real.
- **ENTARDECER:** o banquete de boas-vindas. Adham Dannett acusa a casa do grupo, apresentando o escudo ensanguentado com o brasão da casa do grupo como prova.

DIA SETE

- **TARDE:** primeiro dia das justas. Adham enfrenta o campeão da casa do grupo.

DIA OITO

- **MEIO-DIA:** segundo dia das justas.
- **Tarde:** Adham Dannett morre.

DIA NOVE

- **MEIO-DIA:** terceiro dia das justas.
- **TARDE:** primeiro dia de arquearia.
- **ENTARDECER:** Rog Thanders é encontrado morto.

DIA DEZ

- **MEIO-DIA:** quarto dia das justas.
- **TARDE:** segundo dia de arquearia.

DIA ONZE

- **MEIO-DIA:** semifinal das justas.
- **TARDE:** final de arquearia.

permita. Porém, lembre qualquer personagem com 3 ou mais graduações em Status que uma atitude como esta seria inapropriada para a cerimônia. Adham diz “*Seus atos escusos serão trazidos à luz da justiça em breve*”, e então se afasta. Se o confronto se tornar violento, ele irá se defender, e outros virão em sua ajuda, principalmente se o ataque for sem provocação. Uma discussão em público (sem falar em ataque) pesará contra a casa do grupo no futuro.

UM BANQUETE NADA ACOLHEDOR

Na mesma noite, ao fim da cerimônia de abertura, o rei e sua corte oferecem um banquete de boas-vindas para os participantes do torneio. Como de praxe, o Rei Robert não poupou despesas para entreter seus convidados. Além do entretenimento planejado, um espetáculo em particular é proporcionado por Adham Dannett, na forma de acusações levantadas contra a casa do grupo, em nome de seu pai e da Casa Dannett.

ENTURMANDO-SE

Os convidados começam a chegar cedo para o banquete, e muitos se aglomeram no salão antes de a comida ser servida. Uma boa oportunidade para os personagens se enturmarem e conversarem com outros convidados, incluindo a nata da nobreza de Westeros. A intriga está no ar enquanto os herdeiros das casas nobres se encontram e conversam sob as melodias da música de fundo proporcionada pelos menestréis e o zunido de outras conversas.

Os personagens podem se envolver em algumas intrigas, com base nas pessoas e desafios que encontraram até agora em Porto do Rei. Você pode oferecer as seguintes intrigas em potencial e conversas para atrair seus jogadores. Se eles não mostrarem nenhum interesse, siga adiante para o próximo encontro, e encoraje seus jogadores a buscarem suas próprias conversas e contatos.

CASA DANNETT

Adham Dannett ignora a casa do grupo inicialmente no banquete de boas-vindas. Ele rechaça quaisquer tentativas de iniciar uma conversa e encontra o olhar dos personagens com olhos gélidos. O mesmo acontece com os membros de sua comitiva, mas pessoas que estejam simplesmente acompanhando-o podem estar conversar como grupo, mesmo que por curiosidade sobre os indivíduos que Dannett tão obviamente odeia. Este contato serve para que os personagens usem intriga para descobrir mais sobre Dannett e o que ele está falando sobre eles.

Forçar um confronto com Adham apenas faz com que ele acuse a casa do grupo mais cedo. Veja **UMA SOBREMESA AMARGA**, adiante, para mais detalhes. Qualquer ataque contra Adham ou sua comitiva reforça a culpa da casa do grupo, e um ato que atrapalhe as festividades e a paz em seu lar não deixa o Rei Robert muito feliz.

CASA LUGUS

O banquete é uma chance de ouro para que o grupo encontre membros da Casa Lagus. Orten Lagus e sua irmã Marita são bastante amigáveis. Orten, em particular, tenta capitalizar sua amizade com os personagens como “irmãos em armas” depois de seu encontro com o Cavaleiro Raposa no capítulo anterior. Sor Naton Lagus também está presente, mas dá pouca atenção aos personagens, a não ser que eles estejam interessados em beber, contar histórias de guerra ou discutir os atributos agradáveis das diferentes moças presentes.

CASA BARATHEON

Encontros com o Rei Robert, a Rainha Cersei e outros membros da família real — incluindo conselheiros da corte — ficam a seu critério. Naturalmente, a realeza fica no centro das atenções durante o evento, mas eles estão protegidos contra conversas casuais, a não ser que o rei decida se misturar e beber algumas canecas a mais de cerveja. A Guarda Real está sempre atenta e afasta qualquer um que se aproxime da realeza sem a devida autorização. Veja o **APÊNDICE A** para detalhes sobre a família real, a Guarda Real e outros personagens importantes.

À FILHA DE LADY ORLANNA

Qualquer personagem homem solteiro da casa do grupo pode se tornar vítima de *Lady Orlanna*, que está tentando casar sua única filha, Aranette, com um cavaleiro com terras ou, de preferência, um nobre. O problema é que Aranette é uma moça esquisita e nada atraente. Orlanna, que se considera uma mulher sofisticada da alta sociedade, é uma mulher de voz estridente com um senso de humor embarracoso. Seu marido, Sor Beris Shreeve, é um beberrão que não quer saber das tramoias de sua esposa. Contudo, ficaria feliz em pagar o dote de Aranette para vê-la casada de uma vez. Orlanna aproveita qualquer oportunidade para encurralar sua presa, com Arnette a tiracolo, enquanto tenta encorajar uma conversa entre os dois ou convida o rapaz para uma refeição em sua casa. Se o homem que Orlanna está espreitando for competir no torneio, pode ser que peçam a ele que carregue um lenço com bordados de flores feito por Aranette, um símbolo de que ele está dedicando suas vitórias a ela.

O JANTAR É SERVIDO

Uma vez que você tenha esgotado os encontros e as oportunidades de intriga da cena inicial, a comida é servida. As mesas estão cobertas por tecidos finos e repletas de pratos. Servos entram e saem do salão, levando e trazendo novos pratos. O banquete consiste de:

- Pães crocantes e frescos acompanhados por tabletes de manteiga e queijo.
- Uma sopa grossa feita de alho-poró e outros vegetais.
- Uma salada composta de ervas, frutas secas e queijo ralado, temperada com vinagre e óleo.
- Ovos de codorna cozidos em molho de nata e ervas aromáticas.
- Pastelão de pombos ou enguias com molho.
- Carne assada, temperada com ervas e alho, acompanhada por vegetais assados.
- Tortinhas de frutas, bolos gelados de limão e frutas congeladas com mel.
- Vinho e cerveja em abundância, incluindo tipos diferentes de vinhos de acordo com as comidas servidas.

Enfatize a experiência sensorial proveniente da grande quantidade, qualidade e variedade da comida. O Rei Robert é um homem generoso e adora boa comida e bebida; espera que seus convidados apreciem o que ele está oferecendo tanto quanto ele mesmo. Este encontro pode ser a primeira vez que os personagens participam de um banquete real, então tente transmitir o quanto ele é luxuoso e prazeroso. Fique atento para personagens que estrjam bebendo demais: consulte as regras para ingestão de álcool na página 170 do de GdTRPG, especialmente se houver algum personagem com o defeito Preso à Garrafa.

Se alguém estiver prestando atenção em Adham Dannett, notará que ele come e bebe pouco. Alguém curioso sobre a temperança do jovem cavaleiro descobre através de terceiros que Adham alega estar sem apetite, e seu estômago está um pouco nervoso. Para descobrir isso é necessário um sucesso em um teste **DESAFIADOR (9)** de Persuasão ou Enganação. A razão do mal-estar de Adham é a ansiedade por estar prestes a fazer as acusações contra o grupo — e também as lágrimas de Lys, que já começaram a fazer efeito. Deixe que os jogadores cheguem às suas próprias conclusões sobre o que está acontecendo, já que eles ainda não têm evidências suficientes para suspeitar de que o jovem Dannett foi envenenado.

ENTRETENIMENTO

Durante a refeição, diversos artistas se apresentam. Menestréis tocam antes e durante a entrada, seguidos por malabaristas e bobos. Os malabaristas fazem bastões, facas e até mesmo tochas acesas voarem entre as mãos uns dos outros, enquanto que bobos dão cambalhotas, fazem cabriolas e divertem os convidados com suas piadas nada sutis. Se algum dos personagens tiver feito alguma coisa embarçosa até então em Porto do Rei, um bobo pode fazer uma referência a isso, constrangendo o personagem e testando a boa vontade e o bom humor do grupo.

O entretenimento também é uma boa camuflagem para quaisquer atividades sorrateiras que os personagens queiram realizar, como se esgueirar para fora do banquete sem serem notados ou conversar com outro convidado sem que ninguém mais perceba. Exija os testes apropriados para que os personagens levem adiante suas intrigas ou outras atividades. Caso contrário, o entretenimento servirá apenas para dar cor à história e aumentar a noção de luxo e exagero que acompanha o torneio do rei.

UMA SOBREMESA AMARGA

Quando o banquete chega ao fim e muitos convidados estão com suas cabeças cheias de vinho e cerveja, o jovem Adham Dannett encontra sua deixa na exaustão do rei e dos membros da casa do grupo. Quando mais um brinde é proposto em honra aos competidores do torneio, Adham se lança em pé, fazendo sua cadeira se arrastar com grande barulho contra o chão de pedra, e aponta um dedo acusador contra os personagens da casa do grupo.

“Honra?”, ele exclama, enfurecido. “Há aqueles que ousam vir a este torneio e a esta mesa que não sabem nada sobre honra! Pretensos cavaleiros e nobres que massacram fazenudeiros inocentes não têm lugar aqui, exceto para enfrentar a justiça do rei! Vossa Majestade, em nome de meu pai e de minha casa, eu imploro que ouça minhas queixas contra estes assassinos e fomentadores da guerra!”

Dannett não tem nenhum interesse em argumentar a esta altura. Ele cala a gritos qualquer um que tente falar contra suas acusações. Devido à natureza pública da ocasião, o Rei Robert não tem outra alternativa a não ser escutar o que Adham tem a dizer, apesar de estar claramente desgostoso com o drama em sua festa. Os personagens veem a Rainha Cersei colocar sua mão sobre o braço do rei e falar suavemente em seu ouvido, claramente acalmando-o, enquanto ele concorda em ouvir as palavras

de Adham. Se a casa do grupo protestar, o rei diz que eles terão sua chance de refutar as acusações, mas insiste que todos devem se calar enquanto Adham fala.

O jovem cavaleiro descreve em detalhes e com emoção as circunstâncias do ataque sem provocação ao povo da Casa Dannett, as mortes brutais de fazendeiros desarmados e a descoberta do escudo manchado de sangue — escudo esse que ostenta o brasão da casa do grupo. Ele cita as disputas ocasionais entre as duas casas, aumentando um pouco sua natureza para sugerir que elas motivaram os ataques da casa do grupo. Ele exige justiça na forma de restituição de danos por parte dos culpados.

EXPONDO SUA VERSÃO

O Rei Robert permite que a casa do grupo dê sua versão e fale em defesa própria. Os personagens podem usar todos os argumentos que tiverem em sua defesa, mas, no fim, se o grupo não for capaz de oferecer nenhuma evidência, tudo se resume à palavra do grupo contra a palavra de Dannett. Felizmente, os capítulos anteriores ofereceram algumas alternativas para o grupo.

ROG THANDERS

Aquele mercador que os personagens encontraram no Grande Cervo, lembra? Presumindo que o grupo permitiu que ele viajasse em sua companhia, Thanders pode confirmar a história de que o grupo foi atacado na estrada real por homens que diziam estar a serviço de Alfric Dannett. Ele também diz o que sabe sobre Hamish Flores, se souber algo. Ele deixa claro que não tem nenhuma relação com a casa do grupo além da viagem e faz um juramento solene perante os Sete de que está falando a verdade.

SOR JORIS LANDSEER

O velho Sor Joris, se tiver sobrevivido ao confronto com o Cavaleiro Raposa, testemunha a favor da casa do grupo. Entretanto, a menos que o grupo tenha forçado Archay a confessar alguma coisa, Sor Joris não pode oferecer nada além de um testemunho sobre a coragem do grupo ao enfrentar um inimigo da coroa, o que pode ajudar com o rei.

BRYAN TELSON

Assim como Sor Joris, Bryan Telson pode atestar sobre a luta do grupo contra o Cavaleiro Raposa. Bryan testemunha a favor da casa do grupo com vigor, a não ser que eles tenham feito algo desonroso em sua presença. Se os personagens pedirem sua ajuda, ele confiará neles, contando sua própria história e também pedindo a ajuda

do grupo. Veja **TYGOR WYL**, no **APÊNDICE B**, página 92, para mais informações sobre a busca dele para recuperar a espada de sua família.

ORTEN LUGUS

Das três primeiras testemunhas, duas estão no salão no momento em que Adham Dannett faz suas acusações. Bryan Telson, disfarçado como um cavaleiro sem terras, não está presente e sua palavra não tem tanto valor quanto a dos outros dois. A outra testemunha do confronto com o Cavaleiro Raposa, Orten Lugus, está disposta a depor em prol dos personagens e contar ao rei e a todos ali reunidos sobre o que aconteceu na floresta. Entretanto, Lugus toma cuidado para não mostrar muito apoio à casa do grupo. A menos que Lorde Archay tenha confessado abertamente ter incriminado a casa do grupo, Orten diz que o cavaleiro desonrado parecia nutrir algum rancor contra o grupo. Está claro que a casa do grupo prestou um grande serviço para os Sete Reinos ao livrar a terra de um homem leal aos Targaryen. Orten faz o papel do servo leal e inocente da coroa e de um aliado sensato da casa do grupo.

JULGAMENTO POR COMBATE

O mérito das acusações contra a casa do grupo se resume à palavra de Adham contra a palavra do grupo, a menos que os personagens consigam alguma prova de sua inocência em relação aos massacres. O jovem cavaleiro não recuará em sua busca por justiça e, se a casa do grupo insistir em sua inocência, ele joga uma manopla aos pés dos personagens e desafia seu campeão para um julgamento por combate. Os nobres presentes irrompem em sussurros e cochichos, impressionados com o drama que se desenrola.

O Rei Robert declara que, já que o torneio começa no dia seguinte, Adham Dannett e o campeão da casa do grupo terão a honra de serem os primeiros a se enfrentar nas justas. Ao meio-dia, as justas iniciarão com os dois cavaleiros decidindo o caso em um julgamento por combate, e os deuses favorecerão o lado que fala a verdade.

Depois do veredito do rei, Adham deixa o salão a passos largos, seguido por sua comitiva. O banquete chega ao seu fim quando o rei embriagado cambaleia para fora, seguido pela Rainha Cersei. Alguns convidados cumprimentam o grupo e lhes desejam sorte para o dia seguinte, enquanto outros olham-nos com desconfiança, cuidadosos para não se comprometer como aliados de uma casa cujo futuro é incerto. Orten Lugus também deseja sorte aos personagens e diz estar certo de sua vitória no dia seguinte.

JUSTAS

O evento principal do torneio são as justas, que permitem que cavaleiros de todos os cantos dos Sete Reinos disputem por glória e honrarias.

O objetivo da justa é derrubar o oponente de seu cavalo, então as lanças têm pontas arredondadas e são feitas para se partir com o impacto no escudo do adversário. Os cavaleiros vestem armaduras completas, mas acidentes acontecem... A queda de um cavalo a todo galope pode causar ferimento sérios, e não é raro que uma lança “acidentalmente” acerta uma garganta, visor ou outro ponto vulnerável. Uma placa de peito amassada pode causar dano real, assim como os cascos de um cavalo em pânico. Escudeiros correm para ajudar um cavaleiro caído que necessite de auxílio.

As justas são organizadas em uma série de eliminações entre dois oponentes. O perdedor é eliminado da competição, enquanto o vencedor avança para a próxima rodada. O processo diminui pela metade o número de competidores em cada rodada, até que sobrem apenas dois competidores na final. Sendo um torneio grande, o evento em Porto do Rei tem seis rodadas, contando a semifinal e a final. Isto faz com que haja sessenta e quatro vagas para o torneio, que são ocupadas facilmente.

REGRAS DAS JUSTAS

Os cavaleiros montados começam em extremidades opostas do campo de justas. Uma cerca divide o campo em dois. Cada cavaleiro dispara em sua montaria no lado direito da cerca e tenta acertar o escudo do oponente com sua lança com força suficiente para tirá-lo da sela. Tentar acertar deliberadamente qualquer outra parte do adversário que não seja o escudo é considerado, na melhor das hipóteses, falta de espírito esportivo e, na pior, trapaça. Às vezes as lanças escorregam do escudo e acertam cavaleiros e montarias, propositalmente ou não.

Lanças de justa são varas simples de madeira, com pontas arredondadas. Espera-se que quebrem e estralhem ao impacto. Os escudeiros mantêm várias lanças prontas à mão. O primeiro cavaleiro a cair da sela perde a justa. Se ambos estiverem na sela depois de três embates, um juiz imparcial concede a vitória ao cavaleiro que acertou mais golpes com precisão (em termos de regras, o personagem com a maior quantidade de graus de sucesso somados). Os espectadores costumam preferir que a justa se prolongue até que algum competidor caia — além de ser mais emocionante de se assistir é também uma vitória mais gratificante.

ESCOLHENDO UM CAMPEÃO

Se o grupo tiver um ou mais cavaleiros, será fácil escolher um campeão para representar sua casa na justa. Afinal, presume-se que pelo menos um dos personagens veio até Porto do Rei para participar das justas. A escolha do campeão deve ser feita pelo membro da casa do grupo com o maior Status, de preferência um herdeiro, ou até mesmo o líder da casa, se ele estiver presente. O costume dita que o campeão deve ser o cavaleiro de mais alta posição no grupo, aquele que possuir a maior graduação em Status e a qualidade Sagrado, mas o grupo pode escolher quem eles quiserem para representá-los nas lições e justas.

Se, por qualquer razão, a casa do grupo não possuir nenhum cavaleiro, um nobre ou até mesmo um mercenário pode servir como campeão, desde que possua alguma habilidade em Lidar com Animais e Luta (não ter um Defeito em nenhuma das habilidades já é suficiente). Alguns espectadores podem sussurrar dúvidas sobre a honra de Adham por desfiar um oponente claramente inferior, mas isso torna a “vitória” da casa do grupo ainda mais impressionante (e suspeita).

Campeões fora do comum, como uma mulher disfarçada de cavaleiro ou um “cavaleiro negro” que prefere esconder seu rosto com um visor e cobrir seu brasão, são deixados ao seu critério. O desafio pode ser a porta de entrada ao torneio para um personagem assim. Se tudo mais falhar, Bryan Telson se oferece como campeão para casa do grupo, o que complica as coisas para ele mais adiante quando Iris Dannett considera ele e os personagens culpados pelo assassinato de seu irmão.

REGRAS DE JOGO

As diretrizes a seguir expandem as regras nas páginas 210 de *GdTRPG*.

INICIATIVA

Justas são planejadas para que os dois oponentes se acertem no mesmo momento, então não existe uma rolagem de iniciativa. Os testes são resolvidos simultaneamente, sendo possível que ambos os combatentes sejam derrubados de suas selas.

ATAQUE

Os oponentes fazem testes simultâneos de Luta (Lanças). Por definição, um ataque em uma justa é uma carga, então as regras de carga na página 206 de *GdTRPG* se aplicam. Ambos os atacantes sofrem -1D em seus testes de Luta e recebem +2 nos danos de suas lanças. Outras manobras podem alterar esses modificadores. O teste de Luta é feito contra o resultado passivo de Lidar com Animais do oponente (neste caso, os dados de bônus de Cavalgar se aplicam). Cavaleiros podem escolher uma das manobras a seguir durante um embate na justa. O jogador não precisa escolher nenhuma destas manobras se não quiser, aplique apenas os modificadores de carga, já

que esta manobra é obrigatória em uma justa. O jogador deve escolher e declarar qual manobra vai usar antes de o teste de Luta ser rolado.

APOIAR-SE NOS ESTRIBOS

O cavaleiro se levanta da sela e se apoia nos estribos. Com isso, ganha em altura e ímpeto, mas diminui suas chances de permanecer na sela quando for atingido. Some +1 ou +2 (à sua escolha) ao resultado do seu teste de Luta (Lanças), mas subtraia o mesmo valor do resultado do seu teste de Lidar com Animais (Cavalgar) para permanecer na sela, caso seja atingido.

ATAQUE AGRESSIVO

O cavaleiro se foca na ferocidade do ataque, dando pouca atenção a sua própria defesa, podendo até baixar seu escudo mais do que seria recomendado. Ele recebe +1 ou +2 (à sua escolha) no seu teste de Luta (Lanças), mas sofre uma penalidade equivalente em seu resultado passivo de Lidar com Animais (Cavalgar) — isto é, -1 ou -2.

DEFENSIVO

O combatente inclina um pouco seu escudo e coloca seu corpo de forma a ficar mais firme e protegido atrás, tornando-se um alvo menor e mais capaz de defletir o ataque do adversário — enfraquecendo seu próprio ataque em contrapartida. Some +1 ou +2 (à sua escolha) ao seu resultado passivo de Lidar com Animais (Cavalgar) para determinar a dificuldade do ataque do oponente, mas subtraia o mesmo valor do resultado do seu teste de Luta (Lanças).

PREPARAR PARA IMPACTO

O cavaleiro se concentra em aguentar o impacto do golpe do adversário, abrindo mão da precisão de seu próprio golpe. Ele recebe +1 ou +2 (à sua escolha) no seu teste de Lidar com Animais (Cavalgar) para permanecer na sela, mas sofre uma penalidade equivalente em seu teste de Luta (Lanças).

OLHOS NO ALVO

Um cavaleiro geralmente vira a cabeça para longe de seu oponente instantes antes do impacto, principalmente para evitar que as farrapos que voam das lanças quebradas entrem em seu visor e machuquem seus olhos. O personagem pode escolher não desviar seu olhar e manter os olhos no alvo durante o momento do impacto. Some +1 ao resultado do seu teste de Luta. Contudo, aumente o dano básico da arma do adversário em +1. Se o oponente derrotá-lo, pode escolher aplicar consequências severas a você, como morte ou mutilação (perder um olho).



RESULTADOS DA JUSTA

O resultado do teste de Luta (Lanças) determina o que acontece em uma justa, como mostrado na **TABELA 3-1: RESULTADOS DA JUSTA**.

O dano básico de uma lança de torneio é igual a Lidar com Animais +3. Além disso, a arma possui a qualidade Poderosa, que aumenta seu dano básico em +1 para cada dado de bônus que o personagem investiu em Força. Lembre-se que este ataque é obrigatoriamente uma carga, o que adiciona +2 no dano básico da arma. Aplique também quaisquer outros modificadores provenientes das manobras previamente escolhidas pelo jogador antes de calcular o dano final. Este dano final será modificado pelos graus de sucesso do teste de Luta (Lanças), como normal.

Um cavaleiro que seja derrubado sofre dano como se o atacante tivesse conseguido um grau de sucesso adicional. Um combatente pode derrotar seu oponente reduzindo sua Saúde a zero. É possível que ambos os competidores sejam derrubados de suas selas em um embate. Neste caso, seus escudeiros ajudam os cavaleiros a montar novamente. No caso de um desafio formal, a luta continua no chão, com os dois cavaleiros a pé.

EXEMPLO

Sor Merik possui Atletismo 5 (Força 2B) e Lidar com Animais 3 (Cavalgar 1B). Seu dano básico com uma

TABELA 3-1: RESULTADOS DA JUSTA

RESULTADO DO TESTE	EVENTO
FALHA CRÍTICA	A lança erra o oponente.
FALHA	A lança atinge o oponente de raspão, mas não há qualquer outro efeito.
UM GRAU	A lança quebra no escudo do oponente. O oponente deve ser bem-sucedido em um teste de Lidar com Animais DESAFIADOR (9) ou cair do cavalo.
DOIS GRAUS	A lança atinge o oponente. O oponente sofre dano e deve ser bem-sucedido em um teste de Lidar com Animais FORMIDÁVEL (12) ou cair do cavalo.
TRÊS GRAUS	Como acima, mas a Dificuldade para não cair é DIFFÍCIL (15) .
QUATRO GRAUS	Como acima, mas a Dificuldade para não cair é MUITO DIFFÍCIL (18) .

lança de torneio é igual à 10: 6 por sua graduação em Lidar com Animais +3, +2 por seus dados de bônus em Força e +2 pela carga. Ele também deve lembrar do -1D em Luta pela carga, além dos outros modificadores da manobra que escolher.

EVENTOS OPCIONAIS NO TORNEIO

Tente envolver o maior número de personagens possível no torneio, oferecendo a todos uma chance de brilhar. Se um membro da casa é um especialista em uma área específica, inclua no torneio ou na feira ao redor um evento envolvendo esta área, para que o personagem possa se mostrar. A seguir estão alguns eventos adicionais possíveis.

- Arremesso de facas ou machados contra alvos de palha ou postes, com a possibilidade de erros levando a consequências trágicas (teste de Arremesso modificado pela especialidade relevante).
- Feitos de força, como arremesso de pedras ou toras — o competidor equilibra uma tora de madeira sobre uma extremidade antes de arremessá-la o mais longe possível (teste de Atletismo modificado pela especialidade Força).
- Várias competições atléticas, como corridas a pé, luta livre, escalada de um poste engraxado para alcançar uma grinalda de plantas no topo, rolamento de troncos, etc. (testes de Atletismo modificados pela especialidade relevante). Muitas destas competições são extraoficiais.
- Vários eventos extraoficiais de jogos de azar, desde apostas em outras competições até jogos de dados em tavernas e becos. Alguns destes são trambiques arranjados para tirar o dinheiro dos visitantes (testes de Astúcia ou Ladinagem, dependendo das táticas e circunstâncias, modificados pelas especialidades ligadas a jogatina).

ENTRE EMBATES

Entre os embates, os escudeiros de cada cavaleiro ajudam seus mestres, eliminando mossas em suas armaduras, destravando juntas emperradas ou trocando partes danificadas da armadura. Se necessário, o cavalo é levado até o estábulo. Isso permite que o cavaleiro use a ação Recuperar o Fôlego (*GdTRPG*, página 207). Apenas uma ação Recuperar o Fôlego pode ser feita entre dois embates.

DERROTA E RENDIÇÃO

Um oponente que seja derrubado de sua sela perde a disputa para outro que consiga permanecer montado. Se os dois cavaleiros ainda estiverem montados depois de três embates, o cavaleiro com a maior quantidade de graus de sucesso somados vence.

O perdedor entrega seu cavalo e armadura para o vencedor, mas pode comprá-los de volta, desde que pague o preço do resgate. O resgate costuma ser o preço da montaria e da armadura combinado. Alguns torneios podem exigir resgates mais altos ou mais baixos. A etiqueta dita que é de baixo calão cobrar mais do que o preço razoável de mercado dos itens pelo resgate.

Oponentes derrotados por terem sua Saúde reduzida a zero encaram consequências determinadas pelo vencedor. Em competições, derrotas resultam em inconsciência ou um pequeno vexame, apesar de mutilação e morte também serem possíveis.

TRAPAÇA

Um competidor pode mover sua lança para atingir um ponto do oponente menos protegido por armadura, ou mesmo para atingir a montaria adversária. Este ataque causa dano normal, como se fosse um combate, potencialmente matando o cavaleiro ou a montaria (embora personagens importantes possam escolher sofrer ferimentos ou lesões para diminuir o dano e usar Pontos de Destino para evitar a morte).

Caso o trapaceiro tente esconder sua desonestade, faça um teste de Enganação. Use o resultado como a Dificuldade do teste de Percepção para notar que o ocorrido foi mais que um acidente infeliz. Obviamente, mesmo se for apanhado em flagrante, um trapaceiro determinado ainda pode insistir que tudo foi um acidente.

Ser apanhado trapaceando em uma justa resulta em desqualificação imediata, e possivelmente uma multa ou preço de honra pago à(s) pessoa(s) prejudicada(s). Caso o oponente não sobreviva, sua família recebe o valor. O trapaceiro pode também perder Glória.

Além disso, a reputação do trapaceiro pode ser afetada, o que pode trazer dificuldades em interações futuras na qual a postura do interlocutor seja relevante, de forma parecida com Deseito Odiado.

COMPETIDORES

Você pode preencher as vagas das rodadas iniciais de justas da maneira que achar melhor, fazendo uso das informações fornecidas nos **APÊNDICE A** (para as casas nobres próximas a Porto do Rei) e **B** (para fichas de cavaleiros genéricos), ou no *Guia de Campanha de GdTRPG*. Use quaisquer personagens do narrador ou casas menores importantes para sua crônica que você achar necessários. Por conveniência, você pode usar os arquétipos a seguir para representar os competidores que os personagens enfrentarão nas rodadas finais do torneio.

Oponentes da segunda até a quarta rodadas do torneio devem ser competentes, já que o joio já foi separado do trigo na primeira rodada. O cavaleiro genérico descrito no **APÊNDICE B** traz estatísticas prontas para uso rápido. Você pode mudar as estatísticas do cavaleiro um pouco, adicionando dados de bônus em Lidar com Animais (Cavalgar) ou Luta (Lanças). Na quarta rodada, o competidor deve ter pelo menos 5 graduações em Luta, se você quiser que os personagens da casa do grupo tenham um desafio à altura do nível do campeonato.

A quinta e sexta rodadas — as semifinais e a final — são as mais desafiadoras, com apenas quatro cavaleiros na quinta rodada e dois na sexta. Os vencedores da quinta rodada competem na sexta, um contra o outro. Se algum personagem chegar a este ponto, não terá sido fácil, e ele terá enfrentado alguns dos cavaleiros mais habilidosos dos Sete Reinos.

Escolha cavaleiros adequados como oponentes nas últimas rodadas, sejam personagens do narrador de sua própria crônica ou personagens com nomes do *Guia de Campanha de GdTRPG*. O torneio é uma oportunidade para que os personagens enfrentem os grandes nomes dos romances de *As crônicas de gelo e fogo*.

Se preferir criar seus próprios cavaleiros para as rodadas finais do torneio, eles devem ter Luta 5 ou 6, com 2B ou 3B em Lâminas Longas e Lanças, e Lidar com Animais 4, com 2B em Cavalgar. Alguns competidores podem ter graduações ainda maiores. Lembre-se, porém, que uma graduação em 6 é realmente excepcional, e uma graduação em 7 é lendária: alguém com tamanha habilidade, se já não for muito conhecido e respeitado, logo o será depois de uma demonstração tão impressionante de talento.

OUTROS EVENTOS DO TORNEIO

Embora as justas e a liça sejam os eventos principais do torneio, há outros eventos dos quais personagens podem participar, se desejarem. Arquearia, equitação, assim como uma reunião de mestres organizada pelo Grande Meistre a serviço do rei são eventos que podem atrair a atenção de alguns personagens. Estes eventos podem servir como pano de fundo e oportunidade para que personagens que não sejam cavaleiros mostrem suas habilidades, ou podem ser usados apenas como elementos da trama, dependendo da forma como você os apresentar aos jogadores.

COMPETIÇÃO DE ARQUEARIA

Comparada à justa e à liça, a competição de arquearia é relativamente simples. Os competidores se colocam em linha, fazem mira e atiram três flechas em um alvo feito de palha. Errar as três flechas elimina o competidor. Os alvos são então movidos para um pouco mais longe e outra rodada de tiros acontece. O processo se repete até que todos os oponentes, com exceção de um ou dois, sejam eliminados. Na rodada final, o competidor com mais flechas próximas ao centro do alvo é declarado o vencedor.

A Dificuldade inicial dos testes de Pontaria é **Routineira (6)** e aumenta em um nível a cada rodada, normalmente chegando até **Difícil (15)** na quarta e última rodada. O arqueiro com o maior total de graus de sucesso somando os três tiros da última rodada é o vencedor.

COMPETIÇÃO DE EQUITAÇÃO

Embora a principal competição equestre no torneio seja a justa, existem outras oportunidades para um ginete mostrar sua aptidão sem armadura, escudo e lança. A competição de equitação consiste em saltar com um cavalo sobre cercas, fardos de feno e poças de lama, assim como guiar o animal para marchar, trotar e galopar pelo percurso em frente à multidão, que em sua maioria está torcendo para que algum ginete caia de forma embarcosa na lama.

Em uma sucessão de rodadas, os competidores rolam testes de Lidar com Animais (Cavalgar). Os juízes eliminam a metade dos competidores com as piores performances e começam a rodada seguinte. O processo se repete até haver apenas dois competidores, e o ginete com o melhor resultado em seu teste de Lidar com Animais é o vencedor. A competição também serve para expor os diversos cavalos das diferentes partes de Westeros, o que é de grande interesse para criadores. O dono do cavalo



vencedor ou de animais que se sobressaem pode receber boas ofertas pelos direitos de reprodução de seus cavalos.

O CONCLAVE DO MEISTRES

O Grande Meistre Pyelle, conselheiro do rei, organizou um congresso de mestres de todos os Sete Reinos que ocorre concomitantemente com o torneio. A maioria dos mestres presentes é ligada às casas que compareceram ao torneio, e a reunião é uma oportunidade para que eles possam debater, compartilhar notas, observações e tomar parte das longas e complexas conversas que tanto adoram. O Conclave dá aos personagens mestres algo a fazer durante o torneio, além de cuidar de um ocasional ferimento resultante de um combate. Ter um mestre da casa do grupo participando do Conclave pode ser útil mais tarde para o grupo: o Conclave reúne a maior aglomeração de mentes estudiosas e educadas de Westeros e é uma fonte inestimável de conhecimento.

A maioria das pessoas não considera o Conclave uma "competição", mas somente porque não entendem as sutilezas das disputas acadêmicas das quais os estudiosos da Cidadela participam. Mestres usam o Conclave para

discutir e debater inúmeros assuntos acadêmicos, apresentar resultados de suas pesquisas e estudos e divulgar descobertas novas e importantes. Entretanto, a maior parte das repercussões do Conclave é decidida pela política, e não pela força intelectual.

Se um personagem mestre tem alguma descoberta importante ou suas próprias motivações para participar do Conclave, sinta-se à vontade para incluir esta cena no jogo, permitindo oportunidades para intriga e interpretação.

Para representar de forma simples e abstrata como estes eventos ocorrem no jogo, peça um teste de Conhecimento, usando a especialidade apropriada. O resultado representa o quanto bem os outros mestres receberam a ideia do personagem. Um resultado particularmente bom pode atrair a atenção de patronos influentes, enquanto que um resultado especialmente ruim pode levar o personagem a ser censurado por seus pares ou até mesmo perder respeito dentro do Conclave.

A QUEDA DE DANNETT

No fim da manhã seguinte ao banquete de boas-vindas tem início o torneio, com a primeira rodada de embates das justas. Para resolver as acusações da noite anterior, a primeira justa será entre o campeão da casa do grupo e Adham Dannett. Este será um julgamento por combate para determinar se as acusações contra a casa do grupo serão validadas ou não. Diferentemente de uma justa comum, na qual o cavaleiro que for derrubado de sua sela perde, esta luta não acaba até que um dos combatentes desista ou não possa mais lutar.

A notícia sobre a natureza do embate se espalha rapidamente. Ao nascer do sol, espectadores se aglomeram ao redor do campo. Lordes e ladies se amontoam para

ver os dois combatentes. Da mesma forma, membros das grandes casas enchem os pavilhões privados. O pavilhão real fica no centro e tem a melhor vista para o torneio.

Adham parece sério e determinado quando cavalga para o campo de justas e espera seu escudeiro ajudá-lo a equipar seu elmo, lança e escudo. O uso de intriga, na noite anterior ou na manhã do torneio, para convencer Adham a mudar seu curso de ação é problemático. Adham mantém uma postura Maliciosa para com a casa do grupo e qualquer um que esteja a apoiando. Além disso, ele vê qualquer tentativa de apaziguá-lo ou negociar uma alternativa como uma trama desonesta de se livrar de uma luta justa (não importa o quanto Adham esteja em desvantagem).

Personagens que estiverem prestando atenção e forem bem-sucedidos em um teste de Percepção (6) notam que Adham está pálido e suando, apesar da temperatura amena da manhã. Ele também não parece estar muito firme em sua sela. Algumas perguntas, testes de Enganação (6) e Persuasão (6) ou uma intriga simples revela que Dannett comeu pouco desde a última noite, por estar mal do estômago, mas pretende levar a luta adiante. Rumores circulam dizendo que Adham está de ressaca, como muitos outros convidados realmente estão, mas ninguém se lembra de tê-lo visto beber mais do que dois cálices de vinho durante o banquete. É claro que qualquer tentativa da casa do grupo de cancelar o combate, por mais bem-intencionada que seja, é vista como covardia e admissão de culpa pelos Dannett e seus aliados.

Dannett está em apuros. Orten o envenenou com lágrimas de Lys, lhe dando uma dose fatal durante o banquete na noite anterior. Mesmo que alguém pudesse convencê-lo a não lutar, ele não pode ser salvo. Sua juventude, força e determinação são as únicas coisas que o mantiveram vivo até o momento. Ele poderia ter dificuldades em derrotar o campeão da casa do grupo em condições normais, mas não tem chance nenhuma nas presentes condições.



Se algum personagem estiver prestando atenção na multidão, peça uma rolagem de Percepção (9) para ver Lidda entre os espectadores. Ela está coberta com véus pesados, e é difícil reconhecê-la. Iris Dannett não resistiu a ver seu irmão mais novo lutar, principalmente depois que ouviu as acusações feitas contra a casa do grupo. Ela testemunha tudo que vem a seguir.

PELA HONRA E PELA VITÓRIA!

Sem demora os dois combatentes se posicionam em lados opostos do campo e, ao sinal, baixam suas lanças e investem um contra o outro!

Conduza a disputa entre Adham e o campeão da casa do grupo usando as diretrizes fornecidas em **JUSTAS** (página 45). Devido aos efeitos das lágrimas de Lys, Adham sofre –2D em Agilidade, Atletismo e Vigor.

Seu resultado passivo de Lidar com Animais (Cavalgar) está em 6 no lugar de 10, seu valor normal. Ele ainda usa seu valor normal de Luta: 4D+2B (lembre-se de subtrair –1D pela carga). Adham não usa nenhuma manobra especial; ele não está em condições de pensar em técnicas arrojadas. Permita que o jogador decida a forma como seu personagem lutará normalmente.

Se Adham derrubar o personagem em um golpe de sorte, ele saca sua espada e tenta desmontar para enfrentar o campeão da casa do grupo no chão. Entretanto, ele cai de sua sela, atingindo o chão com um estrondo. Se, como é mais provável, Adham for derrubado de sua sela, ele vai ao chão e ali fica, caído na grama, ofegando e lutando para se levantar. Porém, seus esforços são em vão: logo após cair ele começa convulsionar.

O mestre da Casa Dannett e seus ajudantes correm para auxiliar seu mestre. Se os personagens da casa do grupo tentarem se aproximar, serão rechaçados por olhares furiosos dos membros da comitiva de Adham,

que levam suas mãos aos cabos de suas armas. Se os personagens insistirem, algum membro da Casa Dannett, provavelmente algum jovem intempestivo, mostra sua lâmina e ataca o personagem insistente com fúria até que seja impedido por capas douradas ou pela voz poderosa do Rei Robert, que se ergue acima dos sons da luta e congela todos em seus lugares.

Fora isso, a comitiva dos Dannett carrega o filho de seu lorde para fora do campo enquanto o escudeiro de Adham recolhe seu cavalo, elmo e lança, deixados no campo. Um silêncio toma conta da multidão enquanto o cavaleiro caído é retirado. Este silêncio logo é quebrado quando o rei fala.

UMA CASA INOCENTADA?

“Um julgamento por combate foi exigido”, diz o rei, “e um julgamento por combate foi realizado! O Guerreiro abençoou o vencedor e provou verdadeira sua causa. Que o assunto se encerre aqui com o reconhecimento de uma vitória justa, e que continue o torneio!”

Aplausos e elogios são ouvidos da multidão obediente, porém não tão entusiasmada quanto a casa do grupo gostaria. O resultado da justa desagradou alguns indivíduos. Entretanto, o resultado deve ser respeitado como um julgamento justo, e as acusações de Adham contra a casa do grupo devem ser retiradas. Os personagens dos jogadores podem agir da forma que acharem mais adequada de agora em diante. O campeão da casa do grupo pode seguir para a segunda rodada da justa no dia seguinte, e outros personagens inscritos no torneio podem enfrentar seus adversários na primeira rodada de justas.

O DESTINO DOS DERROTADOS

Pode ser que os personagens queiram saber mais sobre o que aconteceu com Adham Dannett. Os rumores

SALVANDO ADHAM

Evitar a morte de Adham é quase impossível, já que não há cura para as lágrimas de Lys, mesmo que os personagens consigam descobrir que ele foi envenenado — o que é pouco provável. Se algum personagem queimar um Ponto de Destino para salvar a vida do jovem cavaleiro, Adham pode ser tratado com ervas laxantes e bastante líquido, o que o salva das garras da morte. Adham não sai ileso: adquire as desvantagens Doente e Saúde Fraca devido aos danos permanentes causados ao seu estômago e intestino. É pouco provável que ela agradeça a seu salvador da casa do grupo, pelo menos não de imediato. Se o grupo salvar Adham, ajuste os eventos no último capítulo, onde Iris acusa a casa do grupo de assassinato, fazendo com que ela os acuse apenas de envenenar seu irmão. Orten Lugus ainda está interessado em Iris, mas esperará até que possa eliminar o atual e futuro Lorde Dannett antes de se casar com ela.

dizem que o jovem cavaleiro está muito mal, seus seguidores o carregaram para sua tenda e o mestre dos Dannett está cuidando dele. As histórias que rodam variam de um ferimento menor, ou uma enxaqueca que causou uma derrota humilhante, até um golpe incapacitante na cabeça, um pescoço quebrado ou até mesmo uma doença severa, como uma praga ou um ataque de loucura. O certo é que a comitiva da Casa Dannett aparenta um ar sombrio e preocupado, e que ninguém vê Adham em público depois da queda no campo das justas.

O mestre de armas dos Dannett, Edan Ward, e um ou mais de seus filhos barram a entrada de qualquer personagem da casa do grupo que tente visitar Adham. Os homens da Casa Dannett repudiam qualquer oferta de ajuda vinda da casa do grupo, dizendo “*Vocês já fizeram o suficiente para nossa casa, saiam daqui antes que esquecamos a paz do rei*”. Insistir resulta em luta que deve ser apartada por capas douradas, sem falar na desgosto do Rei Robert.

Alguém que fique vigiando a tenda dos Dannett, ou que esteja participando do Conclave dos mestres, acaba vendo as idas e vindas de Meistre Ferris. O mestre trabalha desesperadamente na tentativa infrutífera de ajudar seu jovem mestre a melhorar, e consulta constantemente seus colegas sobre o assunto. Sua postura para com o grupo é Desgostosa, mas um colega mestre ou estudioso (um personagem com Conhecimento 3 ou maior e a especialidade Educação) pode ter sucesso em uma intriga para conseguir informações sobre o estado de Adham, principalmente se Meistre Ferris acreditar que o personagem está disposto e apto a ajudar seu senhor.

Diagnosticar o envenenamento de Adham é uma tarefa **MUITO DIFÍCIL** (18), muito além das habilidades de Ferris e, na verdade, da maioria dos participantes do Conclave. Se um personagem jogador sofreu sintomas parecidos após ingerir uma pequena quantidade do líquido misterioso escondido na adaga, a Dificuldade baixa para **ROTINEIRA** (6). A condição de Adham deixa claro que a dose que ele recebeu é muito maior. Pessoas que testemunhem o diagnóstico podem achar estranho os personagens possuírem este conhecimento. Mesmo assim, saber como tratar um paciente envenenado com lágrimas de Lys ainda é **MUITO DIFÍCIL** (18).

Se a casa do grupo consultou algum mestre no Conclave sobre o líquido misterioso, as peças começam a se encaixar uma vez que Meistre Ferris começa a investigar as causas da condição de Adham. Mais dedos ainda podem começar a ser apontados para a casa do grupo quando **O GRANDE BAILE** (veja a página 56) se aproximar.

A MORTE DE DANNETT

Um dia após a justa contra a casa do grupo, Adham Dannett morre em terrível agonia. Se o grupo decidiu ficar em tendas no campo do torneio, eles conseguem ouvir os gritos de dor, e a notícia da morte de Adham se espalha rápido. Se os personagens estão hospedados na Árvore Verde, a notícia chega através de seus associados ou quando o grupo chega ao campo do torneio. Embora a história mais aceita seja a de que Adham morreu devido a ferimentos causados pela justa, sussurros falam de trapaça envolvendo veneno e até magia.

Edan Ward se prepara para levar o corpo de Adham de volta para as terras dos Dannett assim que possível. O mestre de armas se encarrega da comitiva da Casa Dannett e pede que um corvo seja mandado informando Lorde Dannett da morte de seu filho, para que um funeral apropriado possa ser preparado. Edan contém seus filhos para que não façam nada precipitado contra a casa do grupo. Os garotos odeiam os personagens e os culpam pela morte de seu jovem mestre. Qualquer descuido pode ser a desculpa que os jovens Ward estão esperando para se vingar.

Meistre Ferris também retornará para as terras dos Dannett, a não ser que tenha motivos para desconfiar que a casa do grupo tenha culpa na morte de Adham, além de um acidente durante a justa. Se o mestre suspeitar de algo, ele pede para ficar em Porto do Rei, e pede que Edan deixe um de seus três filhos para ajudá-lo, assim como cavalos e suprimentos para a viagem de volta. Ward concorda e deixa seu filho mais novo, Marcus, para ajudar o mestre. Estes dois são aliados em potencial de Iris Dannett mais adiante no **CAPÍTULO 4: PALAVRAS VENENOSAS**.

Ruben Piper e seus homens decidem ficar em Porto do Rei, já que ele tem assuntos a tratar na cidade e quer ver o resto do torneio. Ele ainda não desistiu de encontrar Lady Iris, apesar de isso ser pouco provável a esta altura. O futuro da Casa Dannett é incerto: a saúde do lorde atual está fraca, seu herdeiro está morto e sua filha, a única herdeira aína viva, está desaparecida.

Pode ser que a casa do grupo decida investigar a morte de Adham Dannett, sentindo que há mais por trás dela do que um simples acidente de justa. Se eles não deram atenção para a adaga misteriosa dada a eles anteriormente, podem investigar agora, provavelmente descobrindo o veneno em seu interior. Uma investigação neste sentido pode deixar Glarus Ptek nervoso, levando o braavosi a cometer um descuido e enviar um grupo de mercenários atrás do grupo ou tentar envenená-los ele mesmo.

O TORNEIO CONTINUA

Apesar de a morte de Adham trazer um ar sombrio para o início das festividades, o torneio do rei continua sem problemas, e competidores e espectadores encorajam a vitoriosa casa do grupo a participar. Os personagens podem participar das competições de arco e equitação descritas anteriormente, assim como continuar competindo nas justas e depois nas liças.

LUTANDO NAS JUSTAS

Os oponentes dos personagens nas últimas rodadas das justas ficam à sua escolha, mas temos duas sugestões: Sor Naton Lugs e o noivo de *Lady Marita*, Sor Langley Woods. Veja o **APÊNDICE B** para as informações sobre estes cavaleiros e outros competidores em potencial.

Famoso por ser um adversário impiedoso que se diverte em mandar seus oponentes com força para a grama do campo de justas, Sor Naton não gosta de ninguém que pareça capaz de derrotá-lo, o que torna-o mais um inimigo da casa do grupo dentro da Casa Lugs. Um confrontamento aqui pode levar a confrontos futuros no **CAPÍTULO 4: PALAVRAS VENENOSAS**.

Langley Woods, por outro lado, é um sujeito azarado cujo título de cavaleiro vem mais do nome de sua família do que de qualquer mérito. Se mais de um membro da casa do grupo participar das justas, o segundo personagem a lutar (o primeiro luta contra Adham) enfrenta Woods já na primeira rodada. De outro modo, pura casualidade leva o desafortunado cavaleiro até a segunda rodada para enfrentar o personagem que derrotou Adham Dannett.

Um cavaleiro da casa do grupo pode cruzar lanças com um dos dorneses participando do torneio: Sor Gennady Shanin. Um personagem que tenha a oportunidade de ver a espada de Sor Gennady, e ouviu a história de Bryan Telson sobre a lâmina *Escorpião* durante a **CAÇA À RAPOSA** no **CAPÍTULO 2**, pode reconhecê-la e ficar curioso sobre como o cavaleiro dornês a adquiriu. Se um personagem derrotar Shanin nas justas, ele pode exigir a espada como prêmio. Neste caso, Bryan procura o grupo na esperança de reclamar a espada de sua família (veja **O FERRÃO DO ESCORPIÃO**, na página 55, para mais detalhes).

Se você tem seus próprios personagens do narrador cavaleiros, use-os no torneio, seja para trazer de volta algum conhecido do passado ou para introduzir novas rivalidades ou amizades para os cavaleiros da casa do grupo.

Você também pode consultar o *Guia de Campanha de GdTRPG* para mais detalhes sobre os principais cavaleiros de Westeros para incluí-los em sua crônica, permitindo que os personagens de seus jogadores encontrem algumas das figuras importantes dos romances de *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

O TRISTE FIM DE UM MERCADOR

Se a casa do grupo apresentou o mercador Rog Thanders à corte enquanto tentavam limpar seus nomes das acusações de Adham, no terceiro dia do torneio eles recebem a notícia de que um corpo foi fiscado das águas perto das docas. O homem desafortunado foi esfaqueado nas costas e atirado na água, onde ficou um bom tempo antes de ser achado. Se alguém investigar, descobre que o corpo que está agora sendo preparado para um funeral em um pequeno septo é de Rog Thanders.

Os capas douradas e pessoas que costumam ficar nas docas não são de grande ajuda quando indagados sobre o assunto. A Guarda da Cidade acredita piamente que Thanders foi morto por algum assaltante, já que seu ouro foi levado. Há poucas esperanças de encontrar o assassino, que já deve estar bem longe ou escondido a esta altura. O atendente de uma taverna chamada *Braços de Sereia* viu Thanders na noite em que o torneio começou e lhe serviu algumas canecas de cerveja. Ele afirma que o mercador saiu meio alegre, mas não estava bêbado, e ele não o viu mais. O tavernero não lembra de nada fora do comum ou suspeito, mas faz questão de deixar claro que não presta muita atenção aos negócios de seus clientes, por saber que é assim que eles gostam.

Permita que os personagens investiguem a morte de Thanders como acharem melhor. Quase não há pistas para serem encontradas. Orten pagou para que o mercador fosse morto de forma discreta, só por garantia e para eliminar um aliado da casa do grupo. Orten também matou o assassino, e se livrou do corpo de forma mais eficaz, então a investigação chega rapidamente a um beco sem saída. Ainda assim, investigar a morte do mercador ocupa algum tempo dos personagens e levanta suspeitas de que as acusações de Dannett podem não ser a única ameaça contra a casa do grupo.



CAPÍTULO 4: PALAVRAS VENENOSAS

Ao fim do torneio, descobre-se que a mulher que os personagens pensavam ser uma prostituta cara, ou até um interesse romântico, é na verdade a filha desaparecida de sua casa rival, e tem acusações graves de assassinato contra a casa do grupo! Uma trama aparentemente terminada tem uma reviravolta, e a lâmina do carrasco se aproxima dos pescoços dos personagens. Presos na arapuca de seus inimigos, os personagens precisam achar uma forma de virar o jogo e sobreviver em um campo de batalha muito mais letal que os jogos do torneio do rei.

RESUMO DO CAPÍTULO

Neste capítulo os eventos de *Perigo em Porto do Rei* chegam a sua conclusão. Outra morte misteriosa ocorre quando o noivo de Marita Lugus, Langley Woods, cai durante a liça no auge do torneio. A verdadeira identidade de Bryan Telson também pode ser exposta quando ele age contra o homem que matou seu pai e roubou a espada de sua família.

Na última noite do torneio, o rei dá um grande baile em honra dos vitoriosos. Iris Dannett se revela durante o baile para acusar o grupo de assassinato! Os personagens precisam escolher um curso de ação que prove sua inocência e, se possível, exponha os verdadeiros culpados por trás de tudo.

O capítulo pode chegar ao seu clímax com outro julgamento por combate, agora entre a casa do grupo e a Casa Lugus. O Rei Robert pode decidir um veredito sobre os culpados, afetando o futuro de três casas nobres. Os diversos convidados seguem seus caminhos com o fim do torneio, e estes eventos os lembram de que o jogo dos tronos nunca é uma disputa amigável.

O principal objetivo deste capítulo é chegar a um julgamento por combate entre a casa do grupo e Casa Lugus. É muito difícil para os personagens rastrear as pistas até Orten Lugus, e é mais difícil ainda provar alguma coisa, mas assim são as coisas em Westeros. Mas, se eles entenderem isso, poderão um dia alcançar sua vingança.

LIÇA

Depois das justas, o outro grande evento que atrai cavaleiros e guerreiros em um torneio é a liça.

Resolva a liça como um combate normal usando as regras do **CAPÍTULO 9** de *GdTRPG*, com algumas pequenas diferenças:

- A liça é disputada por times de sete lutadores. Mesmo se a casa do grupo não possuir guerreiros suficientes, ela poderá participar da competição. Bryan Telson pode fazer parte do time, assim como outros aliados do grupo. Orten Lugus evita participar da liça, mesmo se o grupo lhe pedir pessoalmente.
- A luta termina ao primeiro sangue ou quando um lutador se rende. Quando um combatente sofre um ferimento ou uma lesão, é eliminado. Então não faz sentido um personagem aceitar um ferimento ou lesão para reduzir dano. Ser derrotado geralmente resulta em um ferimento ou lesão (o lutador vitorioso decide qual dos dois). Ainda assim, é possível sair de uma liça sem receber nenhum arranhão.

Exceto por isso e pelos padrões de conduta de um cavaleiro, vale tudo! O Sacerdote Vermelho Thoras de Myr entra na liça empunhando uma espada flamejante!

Sete ou oito outros times devem fazer parte da liça. Use as habilidades do cavaleiro presente no **APÊNDICE B**

SEQUÊNCIA DE EVENTOS

DIA DOZE

- **INÍCIO DA TARDE:** rodada final das justas.
- **FIM DA TARDE:** a liça.
- **ENTARDECER:** baile em honra dos vitoriosos do torneio. “Lidda” revela sua verdadeira identidade. Ela acusa a casa do grupo pelo assassinato de seu irmão. Orten Lugus pede Iris Dannett em casamento, se ainda não o fez.

para a maioria dos competidores, e as estatísticas do cavaleiro renomado para um quarto dos lutadores. Você pode incluir quantos personagens do narrador desejar, especialmente Bryan Telson, Sor Gennady (veja **O FERRÃO DO ESCORPIÃO**), Sor Naton Lugus e quaisquer outros cavaleiros ou mercenários que você quiser. Sor Langley Woods deve fazer parte do torneio, morrendo durante a luta (veja **A SINA DE LANGLEY WOODS**, a seguir).

Se você quiser um pouco mais de emoção, coloque Thoras de Myr e sua espada flamejante no meio da liça. Até mesmo o Rei Robert pode entrar brandindo seu martelo de guerra! O rei já participou de liças antes, sem se preocupar se seus súditos hesitariam a lutar contra seu senhor.

O FERRÃO DO ESCORPIÃO

Tygor Wyl, na realidade Bryan Telson, fará tudo que puder para recuperar *Escorpião*, a espada de sua família, quando descobrir quem a carrega. Ele preferirá desafiar Shanin para um duelo até a morte, mas pode ser que não tenha a oportunidade. Tygor participa da liça principalmente para poder dar uma olhada de perto nas armas empunhadas pelos participantes, já que poucos cavaleiros sacarão suas espadas durante as justas ou outros eventos.

No momento em que avista *Escorpião*, ele imediatamente ataca seu portador, tentando derrubá-lo. Faça com que isso aconteça perto de um personagem da casa do grupo e ressalte a ferocidade com que Bryan está lutando. De cara, o personagem percebe que Bryan está lutando a sério, tentando realmente matar ou aleijar seu adversário. Ao perceber isso, pode ser que os personagens queiram intervir — ajudando Bryan ou tentando impedi-lo de matar outro competidor.

Tygor é Afável para com o grupo depois dos eventos de **CAÇA À RAPOSA**. Sua postura muda de acordo com as atitudes dos personagens durante a liça. Se eles frustrarem seus esforços em recuperar *Escorpião*, sua postura muda para Desgostosa ou até Inamistosa. Por outro lado, se eles o ajudarem, Tygor se torna Amigável com a casa do grupo e estará disposto a ajudá-los mais adiante.

A busca de Tygor por *Escorpião* é uma trama secundária; não faz parte dos eventos principais de *Perigo em Porto do Rei* e não tem a ver com os problemas entre a casa do grupo e Orten Lugus. Mas esta história paralela oferece ao grupo uma chance de ganhar um novo aliado (ou inimigo), e lembra os jogadores de que, embora seus personagens estejam no centro de sua crônica, muitas outras coisas estão acontecendo no mundo de Westeros.

Resolvam as lutas normalmente, e inclua oportunidades para revanches e lutas por vingança: Bryan Telson contra Sor Gennady, cavaleiros derrotados na justa contra seus oponentes vitoriosos, cavaleiros da casa do grupo contra seus inimigos e assim por diante.

A SINA DE Langley Woods

Como Orten Lugus espera, a oportunidade para que Marita e seu amante Ptek eliminem o noivo dela é tentadora demais para que eles a deixem passar. Eles envenenam Woods da mesma forma que Orten envenenou Adham. Marita e Glarus mantiveram seu plano em segredo, e Orten não devia ter descoberto nada. Mas Orten suspeita que a dupla está tramando algo, e tem certeza de quem são os culpados quando Langley começa a presentar os mesmos sintomas que Adham Dannett apresentou anteriormente.

Durante a liça, Langley Woods é acometido por uma fraqueza súbita (-2D em Agilidade, Atletismo e Vigor), e recebe um golpe sonoro no elmo ou no peito. Seria interessante que ele estivesse enfrentando um membro da casa do

grupo, mas não necessário. Ele vai ao chão e não se levanta mais, embora ainda se move lentamente, como se estivesse atordoado. Já que Langley cai durante a liça, ninguém dá muita atenção à queda, deixando que seu escudeiro o ajude a cambalear para fora do campo. O cavaleiro rapidamente apresenta dores de estômago e febre, de forma similar a Adham Dannett em **O DESTINO DOS DERROTADOS**, na página 51. O estado de Langley piora rapidamente e, a não ser que algo extremo seja feito rapidamente, ele morre ao anoitecer. Outra morte súbita e misteriosa faz a morte (ou doença, se algum personagem queimou um Ponto de Destino) de Adham Dannett parecer menos acidental, e rumores de envenenamento e conspiração se espalham como fogo selvagem.

Marita aparenta estar consternada, mas todos sabem que ela mal conhecia seu noivo, então não se espera que esteja inconsolável. Sussurros sobre a “Viúva Negra” começam instantaneamente, já que esta morte é a terceira seguida — o que faz de Marita uma mulher muito desafortunada, ou perigosa.

O GRANDE BAILE

Na noite depois da liça e da rodada final da justa, a coroa oferece um grande baile em honra aos vencedores e participantes do torneio. Como todos os grandes eventos sociais em Porto do Rei e entre as casas poderosas de Westeros, o baile está cheio de oportunidades para intriga.

OS CONVIDADOS

Além dos membros da casa do grupo e da corte real, apresente alguns dos seguintes convidados do baile:

- A Casa Lugus, incluindo Naton, Marita, Orten e sua comitiva. *Lady* Marita está de luto por seu falecido noivo. Ela está vestindo negro, mas ainda ostenta um grande decote em seu vestido de renda escura de Myr, a verdadeira imagem da “Viúva Negra”.
- Os finalistas da justa, assim como os vencedores da liça e de outras competições. Cavaleiros errantes humildes e mercenários plebeus podem fazer parte deste grupo, o que pode gerar alguns tropeços entre os nobres da corte.
- O mercador Ruben Piper (o noivo de Iris). Piper é rico o suficiente para garantir um convite, apesar de ficar claro que ele não é um nobre, o que faz com que alguns lordes esnobem sutilmente a sua presença.

- Bryan Telson, especialmente se ele venceu a liça ou outro torneio. Se sua verdadeira identidade como Tygor Wyl foi revelada, então o dornês se veste de acordo com seu título e ostenta Escorpião, se foi capaz de recuperar a espada da família. Sua presença pode apimentar a aparição de Iris mais tarde.
- Qualquer outro personagem de *As crônicas de gelo e fogo* que você queira acrescentar, incluindo aqueles que estavam presentes no banquete de boas-vindas. Permita que o grupo renove suas relações com eles, sejam elas amigáveis ou não.

Arautos anunciam a chegada dos convidados nobres com grande fanfarra, os nomes e os títulos são enunciados em voz alta para que todos os presentes saibam suas identidades e mostrem o devido respeito. O rei e a rainha são os últimos a entrar, garantindo que todos os convidados estejam presentes para o anúncio de sua chegada e os recebam com toda pompa e cerimônia.

O momento da chegada da casa do grupo depende muito das circunstâncias. Se eles conquistaram honra e distinção nos torneios, entrarão mais tarde. Entretanto, os convidados recebem a casa do grupo com sussurros e olhares curiosos, devido à nuvem escura que paira sobre as acusações de Adham e as circunstâncias de sua morte.

PÓ DE ARROZ, VESTIDOS E JOIAS

Lembre-se de que o período antes do grande baile, enquanto cavaleiros e guerreiros surram uns aos outros durante a liça, é um ótimo momento para se focar nas *ladies*, enquanto elas se preparam para seu próprio campo de batalha. A diferença é que a “armadura” de uma *lady* é um vestido elegante e suas “armas” são palavras inteligentes, olhares penetrantes e um conhecimento devastador sobre seus oponentes. Na arena social, as mulheres são tão ou mais competentes que os homens, e há muita preparação na frente de um espelho para a batalha na corte.

Se houver alguma mulher na comitiva da casa do grupo, desenvolva os preparativos para o baile. Você pode alternar os combates na liça e a comemoração que se segue com os esforços das mulheres para banhar-se, perfumar-se, escolher seus vestidos, e ornamentar-se com a ajuda de suas aias e parentes, incluindo cenas de intrigas e a possibilidade delas descobrirem informações úteis para o grupo. Por exemplo, é possível que alguma das *ladies* veja Lidda por perto e se pergunte o que uma prostituta estaria fazendo perto do palácio.

DANÇAS PERIGOSAS

O grande baile permite que os personagens se misturem livremente com os outros convidados, o que abre caminho para muita intriga. O tipo de intriga depende dos membros da casa do grupo e de seus objetivos individuais.

CASA LUGUS

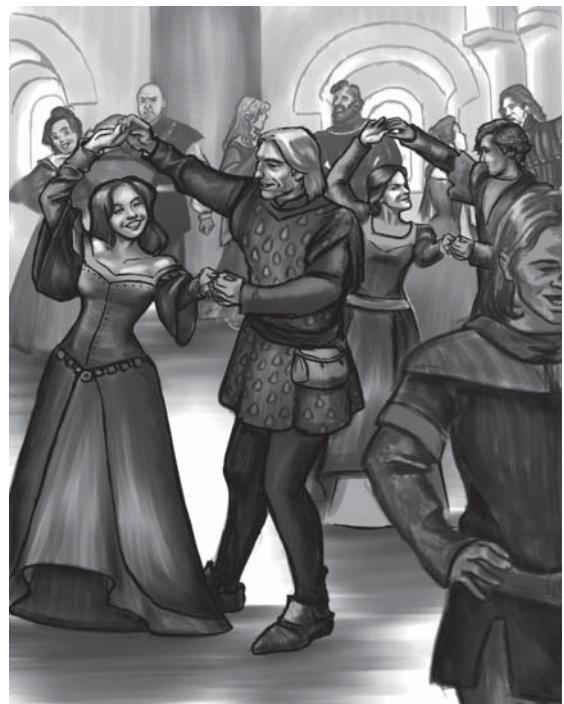
A família Lugus se mantém distante e não interage com o grupo. Mesmo o anteriormente amigável Orten Lugus age de forma fria com os personagens. Se forem pressionados, Orten e Marita dizem que a morte de Langley Woods foi um balde de água fria na relação entre a casa do grupo e os Lugus. Os irmãos Lugus sutilmente inferem que suspeitam da casa do grupo pela morte de Langley, apesar de nenhum deles dizer isso abertamente.

Orten e Marita pretendem manter a casa do grupo às cegas sobre os planos e objetivos dos Lugus. Além disso, Marita quer evitar que Orten descubra que ela está envolvida no envenenamento de Woods. Ela não suspeita que seu irmão já sabe disso. Por sua vez, Orten permite que Marita continue acreditando que teve sucesso em sua farsa. Personagens que consigam compelir qualquer um dos irmãos podem fazer com que eles deixem alguma informação escapar na forma de uma bravata, mesmo que de forma velada e indireta. Isso pode ser o suficiente para que os personagens começem a entender melhor quem está por trás das recentes mortes, e suas motivações.

Por fim, se um personagem da casa do grupo derrotou Naton Lugus no torneio, ele age de forma fria, desdenhosa e arrogante para com esse personagem e seus amigos. Os personagens podem conseguir alguma vitória pessoal sobre Naton com intrigas, mas não descobrem nada dele, ele está por fora dos planos de seus irmãos.

A LADY MISTERIOSA

Com um teste de Percepção com Dificuldade **ROTTINEIRA (6)**, os personagens notam a chegada tardia de uma *lady* misteriosa ao baile. Ela veste trajes elegantes e um véu delicado que esconde suas feições mas não seus cabelos dourados arrumados em tranças elaboradas. Ela está acompanhada por Meistre Ferris, o que pode levantar suspeitas. Um pouco depois de chegar ela conversa com Orten Lugus em particular por alguns minutos. Ela evita interagir com os outros convidados.



Qualquer um que tente ouvir ou interromper a conversa é recebido com um olhar gélido de Orten e da mulher misteriosa, então Orten sugere que eles continuem sua conversa em outro lugar. Ele pede licença para o personagem intrometido e guia a *lady* pelo braço para longe. Somente uma intervenção direta, que certamente causará uma cena, impede o par de sair. Tanto Orten quanto a mulher evitam o personagem depois disso.

Quem chegar perto o suficiente para tentar falar com a mulher pode fazer um teste de Percepção (6) para reconhecê-la como Lidda, presumindo que o personagem já a viu antes. Os personagens podem ficar curiosos sobre uma prostituta num baile real, mas sabe-se que Orten tem gostos devassos. Será fácil começar um rumor sobre a amizade entre Orten e uma meretriz, caso alguém queira.

Se Bryan Telson estiver no baile, ele reconhece Lidda, mesmo que nenhum personagem consiga. Ele tenta falar com ela, mas ela o rechaça. Apesar de ter sido gentil com ele anteriormente, desta vez ela diz que não pode conversar. Se Telson revelou sua verdadeira identidade, ela se torna

ainda mais arisca com ele, insinuando (falsamente) que está ofendida por ter sido enganada por ele. Na realidade, Iris Dannett quer Bryan para si, um homem gentil pelo qual ela nutre sentimentos. Infelizmente seus sentimentos não podem estar mais distantes do que está para acontecer, especialmente se Bryan apoiar a casa do grupo.

A rejeição de Lidda confunde e magoa o dornês, o que pode levar a uma conversa na qual um ou mais membros da casa do grupo emprestam seus ouvidos e ombros amigos para Bryan. Os personagens podem se condoer com o jovem romântico e oferecer conselhos sobre os perigos de se apaixonar por uma acompanhante profissional.

Por outro lado, um membro da casa do grupo interessado em Lidda pode ver a rejeição de Bryan como uma oportunidade, o que não é verdade. Lidda rejeita qualquer aproximação romântica, e um membro da casa do grupo que insista no assunto é premiado com um sonoro tabefe. Se os personagens transformarem isso em um escândalo, pule diretamente para as acusações de Iris no capítulo seguinte, antes das honrarias serem apresentadas.

REVELAÇÕES E ACUSAÇÕES

Se não for provocada antes, Iris Dannett espera até a apresentação das honrarias aos vencedores do torneio antes de agir. A esta altura ela já juntou coragem o suficiente, e alimentou sua gana por justiça contra a casa do grupo ao observá-los se divertindo ou ao interagir com eles durante o baile. Então, quando a cerimônia de premiação começa, a mulher misteriosa interrompe, removendo seu véu e revelando sua face para todos no salão.

"Iris!", Ruben Piper exclama surpreso quando ela retira o véu. Ela mal olha para ele antes de continuar o que tem a dizer:

"Lordes e ladies, rogo-lhes que perdoem esta interrupção, mas nenhuma honra pode ser concedida esta noite, não quando grandes injustiças ainda permanecem ignoradas. Pois acredito que nosso rei considera justiça mais importante que simples troféus."



Ela não espera confirmação, mas sua declaração coloca o rei numa posição na qual ele não pode se negar a ouvi-la.

"Como meu... prometido já disse, sou Iris Dannett. Meu irmão era Adham Dannett, ele que agora viaja para casa para descansar eternamente ao lado de nossos ancestrais. Falsidades e traição ceifaram a vida de meu irmão em seu auge, antes mesmo de ela realmente começar. Não em um combate justo e honesto, mas por veneno... E assassinato!"

O murmúrio se espalha rapidamente pelo salão enquanto Iris se vira com um olhar fulminante para os personagens, seus olhos ardendo como brasas.

"Meu irmão levantou certas acusações contra [a casa do grupo], sobre um ataque às nossas terras e o massacre de nosso povo. Ele quis provar a verdade com seu próprio corpo. Mas, temendo a verdade que ele levantava,

os culpados o envenenaram, resultando em sua derrota e morte nas justas. Eu afirmo, aqui e agora, que meu irmão foi assassinado pela [casa do grupo] e estou aqui esta noite para exigir justiça em seu nome!

O salão explode em murmúrios, gritos de apoio ou desaprovação, sussurros e perguntas, até que o Rei Robert fica de pé e exige ordem e silêncio com uma voz poderosa, outrora usada para comandar tropas no campo de batalha. A Guarda Real cerca a família real para protegê-la, e os capas douradas se enfileiram no salão em resposta à agitação, posicionado-se perto das saídas e ao longo das paredes do salão esperando uma ordem.

IRIS APRESENTA SUA CAUSA

A descrição anterior das acusações de Iris Dannett assume que os personagens não a interromperam, ou negaram as acusações antes que ela pudesse terminar. Leia-as como foram apresentadas ou parafraseie o que acontece para os jogadores. Se eles interromperem, modifique o que ela diz para melhor se encaixar na situação: talvez o rei intervenha, silenciando uma disputa de gritos para que ele possa ouvir os dois lados ante de tomar uma decisão. De forma elegante, ele assegura os personagens de que eles serão ouvidos depois, mas que devem saber como se portar enquanto *Lady Dannett* diz o que tem a dizer. Uma vez que Iris termine suas acusações dramáticas, o Rei Robert faz algumas perguntas:

“Lady Dannett”, ele começa. “É de meu conhecimento que a senhorita... Se absteve de sua presença em sua casa recentemente. Onde esteve e de que forma temos sua presença aqui esta noite?”

Iris ruboriza e exita perante a pergunta, seus olhos se voltam para baixo. Então ela levanta seu olhar e queixo com orgulho.

“Vossa majestade”, ela responde, “meu pai colocou muito esforço para arranjar um casamento para mim, com Mestre Piper, que está aqui presente”. Ela gesticula na direção de Ruben Piper, mas evita olhar para ele. “Mas eu não desejava me casar, então fui da casa de meu pai e encontrei meu caminho até Porto do Rei.”

“E onde esteve todo esse tempo?”, continua o rei.

“Eu... E-estive na Fonte de Jade, majestade”. A resposta provoca sussurros e até mesmo risadas contidas, tosses, cigarros e risadinhas até que o rei silencia todos com um olhar severo. É claro que a maioria daqueles ali presentes entendem que Iris acabou de admitir ter trabalhado como prostituta. Ruben Piper empalidece e depois fica vermelho de raiva e vergonha.

“E estas acusações tão severas que faz contra [a casa do grupo], que evidências tem para alegar envenenamento e assassinato?”

“As evidências fornecidas pelo mestre de minha casa, Meistre Ferris, para começar”, ela inicia. “Ele cuidou de meu irmão depois de sua queda durante o torneio, e Meistre Ferris não acredita que as dores de meu irmão fossem condizentes com seu ferimento. Meistre Ferris consultou outros mestres na cidade mas não foi capaz de identificar o veneno que causou os sintomas.”

“Entretanto, eu sei sobre uma adaga”, ela continua, lançando um olhar para os membros da casa do grupo. “Uma adaga com um compartimento secreto, que esconde um frasco, carregada por um dos [casa do grupo]. E sobre uma garrafa de vinho caro enviada para meu irmão por um admirador anônimo”. Todos os olhos seguem o olhar de Iris Dannett para os personagens.

A CASA DO GRUPO RESPONDE

Se algum personagem da casa do grupo ainda carregar a adaga dada a eles no CAPÍTULO 2, o rei pede para examiná-la. Ele faz com que capas douradas a retirem do personagem e tragam-na até ele. Se os personagens se livraram da adaga ou não estão com ela ali, o rei pergunta ao grupo se a alegação de *Lady Dannett* tem algum valor, esperando que o grupo negue.

Permita que os jogadores decidam de que forma conduzirão a defesa de seus personagens. A melhor alternativa é apontar uma pessoa para falar pelo grupo e refutar as acusações, de forma clara e enfática. O Rei Robert não está com paciência para esperar que o grupo fique conferenciando no meio do seu baile para decidir o que dizer. Ele exigirá respostas se o grupo parecer indeciso ou evasivo de algum modo. Se a casa do grupo pedir privacidade para preparar sua defesa, o rei a concederá, e os capas douradas escoltarão o grupo para uma sala adjacente ao salão onde o rei ouvirá os dois lados. Se isso acontecer, Orten Lugus se pronuncia dizendo que tem suas próprias evidências e suspeitas para acrescentar, e se coloca na disputa ao lado de Iris Dannett (veja MAIS UMA VOZ A SER OUVIDA, a seguir).

Iris Dannett escuta em silêncio enquanto a casa do grupo se defende perante o rei, interrompendo apenas para corrigir distorções claras do que ela conhece dos fatos. Apesar de embasar sua crença de que os personagens envenenaram seu irmão em evidências limitadas e intangíveis, ela se prende a isso em parte por culpa e vergonha, e não será convencida facilmente de que está



errada em suas acusações. Para propósitos de intriga, sua postura com o grupo é Maliciosa, já que ela realmente quer que eles sejam considerados culpados e punidos. Felizmente para o grupo, a postura do Rei Robert é In-diferente para os dois lados, a menos que a casa do grupo tenha feito algo anteriormente na história para que ele pense diferente. A interrupção de Iris irritou o rei, assim como ter que julgar o assunto, mas isso ainda não foi o suficiente para afetar seu julgamento.

A casa do grupo tem o direito de pedir que a audiência seja realizada em outro momento, e não durante o grande baile. Se eles insistirem no adiamento, o Rei Robert concorda, mas depois de um conselho sussurrado em seu ouvido pela rainha, ele insiste que o grupo não deixe o castelo e passe a noite como seus convidados. Os aposentos do grupo são vigiados por guardas, e não é permitido que nenhum deles deixe o castelo, garantindo que não tentem escapar da cidade. Objeções e insistências em deixar seus aposentos resultam no grupo ser escoltado até as masmorras, então é melhor que os personagens não testem o humor do rei.

Esta parte da história é mais livre, e depende das conclusões e evidências apresentadas pelo grupo. Permita que escolham as técnicas de intriga apropriadas e façam os testes necessários para apresentar seu lado, aplique modificadores com base na interpretação dos jogadores.

MAIS UMA VOZ A SER OUVIDA

Durante ou após a casa do grupo fazer sua defesa, Orten Lugus mostra suas cartas. Ele espera uma oportunidade de interromper e então fala, sem hesitar ou evitar o olhar severo do rei, e ainda mantendo um ar de humildade e civilidade. Robert, irritado com mais uma interrupção, pergunta o que Lugus quer.

"Vossa majestade", Orten começa, *"ao ouvir estas acusações perturbadoras, sinto que eu devo falar. Como todos sabem, o noivo de minha irmã, Langley Woods, faleceu depois da liça no que se pensou ser um acidente lamentável. Langley era um pouco... Delicado. Entretanto, eu devo contar que, em suas últimas horas, Sor Langley sofreu as mesmas aflições descritas por Lady Dannett"*. Ele pausa por um momento, como se estivesse organizando seus pensamentos e juntando sua coragem, deixando que as implicações do que acabou de dizer tenham seu efeito, então continua: *"Eu também vi a adaga que ela mencionou. Ela foi entregue nas mãos da [casa do grupo]"*. Orten descreve as circunstâncias nas quais a adaga foi entregue ao grupo, especialmente se ele estava presente no momento, e os acusa de ter recebido a arma e seu conteúdo, como parte de uma operação clandestina para contrabandear o veneno que ela continha.

Orten aproveita para testemunhar sobre cada atividade dos personagens em Porto do Rei, relembrando todos os eventos que ele testemunhou sob a pior perspectiva possível. Ele mantém a aparência da testemunha relutante, levada a falar por seu dever para com a verdade e justiça. Ele até admite sua associação com a casa do grupo e diz que não acredita que tudo isso possa ser verdade, mas que as evidências não podem ser ignoradas.

Durante o testemunho de Orten Lugus, se Marita Lugus estiver presente, ela começa a chorar de forma inconsolável e precisa ser escoltada para fora do aposento. É tudo encenação, com o intuito de trazer apoio para seu irmão e evitar suspeitas sobre ela em relação à morte de seu noivo; ela não sabia que Orten pretendia usar a morte de Langley no torneio como algo além de um acidente. Naton Lugus aparenta ficar cada vez mais irritado quando Marita começa a chorar. Ele encara os personagens intensamente, mas fica em silêncio, a não ser que algum personagem faça algo para ofender sua casa (veja **A HONRA DA CASA LUGUS** para saber a reação de Naton nesse caso).

Pode ser que os jogadores percebam que Orten teve um papel muito maior do que pensavam na trama contra eles. Se eles sugerirem que Orten e sua irmã orquestraram tudo ou até mesmo acusarem-no diretamente, ele negará tudo e se mostrará ofendido.

A JUSTIÇA DO REI ROBERT BARATHEON

Em algum momento, as acusações e contra-acusações se encerram, e o Rei Robert precisa decidir o que fazer. Essa decisão pode ser fácil ou difícil, dependendo de como as coisas foram até agora. Aqui descrevemos as principais possibilidades, mas modifique e ajuste o que for necessário para adequar os eventos à sua história e para criar uma conclusão dramática para os jogadores — mesmo que não seja a mais agradável para os personagens!

Embora o Robert Baratheon não goste muito de seus deveres como soberano, ele os leva a sério, principalmente quando a lealdade de seus súditos e a paz entre as casas está em questão. Ele é político o suficiente para encontrar uma solução que esteja dentro da lei e que garanta a melhor situação para a coroa.

A CASA DO GRUPO É CONSIDERADA CULPADA

Se os personagens não conseguirem refutar as evidências e acusações contra sua casa, o rei é obrigado a considerá-los culpados pelos crimes contra a Casa Dannett, e possivelmente também contra as casas Lugs e Woods, no caso de Orten conseguir implicar o grupo na morte de Langley Woods. No mínimo, o veredito exigirá que a casa do grupo indenize as partes prejudicadas. A reputação da casa será manchada profundamente. Se Orten conseguir implicar alguém diretamente por alguma morte, o veredito pode incluir exílio ou até execução.

Um veredito de culpado significa, no mínimo, que a casa do grupo recebe o evento Escândalo (GdTRPG, página 131), perdendo Influência, Terras (vendidas ou confiscadas para pagar a indenização) e Poder. Acusações mais sérias levantadas contra personagens específicos podem levar a julgamentos individuais contra eles. O rei permite que homens culpados vistam negro e entrem para a Patrulha da Noite, e que mulheres se tornem septas, abrindo mão de seus títulos e direitos de herança. O rei só condenará um personagem à morte em casos muito sérios ou quando não tiver outra alternativa.

A CASA DO GRUPO É CONSIDERADA INOCENTE

Se as acusações contra a casa do grupo forem insustentáveis ou claramente falsas, o Rei Robert considera a casa

do grupo inocente. Mesmo com o rei limpando o nome da família, na prática, a casa do grupo ainda sofre os efeitos de um Escândalo em menor escala, recebendo -1d6 em Influência. A Glória que o grupo possa ter recebido pelo torneio ainda pode ser investida na casa para diminuir esta perda. Você pode considerar que uma vitória clara da casa do grupo que exponha completamente a trama de Orten evita a perda de Influência, além de conceder Glória adicional para os personagens, devido à sua engenhosidade e perseverança.

Mesmo que o rei decida em favor dos personagens, a casa do grupo ainda está com problemas. A menos que provem para Iris Dannett que Orten a enganou e usou, ela ainda concorda em se casar com ele, tornando-o o próximo herdeiro da Casa Dannett. Isso gera um inimigo de longo prazo como vizinho, que não vai desistir de sua busca por poder, riqueza e influência. Mesmo que o grupo mantenha Iris longe das garras de Orten, ele e sua casa ainda serão problemas no futuro.

AUDIÊNCIA FORMAL

Pela natureza séria das acusações, o Rei Robert pode concordar com um pedido do grupo por uma investigação mais detalhada. As pessoas mais importantes de todas as casas estariam envolvidas, incluindo o chefe da casa do grupo, mesmo que ele não esteja no momento em Porto do Rei, assim como Alfric Dannett e Konrad Lugs. O Rei Robert não oferecerá esta possibilidade, já que implica manter os envolvidos hospedados sob custódia e enviar corvos para convocar aqueles que não estão presentes. Contudo, um sucesso em intriga por parte do porta-voz da casa do grupo convence o rei da necessidade disso.

Esta opção estende a história e dá tempo para os personagens considerarem suas melhores opções de defesa, mas limita suas chances de investigar mais a fundo, já que o rei espera que todos fiquem confinados no castelo (para evitar qualquer fuga de Porto do Rei). É claro que os personagens podem escapulir para investigar, ajudados por seus aliados do lado de fora ou dentro da corte, dependendo de suas conexões.

Narre quaisquer investigações extras ou outras atividades nas quais o grupo tome parte. Se uma audiência formal acontecer, você pode dar uma pausa no jogo (qualquer coisa entre alguns minutos até marcar uma outra sessão de jogo) para permitir que você se prepare um pouco melhor



e que os jogadores tracem sua estratégia. Você pode narrar uma sessão estilo “seriados de advogados”, na qual os personagens argumentam e apresentam seu caso perante o rei, mostrando provas para limpar seus nomes e, quem sabe, expor os verdadeiros culpados.

A HONRA DA CASA LUGUS

Se as evidências contra a casa do grupo não forem muito consistentes — o que provavelmente é o caso — e o julgamento se resumir à palavra do grupo contra a de seus acusadores, qualquer um dos lados tem o direito de exigir um julgamento por combate. Naton Lugus prefere essa alternativa, se achar que sua casa está suficientemente envolvida no caso, principalmente se ele já não gostar dos personagens. O herdeiro dos Lugus é um guerreiro nato, preferindo resolver suas disputas com aço e não com palavras. Sor Naton desafiará o campeão da casa do grupo se tiver a oportunidade.

O lado positivo é que os personagens só precisam derrotar Naton Lugus para provar sua inocência. Por outro lado, uma derrota significa que a casa do grupo é considerada culpada de conspiração e assassinato, e pode ser que eles não queiram correr este risco. Recusar o desafio resulta em perda de Influência: role 1d6 reduza este valor da Influência da casa. Além disso, uma recusa força o rei a julgar o caso, o que deixa o Rei Robert menos favorável ao grupo.

Se a casa do grupo concordar com um julgamento por combate, use as regras normais de combate e a ficha de Sor Naton encontrada no **APÊNDICE B**. A luta continua até que um lado se renda, e Naton Lugus não vai desistir facilmente. Os lutadores podem aceitar ferimentos e lesões para evitar a derrota. Lugus poupará um oponente que se renda, mesmo que seja para evitar que o julgamento final do rei seja visto como parcial. Apesar de ser um oponente terrível e estar lutando para vencer, Naton Lugus não trapaçará em um julgamento por combate, e ele não recebe nenhuma ajuda de seu irmão. Afinal de contas, se Naton morrer, Orten se torna o herdeiro dos Lugus.

A CASA LUGUS É CONSIDERADA CULPADA

Se a casa do grupo apresentar provas ou argumentos convincentes de que a Casa Lugus está por trás desta série de eventos (do ataque às terras dos Dannett até as mortes de Adham Dannett e Langley Woods), o rei mostra abertamente seu desgosto.

Orten faz tudo que pode para evitar a culpa, armando para que Naton ou até mesmo Marita sejam responsabilizados. Ele pode facilmente culpar Marita pela morte de Langley Woods, já que esta é a verdade. Só então ela percebe o quanto seu irmão é ambicioso. Talvez por influência da rainha, Robert não sentencia Marita Lugus à morte, mas sim a viver como septa sob a custódia de alguma ordem religiosa pelo resto da vida. Glarus Ptek prepara um resgate no caminho para a ordem, e os dois desaparecem nas Cidades Livres, fora do alcance dos Sete Reinos, a menos que alguém se interesse em ir atrás deles. Se o grupo decidir escoltar Marita até seu exílio, eles devem lidar com Glarus e podem descobrir muita coisa com os dois amantes, se estiverem dispostos a negociar com eles.

Se a culpa recair sobre a Casa Lugus em geral, Naton Lugus também é responsabilizado. Ele está disposto a

refutar quaisquer acusações contra sua casa, mas também assume parte da responsabilidade. No caso de ser derrotado em um julgamento por combate e sobreviver, ele será muito humilhado, e o vitorioso ganhará um inimigo para a vida toda. É certo que Orten manipulará seu irmão para atacar a casa do grupo novamente no futuro.

A Casa Lugus sofrerá as mesmas consequências que a casa do grupo sofreria se fosse considerada culpada: perda de Influência, Terras (vendidas ou confiscadas para pagar a indenização) e Poder. Se a casa do grupo conseguir apontar um algum membro em particular da Casa Lugus como culpado por algum crime, as punições adicionais ficam por conta do rei, incluindo execução, exílio ou oferecer a Naton ou Orten a chance de vestir preto e passar o resto de suas vidas na Muralha. Se Orten for considerado culpado, ele consegue ser mandado para a Patrulha da Noite.

O CAPÍTULO FINAL?

A resolução do conflito das casas Dannett e Lugus contra a casa do grupo, assim como o fim do torneio do rei, conclui a história de *Perigo em Porto do Rei*. O que resta agora é atar as pontas soltas, ou deixá-las como ganchos para histórias futuras da sua crônica de GdTRPG. É disso que vamos tratar agora: o destino daqueles envolvidos na história e as formas como os eventos aqui descritos podem guiar suas histórias futuras.

AMIGOS & INIMIGOS

Durante os eventos de *Perigo em Porto do Rei*, os personagens da casa do grupo podem ter feito alguns inimigos, e esperamos que alguns aliados também. De que forma essas pessoas reagirão depois que o rei dá seu veredito e a poeira baixa?

ORTEN LUGUS

A força motriz da maior parte dos problemas do grupo, Orten Lugus não tem nenhuma desavença com a casa do grupo, a não ser que o grupo tenha lhe dado alguma razão real. Os personagens eram apenas um alvo oportunista, devido à relação deles com a Casa Dannett. Se Orten for vitorioso, ele pode ser até generoso, permitindo que os personagens saiam vivos e não indo atrás deles em busca de vingança. É claro que, se o grupo frustrar os planos de Lugus, ele os marcará para sempre como inimigos.

Um Orten Lugus vingativo devotará seu tempo e energia para derrubar a casa do grupo, e talvez a Casa

Dannett também. Ele quer o que acha que é seu por direito: o controle da Casa Lugus, e também cobiça as terras e recursos de seus alvos. Dependendo das circunstâncias de sua desgraça, pode ser difícil para Orten levar sua vingança adiante, principalmente se ele estiver se escondendo nas Cidades Livres ou exilado no Norte, por exemplo. Mesmo assim, um homem com a astúcia e engenhosidade que ele possui não deve ser subestimado e, quando o grupo menos esperar, Orten retornará em busca de vingança. Você pode usar ele como um adversário recorrente em sua crônica de GdTRPG.

MARITA LUGUS

Se Marita acabar junto com Glarus, ela se dá por contente e se junta a ele em Braavos, mesmo contra a vontade de seu pai. Ela pode oferecer abrigo para Orten se ele for exilado, desde que ele não tenha tentado usá-la como bode expiatório durante o julgamento. É bem provável que os personagens nunca mais cruzem o caminho da Viúva Negra, a não ser que a tenham provocado o suficiente.

O pior cenário acontece se um membro da casa do grupo matar Glarus Ptek, ou impedir de alguma forma que Marita e seu amante fiquem juntos. Neste caso, ela dedicará sua vida à vingança contra a casa do grupo. Ela se casará com o pretendente mais rico que conseguir, talvez garantindo uma morte prematura para seu marido, fazendo a maldição da Viúva Negra atacar de novo. Ela também pode manter um marido mais fraco e suscetível a seus encantos vivo, para jogá-lo contra seus inimigos.

O BENFEITOR DE ORTEN

O benfeitor misterioso não é revelado e não aparece em *Perigo em Porto do Rei*. Os jogadores podem chegar às suas próprias conclusões sobre quem tem os meios e motivos para conseguir lágrimas de Lys e criar um pequeno escândalo para encobrir tudo, fazendo todos pensar que todo o veneno foi usado e esquecer do assunto.

Este livro não revela mais nada sobre ele, permitindo que a trama se encaixe no início de *A guerra dos tronos*. Mas, se você quiser expandi-la, pode permitir que os personagens sigam a trilha até o mestre de Orten. GdTRPG permite que você crie a sua própria história de Westeros, independente dos romances.

Com Glarus, Marita pode descobrir um talento nato para assassinato tão bom quanto o de seu amante, o que faz deles um casal muito perigoso. Mesmo que eles não tenham nada contra a casa do grupo, podem ser contratados ou convencidos por um inimigo do grupo a agir contra eles.

NATON LUGUS

As coisas dificilmente acabam bem para Naton Lugus, independentemente do resultado do julgamento. É claro que o herdeiro dos Lugus merece qualquer desgraça que lhe acometa, mas ainda assim ele está à mercê dos planos e tramoias de seus irmãos. Se o plano de Orten sair como ele espera, Naton pode acabar morto ou aleijado no torneio ou no julgamento por combate contra a casa do grupo. O Rei Robert pode decidir executar ou exilar Naton. Mesmo que Naton saia vitorioso, seus dias estão contados, já que Orten planeja assassiná-lo.

Sor Naton tem uma rixa com o grupo pelos problemas que eles lhe causaram, o que lhes garante mais um inimigo. Você também pode decidir que é uma reviravolta interessante fazer com que Naton demonstre um bom senso inesperado e se alie à casa do grupo contra seu irmão traiçoeiro (e sua irmã, caso ela ainda seja um problema). Essa amizade repentina poderia ser uma isca para atrair a casa do grupo para uma armadilha, ou Orten pode estar ciente dos planos de seu irmão e pretende distorcê-los a seu favor. Imagine o grupo chegando para um encontro secreto com Naton Lugus em uma cabana de caça de sua família, apenas para descobrir que ele está morto, ao mesmo tempo em que batedores da Casa Lugus chegam para encontrar o grupo fugindo da cena do crime, ou ao lado do corpo de seu senhor.

GLARUS PTEK

O único objetivo do assassino braavosi é sair de Porto do Rei iles e acompanhado de Marita Lugus. Ele é completamente apaixonado por Marita, e se arriscará para ficar com ela. Ele tentará um resgate audacioso para

livrá-la do exílio ou prisão, até mesmo se ela for condenada à morte. Sua devoção pode colocá-lo em conflito com os personagens.

Se Ptek sobreviver e Marita não... Bem, um assassino e envenenador profissional é um inimigo muito perigoso. Os personagens deveriam contratar alguém para experimentar sua comida de agora em diante, e tomar muito cuidado com estranhos para evitar a vingança de Ptek.

Assim como Marita, se ele conseguir escapar com ela para Braavos, eles seguirão suas vidas como assassinos. Isto pode colocá-los no caminho dos personagens mais uma vez, ao serem contratados por algum inimigo da casa do grupo.

IRIS DANNETT

O destino de Iris Dannett depende muito da habilidade dos personagens em lidar com os desafios impostos por Orten Lugus. Ele quer convencer Iris a confiar nele e desposá-lo, já que ele a salvou de uma vida de prostituição e ajudou-a a buscar justiça pela morte de seu irmão. Ele tem sucesso se a casa do grupo falhar. Se o grupo expuser o envolvimento de Orten, Iris o deixa, e a inimizade dela com o grupo se dissolve. Ela fica grata aos personagens pela ajuda e envergonhada e irritada por ter sido enganada.

Não é difícil convencê-la a voltar para casa e fazer as pazes com seu pai, já que seu irmão está morto. Isso fica mais fácil ainda se algum personagem do grupo tem um interesse romântico pela herdeira dos Dannett. Caso contrário, é possível que Tygor Wyl confesse seu amor por Iris, e ela o convide para ir para casa com ela. Se eles se casarem, o dornês é o próximo na linha de sucessão para se tornar o senhor da Casa Dannett, e um potencial aliado da casa do grupo, principalmente se eles o ajudaram a recuperar a lâmina de sua família e a se unir com a mulher que ama.

TYGOR WYL

Falando em Tygor Wyl, é provável que o cavaleiro dornês retorne para sua terra depois de completar sua

missão de recuperar *Escorpião* — e da morte, ou pelo menos ferimento incapacitante, de Sor Gennady. Os personagens podem convencê-lo a ficar e se juntar a eles em sua casa, se quiserem. Ele poderia se tornar uma espada jurada à casa do grupo, já que não serve a nenhuma casa no momento. Como mencionado anteriormente, se nenhum dos personagens mostrar interesse em Iris Dannett, Tygor irá fazê-lo.

Se você quiser complicar as coisas um pouco, faça com que o cavaleiro dornês apaixonado tente conquistar Iris Dannett mesmo se um personagem mostrar interesse por ela. Esta situação pode gerar um triângulo amoroso. Iris poderia sentir uma atração pelo leal amigo e servo da casa do grupo, criando uma tragédia de amor e traição estilo Lancelot e Guinevere. E a sucessão da Casa Dannett fica a perigo, principalmente se Iris engravidar, levantando uma questão de paternidade!

RECOMPENSAS

No fim de tudo, o que os personagens levam consigo de suas aventuras em Porto do Rei — além de suas vidas e quem sabe suas reputações? Isso depende de como os jogadores interpretaram seus personagens e da decisão do Narrador. A **TABELA 4-1: RECOMPENSAS** traz alguns valores aproximados, baseados nas informações no **CAPÍTULO II: O NARRADOR** de *GdTRPG*.

TABELA 4-1: RECOMPENSAS

RECOMPENSA	VALOR (POR PERSONAGEM)
OURO	100 DO POR EVENTO
EXPERIÊNCIA	4 A 10
GLÓRIA	1 A 2
PONTOS DE DESTINO	1

OURO

Os personagens recebem dinheiro se foram vencedores em algum evento do torneio: 100 dragões de ouro por evento, incluindo a liça, a competição de arquearia e a competição de equitação. Cavaleiros também recebem ouro pelas recompensas por derrotar seus oponentes nas justas, já que o cavaleiro derrotado deve render sua armadura, cavalo e armas para o vitorioso. Use as diretrizes fornecidas em *GdTRPG* (veja **DERROTA & CONSEQUÊNCIAS**, páginas 207 e 208) e em **JUSTAS**, na página 45 deste livro.

EXPERIÊNCIA

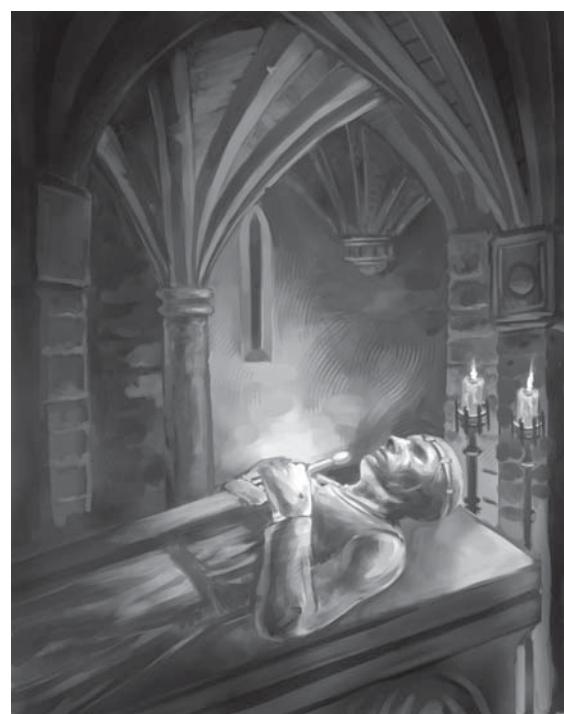
Os personagens receberão de 4 a 610 pontos de Experiência por esta história, de acordo com seu grau de sucesso. Um sucesso completo exige que Orten Lugus seja exposto e derrotado, ao passo que somente conseguir escapar com suas vidas enquanto os planos de Orten são consumados é um sucesso mínimo.

GLÓRIA

Os personagens que tenham vencido ou se saído excepcionalmente bem em algum evento do torneio recebem um ponto de Glória cada. Desmascarar os planos de Orten Lugus concede um ponto de Glória, assim como derrotar o Cavaleiro Raposa, caso os personagens façam com que outros saibam de sua vitória. Se o grupo se sobressaiu ao lidar com os meandros de Porto do Rei a ponto de chamar a atenção das casas nobres de Westeros, você pode lhes dar mais um ponto de Glória.

DESTINO

Por fim, recompense cada personagem com um Ponto de Destino, que pode ser guardado para ser usado mais tarde, investido em um benefício ou queimado para remover uma desvantagem, com a permissão do Narrador.



HISTÓRIAS FUTURAS

Você pode desenvolver as seguintes histórias a partir dos eventos de *Perigo em Porto do Rei*. Como Narrador, você pode incrementar os detalhes da maneira que melhor se encaixe em seus planos para a sua crônica de GdTRPG.

A JORNADA PARA CASA

Os perigos não precisam ficar em Porto do Rei. Afinal de contas, uma vez que o torneio termine, o grupo ainda precisa se aventurar pelas estradas na volta para casa. Essa viagem pode ser apenas uma conclusão para a história, sem nenhum evento importante, ou pode expandir a história com encontros e desafios pelo caminho. A jornada de volta permite que os personagens revisitem os lugares que apareceram no **CAPÍTULO 1: NA ESTRADA DO REI**, incluindo a *Taverna do Dag* e o *Grande Cervo*, assim como as pessoas destes lugares — mesmo que apenas para que os personagens tenham a chance de contar o que realmente aconteceu e limpar suas reputações.

A jornada também pode envolver tramas mais elaboradas. O grupo pode encontrar bandidos (bandidos reais dessa vez, não homens contratados pelo Cavaleiro Raposa ou pela Casa Lugus). Os personagens podem acabar se envolvendo com os problemas locais. Pode ser que a *Taverna do Dag* tenha sido atacada, por exemplo.

Como sugerido anteriormente, você pode usar os eventos da história pronta *Jornada a Porto do Rei*, disponível na página da Jambô, para a viagem de volta.

PARA A MURALHA

Mesmo que os personagens da casa do grupo não tenham sido forçados a vestir negro e se juntar à Patrulha da Noite, ainda pode ser necessário que façam a longa e difícil jornada até o Norte. Principalmente se algum de seus inimigos foi forçado a vestir preto, como Orten Lugus, o Rei Robert pode permitir (ou até mesmo encorajar) o grupo a escoltar seu adversário, para garantir que ele chegue a seu destino. Alguém ardiloso como Orten Lugus não irá para

o exílio sem tentar algum truque, e o grupo pode esperar alguma traição ou problema na estrada.

Chegando ao Castelo Negro, os personagens podem ficar presos no castelo por alguma razão. Talvez o castelo seja atacado por selvagens. Talvez notícias sobre batedores perdidos aticem a curiosidade do grupo, e eles aceitem esta oportunidade única de se aventurar além da Muralha como parte de um grupo de busca. É claro que a busca pode ser bem curta, se eles se derem de cara com carniças na floresta congelada, deixando claro que o inverno está realmente chegando.

DORNE

Em vez de Tygor Wyl acompanhar o grupo para casa, os personagens podem acompanhá-lo até Dorne, para ajudá-lo a recuperar suas terras e propriedades, agora que ele vingou seu pai e recuperou a lâmina de sua família. Pode ser que alguns dorneses não aprovem a morte de Sor Gennady e ele tenha alguns aliados — uma boa razão para Tygor retornar com seus próprios aliados.

Esta história oferece uma ótima oportunidade para uma mudança de ares e para os personagens explorarem Dorne, descrito em GdTRPG e no Guia de Campanha de GdTRPG, a ser lançado pela Jambô. Se o grupo conseguir restaurar o lugar de direito de Tygor, eles adquirem um aliado valioso na região, mas arriscam fazer alguns inimigos também.

AS CIDADES LIVRES

Se Glarus Ptek escapar para as Cidades Livres, com ou sem Marita, o grupo pode escolher ir atrás dele, procurando por entre as ruas e canais de Braavos. Este caminho não será fácil, já que os personagens estarão no território de Ptek, onde ele é um comerciante respeitado e um assassino temido. Pode ser que eles sejam incumbidos de descobrir mais sobre as conexões de Ptek em Porto do Rei que teriam interesse em trazer o veneno para a cidade, o que pode envolver o grupo em uma das tramas mais obscuras de Westeros.



APÊNDICE A: UM GUIA PARA PORTO DO REI

Este apêndice descreve a capital dos Sete Reinos. Para mais informações (especialmente para as fichas de personagens famosos), consulte o *Guia de Campanha*, já a caminho pela Jambô.

Aegon, o Conquistador, construiu Porto do Rei no lugar onde colocou os pés pela primeira vez em Westeros, quando começou a Guerra da Conquista. Desde então a cidade tem sido o centro do poderio militar, econômico e político dos Sete Reinos. Fundada mais de trezentos anos atrás, Porto do Rei cresceu a ponto de se tornar a maior

cidade do reino, com uma população de mais de meio milhão de habitantes, que não para de crescer.

A cidade ocupa um lugar tão importante por ser o lar dos governantes de Westeros e o centro do comércio com o resto do mundo. Todas as estradas levam a Porto do Rei. De padeiros a mercenários, de prostitutas a cavaleiros, de fazendeiros dos cantos mais distantes de Westeros a estrangeiros vindos das Cidades Livres, todos se aglomeraram nestas ruas. Quase tudo pode ser encontrado nesta cidade, que é tão interessante quanto perigosa.

A HISTÓRIA DE PORTO DO REI

Para uma cidade de seu porte e importância nos Sete Reinos, Porto do Rei é jovem, pelo menos se comparada com as Cidades Livres além do Mar Estreito e Velha Vila no Extremo. Na verdade, Porto do Rei tem apenas três séculos de idade. Sua origem pode ser traçada até uma época sanguinária, quando Aegon, o Conquistador, e suas irmãs chegaram a Westeros e começaram sua campanha de conquista contra os reis andals para construir um novo império das cinzas da antiga Valyria.

Antes da chegada de Aegon, as terras onde hoje fica Porto do Rei eram colinas cobertas por florestas, um lugar calmo habitado por pescadores simples que retiravam seu sustento das Corredeiras do Água Negra. O estilo de vida daquelas pessoas mudou para sempre com a chegada dos Targaryen, já que eles escolheram este local como a base de onde lançariam sua invasão. Das árvores ancestrais, as forças dos Targaryen construíram um forte simples de madeira. Eles usaram as colinas para construir seus ba-

luartes e reforçar o abrigo de suas legiões. À medida que os Targaryen alcançavam vitória depois de vitória e enchiham seus cofres com os espólios e tributos de suas conquistas, a fortaleza cresceu, tomando a forma de uma verdadeira cidade. Quando Aegon teve sua vitória sobre os reis de Westeros, fixou residência em Porto do Rei e declarou a cidade como seu centro de poder. Ele fez com que as espadas de seus adversários derrotados fossem derretidas e fundidas entre si para formar o Trono de Ferro, o símbolo da dinastia dos Targaryen e dos perigos que representa governar estas terras.

Depois de Aegon, Porto do Rei continuou a crescer. Seus sucessores aumentaram o que já havia sido feito, trocando madeira por pedra. Castelos surgiram no coração da cidade, e camponeses se abrigaram nas sombras dessas construções. Baelor, o Abençoad, construiu o Grande Septo, e a cidade assumiu a aparência que tem hoje. Nem todos os anos foram bons com Porto do Rei: a cidade já sofreu incêndios onde quase tudo foi queimado e, quase um século atrás, a Grande Praga da Primavera dizimou a maioria da população. Nos anos que se seguiram, a cidade se recuperou e se tornou mais poderosa do que nunca.

GEOGRAFIA DE PORTO DO REI

Porto do Rei é o centro de poder do Rei Robert, o coração e a alma da política em constante conflito e movimento de Westeros, mas ainda é uma cidade — uma cidade que cresceu de forma inconstante até assumir sua forma atual. Histórias sobre este lugar se espalham por todos os cantos dos Sete Reinos; quanto mais longe da capital, mais fantásticos e maravilhosos são estes relatos. Porém, ao se aproximar da cidade, seu esplendor diminui rapidamente à medida que a dura realidade de seus habitantes, sua imundície e sua miséria se tornam visíveis.

Porto do Rei é uma metrópole enorme que cobre as margens da Baía Água Negra até onde a vista alcança, e se estende pela terra ao longo das Corredeiras do Água Negra por vários quilômetros. Altas muralhas de pedra protegem uma miríade de armazéns, bancas de mercadores, estalagens, empórios e pavilhões, todos aglomerados pra criar uma estranha mistura entre o novo e o velho. A população de Porto do Rei é tão grande que não pode ser contida dentro dos limites da cidade e transborda para fora das muralhas e portões, amontoando residências ao longo das estradas que ligam este porto ao interior dos Sete Reinos por quilômetros, até diminuir em densidade e dar espaço para a natureza. Navios enchem as docas por todos os meses do ano; o murmúrio das vozes, risos e lágrimas, o clangor das lâminas e o zumbido do comércio soam dia e noite. Mas, sendo uma cidade gigantesca, Porto do Rei é suja e fede a esgoto, fumaça e a multidão. Aqueles acostumados à capital juram que podem sentir o cheiro da traição emanando das ruas.

PORTEÓES

Visitantes precisam passar por um dos sete portões da cidade. Cada portão tem sua própria personalidade e atmosfera, apresentando algum aspecto diferente da cidade.

Em caso de problemas, a Guarda da Cidade pode selar os portões rapidamente. Mas, nestes anos de paz, a maior parte dos portões fica aberta dia e noite.

- **PORTEÃO DO RIO (PORTÃO DA LAMA):** o Portão do Rio, ou Portão da Lama, é o mais movimentado de todos. Ele fica de frente para as Corredeiras do Água Negra ao sudeste e recebe um trafego regular de pessoas diariamente. Qualquer um indo ou vindo das docas usa este portão, sejam vendedores de peixe, mercadores de iguarias, trabalhadores ou nobres que chegaram a Porto do Rei de barco.
- **PORTEÃO DO REI:** este portão fica ao sul do Portão do Rio e dá passagem para as terras ao longo do rio. Uma área aberta, frequentemente usada pelo rei para festivais, torneios e outros eventos do tipo.
- **PORTEÃO DO LEÃO:** o portão mais ao sul da cidade, dá acesso ao interior do continente pela estrada do ouro. É possível que o nome do portão venha da Casa Lannister, devido a sua longa relação com o Trono de Ferro, mas ninguém sabe dizer se isso é verdade ou não.
- **PORTEÃO DOS DEUSES:** o nome do portão vem de sua proximidade com o Grande Septo de Baelor. Imagens finamente esculpidas decoram este portão, e os olhos das figuras parecem seguir as pessoas que passam por aqui.
- **PORTEÃO VELHO:** um dos portões originais da cidade, o Portão Velho dá para a parte mais rica de Porto do Rei. Ele fica no lado oeste da cidade.
- **PORTEÃO DO DRAGÃO:** outro portão antigo da cidade, o Portão do Dragão fica a noroeste.
- **PORTEÃO DE FERRO:** o Portão de Ferro fica no norte da cidade. Dele sai a estrada que leva para as comunidades de Rosby e Atiçafogo, logo ao norte.

RUAS

Das grandes vias às pequenas ruelas, as ruas de Porto do Rei são os alicerces sobre os quais o resto da cidade foi construído. Em alguns casos, as ruas são retas, seguras e de fácil trânsito, mas também há ruas tortuosas, perigosas e estreitas. Dependendo da hora do dia e da parte da cidade, as características de uma rua podem mudar drasticamente durante seu percurso.

A maior parte das ruas de Porto do Rei é lamaçenta e sem pavimento. Ruas muito movimentadas e de áreas pobres são as mais usadas e sujas, mas uma boa chuva transforma a cidade inteira em um grande chiqueiro. Ruas e praças pavimentadas, principalmente aquelas nas regiões mais ricas, são cobertas por paralelepípedos, pedras ou até mesmo tijolos.

A qualidade das ruas e seu grande movimento fazem com que circular pela cidade seja uma tarefa difícil. Mesmo uma caminhada curta, como do Forte Vermelho, no topo da Colina de Aegon, até o lado posterior da Colina de Rhaenys leva quase uma hora em uma liteira quando as ruas estão movimentadas. O mesmo trajeto a pé ou a cavalo se torna mais rápido — mesmo assim, é necessário um tempo considerável para vencer esse percurso.

As convenções para se nomear ruas na cidade são simples, mas podem variar um pouco. Normalmente as ruas recebem seus nomes de acordo com o tipo de comércio que se encontra nela, o que ajuda para imaginar como a rua se parece. Por exemplo, a Rua do Aço abriga um grande número de ferreiros e suas forjas, e é geralmente frequentada por mercenários, cavaleiros e seus escudeiros, cavalariaços, criminosos, guardas, construtores e qualquer um que precise de pregos, ferraduras, armas, armaduras e outros itens feitos de metal. Armas e armaduras de todo tipo estão empilhadas nas prateleiras das lojas, e homens de todas as idades estão lá vendendo ou comprando. A rua e seus arredores têm cheiro de madeira queimada, carvão e aço quente. Grandes bacias e barris cheios de água usados para resfriar o metal trabalhado pelos ferreiros fazem das forjas lugares quentes e úmidos. A rua é mais barulhenta que a maior parte dos outros lugares da cidade, com o som das constantes marteladas dos ferreiros fazendo seu trabalho. Dentro das forjas, o barulho é ainda mais ensurdecedor.

RUAS FAMOSAS

A seguir estão algumas das ruas mais conhecidas e usadas de Porto do Rei.

- **RUA DO GANCHO:** saindo do Caminho Lamacento, o Gancho corta o coração da cidade e leva até o topo da Colina de Aegon.
- **CAMINHO LAMACENTO:** esta rua larga vai direto do Portão da Lama até a Rua das Sementes próxima a uma grande praça no centro da cidade.
- **RUA DO RIO:** a Rua do Rio vai do Portão do Rei até a Praça dos Peixeiros e o Portão da Lama, seguindo o curso das Corredeiras do Água Negra até terminar no lado leste da Colina de Aegon.
- **RUA DO AÇO:** começando na Praça dos Peixeiros, a Rua do Aço corta a cidade na diagonal até a Colina de Visenya. Lar dos ferreiros e das forjas de Porto do Rei, pode-se achar lojas mais pobres perto do Portão da Lama e estabelecimentos mais sofisticados próximos à Colina de Visenya.
- **RUA DAS IRMÃS:** Esta via é uma linha reta entre as colinas de Visenya e Rhaenys, que receberam os nomes das duas irmãs de Aegon. Daí vem o nome da via. A entrada para a Guilda dos Alquimistas fica na Rua das Irmãs, próxima ao pé da Colina de Visenya.

OUTRAS RUAS

Inúmeros caminhos, ruas laterais e ruelas também existem. Algumas têm nomes, outras não. Aqui há uma seleção de algumas dessas ruas.

- **BECO DO COBRE:** é provável que o nome dessa rua venha dos trabalhadores em cobre que operam nela.
- **BECO DA ENGUIA:** o beco fica na metade do caminho para o topo da Colina de Visenya. Sua característica mais notável é uma velha estalagem com quartos grandes e arejados. Uma velha desconfiada e mal-humorada é a dona do lugar.
- **BECO DA CORRIDA DOS PORCOS:** aos pés da Colina de Aegon, esta via é tomada de prédios de madeira e pedra que são tão inclinados que os andares mais altos quase tocam os prédios do outro lado da rua.
- **CURVA DO MIJO:** uma rua no Fundo Pulguento.
- **TRAVESSA DA SOMBRA NEGRA:** uma rua tortuosa que segue até o sopé da Colina de Aegon.
- **RUA DO TOUCINHO:** uma das ruas pobres da cidade.
- **RUA DOS TEARES:** a rua recebeu seu nome devido aos tecelões que trabalham lá.
- **RUA DA FARINHA:** as padarias enfileiradas uma ao lado da outra dão nome a essa rua. Logo abaixo da

PORTO DO REI

CORAÇÃO DOS SETE REINOS

Locais Importantes

1. Grande Septo
2. Forte Vermelho
3. Guilda dos Alquimistas
4. Fosso dos Dragões

Portões

- A. Portão do Rio (Portão da Lama)
- B. Portão do Rei
- C. Portão do Leão
- D. Portão dos Deuses
- E. Portão Velho
- F. Portão do Dragão
- G. Portão de Ferro

Nossa É A FURIA

Campo de Torneios

Colina de Visenya

Zona Portuária

CORREDEIRAS DO ÁGUA

FLORESTA DO REI





Rua da Farinha se estende o labirinto de ruas e vielas que forma o Fundo Pulguento.

- ♦ **RUA DAS SEMENTES:** esta rua sai do Portão dos Deuses e passa por bordéis, padarias, becos e pela Praça dos Sapateiros antes de chegar ao Forte Vermelho.
- ♦ **RUA DA SEDA:** uma grande variedade (tanto em preço quanto em qualidade) de bordéis pode ser encontrada na Rua da Seda, que fica atrás da Colina de Rhaenys.

BAIRROS

Porto do Rei apresenta várias áreas distintas entre si, geralmente diferenciadas por uma característica geográfica. Cada bairro tem sua própria personalidade e características que o diferenciam das áreas que o cercam. Os bairros descritos a seguir são adições aos que aparecem em **LOCAIS IMPORTANTES**, mais adiante. Se a seção **BAIRROS** não apresentar um bairro em particular, procure em **LOCAIS IMPORTANTES** para mais informações.

AS TRÊS COLINAS

A capital dos Sete Reinos foi construída ao redor de três colinas que receberam os nomes dos três irmãos que fundara a cidade: Aegon, Rhaenys e Visenya. Quanto mais próximos ao topo das colinas, mais ricos, seguros e bem frequentados os bairros se tornam.

- ♦ **COLINA DE AEGON:** abrigando o Forte Vermelho, a Colina de Aegon é a colina mais alta entre as três. Pode-se ver toda a cidade e seus arredores de seu topo.
- ♦ **COLINA DE RHAENYS:** as ruínas do Fosso dos Dragões, um imponente anfiteatro coberto que ficou selado depois que seu domo ruiu. Hoje, as duas portas de bronze que permaneciam abertas durante os primeiros anos do reino dos Targaryen estão fechadas. Os Targaryen usavam o Fosso dos Dragões para abrigar os dragões reais — portanto, a estrutura apresenta proporções enormes. As portas são tão largas que trinta cavaleiros poderiam cavalgar por entre elas lado a lado.
- ♦ **COLINA DE VISENYA:** por fim, a Colina de Visenya abriga o Grande Septo de Baelor, com sua praça e paredes de mármore branco e suas sete torres de cristal. O Portão dos Deuses fica na Colina de Visenya.

ZONA PORTUÁRIA

Porto do Rei é um porto: assim, possui uma zona portuária muito próspera. As Corredeiras do Água Negra

fluem do interior do Extremo até a Baía Água Negra. Suas águas são profundas e rápidas. A maior parte do comércio ocorre ao longo do rio, onde cais e longas docas recebem as inúmeras embarcações que ancoram em Porto do Rei durante o ano todo.

O odor da região é forte, e indica a presença de água de esgoto e do mercado de peixes que fica por perto. A Praça dos Peixeiros fica logo dentro das muralhas, perto do Portão da Lama. Pescadores se aglomeram na praça, vendendo os peixes, frescos ou não, que trouxeram.

FUNDO PULGUENTO

O Fundo Pulguento fica logo abaixo de Rua da Farinha, no sopé da Colina de Rhaenys. O bairro é um verdadeiro labirinto de ruas e becos lamaçentos que se contorcem e se cruzam de forma confusa. Os prédios do Fundo Pulguento são tortos e inclinados para a frente, de modo que os andares mais altos quase encostam nos prédios do outro lado da rua. Toda a região é coberta de sombras, mesmo ao meio-dia.

O bairro está sempre ativo, dia e noite. Durante o dia, seus chiqueiros, curtumes e estábulos estão ocupados com seus negócios malcheirosos. Os odores do Fundo Pulguento são tão fortes que chegam a ser avassaladores: o cheiro impregna os visitantes e moradores do local e fica com eles mesmo depois de saírem de lá. A noite não deixa o bairro mais agradável, mas os bares e tavernas são o centro das atenções, lotados de trabalhadores à procura de divertimento longe do trabalho, uma bebida e um ensopado quente.

O Fundo Pulguento é um antro para criminosos e outros membros menos respeitáveis da comunidade. Levando em consideração que até as crianças desta parte da cidade são duronas e cruéis, os criminosos são da pior espécie. Não é seguro estar no Fundo Pulguento em nenhuma hora do dia, a menos que você esteja acompanhado de guardas, tenha negócios a tratar lá ou conheça algum habitante local que garanta sua segurança. Caso contrário, fique longe.

LOCAIS IMPORTANTES

Porto do Rei é uma cidade importante e apresenta uma série de lugares igualmente importantes. Alguns destes locais têm importância apenas para a comunidade local, enquanto que outros têm significado político ou religioso. Em outros casos, estes locais possuem um valor simbólico: quem controla o que acontece lá faz a verdadeira diferença.

O FORTÉ VERMELHO

No ponto mais alto de Porto do Rei está a Colina de Aegon, e em seu topo fica o Forte Vermelho, o centro de poder do rei e, até recentemente, da dinastia dos Targaryen. Aegon, o Conquistador, construiu o Forte Vermelho quando derrotou os reis andals e o último rei dos Primeiros Homens. O projeto era tão grandioso que seu filho, Maegor, o Cruel, foi quem terminou de construir o forte. Embora o Forte Vermelho não seja um dos maiores castelos em Westeros, é com certeza um dos mais esplêndidos. De suas altas torres pode-se ver toda Porto do Rei e suas cercanias. Projetado para ser um castelo dentro de um castelo, o Forte Vermelho conta com muralhas construídas para atrasar o avanço de tropas invasoras e proteger a família real.

O Forte Vermelho foi construído com pedras de um vermelho pálido (daí seu nome), e é composto por sete enormes torres arredondadas e baluartes de ferro. O castelo ostenta um poderoso barbacá construído em frente a uma praça pavimentada, salas com tetos em arco, passarelas cobertas, casernas, celeiros e muros externos com parapeitos de pedra com 1,2 metro de altura e ameias a cada 1,5 metro para os arqueiros. No subsolo, o forte tem quatro andares de calabouços, e cada nível cumpre uma função diferente. As portas por todo o castelo são feitas de carvalho reforçado com ferro enegrecido — exceto as portas dos calabouços, que têm dez centímetros de espessura e são feitas de madeira cinzenta com tachos de ferro.

Diversos túneis, passagens secretas e câmaras escondidas espalham-se pelo castelo. Incontáveis caminhos podem ser encontrados, e ninguém sabe ao certo quantos túneis secretos existem, já que Maegor, o Cruel, mandou executar todos os homens que trabalharam na construção destas passagens. Somente ele sabia a verdadeira extensão de todos esses túneis, mas é possível que Varys, a Aranha, tenha um grande conhecimento sobre estes caminhos. Tesouros resultantes da longa história dos Sete Reinos estão expostos por todo o Forte vermelho, incluindo tapetes myreses, tapeçarias de Novros, Qohor e Lys; biombo entalhados das Ilhas do Verão, um par de esfinges valyrianas e várias armaduras. Locais de honra, como a sala de reuniões do pequeno conselho, ostentam muitos destes itens, ao passo que outros destes objetos estão em depósitos acumulando poeira, sua verdadeira importância esquecida há tempos.

Entre estes grandes tesouros estão as ossadas de dragões que em eras passadas habitavam o mundo. Nos dias do Rei Louco Aerys, os crânios escuros destes dra-

gões adornavam as paredes do salão principal, mas com a ascensão de Robert, os ossos foram retirados e deixados em um porão frio e úmido. Aegon trouxe as ossadas mais antigas consigo para Porto do Rei. Entre estas, as mais velhas chegam a ter mais de três mil anos de idade. Ao se inspecionar os crânios, pode-se perceber o declínio agudo nos últimos dragões. Enquanto que os crânios mais antigos eram tão enormes e magníficos que quatro cavaleiros montados poderiam passar por suas mandíbulas, os mais recentes não são maiores que os de um mastim.

Uma das características mais curiosas sobre o Forte Vermelho é a enorme quantidade de gatos não domesticados que ele abriga. Eles vêm em todas as formas, tamanhos, cores e temperamentos. Os gatos sobrevivem caçando ratos e outros pequenos animais, e possivelmente de sobras de comida e da generosidade dos habitantes humanos do castelo. Os felinos têm livre acesso a todos os cantos do forte.

O REFÚGIO DE MAEGOR

O Refúgio de Maegor é uma grande fortaleza quadrada no centro do Forte Vermelho. Ele fica atrás de muralhas com mais de três metros de espessura e um fosso seco cheio de espingões de ferro. O Refúgio abriga os aposentos reais com suas lareiras duplas, assim como o berçário real, que fica um andar abaixo dos aposentos reais.

- **SALA DO TRONO:** a sala do trono dentro do Forte Vermelho é uma câmara ampla, sua entrada protegida por portas feitas de carvalho e bronze. O salão se orienta no sentido norte-sul e suas paredes nos lados leste e oeste apresentam janelas estreitas, de forma que o local recebe a luz do sol durante o dia inteiro. Uma porta alta, usada pelo rei para entrar e sair da sala, fica no lado oposto da entrada, logo atrás do trono. A sala do trono é enorme, capaz de receber mais de mil pessoas sentadas e um número ainda maior de pessoas em pé. Embora o salão dificilmente abrigue tanta gente em um dia normal, todos devem permanecer em pé quando a corte estiver em sessão, exceto o rei, sua família e o pequeno conselho. Os suplicantes ficam no centro da sala e a corte fica nos lados. Até cem lorde e outros suplicantes apresentam seus casos perante o rei, ou à Mão do Rei, em um dia normal em que a corte esteja em sessão. Estas sessões podem durar horas e incluem a resolução de disputas de limites de fronteiras, discordâncias entre lorde rivais ou quase qualquer problema. Plebeus também podem apresentar seus casos perante a corte, mas de-



vem esperar do lado de fora da sala do trono até serem chamados — e mesmo assim, só serão chamados se todas as outras petições do dia forem atendidas.

No fundo da sala do trono, sobre uma plataforma acessível por uma escada estreita, está o centro de poder dos Sete Reinos, o Trono de Ferro. Usando o hálito flamejante de seu dragão (Balerion, o Terror Negro), Aegon, o Conquistador, forjou o trono com mil espadas entregues a ele pelos lordes derrotados durante a Guerra da Conquista. As espadas não foram derretidas completamente para forjar o trono, então ele é pontiagudo, desconfortável e perigoso — sentar nele confortavelmente é impossível. O Rei Louco Aerys se cortava no trono constantemente e passou a ser chamado por sua corte de Rei Ferida. Aegon acreditava que nenhum rei deveria se sentir muito confortável sentado em seu trono, e o Trono de Ferro representa perfeitamente esta ideia. O fato de se acreditar que a cadeira já matou um homem serve como lembrança da importância e do misticismo em torno do trono.

- **O SALÃO DE BAILES DA RAINHA:** extremamente luxuosa, esta sala contém longas mesas com capacidade de acomodar cem pessoas. Espelhos de prata cobrem as paredes, refletindo a luz e iluminando o salão inteiro. As paredes são revestidas de painéis de madeira, e o chão é coberto de palha de junco aromática. Acima do salão principal, ao longo da parede sul, há grandes janelas ornamentadas com pesadas cortinas. Uma galeria para abrigar músicos pode ser vista de todo o salão. As altas portas de entrada podem ser seladas por dentro, se necessário. Além disso, uma porta na parte posterior dá acesso ao pátio do Forte Vermelho.

TORRE DA MÃO

A Torre da Mão é a parte do Forte Vermelho reservada à Mão do Rei. Nela estão os aposentos da Mão, salas de reunião e o Salão Pequeno, uma sala comprida com teto em arco e assentos para duzentas pessoas. A Torre da Mão fica bem próxima à sala de reuniões do pequeno conselho; apenas um pequeno pátio interno separa os dois lugares.

Uma entrada secreta na Torre da Mão leva diretamente para os aposentos da Mão. De um local desconhecido do lado de fora da torre, a entrada secreta tem escadas que descem por um túnel até uma passagem que se retorce até terminar em um portão de ferro. Além do portão há uma sala com um mosaico de um dragão feito de pedras pretas e vermelhas no chão. Depois da sala do mosaico há outra escada que sobe até um pequeno túnel, no qual um

homem adulto precisa engatinhar para passar. Depois de mais vinte metros de túnel está a porta que leva para os aposentos da Mão.

O SEPTO REAL

O Forte Vermelho tem seu próprio septo, na parte mais exterior do castelo. Ele tem janelas altas, feitas de cristais que refratam a luz de forma a criar um arco-íris quando a luz passa por elas. Há um altar para cada um dos aspectos dos Sete, assim como bancos que os paroquianos usam para rezar, cantar ou assistir a um sermão.

O BOSQUE DIVINO DO FORTE VERMELHO

Embora a maioria da população de Porto do Rei seja fiel aos Sete, alguns mantêm os costumes antigos. Sendo assim, o Forte Vermelho tem um bosque divino. Ele fica próximo ao Refúgio de Maegor, logo após a ponte levadiça. O fiel sobe alguns degraus tortuosos, passa por um cercado de porcos e um riacho que ladeia uma pequena cozinha. O bosque sagrado é um acre de olmos, amieiros e choupos negros. A árvore-coração é um grande carvalho cujos galhos estão cobertos de vinhas de bagas-fumo.

O COFRE DAS DONZELAS

O Cofre das Donzelas é um forte com telhado de telhas de ardósia que fica atrás do septo real. O Cofre das Donzelas recebeu seu nome na época do Rei Baelor, o Abençoad, que temia que a visão de suas irmãs lhe traria pensamentos impuros — então decidiu confiná-las longe de seus olhos neste lugar.

O FORTE DAS COZINHAS

Do lado de fora do Refúgio de Maegor fica o Forte das Cozinhas, do outro lado do pátio que fica em frente às cozinhas do castelo. O andar superior do Forte das Cozinhas tem apartamentos espaçosos, com um enorme quarto, um terraço, um banheiro, um vestíbulo e pequenos aposentos contíguos para a criadagem. Alguns dos aposentos dos servos têm janelas pequenas e estreitas. Um jardim é mantido no topo do forte. A adega do forte tem um teto em arco, e passagens conectam-na com o resto do forte. Este porão úmido hoje abriga os crânios dos dragões de outras eras.

TORRE DA ESPADA BRANCA

A Torre da Espada Branca abriga a Guarda Real. Construída em um ponto onde as muralhas do castelo formam um ângulo, esta estrutura elegante tem vista para a Baía Água Negra. Uma sala redonda, pintada de branco e com tapeçarias de lã branca penduradas em suas paredes, forma o primeiro andar da Torre da

Espada Branca. Quartos pequenos e austeros que servem de acomodações para os seis membros da Guarda Real formam o segundo e terceiros andares da torre. O quarto andar pertence ao Lorde Comandante. Seus aposentos são espaçosos mas simples como os de seus subordinados. De lá ele tem uma ótima visão do lado de fora das muralhas. Sob a torre há um porão onde os membros da Guarda Real armazenam armas e armaduras.

CALABOUÇOS

Quatro níveis de calabouços se estendem por debaixo do Forte Vermelho. Maegor, o Cruel, supervisionou a construção dos calabouços e projetou cada um deles para um propósito específico. O nível mais superior é destinado a prisioneiros comuns e suas celas contêm janelas altas e estreitas. O segundo nível apresenta celas menores, com portas feitas de grades de ferro para permitir a entrada da luz de tochas. É destinado a prisioneiros de sangue azul. O terceiro nível abriga as celas escuras, as menores celas dentre todos os níveis, e suas portas sólidas não permitem a passagem de luz nenhuma. O quarto e último nível é alvo de muitos rumores, mas acredita-se que ninguém que é levado para lá volta a ver a luz do sol, ou a ouvir a voz de outro ser humano. Na realidade, o quarto nível é reservado para tortura, e qualquer um que acabe lá passa o resto de sua vida em agonia. Rumores dizem que, ao se passar pelo quarto nível, é melhor fazer isso na escuridão, pois ninguém merece ver os horrores que lá existem.

Todas as camadas do calabouço são protegidas por espessas portas de madeira reforçadas com tachos de ferro e paredes feitas com a mesma pedra vermelha que o resto do Forte Vermelho. Os calabouços não são bem conservados, então prisioneiros imundos dormem em catres sujos, e as paredes são cobertas de musgo.

PASSAGENS SECRETAS

Túneis secretos e passagens escondidas infestam o Forte Vermelho. Maegor, o Cruel, queria garantir que sempre teria uma escapatória caso seus inimigos o cercassem dentro de seu castelo. Durante sua construção Maegor instruiu que os construtores incluíssem diversos pontos de entrada e saída, então mandou matar todos os homens que trabalharam na construção. Dessa forma, apenas os Targaryen saberiam dos segredos do castelo.

Algumas das passagens são construídas dentro das paredes, ao passo que outras são túneis sustentados por vigas de madeira. Muitas das passagens levam para outras partes do castelo, mas outras levam para fora. Pelo menos uma leva para uma série de túneis sob a cidade que desem-

bocam nas Corredeiras do Água Negra através de canos de esgoto. Sob a muralha norte, pode-se encontrar uma passagem em uma câmara com um grande piso feito de pedras vermelhas. Ao se pressionar um botão escondido, o piso se ergue, movido por um sistema de contrapesos, para revelar uma escadaria que desce para a escuridão. Uma outra passagem leva direto para os aposentos da Mão, na Torre da Mão, e um túnel de fuga secreto leva do Forte Vermelho até as escarpas acima do mar, de onde se pode descer até a Baía Água Negra com o auxílio de apoios para as mãos esculpidos na rocha.

GRANDE SEPTO DE BAELOR

Cercado por uma praça de mármore branco, o Grande Septo de Baelor fica no topo da Colina de Visenya. A praça ostenta uma estátua de Baelor, o Abençoado, em um pedestal de mármore pintado.

O septo é uma estrutura impressionante com um domo feito de vidro, ouro e cristal, cercado por sete torres de cristal. As torres têm sinos que são soados quando algo importante acontece na cidade, como por exemplo a morte de um rei. Num caso destes, os sinos dobram por um dia e uma noite, e a família do rei leva o corpo para seu descanso final nas tumbas do Grande Septo de Baelor.

Em torno das portas de entrada do prédio, há um púlpito elevado feito de mármore de onde um septon pode se dirigir às multidões. As portas levam a um salão de entrada, conhecido como o Salão das Lâmpadas. Visitantes entrando no salão caminham sob globos suspensos de vidro e chumbo até chegar à passagem que leva ao Grande Septo. O Grande Septo é um lugar cavernoso com sete corredores largos que se encontram no ponto exato em que fica o centro do domo. As fileiras de assentos podem acomodar milhares de fiéis.

Sete altares cercam a nave central do septo. Cada altar ostenta uma estátua de um dos aspectos dos Sete, cercada de velas acesas. Diferentes cerimônias usam diferentes altares, dependendo de seu propósito. Por exemplo, casamentos são conduzidos no altar entre a Mãe e o Pai.

Além de ser um local de adoração, o Grande Septo é o centro de treinamento dos septons de todo Westeros, por isso há um constante fluxo de visitantes e alunos de todas as idades passando pelo septo todos os dias.

O Grande Septon atual é um homem gordo e pomposo, que gosta de pregar longos e tediosos sermões e é sempre muito arrogante. O Grande Septon é um grande amigo da família Baratheon, e muitos acreditam que seja comprado por ela.

LEI E ORDEM: OS CAPAS DOURADAS

Visitantes e moradores da cidade chamam a Guarda da Cidade de Porto do Rei de "capas douradas", pelo fato de vestirem um manto de lã tingido de dourado. Todo membro da Guarda da Cidade carrega uma lança e uma espada ou porrete de ferro e veste armadura (alguns chegam a vestir armaduras completas). Quatro discos dourados ornamentais nas placas peitorais negras e lanças com pontas de ferro negro diferenciam os oficiais do resto dos guardas. Via de regra, uma companhia de capas douradas é uma visão impressionante, capaz de intimidar qualquer um.

Normalmente, a Guarda da Cidade é competente e alerta. Os capas douradas guardam os portões da cidade, vigilantes para qualquer problema, e são os primeiros a responder quando necessário. Os capas douradas são responsáveis pela segurança da cidade e enfrentam qualquer coisa que possa ameaçá-la. Eles não são soldados e não lutam em guerras, mas defendem a cidade no caso de um cerco, como já fizeram no passado. A Guarda da Cidade investiga assassinatos, estupros, assaltos, roubos, invasões de domicílio, incêndios, corridas de cavalos nas ruas, manifestações violentas e quaisquer outros incidentes que sejam reportados a eles. Os capas douradas matam ou prendem os responsáveis, de acordo com a situação.

Membros da nobreza e pessoas ricas ou importantes usam os capas douradas como escolta privada e guarda-costas, além de seu trabalho normal de patrulhar a cidade. Quando recebem uma tarefa, os capas douradas fazem tudo dentro de seu poder para realizar seu trabalho. Poucas pessoas causam problemas para aqueles que estão sendo escoltados pela Guarda da Cidade.

GUILDA DOS ALQUIMISTAS

A Cidadela em Velha Vila produz as mentes mais aguçadas dos Sete Reinos. Entretanto, antes dos mestres ganharem poder usando seu conhecimento das ciências, artes, natureza, história e muito mais, os piromantes da Guilda dos Alquimistas eram conhecidos como os guardiões da sabedoria em Westeros. Em alguns aspectos, os papéis das duas instituições são similares — mas, enquanto os mestres delimitam os estudos sobre o sobrenatural como um campo do conhecimento, os piromantes adotam a magia como parte de suas fórmulas para produzir os mais estranhos tipos de materiais. Entre estes, a Substância, ou o fogo selvagem, é o mais conhecido e perigoso.

A Guilda dos Alquimistas foi muito próspera no passado, mas começou a decair nos últimos séculos, à medida que suas receitas começaram a perder força e os esforços dos piromantes para pesquisar os rituais e encantamentos para produzir fogo selvagem e outros produtos começaram a falhar. Por um período, a Guilda dos Alquimistas teve seu prestígio renovado durante o reinado do Rei Louco, a ponto de ter um dos seus membros elevado ao posto de Mão do Rei. Aerys II pretendia queimar a cidade até o chão antes de permitir que alguém a conquistasse. Então, vasos e barris cheios da Substância estão escondidos nos subterrâneos da cidade. Infelizmente para eles, a ascensão dos piromantes foi breve. Durante o Saque de Porto do Rei, os invasores massacraram muitos dos piromantes, deixando poucos acólitos e mestres para levar esta antiga instituição adiante.

Os alquimistas se referem uns aos outros como Sábios e fazem questão de demonstrar quanto conhecimento acumularam durante suas vidas. Além de fazer fogo selvagem, os alquimistas alegavam poder transformar chumbo em ouro, e mais um número incontável de outros milagres. A maioria do Sábios se esforça para envolver a si mesmos e sua ordem em mistérios para esconder a perda de conhecimento e talento dentro da Guilda. Para muitos, parece que a era dos piromantes passou e nunca mais vai voltar.

Os alquimistas ocupam um prédio sob a Colina de Visenya. Por dentro, o local é um labirinto frio, feito de pedras negras. Ele tem acomodações para os acólitos, câmaras cheias de areia para conter a Substância e um verdadeiro labirinto de câmaras e salas secretas. Hallyne, o Piromante, comanda a Guilda atualmente.

TERRAS DA COROA

As terras ao redor de Porto do Rei estão sob o domínio do Trono de Ferro, e os nobres com terras nesta região são brasões vassalos diretos do rei.

- FLORESTA DO REI:** logo ao sul de Porto do Rei fica a grande mata chamada floresta do rei. Este território é a reserva florestal pessoal do rei, e Robert usa-a para suas caçadas, assim como os reis Targaryen usavam antes dele. Durante algum tempo, esta grande floresta foi o lar da Irmandade da Floresta do Rei, um bando de salteadores e bandidos que causaram muitos problemas.

- PONTA DA GARRA:** Ponta da Garra é uma península que adentra o Mar Estreito. Um lugar difícil, cheio de brejos e bosques de pinheiros. O povo de Ponta da Garra é muito independente e foi capaz até mesmo de repelir a invasão dos andals, apesar de mais tarde se misturar com eles. Em diferentes momentos na história, as casas Darklyn, Mooton e Celtigar tentaram dominar estas terras, mas todas as tentativas terminaram em desastre. A maior parte das casas em Ponta da Garra permanecem leais aos Targaryen, mas elas não têmquase nenhuma lealdade entre si. Escaramuças e disputas entre famílias são comuns, o que torna a região um lugar não muito seguro.
- PONTE DA PEDRA VELHA:** a Ponte da Pedra Velha é uma estalagem que fica adjacente a uma ponte na estrada real entre Rosby e o Vale do Entardecer. O estalajadeiro, Naggle, administra o lugar.
- RIO CURSO D'ÁGUA:** este rio largo flui através da floresta do rei.
- ROSBY:** uma pequena comunidade de casas de pau a pique que cercam o castelo da Casa Rosby. Rosby fica logo ao norte de Porto do Rei.
- SALÃO DO VERÃO:** os Targaryen usavam o Salão do Verão como um local de descanso. O Rei Daeron II o construiu depois da união com Dorne. Ele foi totalmente destruído em um incêndio durante o reinado de Aegon IV e hoje é apenas uma ruína, tomada pela natureza e, dizem alguns, assombrada.
- VALE DO ENTARDECER:** o Vale do Entardecer é um grande porto na costa da Baía Água Negra. Os Draklyn costumavam ser os senhores desta região. Eram uma família antiga, descendentes dos Primeiros Homens que foram eliminados durante o Desafio do Vale do Entardecer. A cidade se estende ao redor do porto. Ao norte ficam penhascos pálidos e, ao sul, uma pequena península protege o porto de tempestades vindas do Mar Estreito. A característica mais importante da cidade é o Forte Pardo, um castelo quadrado com enormes torres. Ele fica no topo de uma colina, e se pode ver todo o Vale do Entardecer de suas torres. A maior estalagem da cidade é a Sete Espadas, que recebeu este nome em homenagem aos sete filhos dados pela Casa Darklyn para a Guarda real.

A CORTE REAL

Desde a morte do Rei Louco, os Sete Reinos têm experimentado mais de uma década de paz. Com a exceção da Rebelião de Greyjoy, Westeros retornou a uma era de paz e prosperidade não vista desde os anos de lucidez de Aerys. Como rei, Robert deixa muito a desejar. Apesar de ser um guerreiro poderoso e temível, ele não possui as qualidades de um monarca, e prefere gastar seu tempo bebendo, comendo, fornicando e caçando do que lidando com assuntos de estado. Ainda assim, os plebeus o adoram e se encantam com seus gestos magnânicos — mas as dívidas que seu reino adquiriu acabaram com o tesouro real, e deixaram as famílias poderosas preocupadas com o futuro.

Apesar das falhas de Robert como rei, ele foi sábio o bastante para se cercar de pessoas competentes. Seu pequeno conselho administra os assuntos do reino em seu lugar, resolvendo disputas e evitando desastres com seus talentos e astúcia. Além do pequeno conselho, Robert tem o apoio da Casa Lannister. Ao se casar com Cersei, Robert conquistou a lealdade de seu pai, Tywin, e com os Lannister veio grande riqueza, poder e experiência.

Maiores detalhes sobre a família real podem ser encontrados no *Guia de Campanha*. Aqui vamos fornecer um pequeno resumo para sua referência.

A FAMÍLIA REAL

O Rei Robert Baratheon governa os Sete Reinos sentado no Trono de Ferro em Porto do Rei. Sua rainha é Cersei Lannister e seus filhos são Joffrey, Myrcella e Tommen. Apesar das crianças não aparecerem nesta história, Joffrey assiste o torneio do pavilhão real.

Rei Robert é um grande herói para os plebeus — ele derrubou o Rei Louco e foi vitorioso na Batalha do Tridente. Porém, ele descobriu que sentar sobre um trono é bem mais difícil que conquistá-lo. Anos de banquetes, bebedeiras e torneios, como este descrito nesta história, transformaram Robert em um homem gordo e de pele corada, mais pela bebida do que exposição ao sol.

Robert é um rei preguiçoso. Ele odeia seus deveres reais e não gosta de tomar decisões e aplicar a justiça. Então, dá pouca atenção às reclamações de Adham Dannett, e tenta usar o torneio para solucionar o problema entre as duas casas menores.

A rainha, Cersei Lannister, é a única filha de Tywin Lannister. Seu casamento é puramente político, servindo para fortalecer os laços entre as casas Baratheon e Lannis-

ter. Alguns se perguntam, mas nunca em voz alta, a quem Cersei é realmente leal. Seus cabelos dourados, olhos verdes e formas curvilíneas fazem dela uma mulher de grande beleza, e ela usa sua aparência com maestria.

O PEQUENO CONSELHO

Apesar do rei governar de seu Trono de Ferro, seu pequeno conselho — um grupo de conselheiros e assessores — lida com o trabalho diário real necessário para se administrar um reino. A falta de interesse de Robert sobre os assuntos de governo fez do pequeno conselho atual um dos mais influentes em muito tempo. O pequeno conselho tem sete posições: A Mão do Rei, o Grande Meistre, o Lorde Comandante da Guarda Real, o mestre da moeda, o mestre dos navios, o mestre das leis e o mestre dos sussurros.

- **LORDE JON ARRYN** é a Mão do Rei, chefe do pequeno conselho e o conselheiro mais próximo do rei. Ele é um servo devotado e diligente da coroa e leva suas responsabilidades muito a sério.
- **GRANDE MEISTRE PYCELL** representa a Cidadela e tem sido uma presença na mesa do pequeno conselho por algumas décadas, tendo presenciado a ascensão e queda de muitas Mão e reis. É fácil vê-lo como um velho trêmulo, mas a mente de Pyccelle ainda é afiada, e sua longa e ostentosa corrente prova que ele domina muitos conhecimentos.
- **SOR BARRISTAN SELMY** é o Lorde Comandante da Guarda Real. Ele é descrito na seção a seguir.
- **LORDE STANNIS BARATHEON**, irmão do meio de Robert e Lorde da Rocha do Dragão, é o mestre dos navios no pequeno conselho. Stannis é um homem sério, teimoso e com um sentido de dever e justiça inflexível. Ele não possui nenhum senso de humor.
- **LORDE RENLY BARATHEON**, irmão mais novo de Robert e Lorde da Ponta da Tempestade, é o mestre das leis no pequeno conselho. Renly é o oposto de Stannis em muitos aspectos: arrojado, bonito, carismático e cheio de bom humor e sorrisos.
- **LORDE PETYR BAELISH**, um lorde menor dos Dedos, é o mestre da moeda. Sua baixa estatura e o fato de sua família ter as menores propriedades nos Dedos lhe rendeu o apelido de "Mindinho". Jon Arryn indicou ele como mestre da moeda para Robert, e a habilidade quase mágica de Mindinho em fazer

- dinheiro aparecer o tornou indispensável, principalmente pelo talento de Rei Robert em gastá-lo.
- **VARYS**, um eunuco apelidado de “a Aranha”, é o mestre dos sussurros, o mestre espião a serviço do rei. Diz-se que ele sabe tudo que valha a pena saber, dentro dos Sete Reinos e além. Muitos atribuem a habilidade de seus “passarinhos” de obter informação uma qualidade quase mágica.
 - **SOR BARRISTAN SELMY**, o lendário Barristan, o Bravo, é o Lorde Comandante da Guarda Real. Considerado por muitos um dos maiores cavaleiros vivos nos Sete Reinos, Sor Barristan é um homem impressionante, apesar da idade. Ele serviu Rei Aerys, mas aceitou o perdão de Rei Robert e se tornou o Lorde Comandante de um novo rei.
 - Se Sor Barristan, o Bravo, é o cavaleiro mais famoso da guarda do rei, **SOR JAIME LANNISTER** é o mais infame. Conhecido como “o Regicida” por seu papel na queda do Rei Aerys, Sor Jaime matou o Rei Louco aos pés do Trono de Ferro. Quando Eddard Stark entrou na sala do trono, ele encontrou Jaime sentado no trono, com uma espada coberta de sangue sobre seus joelhos.
 - Mais cinco cavaleiros formam a Guarda Real: **SOR BOROS BLOUNT**, **SOR MERYN TRANT**, **SOR ARYS OAKHEART**, **SOR PRESTON GREENFIELD** e **SOR MANDON MOORE**.

A GUARDA REAL

Um grupo de cavaleiros de elite chamados de Guarda Real protege o rei e a família real desde o tempo de Aegon, o Conquistador. Os membros da Guarda Real juram servir pela vida toda, não casar e não ter filhos. Eles são conhecidos como Espadas Brancas ou “capas brancas” já que eles vestem capas do mais puro branco e carregam escudos brancos sem brasão algum. Membros da Guarda Real moram na Torre da Espada Branca no Forte Vermelho.

CASAS JURADAS

As casas menores ao redor de Porto do Rei são vassalas da casa que controla a cidade. Por quase toda a história do Sete Reinos, a Casa Targaryen teve este privilégio, mas após a Rebelião de Robert, a Casa Baratheon vestiu este manto. Por estarem próximas do centro de poder do reino, essas casas produziram várias personalidades importantes ao longo dos anos, incluindo Mão do Rei, membros da Guarda Real e servos e conselheiros importantes.

CASA BLOUNT

IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Uma barra vermelha que separa dois porcos-espinhos pretos em um campo verde.

A Casa Blount fica nas terras da coroa, e ficava sob o controle direto da Casa Targaryen antes desta ser expulsa dos Sete Reinos. A Casa Blount deve sua importância a Sor Boros Blount, um membro da Guarda Real de Robert.

CASA BOGGS

IMPORTÂNCIA	Menor.
TERRAS	Ponta da Garra.

Uma das muitas famílias tomar posse das terras de Ponta da Garra, a Casa Boggs lutou ao lado de Rhaegar Targaryen na Batalha do Tridente.

CASA BRUNE DA COVA CASTANHA

IMPORTÂNCIA	Cavaleiro com terras.
TERRAS	Ponta da Garra.
CASTELO	Cova Castanha.
BRASÃO	Uma pata de urso marrom num campo branco, no interior de uma bordadura dupla marrom.

Os Brunes de Cova Castanha são um ramo menor e mais pobre dos Brunes de Antro Terrível. Sor Bernnard Brune, o Cavaleiro de Cova Castanha, é o senhor da casa. Como a maioria das casas de Ponta da Garra, os Brunes têm pouco amor pela dinastia Baratheon e permanecem leais aos Targaryen.

CASA BRUNE DO ANTRO TERRÍVEL

IMPORTÂNCIA	Menor.
CASTELO	Antro Terrível.

O ramo mais influente da família Brune, os Brune governam de Antro Terrível, um castelo pequeno com três torres tortas no topo de um penhasco de onde se pode ver o mar estreito. Eustace Burne é senhor da casa, e ele produziu um bom número de filhos e netos, muitos destes já adultos.

CASA BUCKWELL	
IMPORTÂNCIA	Menor.
CASTELO	Galhadas.
BRASÃO	Galhadas em veiro.
LEMA	Orgulho e Propósito.

Uma casa menor, não muito distante de Porto do Rei. O único membro notável da família é Jarmen Buckwell. Hoje ele serve a Patrulha da Noite, possivelmente por seu papel contra Robert durante a Guerra do Usurpador.

CASA BIRCH	
IMPORTÂNCIA	Menor.
CASTELO	Esquartelado, girões preto e branco, um machado prateado em campo verde.

Outra casa jurada ao Trono de Ferro, Sor Balman Byrch e sua esposa, *Lady Falyse Byrch*, frequentam a corte com regularidade, principalmente *Lady Falyse*. As más-línguas dizem que *Lady Byrch* é estéril e que seu marido passa mais tempo com jovens virgens do que com sua esposa.

CASA BYWATER	
IMPORTÂNCIA	Menor.
CASTELO	Fretty azul sobre branco e três peixes prateados sobre um chefe azul.

Uma casa pequena nas terras da coroa, é conhecida por Sor Jacelyn Bywater, que conquistou seu título de cavaleiro por seus feitos heroicos durante a Rebelião de Greyjoy.

CASA CAVE	
IMPORTÂNCIA	Menor.

Uma das muitas casas da Ponta da Garra, os Caves são vassalos diretos do Trono de Ferro. Um de seus ancestrais serviu na Guarda Real.

CASA CHELSTED	
IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Campo fendido verde e branco, com adaga e maça prateadas cruzadas.

Esta casa quase desapareceu do mapa político nas últimas décadas. Lorde Qarlton Chelsted foi o membro mais notório da casa e a Mão do Rei Aerys II durante seus últimos dias. Foi Qarlton que descobriu o plano de Aerys de queimar Porto do Rei com fogo selvagem se Robert tomasse a cidade. Lorde Qarlton renunciou sua posição quando o rei se recusou a abandonar seu plano e foi queimado vivo como um traidor.

CASA CHYTTERING	
IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Três bendletes dourados em um campo branco.

A Casa Chyttering tem suas terras próximas a Porto do Rei, mas mantém laços抗igos com a Casa Baratheon.

CASA CRABB	
IMPORTÂNCIA	Menor.
CASTELO	Murmúrios (antes de se tornar ruínas).

Também de Ponta da Garra, a Casa Crabb controlava a poderosa fortaleza de Murmúrios, mas o castelo está em ruínas há pelo menos mil anos. A família ainda habita a Ponta, mas está longe de suas raízes grandiosas. Os Crabb já tiverem três cavaleiros na Guarda Real. Uma história envolve Sor Clarence Crabb, um cavaleiro enorme, que cavalgava um auroque em batalha. De acordo com a lenda, Sor Crabb derrotou cavaleiros, feiticeiros e dragões, cortando suas cabeças e levando-as para sua esposa, uma bruxa dos bosques que era capaz de fazer com que as cabeças murmurassem segredos para ela — daí o nome do castelo.

CASA CRESSEY	
IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Sete moedas prateadas e uma barra vermelha entre dois elmos prateados em um campo azul.

Uma casa menor das terras da coroa.

CASA EDGERTON	
IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Esquartelado, fusela em preto e branco, uma roda em chamas sobre indigo.

Outra casa menor das terras da coroa.

CASA FARRING	
IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Partido em púrpura e branco, dois cavaleiros de espada em punho montados em cavalos empinando.

A Casa Farring ganhou notoriedade quando Lorde Walder Frey tomou Annara Farring como sua sétima esposa, e o casal colocou mais seis crianças na linhagem de Walder. Os Farring gozam de uma relação próxima a Casa Baratheon, e até mesmo deram um filho, Bryen Farring, como escudeiro de Stannis Baratheon. Sor Gilbert Farring

é um cavaleiro conhecido, e Sor Godry Farring é um dos homens de *Lady Selyse*.

CASA FOLLARD

IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Gironado de doze em vermelho e branco; em um cantão dourado um chapéu de bobo vermelho e branco com guizos prateados.
LEMA	Ninguém Tão Sábio.

A Casa Follard é uma casa menor das terras da coroa.

CASA GAUNT

IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Três lanças pretas na vertical sobre rosa, entre flancos pretos.

Uma família menor das terras da coroa, a Casa Gaunt teve um dos seus, Sor Gwayne Gaunt, como membro da Guarda Real.

CASA HARDY

IMPORTÂNCIA	Menor.
TERRAS	Ponta da Garra.

Esta casa menor servia os Targaryen. Seus membros dignos de nota são Lorde Lucufer Hardy, que foi senhor da casa e um Hadry que serviu na Guarda Real.

CASA HARTE

IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Três cabeças vermelhas de veado em uma banda branca em veiro.

Mais uma casa menor das terras da coroa. Sor Elwood Harte é um cavaleiro conhecido a serviço da coroa.

CASA HAYFORD

IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Fretty verde sobre dourado e um ondeado vertical verde.

A Casa Hayford mantém um castelo meio dia de viagem ao norte de Porto do Rei, ao longo da estrada real. Um Hayford era a Mão do Rei Daeron II e provou ser muito hábil neste posto. Ele morreu durante a rebelião do Fogo Negro.

CASA HOGG

IMPORTÂNCIA	Menor.
CASTELO	Berrante da Porca.

Uma família menor das terras da coroa, Sor Roger Hogg é o Cavaleiro de Berrante da Porca.

CASA KETTLEBLACK

IMPORTÂNCIA	Cavaleiros sem terra.
BRASÃO	Uma chaleira preta em um campo vermelho, com bordadura e orla.

Uma família de cavaleiros errantes e mercenários, os Kettleblack não possuem terras nas terras da coroa, mas servem diversas famílias que possuem. Oswell Kettleblack é o patriarca da família e, apesar de velho, tem grande força e voz feroz. Ele tem pelo menos três filhos: Osmund, Os fryd e Osney, cada um mais ambicioso que o outro.

CASA LANGWARD

IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Uma coroa de estrelas brancas sobre ondado de púrpura e preto.

Mais uma casa menor das terras da coroa.

CASA MALLERY

IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Seis estrelas brancas em 3-2-1, num campo púrpura.

Lorde Lothar Mallory é o líder da Casa Mallory, uma casa menor sobre a qual pouco se sabe, embora Lorde Lothar seja uma presença comum na corte de Rei Robert.

CASA MANNING

IMPORTÂNCIA	Menor.
BRASÃO	Um leão marinho vermelho entre dois pallet pretos.

Mais uma casa menor das terras da coroa.

CASA MASSEY

IMPORTÂNCIA	Menor.
TERRAS	Gancho de Massey.
CASTELO	Pedra da Dança.
BRASÃO	Um leão marinho vermelho entre dois pallet pretos.

A Casa Massey governa uma longa península chamada Gancho de Massey, que se estende do noroeste da floresta do rei. Lá, eles comandam um castelo chamado Pedra da Dança. Wallace Massey é um intendente na Patrulha da Noite e escudeiro de Sor Denys Mallister; já Sor Justin Massey jurou sua lealdade à *Lady Selyse*.

CASA PYLE**IMPORTÂNCIA** Menor.**BRASÃO** Um elmo de ferro em um campo branco.

A Casa Pyle é uma casa menor das terras da coroa.

CASA PYNE**IMPORTÂNCIA** Menor.**TERRAS** Ponta da Garra.

Uma das muitas famílias que possuem terras na Ponta da Garra, a Casa Pyne já teve um membro na Guarda Real.

CASA RAMBTON**IMPORTÂNCIA** Menor.**BRASÃO** A cabeça branca de um carneiro com chifres dourados em um campo vermelho.

A Casa Rambton é uma família menor com laços estreitos com a Casa Baratheon. Sor Hubard Rambton é um dos homens leais a Stannis e é conhecido por sua grande fé. Ele tem três filhos adultos, todos tão devotos quanto o pai.

CASA ROLLINGFORD**IMPORTÂNCIA** Menor.**BRASÃO** Seis roundels com faixas onduladas azuis em 3-2-1 num campo cinza.

Uma casa menor das terras da coroa.

CASA ROSBY**IMPORTÂNCIA** Menor.**CASTELO** Rosby.**BRASÃO** Três asnas vermelhas em arminho.

As terras e castelo dos Rosby ficam logo ao norte de Porto do Rei. Sua filha, Bethany, foi a sexta esposa de Lorde Walder Frey, com quem teve cinco herdeiros. Lorde Gyles Rosby, um homem velho e doente, é apenas mais um em uma longa linhagem de senhores frágeis. Neste caso, uma tosse crônica o assola, mas isso não lhe nega um lugar na corte de Rei Robert. Sua família é rica e poderosa o suficiente para empregar os serviços de Meistre Melwys.

CASA RYKKER**IMPORTÂNCIA** Maior.**TERRAS** Vale do Entardecer.**CASTELO** Forte Pardo.**BRASÃO** Martelos de guerra cruzados sobre uma aspa branca em um campo azul.

Após o Desafio do Vale do Entardecer, no qual a Casa Darklyn sequestrou Rei Aerys, as terras dos Darklyn passaram a pertencer à Casa Rykker.

CASA STAUNTON**IMPORTÂNCIA** Menor.**CASTELO** Pouso das Gralhas.**BRASÃO** Duas asas pretas em uma faixa branca, sobre um campo xadrezado preto e cinza.

Mais uma casa menor das terras da coroa.

CASA STOKEWORTH**IMPORTÂNCIA** Maior.**CASTELO** Stokeworth.**BRASÃO** Um cordeiro segurando um cálice dourado, em campo verde.**LEMA** Orgulho de Ser Fiel.

As terras da Casa Stokeworth ficam ao norte de Porto do Rei. Lady Tanda Stokeworth é figura carimbada em Porto do Rei, assim como sua filha Lady Lollys. Tanda tem uma filha mais velha, casada com Lorde Byrch da Casa Byrch. A família emprega um mestre rechonchudo e de cabelos vermelhos chamado Frenken.

CASA THORNE**IMPORTÂNCIA** Menor.**BRASÃO** Um mangual em campo vermelho, com uma bordadura preta entalhada.

Apoiadores ferrenhos da Casa Targaryen durante a Guerra do Usurpador, a Casa Thorne é pequena e insignificante hoje em dia. Alliser Thorne, o atual mestre de armas do Castelo Negro, foi um dos cavaleiros mais leais a serviço de Aerys II. Quando a guerra acabou, Lorde Tywin Lannister o forçou a vestir negro.

CASA WENDWATER**IMPORTÂNCIA** Menor.**TERRAS** Curso d'Água.**BRASÃO** Per pall invertido, verde em campo branco, separando três árvores, uma verde, uma vermelha e outra sem folhas.**LEMA** Por Todas as Estações.

Os Wendwater controlam as terras ao longo do rio Curso d'Água, uma via fluvial que corre dentro da floresta do rei e ao sudoeste de Porto do Rei.



APÊNDICE B: JOGADORES & PEÕES

Não se pode participar de um jogo de intriga sem conhecer todas as peças do tabuleiro. Este apêndice fornece descrições detalhadas das casas Dannett e Lugus, especialmente de Orten Lugus, o antagonista desta história.

As descrições a seguir presumem que a casa do grupo é vassala de Hoster Tully de Rio Corrente, ou pelo menos

tem terras perto de Rio Corrente. Caso contrário, talvez você tenha que ajustar alguns detalhes sobre as outras casas. A Casa Dannett deve ser vizinha da casa do grupo, para manter as relações entre as casas. A Casa Lugus pode ser mais distante, mas não tão distante que invalide o interesse de Orten nas terras das outras duas casas.

CASA DANNET

IMPORTÂNCIA Menor.

BRASÃO Uma romã atravessada por uma flecha vermelha na vertical em um fundo cinza.

LEMA A fruta amarga o torna mais forte.

A Casa Dannett não está entre as mais reconhecidas dentre os brasões vassalos de seu suserano, mas sua proteção de longa data das maiores comunidades agrárias da região lhes garante bastante influência na política local, e uma renda decente proveniente de seus arrendatários. Nos tumultuados anos da Guerra do Usurpador, os Dannett testaram os limites da lealdade, trocando de lado conforme os ventos da guerra mudavam de direção.

Quando Aegon começou sua campanha de conquista, os Dannett mantiveram sua lealdade a Harren, o Negro. De forma oportuna, os Dannett se renderam quando as forças de Harren fraquejaram, evitando assim a aniquilação de sua casa. Durante a rebelião de Robert, os Dannett apoiaram o Usurpador, sabendo que poderiam abandonar sua causa e alegar terem sido coagidos a se rebelar por seus senhores, caso necessário. Foi muito difícil prever o resultado da rebelião, e os Dannett foram forçados a empregar todas as suas forças na causa de Robert. As tropas dos



Targaryen cercaram o forte dos Dannett logo no início do conflito, e as baixas da casa foram grandes.

Ao fim da Rebelião, com Robert coroado rei, parecia que os esforços dos Dannett garantiriam para eles um lugar como uma das vozes que ditariam o futuro de Westeros. Mas, desde então, o azar amaldiçoou cada passo dado pelos Dannett. Vários anos de colheitas ruins resultaram em fome, doenças e uma dívida crescente. O desespero se apossou da alma de Lorde Alfric Dannett, que acredita que sua única salvação é manter as aparências até que sua má sorte desapareça e ele possa se recuperar.

MEMBROS IMPORTANTES

O senhor da Casa Dannett é Alfric Dannett, há muitos anos viúvo. Ele era uma espada jurada de seu irmão mais velho, Sofred, e um guerreiro forte em sua juventude, mas hoje é apenas uma sombra do homem que costumava ser. Alfric passou por muitas perdas em sua vida. Ele presenciou a morte de seus seis irmãos durante a Rebelião, e segurava a cabeça de Sofred em seu colo enquanto um mestre retirava uma flecha do olho de seu irmão mais velho. No final, o gorgolejar que eram os gemidos finais de seu irmão parecia mais os sons de um animal do que os de um homem, e o suspiro final de Sofred acabou sendo um alívio para Alfric.

Mesmo após a Rebelião os deuses não foram misericordiosos com Alfric. Sua esposa faleceu quando uma parte do forte, danificada durante o cerco, caiu sobre ela e algumas damas de companhia. Para aqueles de fora da família, as dificuldades e tragédias que acometeram a vida de Alfric fizeram dele um homem duro e curtido. Na verdade, as adversidades lhe tornaram incapaz de administrar sua casa. Alfric tenta desesperadamente manter a aparência de força e riqueza, mesmo que seu salão esteja se despediaçando e gafanhotos e outras pragas estejam acabando com suas lavouras.

Os esforços de Alfric em impedir que sua família desapareça o colocaram em conflito com a casa do grupo em diversas ocasiões. Como narrador, você deve determinar a natureza destes conflitos, mas os mais prováveis são disputas de terras ou a mudança de curso de algum rio que passava pelas terras da casa do grupo para irrigar as terras dos Dannett. Além disso, os Dannett podem invejar a boa sorte da casa do grupo depois da Rebelião, ou pior ainda, sentir que a casa do grupo não contribuiu com sangue suficiente durante a guerra. Estes sentimentos negativos para com a casa do grupo são muito importantes para a

"Em Porto do Rei há dois tipos de pessoas. Os jogadores e os peões..."

"Todo homem começa como um peão, assim como toda dama. Mesmo aqueles que pensam ser jogadores."

— PETYR BAELISH

trama desta história, e Orten Lugus se aproveita deles para orquestrar o conflito entre as duas casas. Pense bem em quais eventos você deseja usar antes de começar a história e, se possível, insira-os na história da casa do grupo quando os jogadores estiverem criando a casa.

As perdas de Lorde Alfric e seu crescente desespero levaram-no a um caminho de desgraças. Este homem velho e corroído pelo sofrimento se tornou tão temeroso que começou a apelar para meios imorais para impedir que seus cofres esvaziem completamente. Alfric barganhou sua filha em uma aliança por casamento, o que fez com que ela fugisse e se tornasse uma prostituta. Ele empenhou o pouco que lhe restava para equipar seu filho para o torneio do rei, em uma tentativa doentia de manter o prestígio já desgastado de sua casa, colocando o peso de todas as suas esperanças sobre os ombros de um garoto inexperiente.

A saúde de Lorde Alfric já está debilitada, e os eventos trágicos desta história podem ser demais para seu coração fraco. Se você quiser continuar a saga, Iris Dannett pode receber a notícia de que, logo após o corpo de seu irmão retornar para casa, seu pai caiu em desespero e faleceu, tornando-a a nova senhora da Casa Dannett.

IRIS DANNETT

A filha mais velha de Lorde Alfric, Iris é uma moça graciosa de dezoito anos, que assumiu o papel de senhora da casa após a morte de sua mãe. Ela sempre foi devotada a seu pai, mas, ao descobrir que havia sido vendida em casamento para Ruben Piper, um mercador gordo e velho, fugiu de casa na calada da noite.



Logo após sua fuga, Iris foi capturada por bandidos. Depois que eles se cansaram dela, venderam-na para um bordel em Porto do Rei chamado A Fonte de Jade. Ao tentar escapar de um casamento por dinheiro, Iris acabou indo se deitar toda noite em uma cama com homens dispostos a pagar por seus serviços. Ela quer escapar de sua vida de prostituição, mas está muito envergonhada para pedir ajuda aos membros de sua família, principalmente por sentir que foi traída por eles. Uma parte dela espera encontrar um cavaleiro que a resgate da vida sórdida a que está presa.

Em um misto de esperança e horror, Iris, conhecida como "Lidda" na Fonte de Jade, descobriu sobre o torneio

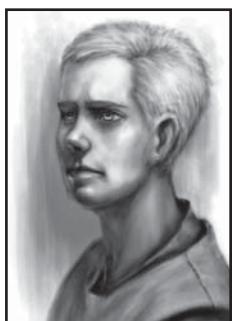
do rei, e sobre a possível presença de seu irmão, Adham, no evento. Ela deseja desesperadamente entrar em contato com seus parentes, mas devido à sua vergonha, demora muito para juntar coragem e agir, e Adham morre antes que ela possa falar com ele.

Após a morte de Adham, Iris quer justiça pela morte de seu irmão e para a sua família. Iris direciona sua mágoa para a casa do grupo — com um pequeno empurrão de Orten, a quem ela passa a ver como amigo e aliado. Lugus consegue facilmente assumir o papel de “cavaleiro de armadura brilhante”, ao se oferecer para salvá-la de sua vida de degradação, e ela acaba se forçando a acreditar, que apesar de não amá-lo, o amor pode surgir com o tempo.

Iris é uma jovem atraente, no auge de sua feminilidade. Ela se veste bem e sua aparência agrada os clientes.

ADHAM DANNETT

O filho de Alfric é Adham Dannett. Ele tem dezesseis anos de idade, e está ansioso para provar seu valor no torneio do rei. Adham está fascinado com a ideia de conquistar glória para a sua casa, e treina com afinco na esperança de superar os outros cavaleiros que rumam para as justas em Porto do Rei. Adham não tem ideia de que sua família está afundada em dívidas. Alfric cobre o rapaz de presentes caros, o que ajuda Adham a acreditar que sua família é prestigiosa e rica.



Adham também desconhece a situação atual de sua irmã. Ele sabe apenas que seu pai arranjou um casamento para ela, e ficou contrariado ao saber que sua adorada irmã descumpriu seu dever. Eles eram muito próximos e, se Adham descobrisse a verdade sobre o destino de sua irmã, seu jovem coração desfaleceria, e tudo no que ele acredita ruiria e se perderia como poeira ao vento.

Adham acredita que a casa do grupo quer arruinar seu pai, portanto, é hostil com os personagens. Ele irá difamá-los e até mesmo brigar com eles, mas seu senso de honra exige que não ataque sem provocação e os enfrente de maneira honesta. Adham foi bem treinado para ser um cavaleiro, mas Alfric o mimou demais. Além disso, as ilusões de Adham sobre a glória e honra de sua casa o deixam propenso a atitudes cavaleirescas que colocam sua vida em perigo. Adham não tem a mínima chance em *Perigo em Porto do Rei*. Ele é um filhote promissor prestes a morrer nas presas de um lobo ardilosos da Casa Lugus.

IRIS DANNET	FILHA DA CASA DANNET/PROSTITUTA		
ASTÚCIA	3		
CONHECIMENTO	3		
CURA	3		
ENGANAÇÃO	3	ATUAR 2B	
PERCEPÇÃO	4	EMPATIA 2B	
PERSUASÃO	5	CHARME 2B, SEDUZIR 2B	
STATUS	3		
VONTADE	4		
DEFESA EM COMBATE 8		SAÚDE 6	
DEFESA EM INTRIGA 10		COMPOSTURA 12	
MOVIMENTO 4		CORRIDA 16	
ADAGA	2D	Dano 1	Defensiva +1, Mão Inábil +1
BENEFÍCIOS: ATRAENTE, CORTÉS, SENTIDOS AGUÇADOS.			
DESVANTAGENS: PROSCRITO (PELO MENOS DURANTE ESTA HISTÓRIA).			

ADHAM DANNET	HERDEIRO DA CASA DANNET		
ATLETISMO	4		
LIDAR COM ANIMAIS	3	CAVALGAR 2B	
LUTA	4	LÂMINAS LONGAS 2B, LANÇAS 2B	
PERCEPÇÃO	3		
STATUS	4		
VIGOR	4		
VONTADE	3	DEDICAÇÃO 2B	
DEFESA EM COMBATE 5		SAÚDE 9	
DEFESA EM INTRIGA 9		COMPOSTURA 11	
MOVIMENTO 3		CORRIDA 10	
COTA DE MALHA	VA 5	PA -3	Volume 2
ESCUDO	4D	Dano 2	Defensivo +2
ESPADA LONGA	4D+2B	Dano 5	
LANÇA DE TORNEIO	4D+2B	Dano 6	Comprida, Frágil, Lenta, Montada, Poderosa, Volume 1
BENEFÍCIOS: ATRAENTE, HERDEIRO, TEIMOSO.			
DESVANTAGENS: NENHUMA.			

A COMITIVA DA CASA DANNETT

Vários outros membros da Casa Dannett acompanharam Adham até Porto do Rei, inclusive o mercador Ruben Piper, o mestre de armas Edan Ward e seus três filhos adultos, o jovem Meistre Ferris e um pequeno grupo de mercenários contratados por Ruben Piper. O grupo acompanha Adham para apoiá-lo durante o torneio, procurar por Iris, que está desaparecida, e para suplicar ao rei por ajuda contra as atrocidades recentemente cometidas contra uma de suas fazendas — um ato que eles acreditam ter sido cometido pela casa do grupo.

EDAN WARD

Edan Ward é um guerreiro experiente que presenciou sua cota de brigas, escaramuças e batalhas. Ele estaria contente com seu papel de mestre de armas de uma casa nobre, mas a má sorte da Casa Dannett também pesa sobre ele. Ele sabe que a casa de seu senhor não está bem, mas entende que não cabe a ele mostrar a realidade para seu jovem mestre. Seu único dever é treinar Adham da melhor maneira possível, prepará-lo para o que está por vir e garantir que ele não morra durante o torneio. Edan também pretende ficar de olho em seus filhos falastrões, que irão para Porto do Rei pela primeira vez; ele sabe que tipo de confusão um rapaz pode encontrar em uma cidade grande.



ATLETISMO 4, CURA 3, LIDAR COM ANIMAIS 3, LUTA 5 (BRIGA 1B, LÂMINAS LONGAS 2B), PONTARIA 4 (ARCOS 1B), PERCEPÇÃO 3, STATUS 3, VIGOR 4

DEF COM 6, SAÚDE 12, DEF INT 8, COMPOSTURA 6, MOVIMENTO 3, ATAQUE 5D+2B, DANO 5 (ESPADA LONGA), ARMADURA 5 (COTA DE MALHA)

FILHOS DE EDAN

Os filhos de Edan, Doran, Farghul e Marcas, têm 20, 18 e 17 anos de idade, respectivamente. Os três são muito próximos, e todos puxaram ao pai. Isto quer dizer que são rapazes fortes, com talento para lutar e sempre ansiosos por um pouco de ação. Edan se esforça para conter seus rapazes, mas ainda se lembra de como ele era quando jovem, e sabe que eles vão passar por sua cota de galos na cabeça, hematomas e ressacas. Farghul já é casado e sua esposa está grávida; seus irmãos também não vão demorar muito para casar.



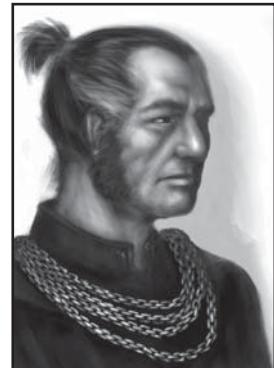
Os três rapazes estão ansiosos para conhecer Porto do Rei e ver o torneio, mas seu pai já lhes advertiu que eles não estão lá a passeio. Eles fizeram um juramento para o jovem mestre, e pretendem cumprí-lo. É claro que, em suas horas vagas, eles podem se divertir um pouquinho.

AGILIDADE 3, ATLETISMO 4 (FORÇA 1B), LIDAR COM ANIMAIS 3, LUTA 4 (BRIGA 1B, LÂMINAS LONGAS 2B), PONTARIA 3 (ARCOS 1B), VIGOR 4

DEF COM 7, SAÚDE 12, DEF INT 6, COMPOSTURA 6, MOVIMENTO 4, ATAQUE 4D+2B, DANO 5 (ESPADA LONGA), ARMADURA 3 (COURO RÍGIDO)

MEISTRE FERRIS

Meistre Ferris é relativamente jovem para alguém em sua posição. O antigo meistre da Casa Dannett morreu há um ano, e a casa não tinha dinheiro para contratar um meistre mais experiente. Ferris quer provar o seu valor, mas está desapontado com sua primeira experiência como meistre de uma casa. Ele estava acostumado a estar cercado de estudiosos, mas agora lida com realidades difíceis e problemas bem menos acadêmicos. Alfric está tão disposto a ouvir seus conselhos quanto a ignorá-los, o que faz com que Ferris se sinta pouco valorizado. Ferris está empolgado com a visita a Porto do Rei, pelo menos com a perspectiva de poder participar do Conclave e de estar entre homens estudados mais uma vez.



ASTÚCIA 4 (LÓGICA 2B), CONHECIMENTO 4 (EDUCAÇÃO 2B), CURA 3, IDIOMA 3, LIDAR COM ANIMAIS 3, PERSUASÃO 3, STATUS 3, VONTADE 3

DEF COM 6, SAÚDE 6, DEF INT 9, COMPOSTURA 9

RUBEN PIPER

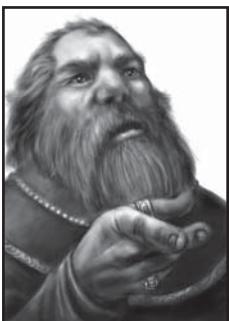
Ruben Piper construiu sua fortuna sabendo diferenciar um bom negócio de um mau negócio. E ele viu um ótimo negócio em receber a mão da bela filha de Lorde Alfric Dannett, Iris, pelo perdão de uma dívida e algumas moedas de troco. Afinal, ele já é rico, e agora ele quer se acomodar e começar uma família para quem deixar seus negócios. Ele só não pensou que a garota poderia pensar que tinha alguma escolha no assunto e fugir!

Ruben não está disposto a desistir de Iris, por isso está acompanhando o irmão dela. Ele acredita que pode descobrir o paradeiro de sua noiva fujona no caminho.

Piper tem 49 anos. Décadas aproveitando comida e bons vinhos lhe renderam uma circunferência ampla para acompanhar sua barba espessa e entradas proeminentes. Ele sabe que não é atraente ou heroico, mas tais qualidades não se comparam ao telhado firme que pode oferecer.

ASTÚCIA 3, PERCEPÇÃO 4 (EMPATIA 2B), PERSUASÃO 5 (BARGANHA 2B), STATUS 3, VONTADE 3

DEF COM 8, SAÚDE 6, DEF INT 10, COMPOSTURA 9



CLOVIS, MANSEL E TUCK

Piper emprega Clovis, Mansel e Tuck para proteger a si e suas mercadorias. Os três mercenários são homens robustos e razoavelmente leais. Eles pretendem gastar algumas moedas de seus pagamentos em diferentes "recreações" em Porto do Rei. Eles lutarão para defender Piper — é para isso que são pagos, afinal —, mas não são fanáticos, e não sacrificarião suas vidas por ele. Afinal de contas, sempre se pode achar um novo patrão.

AGILIDADE 3, ATLETISMO 4, LUTA 4 (LÂMINAS LONGAS 2B), PERCEPÇÃO 3, PONTARIA 4, VIGOR 4

DEF COM 8, SAÚDE 12, DEF INT 7, COMPOSTURA 6, MOVIMENTO 4, ATAQUE 4D+2B, DANO 5 (ESPADA LONGA), ARMADURA 3 (COURO RÍGIDO)



CASA LUGUS

IMPORTÂNCIA Menor.

BRASÃO Um cálice encrustado com esmeraldas em um campo preto.

LEMA Beba, viva, perdere.

A Casa Lagus parece ter um suprimento infinito de filhos, irmãos, primos e outros parentes homens. Apesar de não o suficiente para rivalizar a ninhada de Walder Frey, a casa ainda apresenta uma das maiores famílias em Westeros. Infelizmente, esta abundância de herdeiros homens em uma casa menor e com poucas terras gera um problema: eles não possuem propriedades para satisfazer a todos. A história da família está repleta de brigas, assassinatos, banimentos e outros casos desagradáveis demais para se mencionar. A canção *Dez metros de corda sangrenta* relata de forma pouco lisonjeira a morte de Targin Lagus, o Velho — e não é apresentada por nenhum menestrel a menos de quinhentos quilômetros das terras dos Lagus, a não ser que o artista queira "reencenar" a tragédia. Os Lagus lutaram contra os Lannister durante a Rebelião de Robert, mas viraram a

casaca em favor dos leões quando o Regicida manchou sua espada branca no sangue do Rei Louco.

Desde o fim da Rebelião, a Casa Lagus refreou sua tradição de assassinato de parentes. Os homens da casa têm sido mais civilizados nos anos recentes — o medo da ira de Robert evita que eles usem sua antiga maneira de agir.

Já que não podem ficar brigando entre si tão abertamente, os homens Lagus, não muito estudiosos, se resumem a ler sobre história e política para se tornarem mais engenhosos em suas traições. Mas isso não funciona bem. Os homens da casa têm uma longa tradição como matadores, mas são brutos e agressivos — um Lagus tem a praticidade de um machado, e é tão sutil quanto um. Os Lannister têm um ditado: "Se um homem precisa morrer em seu sono, ou por uma obra do acaso, mande um Homem sem Rosto; porém, se as circunstâncias de sua morte não precisam ser disfarçadas, um Lagus sai muito mais barato".



MEMBROS IMPORTANTES

O líder da Casa Lugus é Konrad Lugus, um homem de cinquenta e seis anos, com cabelos grisalhos e aparência bonita mas bruta, pela qual sua linhagem é conhecida. Ele tem onze irmãos e seis irmãs ainda vivos. Ele é o segundo filho de seu pai. Seu irmão mais velho, Klas Lugus, morreu sob circunstâncias estranhas depois de receber um ferimento leve durante a Rebelião de Robert. Os três filhos de Klas concordaram em vestir preto e rumar para a Muralha — os rumores dizem que foi “por motivos de saúde”.

Durante a Rebelião de Robert, Konrad coletou os escudos dos oponentes que ele derrotou pessoalmente no campo de batalha. Um desses escudos pertencia a um cavaleiro da casa do grupo, o mesmo escudo que apareceu no local das atrocidades cometidas nas terras dos Dannett.

A esposa de Lorde Konrad é *Lady Luisa Lugus*. Ela é prima do pai dos infames irmãos Clegane, Sandor e Gregor. Ela compartilha a beleza e boas maneiras de seus primos, o que quer dizer que ela é uma mulher hedionda com o temperamento de um carrasco. *Lady Luisa* nunca encontrou um problema que não pudesse resolver aplicando uma boa surra, e aplicou algumas pessoalmente. Seus servos vivem com medo dela, e com razão.

Konrad e Luisa têm dois filhos e três filhas, apesar de apenas três deles aparecerem nesta história. Sua filha mais velha, Liesa, é casada com Lorde Broom e tem três filhos. A filha mais nova é Ludviga, uma garota linda, afável e inocente — claramente, um fruto que caiu longe do pé.

SOR NATON LUGUS

Com vinte e oito anos, Sor Naton é o herdeiro da Casa Lugus, e a personificação do que um Lugus deve ser. Apesar de ser conhecido por ser um guerreiro competente, sua notoriedade vem mais de ser um falastrão do que por sua força e bravura. Seus tópicos favoritos de conversa são suas façanhas no campo de batalha e dentro de quatro paredes. Sor Naton serviu como escudeiro de um dos seus tios, que vestiu negro muitos anos atrás, e foi untado cavaleiro há sete anos. Desde então, mostrou habilidade nos torneios de que participou, mas ainda não foi campeão nenhuma vez.

Como herdeiro dos Lugus, Naton tem um alvo pintado em suas costas. Ele já sobreviveu a diversos atentados contra sua vida e, por ter herdado o tamanho e a facilidade



para intimidar os outros de sua mãe, tem conseguido manter seus pretensos usurpadores em seus lugares. Ele ainda não se casou, apesar de já ser o pai orgulhoso de dois pequenos bastardos, um com uma serva da cozinha chamada Kitha, e um com a filha de Kitha, Salia. Naton precisa se casar logo, então pretende competir no torneio e se entrosar com as moças da nobreza presentes. Ele espera impressionar alguma delas com tudo que tem para oferecer.

Sor Naton é cego para as ambições de seu irmão mais novo, e nunca considerou o “pequeno Orten” uma ameaça. É provável que Naton se arrependa disso mais tarde, se ele conseguir ver o que o acertou no fim.

ORTEN LUGUS

Orten Lugus tem vinte e seis anos de idade e é uma raposa entre os Lugus. Ele é o segundo filho de Konrad, e o Lugus mais sagaz a nascer em um bom tempo. Orten se parece pouco com seus parentes simplórios. É perspicaz, sedutor e perigoso — está mais para um Lannister do que para um Lugus. Ele é o antagonista principal e arquiteto da maioria das tramas de *Perigo em Porto do Rei*. Ele faz uma aposta audaciosa ao colocar duas casas uma contra a outra e armar a queda de seu irmão para assegurar o controle de duas casas, e talvez até mais.

Orten cresceu à sombra da proeza marcial de seu irmão mais velho. Ele provou ser um guerreiro medíocre, mas se dedicou aos estudos com um zelo que a maioria dos membros de sua família não conseguia. Enquanto seu irmão servia como escudeiro para um tio, Orten aprendia sobre traição diretamente com seu pai, Lorde Konrad. Como o favorito de seu pai, Orten serve Konrad bem — tão bem que Konrad costumava chamar Orten de “a Mão da Casa Lugus” quando ele era um garoto. Orten já conseguiu arquitetar pequenas mas impressionantes conspirações, que trouxeram benefícios para a sua família.

Porém, Konrad não sabe o quanto ambicioso seu filho favorito é. Alguns dos rivais de Orten dizem que, durante uma visita à Casa Lugus, em uma noite de bebedeira, Tywin Lannister confundiu Luisa com uma égua durante e montou nela. Nove meses depois, Orten nasceu. Quando Lorde Tywin ouviu a mesma piada, ele respondeu com um olhar duro: “O garoto pode ser esperto para os padrões dos Lugus, mas, para um Lannister, é um imbecil. É mais provável que meu garanhão tenha montado Luisa aquela noite”. O



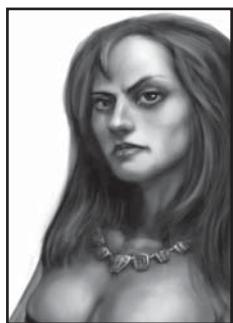
que quer que tenha sido que colocou uma aberração como Orten na Casa Lagus, deu vida a um vilão requintado, astuto e perigosamente ambicioso.

A reputação que Orten construiu é a de alguém disposto a ser o segundo em comando: filho prestativo, irmão leal e conselheiro sábio. Isto faz com que os outros o subestimem. Ele percebeu desde pequeno que poderia se tornar invisível dentro de um grupo de pessoas se não desse razão nenhuma para que elas o notassem, e aprendeu como fazer disso uma vantagem. Ele pode parecer seu melhor amigo em um momento, apenas para logo em seguida colocar uma adaga entre suas costelas.

No fundo, Orten desdenha de homens brutos e guerreiros como seu irmão — ele coloca esperteza e astúcia acima da força animalesca e bruta. Orten não renega a violência; já matou antes e está disposto a matar de novo. Ele apenas nutre a certeza de que seu intelecto o faz superior aos outros homens, não importa o que eles pensem.

MARITA LUGUS

Marita Lagus é a segunda filha de Konrad. Ela se casou aos dezessete, mas seu marido, um Lydden de menor importância, morreu de febre alguns meses depois das bodas. Ela não produziu nenhum herdeiro com ele. Marita se casou novamente aos vinte e um, e seu segundo marido, irmão mais novo de seu primeiro marido, desapareceu sem deixar rastros poucas semanas depois do casamento. Nos dois últimos anos, ela não recebeu mais nenhuma proposta de casamento. Os fofoqueiros de plantão sussurram sobre o fim de seu primeiro marido e sobre o misterioso destino do segundo, apelidando ela de “Viúva Negra”.



Em sua juventude, Marita conheceu um charmoso mercador braavosi, um amigo de Orten chamado Glarus Ptek. Foi amor à primeira vista. Os deuses moldaram os dois do mesmo pedaço de argila: Marita domina as artimanhas femininas, acompanhadas da natureza brutal de sua família, e Glarus é um envenenador muito hábil. Para a tristeza do casal, a disparidade social entre os dois e a vontade dos pais dela impedem sua união. Os dois são obcecados um pelo outro e seu amor venenoso foi, com certeza, o que selou o fim dos dois casamentos de Marita.

Konrad aproveita a ocasião do torneio para mandar Marita para Porto do Rei, para que ela possa conhecer seu

SOR NATON LUGUS

HERDEIRO DA CASA LUGUS

ATLETISMO	5	FORÇA 2B
GUERRA	3	
LIDAR COM ANIMAIS	3	CAVALGAR 2B
LUTA	5	LÂMINAS LONGAS 2B, LANÇAS 2B
STATUS	4	
VIGOR	5	
DEFESA EM COMBATE 8		SAÚDE 15
DEFESA EM INTRIGA 8		COMPOSTURA 6
MOVIMENTO 2		CORRIDA 4
MEIA ARMADURA	VA 9	PA -5
ESCUDO GRANDE	5D	Dano 3
		Defensivo +4, Volume 1
ESPADA LONGA	5D+2B	Dano 6
LANÇA DE TORNEIO	5D+2B	Dano 6
		Comprida, Frágil, Lenta, Montada, Poderosa, Volume 1
BENEFÍCIOS: HERDEIRO, LUTADOR COM LÂMINAS LONGAS 1, SINISTRO.		
DESVANTAGENS: ARROGÂNCIA SUPREMA.		

ORTON LUGUS

FILHO DA CASA LUGUS

ASTÚCIA	4	
CONHECIMENTO	4	EDUCAÇÃO 1B
ENGANAÇÃO	5	ATUAR 2B, BLEFAR 2B
IDIOMA	5	
LUTA	3	LÂMINAS LONGAS 1B
PERCEPÇÃO	4	EMPATIA 1B
PERSUASÃO	4	CHARME 1B, CONVENCER 1B
STATUS	4	CRIAÇÃO 1B
VONTADE	3	
DEFESA EM COMBATE 8		SAÚDE 6
DEFESA EM INTRIGA 11		COMPOSTURA 9
MOVIMENTO 3		CORRIDA 10
COTA DE MALHA	VA 5	PA -3
ESPADA LONGA	3D+1B	Dano 3
BENEFÍCIOS: ELOQUENTE, NEGOCIANTE NATO, TRAIÇOEIRO.		
DESVANTAGENS: NENHUMA.		

próximo (e nervoso) pretendente: Langley Woods. Orten conseguiu esta união depois de muito trabalho, convencendo seu pai de que sua única intenção era fortalecer a posição da família através da união com outra casa. Na verdade, Orten trouxe sua irmã para garantir que Ptek aparecesse e cumprisse sua parte no plano.

Apesar de não ser uma mulher bonita, em parte por sua altura intimidadora, Marita é intensa e a alma de qualquer festa em que esteja presente. Ela sabe se comportar de acordo com as regras do lugar em que estiver, seja ele um salão da corte ou uma taverna tumultuada.

Marita é leal a sua própria causa antes de qualquer outra coisa, e não hesitará em traír um membro de sua família — ou todos — se achar que pode sair impune. Ela é uma peça perigosa no jogo de Orten, inteligente o suficiente para perceber que Orten está planejando algo, mesmo que não consiga descobrir exatamente o quê. Ela pode ser uma fonte de informações úteis (ou enganadoras) se o grupo conseguir convencê-la a ajudá-los. Porém, nem mesmo ela sabe de todos os planos de Orten, ou o papel que ele espera que ela cumpra. Na verdade, sua obsessão pelo braavosi a leva a fazer exatamente o que seu irmão espera, fortalecendo seus planos e colocando-a em posição de levar a culpa, se necessário.

Se você quiser, Marita pode flertar com algum membro atraente da casa do grupo, apenas pelo prazer de ver Ptek enciumado. Nada excita Marita mais do que ver seu amado trabalhar seus venenos para provar sua devoção por ela, e cada cadáver que ele deixa para trás alimenta ainda mais o fogo desta paixão doentia.

MARITA LUGUS	FILHA DA CASA LUGUS		
ASTÚCIA	3		
CONHECIMENTO	3	MANHA 1B	
ENGANAÇÃO	4	ATUAR 1B, BLEFAR 1B	
IDIOMA	4	LÍNGUA COMUM	
IDIOMA	2	BRAAVOSI	
LUTA	3		
PERCEPÇÃO	3		
PERSUASÃO	5	PROVOCAR 1B, SEDUZIR 1B	
STATUS	3		
VONTADE	3	CORAGEM 2B, REPUTAÇÃO 1B	
DEFESA EM COMBATE	7	SAÚDE 6	
DEFESA EM INTRIGA	9	COMPOSTURA 9	
MOVIMENTO	4	CORRIDA 16	
ADAGA	3D	Dano 1	Defensiva +1, Mão Inábil +1
BENEFÍCIOS: CORTÉS.			
DESVANTAGENS: EMPOLADO.			

A COMITIVA DA CASA LUGUS

A Casa Lugus viaja para Porto do Rei acompanhada de um pequeno exército de primos, vassalos e servos, mas eles pesam pouco nos eventos da história. Use os diversos modelos de personagens genéricos para preencher a comitiva da Casa Lugus de acordo com suas necessidades.

OUTROS PERSONAGENS

Os personagens desta seção não pertencem às casas Dannett ou Lugus, mas podem estar ligados a elas de alguma forma. Em sua maioria, estão relacionados a Orten Lugus, seja de forma consciente, seja como meros peões, ignorantes de seu papel e dos planos de Orten para colocar a casas do grupo e a Casa Dannett uma contra a outra.

LORDE CLAYTON ARCHAY

Lorde Clayton Archay é o último membro vivo da Casa Archay. Ele lutou ao lado dos Targaryen durante a Rebelião de Robert e se recusou a aceitar a anistia oferecida por Robert para aqueles que aceitassem se submeter a ele e reconheçê-lo como o novo rei. Ao invés disso, Archay fugiu para o campo e levantou armas contra o novo monarca. Ele se considera um defensor leal de um soberano

injustamente deposto, mas a maioria das pessoas o considera um louco ou um bandido. Pouquíssimas pessoas se lembram da casa dos Archay, ou até mesmo de seu nome.

Recentemente, Archay assumiu o alter ego de "O Cavaleiro Raposa" e se fixou na floresta do rei. Lá, ele ataca e rouba viajantes em nome do "único e verdadeiro rei". Um membro mais velho da casa do grupo quase matou Archay com um golpe de espada durante a Rebelião, mas Konrad Lugus matou o cavaleiro da casa do grupo e resgatou Archay do campo de batalha, tratando de seus ferimentos pessoalmente. O Cavaleiro Raposa manda tributos regulares para Konrad até hoje, como forma de pagar sua dívida. O velho Lugus se diverte com essa devoção.

Orten se aproveitou da história de Archay com seu pai para manipular o velho cavaleiro e fazê-lo liderar o

ataque às terras dos Dannett. É esta atrocidade que Adham planeja levar perante ao rei na capital. Orten conseguiu dar a Archay o escudo que seu pai tomou do cavaleiro da casa do grupo derrotado por ele. Orten também passou instruções bem claras para que o escudo fosse deixado, manchado de sangue, no local do massacre.

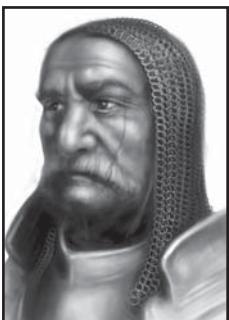
A Casa Archay está quase esquecida, e muitos acham que seu herdeiro está morto há muito tempo. A maior parte das pessoas acha que o Cavaleiro Raposa é um cavaleiro errante ou um bandido fingindo ser um cavaleiro para espantar os camponeses e fazê-los desistir de suas posses sem resistir. Lorde Archay é um homem de meia idade, musculoso, com um rosto largo e queixo quadrado. Uma cicatriz desce desde sob seu olho esquerdo até a ponta de seu queixo, uma lembrança dos tempos da Rebelião.

O Cavaleiro Raposa acredita ser um homem honrado em um mundo de traidores e usurpadores, mas, na verdade, é uma relíquia se apegando a uma linhagem real extinta, incapaz de aceitar a derrota. Ele secretamente deseja uma morte gloriosa em batalha no lugar da simples derrota ou captura, e esta nova vingança contra a casa do grupo pode lhe dar a oportunidade de conseguir isso. O fato de que o Cavaleiro Raposa não tem mais nada a perder faz dele um adversário perigoso, já que ele quer levar o máximo de “inimigos traidores” que conseguir consigo.

GLARUS PTEK

Glarus Ptek é um mercador, trapaceiro e espadachim braavosi. Ele é encantador, espirituoso, inteligente e desprovido de escrúulos. Ptek chegou ao topo do mercado negro braavosi através de muita esperteza e traição — ele realmente merece sua reputação como espadachim e trapaceiro esperto.

A fachada que Ptek assume é a de um charmoso importador e exportador de “mercadorias braavosi de luxo”. Ele também tem um bem-sucedido negócio paralelo de venda de venenos, armas e do hediondo uísque braavosi chamado cheldarro, que o Rei Robert considerou tornar ilegal depois de experimentar uma vez.



LORDE CLAYTON ARCHAY, O CAVALEIRO RAPOSA

LEGALISTA TARGARYEN

AGILIDADE	4	RAPIDEZ 1B	
ATLETISMO	4		
LIDAR COM ANIMAIS	4	CAVALGAR 2B	
LUTA	5	LÂMINAS LONGAS 3B	
PERCEPÇÃO	4		
PONTARIA	5	ARCOS 2B	
SOBREVIVÊNCIA	4	RASTREAR 2B	
STATUS	3	REPÚTAÇÃO 1B	
VIGOR	4		
VONTADE	3	DEDICAÇÃO 3B	
DEFESA EM COMBATE 10		SAÚDE 12	
DEFESA EM INTRIGA 9		COMPOSTURA 12	
MOVIMENTO 3		CORRIDA 9	
MEIA ARMADURA	VA 9	PA -5	Volume 3
ARCO LONGO	5D+1B	Dano 5	Longo Alcance, Perfurante 2
ESCUDO	5D	Dano 2	Defensivo +2
ESPADA LONGA	5D+3B	Dano 5	
LANÇA DE GUERRA	5D	Dano 8	Cruel, Empalar, Lenta, Montada
BENEFÍCIOS: LUTADOR COM LÂMINAS LONGAS I, TEIMOSO, TIRO MORTAL.			
DESVANTAGENS: PROSCRITO.			



Vendendo cheldarro para as famílias nobres de Rocha Casterly que aguentam esta bebida, ele entrou em contato com a Casa Lugus e ficou hospedado com eles por algum tempo. Foi aí que seu tórrido romance com Marita Lugus começou. Glarus prometeu a ela que um dia eles ficariam juntos, e pretende manter essa promessa. Konrad descobriu sobre o romance e arranjou para que Ptek fosse embora e que Marita se casasse rapidamente para encobrir qualquer gravidez indesejada, o que não foi o caso.

Glarus mantém uma amizade distante com Orten Lugus e ainda ama Marita. Ele é conhecido por ser um homem que pode conseguir qualquer coisa que você precise, se você pagar o suficiente. Em *Perigo em Porto do Rei*, Ptek se concentra em conseguir Marita para si, assassinando o jovem cavaleiro de quem ela está noiva e removendo qualquer outro homem que ele considere um adversário pelo amor dela. Isso pode ser um problema para algum personagem do grupo que se interesse por ela.

GLARUS PTEK**LADINO BRAAVOSI**

AGILIDADE	4	RAPIDEZ 2B
ASTÚCIA	4	
ATLETISMO	3	
CONHECIMENTO	4	MANHA 2B
ENGANAÇÃO	4	BLEFAR 2B, DISFARCE 2B
FURTIVIDADE	4	
IDIOMA	4	
LADINAGEM	4	
LUTA	4	ESGRIMA 2B
PERCEPÇÃO	4	
STATUS	4	
VIGOR	3	
DEFESA EM COMBATE	10	SAÚDE 9
DEFESA EM INTRIGA	12	COMPOSTURA 6
MOVIMENTO	4	CORRIDA 16
COURO MACIO	VA 2	PA -1
LÂMINA BRAAVOSI	4D+1B	Dano 4 Defensiva +1, Rápida
ADAGA DE MÃO ESQUERDA	4D+1B	Dano 3 Defensiva +2, Mão Inábil +1
BENEFÍCIOS: CONTATOS, SORTUDO.		
DESVANTAGENS: LASCIVO.		

Orten usa Glarus para contrabandear para Porto do Rei o veneno lágrimas de Lys que ele precisa para seus planos. Para este fim, Ptek usa o disfarce de "Maiyo Vierro", um humilde mercador braavosi visitando a cidade para assistir ao torneio e procurar por oportunidades de negócios.

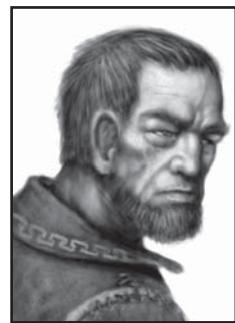
Ptek tem uma beleza jovial e um sorriso contagiante. Usa barba e bigodes curtos e bem aparados, e cabelos escuros e lustrosos, presos em um coque no topo da cabeça. Seu sorriso lupino é branco e brilhante.

SOR JORIS LANDSEER

Um homem velho, com um rosto escurecido e enrugado pelo sol, Sor Joris Landseer é um cliente assíduo da Árvore Verde. Ele costuma ficar em uma mesa no canto do salão, bebendo cerveja e contando para prostitutas desinteressadas — ou para qualquer um que queira ouvir — suas façanhas em prol de Rei Robert durante a Rebelião. Apesar de ser possível que ele tenha lutado pelo rei, sua condição atual não condiz com a de um herói da guerra; ele parece mais um cavaleiro errante falido e alcoólatra

com dinheiro suficiente apenas para beber até cair enquanto seu fígado não lhe abandona e o deixe partir dessa vida.

Sor Joris ficará feliz em guiar os personagens em caçadas pela floresta do rei. Ele precisa de qualquer dinheiro que o grupo possa lhe pagar, e também deseja desesperadamente recapturar o seu senso de aventura. Entretanto, ele se ilude sobre suas habilidades, principalmente sobre seu conhecimento da floresta do rei. Essas ilusões sobre ainda ser um guerreiro habilidoso provavelmente trazem o fim do velho Sor Joris nesta história.



CONHECIMENTO 3, LIDAR COM ANIMAIS 3, LUTA 4,
SOBREVIVÊNCIA 3, STATUS 3, VIGOR 3

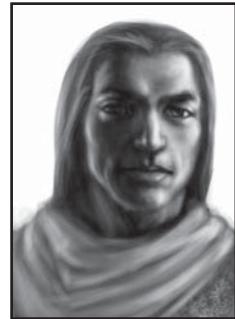
DEF COM 4, SAÚDE 9, DEF INT 7, COMPOSTURA 6,
MOVIMENTO 4, ATAQUE 4D, DANO 3 (ESPADA
LONGA), ARMADURA 3 (COURO RÍGIDO)

**TYGOR WYL
("BRYAN TELSON")**

"Bryan Telson" alega ser um cavaleiro errante. Na verdade, ele é o último herdeiro de uma casa nobre de Dorne, e seu nome verdadeiro é Tygor Wyl. Ele viajou para Porto do Rei em busca do assassino de seu pai, que também roubou a espada de sua família. Entretanto, acaba se apaixonando por Lidda.

Tygor Wyl é um cavaleiro jovem, humilde e capaz. Apesar de estar na cidade em busca de vingança, ele não foi consumido por ela. Uma vez que cumprir seu dever para com sua casa, planeja voltar para sua vida antiga. Ele quer fazer o que é certo e confrontar o assassino de seu pai abertamente, e não através de subterfúgio. Primeiro, entretanto, precisa encontrar o assassino. Para isso, Tygor conta para todos que encontra a história da lâmina de sua família, Escorpião. Esta estratégia o leva até Sor Gennady. Tygor o confronta, provavelmente durante a liça no torneio.

Tygor é alto e muito magro, mas uma camada de músculos rijos cobre seus longos ossos. Apesar de jovem, sua face bronzeada é dura, desgastada pelo sol e ventos de sua terra natal. Seus cabelos são negros e ele costuma



ostentar uma barba de um dia ou dois. Seus olhos negros são intensos e sinceros.

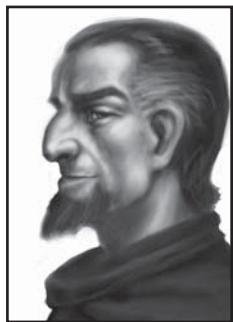
AGILIDADE 4, ATLETISMO 5, LIDAR COM ANIMAIS 3, LUTA 4 (LÂMINAS LONGAS 2B), PERCEPÇÃO 3, STATUS 4, VIGOR 4

DEF COM 9, SAÚDE 12, DEF INT 9, COMPOSTURA 6, MOVIMENTO 3, ATAQUE 4D+2B, DANO 5 (ESPADA LONGA), ARMADURA 5 (COTA DE MALHA)

SOR GENNADY

SHANIN

Sor Gennady Shanin é um cavaleiro mais velho vindo de Dorne. Ele viaja para Porto do Rei para participar do torneio e se apaixona imediatamente por Iris Dannett, apesar de, no seu caso, a paixão ser completamente não correspondida. Gennady e seus homens foram os responsáveis pela morte do pai de Tygor, e Gennady empunha Escorpião, a espada de aço valyriano da família Wyl.



Sor Gennady é solteiro e alpinista social. Ele pretende subir na vida durante o torneio e fazer contatos importantes com as famílias nobres dos Sete Reinos. Ele não se importa muito em abandonar Dorne para sempre, um lugar que ele considera quente e seco demais, e está mais do que disposto a se acomodar em outro lugar se a oportunidade certa aparecer. Descobrir a verdadeira identidade de Iris Dannett transformaria a luxúria dele numa obsessão em conquistar ela e sua herança. É claro que, em primeiro lugar, ele tem que lidar com o vingativo Tygor, que não pretendente perder mais nada, nem ninguém, para o traiçoeiro Sor Gennady.

Shanin apresenta o físico firme de um homem mais jovem, sua idade aparente somente nas mechas grisalhas na lateral da cabeça e em sua barba. Ele tem um nariz aduncido e proeminente e um olhar de ave de rapina.

AGILIDADE 3, ASTÚCIA 4, ATLETISMO 4, ENGANAÇÃO 4, LIDAR COM ANIMAIS 3, LUTA 5 (LÂMINAS LONGAS 2B), PERCEPÇÃO 4, STATUS 4, VIGOR 4

DEF COM 8, SAÚDE 12, DEF INT 12, COMPOSTURA 6, MOVIMENTO 3, ATAQUE 5D+2B+1, DANO 6 (ESCORPIÃO), ARMADURA 5 (COTA DE MALHA)

PERSONAGENS GENÉRICOS

Porto do Rei é uma cidade com uma população muito vasta. Embora a maior parte de seus habitantes não esteja envolvida com os eventos desta história (exceto, talvez, como meros espectadores ou pano de fundo), você pode encontrar situações durante sua narrativa em que precise improvisar algum personagem do narrador.

Esta seção irá ajudá-lo com isso. Primeiro, traz fichas genéricas que você pode usar para esses personagens. Depois, apresenta tabelas para a criação de nomes aleatórios. Seja um servo, um comerciante, um capa dourada ou um nobre de menor importância, você nunca mais ficará sem personagens secundários para seu jogo.

CAPAS DOURADAS

Os capas douradas são os membros da Guarda da Cidade de Porto do Rei. Vestem indefectíveis capas douradas, com discos dourados presos a suas armaduras, e costumam empunhar lanças com pontas de ferro. Um capa dourada veterano pode ter uma graduação adicional em Percepção ou Luta, ou na especialização Manha. Os oficiais têm mais graduações em Guerra, pois devem coordenar seus subor-

dinados. Os capas douradas dificilmente andam sozinhos; costumam agir em duplas ou pequenos grupos de quatro a seis indivíduos, patrulhando as ruas da cidade.

ATLETISMO 3, CONHECIMENTO 2 (MANHA 1B), PERCEPÇÃO 4, LUTA 4 (LANÇAS 2B), VIGOR 3

DEF COM 7, SAÚDE 9, DEF INT 8, COMPOSTURA 6, MOVIMENTO 3, ATAQUE 4D+2B, DANO 3 (LANÇA), ARMADURA 5 (PLACA DE PEITO)

CAVALEIRO

Este cavaleiro é relativamente jovem e inexperiente, ou um cavaleiro sem muito destaque por alguma outra razão — como um nobre que foi sagrado na juventude mas nunca dedicou-se à cavalaria.

AGILIDADE 3, ATLETISMO 3, LIDAR COM ANIMAIS 2 (CAVALGAR 1B), GUERRA 3, LUTA 4 (LÂMINAS LONGAS 2B, LANÇAS 2B), STATUS 3, VIGOR 3

DEF COM 7, SAÚDE 9, DEF INT 7, COMPOSTURA 6, MOVIMENTO 3, ATAQUE 4D+2B, DANO 4 (ESPADA LONGA), ARMADURA 7 (TALAS), ESCUDO

CAVALEIRO RENOMADO

Um cavaleiro renomado faz jus à sua fama, ao menos em capacidade, se não for capaz de fazê-lo em termos de comportamento honrado. Alguns cavaleiros renomados são homens nobres, dignos de seu título, enquanto que outros são açougueiros brutais. Em qualquer caso, um cavaleiro renomado é um adversário formidável, tanto na justa quanto no campo de batalha.

AGILIDADE 3, ATLETISMO 4, LIDAR COM

ANIMAIS 3 (CAVALGAR 2B), GUERRA 3, LUTA 5
(ESCUDOS 1B, LÂMINAS LONGAS 2B, LANÇAS 2B),
PERCEPÇÃO 3, STATUS 4, VIGOR 4, VONTADE 3

DEF COM 8, SAÚDE 12, DEF INT 9, COMPOSTURA 9,
MOVIMENTO 2, ATAQUE 5D+2B, DANO 5 (ESPADA
LONGA), ARMADURA 10 (PLACAS), ESCUDO GRANDE

CAVALEIRO DA GUARDA REAL

O ápice da cavalaria são os membros da Guarda Real. Você pode usar estas estatísticas para a maioria deles. Modifique suas habilidades e especialidades para refletir as idiossincrasias de cada cavaleiro.

A Guarda Real é uma ordem de elite. Há somente sete membros, e a posição é vitalícia. Portanto, apesar de alguns conseguirem se tornar um Cavaleiro da Guarda Real devido a conexões de família e influência, a maior parte dos membros está entre os melhores cavaleiros que Westeros pode oferecer. Use estes cavaleiros com cuidado e lembre-se que seus deveres os mantêm próximos à família real.

AGILIDADE 3, ATLETISMO 5, GUERRA 3,

LIDAR COM ANIMAIS 4 (CAVALGAR 2B), LUTA 6
(LÂMINAS LONGAS 3B, LANÇAS 2B), PERCEPÇÃO 4,
STATUS 5, VIGOR 5, VONTADE 3

DEF COM 10, SAÚDE 15, DEF INT 11, COMPOSTURA
11, MOVIMENTO 2, ATAQUE 6D+3B+1, DANO
6 (ESPADA LONGA SUPERIOR), ARMADURA 10
(ARMADURA DE PLACAS), ESCUDO GRANDE

NOBRE DE CASA MENOR

Este é o típico filho homem de uma casa nobre menor. Uma donzela terá Persuasão 3 (Charme 2B) no lugar de Luta — como diz o ditado, “cortesia é a armadura de uma dama”. Um cortesão que tenha trocado a arte da espada pelas boas maneiras também faz esta substituição. Um membro de mais alta posição da casa pode ter Status 4 ou 5, com um aumento correspondente em Defesa em Intriga.

CONHECIMENTO 2 (EDUCAÇÃO 1B), LUTA 3

(LÂMINAS LONGAS 2B), PERCEPÇÃO 3,

STATUS 3 (CRIAÇÃO 2B), VONTADE 3

DEF COM 7, SAÚDE 6, DEF INT 8, COMPOSTURA 9,
MOVIMENTO 4, ATAQUE 3D+2B, DANO 3
(ESPADA LONGA), ARMADURA 0 (ROUPAS)

PLEBE

Plebeus compõem a maior parte da população de Westeros e além. Trabalhando em fazendas, oficinas, estalagens ou todo tipo de ambientes, são as pessoas comuns que povoam o mundo. A plebe sabe prestar reverência aos seus superiores e ficar fora de seu caminho, já que nada de bom vem ao se atrair a atenção dos ricos e poderosos do mundo.

LIDAR COM ANIMAIS 2 (CONDUIZIR 1B),

SOBREVIVÊNCIA 2 (COLETAR 1B), STATUS 1

DEF COM 6, SAÚDE 6, DEF INT 5, COMPOSTURA 6

PUNGUITA

Punguita, ladrão, assaltante: qualquer que seja sua designação, Porto do Rei e a maior parte das outras cidades devem lidar com homens desesperados, dispostos a ferir e matar por algumas moedas — ou mesmo por prazer. Punguitas costumam andar em grupo, embora alguns trabalhem sozinhos. Também são covardes, e lutam apenas se tiverem certeza da vitória. Caso contrário, fogem para achar uma vítima mais fácil.

AGILIDADE 3, CONHECIMENTO 2 (MANHA 2B),

FURTIVIDADE 4 (ESQUEIRAR-SE 2B), LUTA 4
(LÂMINAS CURTAS 2B), PERCEPÇÃO 3, STATUS 1

DEF COM 8, SAÚDE 6, DEF INT 6, COMPOSTURA 6,
MOVIMENTO 4, ATAQUE 4D+2B, DANO 1
(ADAGA), ARMADURA 0 (ROUPAS)

SERO

Esta ficha representa os onipresentes servos encontrados nas casas pelos Sete Reinos. Eles possuem uma grande capacidade de notar pequenos detalhes quando ninguém acha que estão observando, e muitas vezes passam despercebidos em seu próprio ambiente.

FURTIVIDADE 2 (MESCLAR-SE 2B), LUTA 1,

PERCEPÇÃO 2 (NOTAR 2B)

DEF COM 6, SAÚDE 6, DEF INT 6, COMPOSTURA 6

NOMES ALEATÓRIOS

A seguir você encontra tabelas para a geração aleatória de nomes. Usar as tabelas é fácil: simplesmente role dois dados para o nome próprio (na página seguinte)

NOMES DE OFÍCIO		
PRIMEIRO D6	SEGUNDO D6	NOME
1 A 3	1	Brazier (Funileiro)
	2	Brewer (Cervejeiro)
	3	Cartwright (Carroceiro)
	4	Cooper (Tanoeiro)
	5	Fields (Campos)
	6	Grove (Bosque)
4 A 6	1	Miller (Moleiro)
	2	Porter (Carregador)
	3	Smith (Ferreiro)
	4	Vintner (Taverneiro)
	5	Wells (Poços)
	6	Wheelwright (Rodeiro)

e dois dados para o sobrenome (abaixo), consultando a tabela apropriada para o personagem. Nomes de casa são usados para nobres, nomes de ofício para plebeus e nomes de bastardos... Bem, estes você sabe.

Alguns dos nomes a seguir têm equivalentes em português. Por uma questão de "clima", apresentamos as duas versões (original e traduzida). A decisão final sobre qual versão usar cabe apenas a você.

NOMES DE BASTARDOS		
PRIMEIRO D6	SEGUNDO D6	NOME
1 A 3	1	Areia
	2	Colina
	3	Flores
	4	Neve
	5	Pique
	6	Rios
4 A 6	1 A 2	Águas
	3 A 4	Pedra
	5 A 6	Tempestade

NOMES DE CASA		
PRIMEIRO D6	SEGUNDO D6	NOME
1	1	Baratheon
	2	Blount
	3	Bogg
	4	Brune
	5	Buckwell
	6	Bywater
2	1	Cave
	2	Chelsted
	3	Chyttering
	4	Crabb
	5	Cressey
	6	Edgerton
3	1	Farring
	2	Follard
	3	Gaunt
	4	Hardy
	5	Harte
	6	Hayford
4	1	Hogg
	2	Kettleblack
	3	Langward
	4	Mallery
	5	Manning
	6	Massey
5	1	Moss
	2	Pyle
	3	Pyne
	4	Rambton
	5	Rollingford
	6	Rosby
6	1	Rykker
	2	Staunton
	3	Stokeworth
	4	Thorne
	5	Wells
	6	Wendwater

NOMES PRÓPRIOS MASCULINOS

PRIMEIRO D6	SEGUNDO D6	NOME	PRIMEIRO D6	SEGUNDO D6	NOME
1	1	Ardrian	4	1	Joffrey
	2	Benfred		2	Jonothor
	3	Bowen		3	Justin
	4	Branden		4	Lawrence
	5	Darren		5	Loren
	6	Denys		6	Mace
	1	Duncan		1	Meryn
	2	Edwyn		2	Ned
	3	Erryk		3	Ondrew
	4	Ethan		4	Osmund
	5	Garth		5	Petyr
	6	Gilbert		6	Robert
2	1	Godry	5	1	Rodrick
	2	Gwayne		2	Roger
	3	Gyles		3	Terrance
	4	Harlan		4	Torrhen
	5	Jaime		5	Vickon
	6	Jasen		6	Willam
3	1	Alannys	6	1	Jeyne
	2	Alys		2	Jonelle
	3	Annara		3	Joyeuse
	4	Anya		4	Leona
	5	Barbrey		5	Lyanna
	6	Bella		6	Lynesse
	1	Berena		1	Lysa
	2	Bethany		2	Meera
	3	Carellen		3	Mya
	4	Charisa		4	Myriah
	5	Corenna		5	Naerys
	6	Donella		6	Nymeria
2	1	Edarra	5	1	Rowan
	2	Eleri		2	Selyse
	3	Elyana		3	Sybelle
	4	Falyse		4	Tanda
	5	Helled		5	Wylla
	6	Jacelyn		6	Zhoe

NOMES PRÓPRIOS FEMININOS

PRIMEIRO D6	SEGUNDO D6	NOME	PRIMEIRO D6	SEGUNDO D6	NOME
1	1	Alannys	4	1	Jeyne
	2	Alys		2	Jonelle
	3	Annara		3	Joyeuse
	4	Anya		4	Leona
	5	Barbrey		5	Lyanna
	6	Bella		6	Lynesse
	1	Berena		1	Lysa
	2	Bethany		2	Meera
	3	Carellen		3	Mya
	4	Charisa		4	Myriah
	5	Corenna		5	Naerys
	6	Donella		6	Nymeria
2	1	Edarra	5	1	Rowan
	2	Eleri		2	Selyse
	3	Elyana		3	Sybelle
	4	Falyse		4	Tanda
	5	Helled		5	Wylla
	6	Jacelyn		6	Zhoe
3	1	Alannys	6	1	Jeyne
	2	Alys		2	Jonelle
	3	Annara		3	Joyeuse
	4	Anya		4	Leona
	5	Barbrey		5	Lyanna
	6	Bella		6	Lynesse

PORTO DO REI

CORAÇÃO DOS SETE REINOS

Locais Importantes

1. Grande Septo
2. Forte Vermelho
3. Guilda dos Alquimistas
4. Foso dos Dragões

Portões

- A. Portão do Rio (Portão da Lama)
- B. Portão do Rei
- C. Portão do Leão
- D. Portão dos Deuses
- E. Portão Valho
- F. Portão do Dragão
- G. Portão de Ferro

Colina de Rhaenys

Fundo Pulguento

Colina de Visenya

Campo de Torneios

BAÍA ÁGUA NEGRA

Colina de Aegon

Zona Portuária

CORREDIERRAS DO ÁGUA NEGRA

FLORESTA DO REI

FLORESTA DO FERRO

Porto das Manufaturas

Porto das Artesanias



LUTE PELA GRAÇA DO REI!



O Rei Robert Baratheon, conquistador dos Sete Reinos, declarou um torneio em Porto do Rei! Membros de casas nobres, cavaleiros vassalos e espadas juradas de toda a terra responderam ao chamado. O encontro é uma oportunidade de justas, banquetes e festividades — mas, para aqueles no jogo dos tronos, também é uma chance de alianças, intrigas e traições.

Perigo em Porto do Rei é uma aventura para *Guerra dos Tronos RPG*, o jogo de interpretação oficial dos romances de George R. R. Martin. Nela, os personagens viajam para um torneio em busca de fama e glória para sua casa nobre, mas o que encontram é uma trama sinistra que pode significar a morte deles e de todos com o seu nome.

O que espera por você na capital dos Sete Reinos? Como você se sairá nos campos de justas e nos salões de baile? Se voltar, será levando orgulho ou vergonha à sua casa? Para descobrir, monte em seu cavalo, erga sua lança e parta em direção ao...

PERIGO EM PORTO DO REI!



GREEN RONIN
PUBLISHING



www.jamboeditora.com.br



9 788583 650010 >

16