

GUERRA DOS TRONOS

KIT DO NARRADOR

POR STEVE KENSON

EDIÇÃO: EVAN SASS EDIÇÃO: CHRIS PRAMAS
PROJETO GRÁFICO E DIREÇÃO DE ARTE: HAL MANGOLD
ARTE DA AVENTURA: JEFF HIMMELMAN CARTOGRAFIA DA AVENTURA: SEAN MACDONALD
ARTE DO ESCUDO: MIKE MILLER MAPA DE WESTEROS: KEITH CURTIS

Um narrador tem de lidar com muitas coisas quando está conduzindo uma aventura. Mas este trabalho acaba de ficar mais fácil com a ajuda do *Kit do Narrador de GdTRPG*. Este prático acessório contém um escudo do narrador com as tabelas e gráficos mais úteis em uma face e uma bela ilustração da Muralla na outra. O *Kit do Narrador* também inclui um pôster colorido com o mapa de Westeros e uma aventura introdutória escrita por Steve Kenson. Enriqueça sua campanha com a ajuda do *Kit do Narrador de GdTRPG*!

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

TRADUÇÃO: ANDRÉ ROTA EDIÇÃO: LEONEL CALDELA
EDITOR-CHEFE: GUILHERME DEI SVALDI



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
Tel (51) 3012-2800 • 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.

Publicado em julho de 2013. ISBN: 978858913495-8.





O CASAMENTO DO CAVALheiro

A saga de Westeros, descrita nos romances George R. R. Martin, é uma saga sobre família. Uma história sobre famílias nobres envolvidas no mais perigoso dos jogos — o jogo dos tronos. Alianças e traições, amor e ódio, ascensão e queda de dinastias são os elementos das histórias sobre os participantes deste jogo. Os maiores jogadores neste tabuleiro sabem que um casamento pode ser uma ótima ferramenta para alcançar a vitória, e um ideal romântico para aqueles jovens o suficiente em seus corações.

O *casamento do cavaleiro* é uma história introdutória para *GdTRPG* e tem como foco um casamento. Este casamento tem um valor prático para as famílias que unirá, e é uma chance de romance (e perigo) para os noivos, que podem vir a ser jogadores ou personagens importantes em sua crônica. Este material prepara o palco para que o drama se desenvolva e sugere algumas cenas apropriadas para a trama. Mas deixa para você, o narrador, e para seus jogadores resolverem e desenvolverem a história. Afinal, esta é a sua história sobre o jogo dos tronos em Westeros.

RESUMO DA TRAMA

Como é de costume nos Sete Reinos, duas casas nobres menores estão tentando enterrar antigas diferenças através de um casamento arranjado. Sor Kevan Manning, um jovem cavaleiro e herdeiro de uma casa jurada ao Rei Robert Baratheon, está prestes a se casar com *Lady Sylvie*, filha de um nobre rival. Sor Kevan, um jovem um tanto quanto ingênuo, já está apaixonado por sua prometida. Já *Lady Sylvie* pensa de forma diferente sobre um casamento arranjado com antigos inimigos

de sua família e não vai subir ao altar virgem como manda o costume. De fato, ela tem Sor Etan Hogg, um dos cavaleiros jurados de seu pai, como amante e pretende ficar com ele, mesmo contra os desejos de sua família. Além disso, seu amor proibido gerou uma gravidez, apesar de ninguém (nem mesmo Sylvie) saber disso ainda.

É claro que outros membros das casas Manning e Harte têm seus próprios planos, e o casamento iminente pode tanto apressar estes planos quanto ser oportunidade perfeita para colocá-los em prática.

É aí que os jogadores entram em cena...

PRÓLOGO

De que forma os personagens inserem-se nesta trama? Aqui descrevemos algumas possibilidades que você, como narrador, pode escolher para encaixar esta história em sua crônica de *GdTRPG*.

Você pode simplesmente informar a seus jogadores a forma como eles estão envolvidos no casamento, ou interpretar com eles alguns elementos do prólogo — a chegada de um convite formal, o planejamento, a viagem e assim por diante. Você pode até mesmo começar a plantar algumas sementes das tramas ou intrigas que os jogadores encontrarão no futuro próximo.

Se você preferir não criar personagens novos e precisar de personagens prontos para *O casamento do cavaleiro*, pode encontrar fichas no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br. As fichas podem ser impressas conforme a sua necessidade. Você também pode usar os arquétipos encontrados em *Guerra dos Tronos RPG* para facilitar a criação de novos personagens.

CONVIDADOS

A forma mais fácil de inserir os personagens na história é fazer com que sua casa seja convidada para o casamento. A razão para isso varia de acordo com as circunstâncias. A casa dos personagens pode ser aliada tanto dos Manning quanto dos Harte, ou ser neutra, convidada para servir como testemunha e ajudar a manter a harmonia entre as duas casas rivais. As alianças da casa dos jogadores podem ser determinantes na forma como os outros convidados reagirão a eles.

ANFITRIÕES

Tradicionalmente, a família da noiva serve de anfitriã do casamento, mas há muitas razões para que outra casa — a dos jogadores — possa desempenhar esse papel. Um lugar “neutro” pode ser de interesse para todos os envolvidos, especialmente se as famílias que esperam unir-se através deste casamento fomentam rixas antigas entre si. Se você quiser instigar um maior interesse pelo casamento nos jogadores ou dar-lhes um pouco mais de status, pode fazer com que uma das casas, ou ambas, sejam juradas à casa dos personagens. Naturalmente, como suseranos, eles podem ter sido responsáveis pelo acordo que pretende acabar com as hostilidades entre as duas casas vassalas. É possível também que os Manning, os Harte e a casa dos personagens sejam juradas a uma casa de maior status, fazendo com que o arranjo para que os personagens forneçam o local para o casamento seja uma forma de a casa suserana garantir um evento pacífico.

FAMÍLIA DE UM DOS NOIVOS

Uma conexão óbvia é incluir os personagens como parte da família da noiva ou do noivo — ou ambas! Isso fica mais fácil se você estiver usando *O casamento do cavaleiro* como uma história fora de uma crônica, ou se estiver começando sua crônica de *GdTRPG* com ela. Isso fica um pouco mais difícil se sua crônica já estiver em andamento e as relações entre os personagens já forem bem estabelecidas.

Substituir uma das casas protagonistas (e os personagens relacionados) pela casa dos personagens ou fazer com que os personagens façam parte da casa Manning ou Harte pode ser uma alternativa interessante. Dividir os personagens entre membros das duas casas pode adicionar um pouco de tensão à história. Nesse caso seria melhor decidir de antemão com seus jogadores se eles querem garantir ou frustrar o casamento, a não ser que você queira um jogo carregado de tramoias, intrigas e antagonismo entre os personagens.

Por fim, você pode optar por fazer com que um dos personagens faça o papel de noivo ou noiva, contanto que os jogadores estejam dispostos. Nesse caso, o jogador pode ter que se preocupar em sobreviver à cerimônia de casamento (ou à vida de casado!), além de colocar algum plano ou interesse em andamento. Se jogadores assumirem os dois papéis (noivo e noiva), você pode querer que a história seja centrada no esforço dos noivos em unir suas casas briguentas no lugar de uma história na qual os prometidos têm objetivos distintos ou contrários, tornando-se assim antagonistas.

VELHOS AMIGOS, SANGUE E DEVER

No caso de nenhuma das alternativas anteriores servir para seu grupo, ainda há formas de inserir os personagens nos acontecimentos de *O casamento do cavaleiro*. Ser bem relacionado é importante em *GdTRPG*, mas família não é a única conexão possível para os personagens. Aqui seguem algumas alternativas para como os personagens podem conhecer os membros das famílias Harte e Manning:

- ☛ Antigos protegidos que se conheceram na infância podem usar este importante evento para se rever. Personagens jovens ou no início da vida adulta podem conhecer Sylvie, Kevan, Etan ou outros membros das casas Manning e Harte.
- ☛ Membros do clero mandados para ajudar a preparar ou realizar a cerimônia podem reconectar-se com antigos conhecidos.
- ☛ Alguma “ovelha negra” está de volta, talvez incógnita, para ver ou impedir o casamento.
- ☛ Um antigo interesse romântico de alguém presente no evento aparece com o intuito de reacender aquela velha faísca, ou tentar enterrar esta velha paixão de uma vez por todas.
- ☛ Um parente distante ou amigo da família aproveita o convite para espionar, roubar, ou até mesmo fomentar o conflito entre as duas famílias.
- ☛ Um jogador pode escolher interpretar Sor Etan, tramando para impedir o casamento e tomar *Lady Sylvie* para si, custe o que custar! Podendo vir a descobrir que tipo de mulher ela realmente é durante o processo...

Descubra o que seus jogadores esperam de seus personagens no contexto da história. De que forma eles querem participar do que está acontecendo nos bastidores do casamento? Eles estão lá apenas para presenciar as bodas, ou participam de alguma forma de sua organização? Eles têm interesse direto no casamento, ou estão lá por outras razões? Logo que isso começar a ser discutido, ideias sobre possíveis conflitos e cenas surgirão.

À IMPORTÂNCIA DE UM NOME

As casas Harte, Manning e Hogg são mencionadas nos romances de *As crônicas de gelo e fogo*, mas pouco se sabe sobre elas até agora. Assim, esses nomes serão usados nesta história puramente com o intuito de contextualizá-la, não possuindo nenhum caráter oficial em relação aos romances de George R. R. Martin. Se você, como narrador, achar que essas casas não são as mais adequadas para sua crônica, sintase livre para trocá-las por outras. Particularmente se a casa dos personagens tiver um papel importante no casamento. Em suma, as casas estão aqui por fim práticos, podendo ser substituídas por outras casas descritas em outros materiais ou criadas por você e seus jogadores.

*Num manto de ouro ou num manto vermelho,
Suas garras um leão mantém,
E as minbas são longas e afiadas, senhor,
Como o senhor as tem também.*

— AS CHUVAS DE CASTAMERE

A FESTA DE CASAMENTO

A união de duas casas nobres é sempre um grande acontecimento, e o casamento de Sylvie e Sor Kevan não podia ser diferente. Dúzias de convidados são esperadas, assim como um número maior ainda de serviçais, cavaleiros jurados e suas esposas e filhos. Tudo isso cria uma comunidade temporária com a qual os personagens podem interagir. Nesta parte iremos fazer um resumo das personalidades importantes envolvidas em *O casamento do cavaleiro* e seus papéis na história. Os personagens mais importantes estarão acompanhados de suas estatísticas de jogo. Sinta-se livre para adicionar ou retirar informações desta lista como preferir, modificando ou inserindo personagens para melhor se enquadrar em sua história.

SYLVIE HARTE

Em um primeiro momento, Sylvie Harte é o que todo homem em Westeros quer em uma mulher: jovem, com seus deztoito anos de idade e muito atraente. Os cachos de cabelos castanhos emolduram um rosto com formato de coração que ostenta lindos olhos azuis esverdeados, que, às vezes, são estrategicamente encobertos por seus longos cílios. Muitos homens admiram sua silhueta curvilínea e comentam como ela dará lindos bebês para algum sujeito de sorte (sem falar no prazer de poder colocar estes bebês em sua barriga). A maioria das pessoas espera que ela seja uma noiva adorável e ruborizada no altar, mas a maioria das pessoas não sabe quem Sylvie Harte realmente é.

Na verdade, Sylvie é muito mais esperta, astuta e experiente do que sua família e noivo imaginam. Ela já teve sua cota de namoricos e noites sobre o feno, culminando em seu romance com Sor Etan Hogg, um jovem cavaleiro a serviço dos Harte. Apesar de fantasiar sobre fugir com Etan ou até mesmo casar-se com ele e algum dia tornar-se a líder da casa dos Harte, Sylvie não é tola. Ela entende a realidade de um casamento arranjado desde quando era criança, e sabe que, casando-se com o herdeiro dos antigos inimigos de sua família, pode obter grandes vantagens. Por que contentar-se com apenas uma casa quando ela pode unir duas casas e gerar a criança que herdará tudo



isso? Especialmente se esta criança for dela e de Etan, sem ter em suas veias o odioso sangue dos Manning. Além disso, muitas esposas e mães em Westeros tornam-se viúvas muito jovens, devido a doenças repentinas ou a acidentes de caça. Quem sabe o que pode acontecer?

Sylvie planeja casar-se com Kevan Manning e convencer seu novo marido a aceitar os serviços de Sor Etan, permitindo assim que Etan possa continuar seus “serviços” para com ela. Assim que eles (Sylvie e Etan) tenham tido alguns filhos e Lorde Artur tenha falecido, eles podem encontrar um destino apropriado para Kevan — ficando com as terras dos Harte e Manning para si.

Porém, Sylvie ainda não sabe que já está grávida de Etan (mas pode vir a descobrir no decorrer da história). A gravidez tem pouco menos de um mês, mas ela já começa a notar que seu ciclo está um pouco atrasado e tem se sentido um pouco enjoada pela manhã. Uma vez que Sylvie saiba de sua condição, fica ainda mais urgente casar-se com Kevan e convencê-lo de que a criança é dele, concebida na noite de núpcias.

A criação de Sylvie faz dela muito competente em interpretar o papel da jovem *lady* distinta e ingênua, enquanto esconde a víbora mortal que realmente é. Apesar de fingir não estar ciente de seus atributos físicos, ela sabe muito bem como usá-los. Está disposta a tudo para alcançar seus objetivos. Apesar de desejar Etan, se ela precisar escolher entre ela mesma e ele, irá traí-lo sem pensar duas vezes. Afinal de contas, ela sempre pode encontrar outro amante, outro marido ou ambos.

SOR KEVAN MANNING

Kevan Manning nunca quis ser o herdeiro de sua casa. Ele estava satisfeito com seu papel de futuro vassalo de seu irmão Kai, que ele admirava e tentava imitar. Após a morte de Kai no campo de batalha, Kevan tem dado o seu melhor para tomar o lugar de seu irmão, apesar de saber que nunca conseguirá se igualar a ele aos olhos de seu pai — nem em seu coração. Quando sua mãe morreu de desgosto, a distância entre Kevan e Lorde Artur apenas aumentou. Tudo que Kevan pode fazer é tentar cumprir seus deveres da melhor maneira possível.

O noivado com Sylvie Harte deu a Kevan novas esperanças para o futuro. Apesar de mal conhecer sua bela e jovem noiva, ele já está profundamente apaixonado por ela. Sabe que eles poderão construir uma família nova e feliz, para a qual ele será um bom pai e provedor. Finalmente haverá um fim para o conflito que tirou a vida de seu irmão, e seu pai poderá descansar sabendo que o futuro da família Manning está seguro. Kevan acredita firmemente em sua fantasia, como os personagens envolvidos nesta história poderão descobrir.

Sor Kevan é um jovem robusto, relativamente alto e musculoso devido ao seu treino em armas, caça e equitação. Suas feições são bem comuns, um pouco marcadas por cicatrizes de varíola. Contudo, ele é um pouco desleixado com sua aparência. Sua recente barba ajuda a esconder algumas imperfeições e concede um pouco de maturidade para a face um tanto juvenil de um rapaz de vinte anos de idade. Sylvie odeia sua barba, mas elogia-a na frente dele. Kevan sente-se mais confortável em roupas de cavalgar do que em vestes de cortesão, mas está bem alinhado em qualquer uma das situações.



SYLVIE HARTE	PLANEJADORA JOVEM		
ASTÚCIA	4		
ENGANAÇÃO	4	ATUAR 2B	
FURTIVIDADE	3		
PERCEPÇÃO	3	EMPATIA 2B	
PERSUASÃO	3	CHARME 3B, SEDUZIR 2B	
STATUS	5		
VONTADE	4		
DEFESA EM COMBATE 7		SAÚDE 6	
DEFESA EM INTRIGA 12		COMPOSTURA 12	
PONTOS DE DESTINO: 3			
BENEFÍCIOS: ATRAENTE, TRAIÇOEIRA			
FACA	2D	DANO 1	Mão Inábil +1, Rápida

SOR KEVAN MANNING		GUERREIRO ADULTO	
ATLETISMO	3		
GUERRA	4	ESTRATÉGIA 1B	
LIDAR COM ANIMAIS	3	CAVALGAR 2B	
LUTA	4	LÂMINAS LONGAS 2B	
PONTARIA	3		
SOBREVIVÊNCIA	3	CAÇAR 2B	
STATUS	5	TORNEIOS 1B	
VIGOR	3	RESISTÊNCIA 1B	
VONTADE	3	DEDICAÇÃO 1B	
DEFESA EM COMBATE 7 (4)		SAÚDE 9	
DEFESA EM INTRIGA 9		COMPOSTURA 9	
PONTOS DE DESTINO: 2			
BENEFÍCIOS: HERDEIRO, LUTADOR COM LÂMINAS LONGAS I, PATRONO, SAGRADO			
DESvantagens: INGÊNULO			
ESpada LONGA	4D+2B	DANO 4	
COTA DE MALHA	VA 5	PA -3	Volume 2

SOR ETAN HOGG

Um dos cavaleiros da casa Harte, Etan Hogg foi sagrado recentemente, e é um jovem atraente de cabelos escuros e olhos verdes brilhantes. Ele desejou Sylvie desde o momento em que a viu pela primeira vez e está completamente enfeitiçado por ela. Eles são amantes há pelo menos um ano, desde antes de o noivado dela ser anunciado.



Etan deixou-se convencer de que seria uma boa ideia manter seu relacionamento em segredo, permitindo a Sylvie ir adiante com o casamento, garantindo assim paz e prosperidade para a casa Harte. Se tudo ocorrer de acordo com o plano, os dois controlarão ambas as casas e até mesmo poderiam tentar dominar a casa Hogg, se Etan viesse a se tornar o herdeiro (neste caso algo deveria ser feito a respeito de seu irmão mais velho, Davin). Apesar de não se comparar a Sylvie quando se trata de intrigas, Etan reconhece a engenhosidade do plano dela e está disposto a cooperar por enquanto.

A parte difícil para ele é ver sua amada nos braços de outro homem, trocando juramentos perante um altar e até mesmo indo para a cama com ele. Até o momento, Ethan tem tentado se convencer de que isto tudo é parte de um plano e não tem importância nenhuma, porém a verdade é outra. Ele está muito tentado a remover Sor Kevan da jogada — o quanto mais cedo melhor, talvez assim que os direitos assegurados pelo casamento estejam garantidos. É possível que Etan perca o foco de seus objetivos de longo prazo se seu orgulho de homem falar mais alto. Apesar de ser um jovem e galante cavaleiro, Sor Kevan dá pouca atenção às damas da casa ou às convidadas do casamento, o que gera alguns rumores sobre ele. Na verdade, ele só possui olhos para Sylvie, pelo menos por enquanto.

SOR ETAN HOGG		GUERREIRO ADULTO	
AGILIDADE	3		
ASTÚCIA	3		
ATLETISMO	3		
ENGANAÇÃO	2	BLEFAR 2B	
GUERRA	3	TÁTICA 2B	
LIDAR COM ANIMAIS	3	CAVALGAR 2B	
LUTA	4	LÂMINAS LONGAS 1B	
PONTARIA	3	BESTAS 1B	
SOBREVIVÊNCIA	3	CAÇAR 1B	
STATUS	3	REPUTAÇÃO 1B	
VIGOR	3		
VONTADE	3		
DEFESA EM COMBATE 8 (5)		SAÚDE 9	
DEFESA EM INTRIGA 8		COMPOSTURA 9	
PONTOS DE DESTINO: 2			
BENEFÍCIOS: ATRAENTE, PATRONO, SAGRADO			
DESvantagens: ARROGÂNCIA SUPREMA			
ADAGA	4D	DANO 1	Defensiva +1, Mão Inábil +1
ESpada LONGA	4D+1B	DANO 4	
COTA DE MALHA	VA 5	PA -3	Volume 2

LORDE ARTUR MANNING

Lorde Artur Manning é um homem orgulhoso, mas que já mostra sinais de idade. Ele perdeu sua esposa e filho mais velho, e um pouco da sua energia foi com eles. É alto, de postura imponente e atitude autoritária, e ostenta uma espessa e bem aparada barba. Parece uma versão mais velha e grisalha de Kevan.



Lorde Manning está ansioso para que seu filho se case e comece a lhe dar netos para garantir a continuidade de sua linhagem. Artur está cansado de conflitos e deseja levar uma vida mais calma, passando algumas responsabilidades para seu filho. A idade e a mortalidade têm pesado em seus ombros ultimamente, e ele está bem ciente de quão preciosa a vida é. Ele não confia plenamente na casa Harte, mas acredita que um casamento entre as duas famílias é algo bom. Além disso, algum dia esta união irá acabar colocando seus antigos inimigos nas mãos de seu filho e seus futuros netos, o que lhe agrada muito.

Lorde Manning não tem tempo a perder com pessoas abaixo de seu escalão. Ele é famoso por esquecer nomes de serviçais e é comum que Kevan tenha que lembrá-lo dos nomes de seus aliados e iguais. Ele é educado e preciso em sua conduta, mas costuma ignorar qualquer um que não pertença a seu círculo social direto. Infelizmente, este círculo costuma incluir seu filho mais novo, Darren.

DARREN MANNING

Darren, o irmão mais novo de Sor Kevan, encontra-se dividido entre a admiração que tem pelo seu irmão e o desejo pela atenção de seu pai — atenção esta que nunca teve realmente. Darren sempre foi o caçula da família e foi mimado por sua mãe. Seu pai, em contrapartida, tende a tratá-lo com descaso.



Darren não possui a natureza bruta de seus irmãos mais velhos. É uma alma generosa como sua mãe. É claro que ele também foi treinado com armas e é relativamente habilidoso. Ele se tornará um bom cavaleiro e um castelão ou senescal ainda melhor, já que é muito competente em lidar com pessoas e organizá-las. Contudo, é pouco provável que chame alguma atenção para si, continuando à sombra de seu irmão mais velho, principalmente aos olhos de seu pai.

Infelizmente para Darren, ele se apaixona quase que instantaneamente por Sylvie, e ela percebe. Eles têm quase a mesma idade, como ele ressalta. Mas Darren nunca iria trair sua família propositalmente, pelo menos sem ser devidamente convencido do contrário. É óbvio que Sylvie não tem nenhum interesse real pelo jovem Darren, a não ser como um peão em potencial. Ela irá manipular os sentimentos do rapaz com promessas veladas de se entregar para ele como recompensa caso ele atenda a seus pedidos. Mas irá traí-lo ou se livrar dele no momento em que o vir como ameaça para seus planos.

Para complicar as coisas um pouco mais, Eilene, a irmã mais nova de Sylvie, sente uma tímida atração por Darren. Isso pode vir a ser usado por Sylvie, caso ela descubra, ou pode motivar Eilene a agir. Principalmente se ela sentir que Darren está ameaçado ou se ele revelar seus sentimentos por Sylvie.

Se você precisar, pode usar o arquétipo Herdeiro, encontrado no **CAPÍTULO 2** de *GdTRPG*, para as estatísticas de Darren Manning, baixando seu Status para 4 e removendo o benefício Herdeiro (já que ele não é o herdeiro da casa Manning, por enquanto).

LORDE E LADY HARTE

Lorde Gerard e Lady Ella Harte exibem o cansaço que só os pais de duas filhas exigentes conhecem. Entretanto, ostentam essa marca com orgulho e um certo alívio, já que foram capazes de garantir um

bom casamento para Sylvie e a paz para sua casa. Eles perderam dois filhos em conflitos ao longo dos anos. E, verdade seja dita, ambos estão cansados e querem apenas poder cuidar de suas terras, mimar seus netos e poder deixar algo de bom para suas filhas.

Lorde Gerard é um guerreiro cansado com um problema no quadril (resultado de uma queda da sela muitos anos atrás), que gosta de caçadas, ar livre e uma bebida bem forte. Ele é um marido fiel e devotado a sua esposa, com quem veio a compartilhar um amor construído pelas alegrias e tristezas vividas durante anos de companhia. Lady Ella é uma senhora rechonchuda de meia idade, mas carrega seus quilinhos a mais com graça. Ela se esforçou muito para fazer de suas filhas futuras senhoras de suas próprias casas e boas esposas.



EILENE HARTE

Eilene Harte é a irmã mais nova de Lady Sylvie, e tão diferente de sua irmã quanto o dia é da noite. Eilene é uma jovem idealista, tímida e romântica, que ainda não foi contaminada pela dura realidade da vida nos Sete Reinos. Apesar de sua casa ter conhecido a guerra, a guerra não chegou diretamente a Eilene. Ela sonha com um reino em paz, onde a responsabilidade dos cavaleiros se resume a participar de torneios e cortejar jovens damas como ela mesma. Está feliz por Sylvie, mas inveja toda a atenção que sua irmã está recebendo. Eilene tem 15 anos de idade e está pronta para casar, apesar de esperar que Sylvie permita que ela case com o marido de sua escolha — ou pelo menos que possa ter alguma influência nessa escolha.



Além de sua ingenuidade, a outra grande fraqueza de Eilene Harte é seu amor por uma boa fofoca. Ela já tem muitas damas, serviçais e até mesmo septas trabalhando como suas espãs secretas e trazendo-lhe as novidades mais interessantes sobre o que está acontecendo. Deve-se

À LISTA DE CONVIDADOS

As personalidades descritas aqui compreendem apenas as figuras centrais em *O casamento do cavaleiro* (sem esquecer dos personagens jogadores, é claro). Muitos outros convidados são esperados para o casamento, incluindo casas nobres aliadas e parentes distantes, sem falar dos diversos vassallos e espadas juradas dos nobres presentes, assim como suas esposas, filhos e servos.

Esta é uma ótima oportunidade de inserir personagens que você mesmo tenha criado. Quer apresentar seus personagens a algum mercador rico, cheio de contatos de caráter duvidoso? Torne-o um convidado e faça com que se encontrem durante o banquete. Um interesse romântico em potencial também pode ser apresentado durante uma dança ou celebração antes ou depois das núpcias. Algum convidado pode ser mais do que aparenta, alguém que parece insignificante para a história pode na realidade ser um espião, vigarista, parente desaparecido ou um Homem sem Rosto em uma missão. Divirta-se!

Ao preparar-se para narrar *O casamento do cavaleiro*, faça duas listas de convidados: uma com os nomes e notas necessárias para os personagens novos que você queira inserir na história e uma segunda apenas com nomes em geral. Quando um PJ encontrar um convidado genérico no casamento, ou quiser saber o nome de algum servo, cavaleiro ou aia, faça uma marca ao lado do nome e uma nota para lembrar-se deste personagem mais tarde, se for preciso. Estes serão personagens coadjuvantes instantâneos para suas crônicas de *GdTRPG*. Se você fizer tudo direitinho, seus jogadores nunca saberão que você não precisou criar dezenas de personagens individuais de antemão.

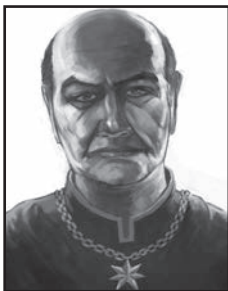
dar crédito para a discrição de Sylvie e Etan por terem mantido seu caso fora do alcance da rede de informações de Eilene. Mesmo assim, ela suspeita de que sua irmã não está tão feliz com o casamento quanto a maioria das pessoas acredita. Se Eilene vier a descobrir a verdade, pode tentar fazer o que é certo e contar a alguém. O mais provável é que ela confronte sua irmã antes de mais nada, dando a oportunidade para que Sylvie tente convencê-la a guardar segredo ou até mesmo silenciá-la de forma mais permanente.

Use o arquétipo Nobre, encontrado no **CAPÍTULO 2** de *GdTRPG*, para as estatísticas de *Lady Eilene*, se for necessário, diminuindo seu Status para 4 e sua Astúcia para 2. Ela não costuma carregar armas.

SEPTON MOOR

Septon Moor é o sacerdote dos Sete presente para realizar a cerimônia. É um homem muito ciente de sua posição como um jurado aos deuses, e alcançou sua posição graças a sua dedicação sincera à fé. Septon Moor realmente acredita que os Sete são os únicos e verdadeiros deuses de Westeros (e do mundo), e o caminho para a virtude nesta vida e salvação após a morte. Isto faz com que ele busque servir de modelo de comportamento correto e virtuoso para os outros, gentilmente corrigindo-os em direção ao caminho da retidão. O fato de a maioria das pessoas não estar interessada em suas observações não o desanima nem um pouco.

Se o bom septon soubesse a verdade sobre Sylvie, ficaria horrorizado e relutaria muito em ir adiante com a cerimônia, especialmente se descobrisse sobre a gravidez. Fica a seu cargo se ele seria corajoso o suficiente para se recusar a celebrar o casamento e denunciar o escândalo, dependendo das circunstâncias e de se tal reviravolta seria interessante para a sua história.



Septon Moor é um homem alto e magro, com uma testa longa, ressaltada por sua calvície, e orelhas muito grandes. Ele sempre ostenta consigo o pingente da estrela de sete pontas, símbolo de sua fé, e veste-se com conservadoras vestes clericais. Suas vestes formais para rituais são um contraste resplandecente com seu modo normal de se vestir: robes cor de marfim e vermelhos acompanhados de um pingente de cristal com sete pontas.

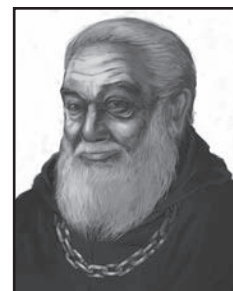
Use o arquétipo Jurado aos Deuses, encontrado no **CAPÍTULO 2** de *GdTRPG*, para as estatísticas de Septon Moor, se for necessário. Ele não costuma carregar armas.

MEISTRE HAMDAN

O papel de Mestre Hamdan vai depender de quem controla Helmcrest e sedia o casamento. Se não forem os personagens, Hamdan é o mestre e castelão de Helmcrest, administrando o castelo e aconselhando seu mestre e senhor. Se o casamento for sediado pelos PJs, Hamdan servirá à casa Manning e virá ao casamento como conselheiro de Lorde Manning e seus filhos. Se os personagens não possuírem um mestre entre eles, você pode usar Hamdan como seu castelão e conselheiro.

De qualquer forma, Hamdan é um homem de meia idade, que se formou na Cidadela depois de dedicar-se a seus estudos com diligência, ainda que sem muito brilhantismo, acumulando diversos elos diferentes em sua corrente de mestre. Ele é um típico mestre, desdenhoso do que considera superstição. Prefere razão à violência, mas é um tanto frio ao discutir os destinos dos outros. É leal a sua casa e cargo, sendo um servo eficiente e capaz.

Use o arquétipo Mestre, encontrado no **CAPÍTULO 2** de *GdTRPG*, para as estatísticas de Mestre Hamdan, se for necessário.



EVENTOS ABENÇOADOS

A seguir temos uma série de eventos que ocorrerão em volta do casamento, segundo o planejamento. Como todo narrador sabe (ou logo descobre), as coisas raramente acontecem como planejadas, principalmente quando os jogadores se envolvem. Não há nada de errado com isso; na verdade é o esperado.

Use esta seção como guia para construir e resolver diferentes tramas no decorrer da história. Ajuste os eventos mais para o final da história de modo a se encaixar aos que ocorreram anteriormente. Por exemplo, se os jogadores removerem Sor Etan da trama logo no início, outros eventos relacionados a ele mais tarde simplesmente não ocorrerão (ou ocorrerão de forma bem diferente). Você não precisa forçar a história a uma determinada direção, apenas mantenha em mente os objetivos e motivações dos personagens importantes e deixe que as coisas se desenrolem.

ADMINISTRANDO OS EVENTOS

Os eventos aqui descritos são apenas possibilidades. O caminho em que a história irá seguir depende muito da sua interpretação, dos planos e motivações dos personagens principais envolvidos e das reações e ações dos personagens jogadores. Portanto, iremos apresentar

várias sugestões e ideias para cada capítulo da história, permitindo que você as adapte aos personagens e eventos de sua crônica de *GdTRPG*.

CHEGANDO EM HELMCREST

É mais provável que a história comece com a chegada dos convidados, personagens jogadores inclusos, ao castelo que sediará o casamento, onde todos terão a chance de se conhecer um pouco melhor.

“Helmcrest” é o nome do castelo que servirá de palco para o casamento. Ele pode pertencer tanto aos Manning quanto aos Harte, ou ainda a uma terceira família — até mesmo a dos personagens. Se você tem uma fortaleza ou castelo em particular que seja de sua preferência, use-o no lugar de Helmcrest. Lembre-se de mudar as descrições e eventos para enquadrarem-se ao novo local.

Na página 16 você encontrará um mapa de Helmcrest que também pode ser usado como planta para um castelo típico de Westeros. Mesmo que os personagens tenham um castelo próprio onde o casamento está sendo realizado, você pode usar este mapa como modelo. Ajuste os detalhes do castelo, como função, orientação, ou localização das salas para encaixar-se ao seu jogo.

PRELÚDIO

O prelúdio à chegada dos personagens pode ser tão simples quanto “Vocês chegam ao castelo...”, ou começar com o recebimento do convite e passar por toda a jornada até o castelo. Se optar por interpretar a viagem, você pode fazer com que os personagens encontrem outros convidados a caminho do casamento, permitindo que você introduza personagens importantes de forma mais gradual.

AÇÃO

Uma vez que os personagens cheguem a Helmcrest, haverá cavalos para serem cuidados, bagagens para serem descarregadas e assim por diante. Os vários servos do castelo irão cuidar de tudo isso, o que permite que os personagens conheçam seus anfitriões e outros convidados. Eles também serão levados até seus aposentos, onde poderão se refrescar e descansar da viagem.

Se os personagens forem os anfitriões, as coisas serão um pouco diferentes, já que serão eles recebendo os convidados em sua casa. O castelão pode estar encarregado de acomodar os convidados, enquanto que damas nobres supervisionarão os servos e agirão de forma graciosa ao receber os convidados em seus domínios.

As principais coisas a serem feitas durante este evento são:

- 🛡️ **APRESENTAR OS PERSONAGENS PRINCIPAIS.** Se os PJs não forem os anfitriões, faça com que cheguem cedo ao evento, para que possam estar presentes quando outros personagens importantes chegarem. Arautos anunciarão a chegada destes personagens e haverá tempo para trocas de amenidades, permitindo que os PJs comecem a conhecer os personagens centrais da trama.
- 🛡️ **PAVIMENTAR O CAMINHO PARA A INTERAÇÃO ENTRE OS PERSONAGENS.** A primeira impressão é sempre muito importante, tanto dos PJs em relação aos personagens da história, quanto vice-versa. Haverá atração, repulsa ou outra conexão imediata?

SENTINDO O CLIMA

Você pode usar este evento para fazer com que os jogadores testem algumas das regras de *GdTRPG*. Apresente a eles algumas situações de menor relevância para a trama e relativamente seguras para que eles façam alguns testes e sintam como o jogo funciona. Por exemplo:

- 🛡️ **INTRIGA:** Mestre Hamdan ou algum outro servo importante tenta dificultar as coisas para os personagens em relação a suas acomodações, ou causar alguma outra inconveniência, como exigir que entreguem suas armas, entrem no salão em uma ordem predeterminada e assim por diante. Isso gera uma ótima oportunidade para usar as regras de intriga, enquanto os personagens tentam persuadir este obstinado indivíduo a agir de forma mais agradável. Também é possível que algum convidado ou servente se interesse por algum PJ (ou vice-versa), o que pode levar a uma intriga simples de sedução.
- 🛡️ **COMBATE:** alguns cavaleiros e homens de armas inquietos estão praticando no pátio do castelo. Personagens que queiram testar suas habilidades em combate podem unir-se a esses homens. Esta é uma chance de um combate amigável, onde o pior resultado será um pouco de humilhação pública (e uma possível antipatia resultante de uma surra). É claro que, se alguém ficar empolgado demais, um ferimento ou outro podem ser esperados.

RESOLUÇÃO

Presumindo que os convidados se comportem e ninguém faça nada muito fora de propósito (insultar alguém gravemente, começar uma troca de socos, etc.), os eventos iniciais terminam e todos podem ir a seus aposentos para se preparar para o anúncio oficial do noivado e casamento iminente.

UMA BEM-VINDA REFEIÇÃO

Uma refeição acolhedora é servida, oferecendo uma ótima oportunidade para que os personagens conheçam (ou pelo menos vejam) todos os outros convidados. E também tenham uma primeira pincelada do que está acontecendo nos bastidores.

PRELÚDIO

Os PJs estão se acomodando, ou acomodando os convidados caso sejam os anfitriões enquanto os servos se ocupam com os preparativos para o banquete de boas-vindas. Mesas são trazidas para o salão principal e fogos ardem nos fornos que cozinham a grande quantidade de comida necessária para uma refeição deste tamanho.

AÇÃO

Use esta oportunidade para descrever aos jogadores os diversos pratos servidos no banquete:

- 🛡️ Carne de gado ou de carneiro, assada em um espeto durante um dia inteiro, marinada com ervas e coberta de sal.
- 🛡️ Tubérculos assados, principalmente batatas, cenouras e nabos.
- 🛡️ Cebolas assadas em molho.
- 🛡️ Pães fresquinhos servidos com manteiga e mel.
- 🛡️ Enormes peças de queijo branco.
- 🛡️ Muito vinho e cerveja.

Tente apelar para todos os sentidos dos jogadores ao descrever o banquete. Não descreva apenas a comida, mas o burburinho das conversas e gargalhadas, o cheiro da cerveja transbordando de canecos espumantes, os ossos jogados aos cães, e assim por diante.

JOGANDO CONVERSA FORA

O banquete oferece muitas oportunidades de intriga entre os personagens e convidados. Comece as coisas com calma, com conversas sobre o clima, colheitas, política local, etc., além de felicitações para o casal. É uma ótima oportunidade para que algum personagem do narrador ofereça um brinde, ou para colocar os holofotes sobre os jogadores. Assim como em **CHEGANDO EM HELMCREST**, você pode testar o sistema de intriga descrito no **CAPÍTULO 8** de *GdTRPG*, oferecendo algumas chances de interação para os personagens. Pode ser que Eilene Harte ou Darren Manning venham a se interessar por um dos jogadores, e este seria um bom momento para plantar esta sementinha. Rivalidades também podem surgir, e os lordes das casas Manning e Harte, além de seus acompanhantes, podem formar suas primeiras impressões em relação aos personagens.

UM MAL-ESTAR REPENTINO

Em algum momento durante a refeição, um dos convidados passa mal subitamente e precisa se retirar. A melhor candidata para este evento é Sylvie, que sente uma forte náusea causada por sua gravidez. Na verdade, você pode ressaltar seu apetite “saudável” mais cedo durante o banquete, seguido de uma aparente mal-estar e uma saída para vomitar em um armário. Isso pode gerar algumas suspeitas entre os personagens e em Mestre Hamdan e Eilene Harte, já que é provável que um destes dois vá cuidar de Sylvie durante o incidente. É claro que Sylvie tentará despistar todos dizendo que tudo foi causado por puro nervosismo, ou alguma comida que não tenha caído bem.

Você pode fazer em segredo um teste de Cura com dificuldade **ROTINEIRA (6)** para que um personagem perceba que Sylvie pode estar grávida.

COMIDA ESTRAGADA?

O banquete é uma oportunidade para alguém colocar algo na comida ou bebida de outra pessoa. Neste ponto ainda não haveria ninguém tentando matar alguém envenenado (a não ser que você decida o contrário). Uma Sylvie mais ambiciosa poderia tentar envenenar seu futuro sogro para acelerar a herança de Sor Kevan, mas é pouco provável que ela faça isso no banquete de boas-vindas. Não seria prudente levantar nenhuma suspeita ainda, ou atrasar o casamento. Veja **A CAÇADA** para uma oportunidade melhor.

É claro que, se você decidir que uma pessoa tem algo contra outra, há possibilidade de algum envenenamento. O mal-estar súbito de Sylvie pode levantar algumas suspeitas em relação a isso, já que sua melhor explicação são “nervos”. Sinta-se livre para incutir suspeita sobre personagens como Eilene ou Mestre Hamdan, apenas para deixar os jogadores inquietos (preocupados com sua própria bebida e comida).

RESOLUÇÃO

É provável que o banquete termine com Sylvie retirando-se mais cedo, reclamando de fadiga e alguma náusea. A maioria dos convidados estará enfasiada e um pouco bêbada antes de se retirar para seus aposentos (você pode consultar as regras para efeitos de álcool no **CAPÍTULO 7** de *GdTRPG*).

Você pode usar o fim do banquete como transição para quaisquer eventos que você deseje que aconteçam durante a noite. Uma visita noturna de Sor Etan aos aposentos de *Lady Sylvie*, por exemplo. Ou então você pode seguir direto para a manhã seguinte — e a ressaca que virá com ela.

A CAÇADA

Em algum ponto antes da cerimônia, os convidados homens, e as damas que quiserem acompanhá-los, são chamados para uma caçada, para trazer carne para o banquete de casamento.

PRELÚDIO

Os anfitriões devem oferecer a fatura de suas terras aos convidados e prover algum entretenimento para os homens, afastando-os das preparações das festividades e chatices de antes da cerimônia por um dia. Então, uma caçada é programada, com os participantes cavalgando de manhã cedo atrás de carne fresca para o banquete de casamento.

Os personagens recebem os convites (ou devem convidar, se forem os anfitriões) e desejos de boa caçada daqueles que ficarão, e partem em seu cavalos logo após a alvorada e um café da manhã reforçado. Sor Kevan, Sor Etan e Darren Manning muito provavelmente irão querer participar da caçada, assim como quaisquer outros personagens que você quiser incluir.





AÇÃO

A caçada pode ser resolvida com um teste de Sobrevivência (Caçar). Um teste básico é suficiente, mas você pode usar um teste estendido se quiser prolongar um pouco as coisas, ou até mesmo um teste de competição, se algum caçador quiser se mostrar melhor que os outros. A caçada tem Dificuldade **ROTINEIRA (6)**, mas você pode aumentá-la se quiser dificultar um pouco as coisas. Várias ações serão possíveis durante a caçada, incluindo as seguintes.

PAPO DE MACHO

Se os personagens estiverem pendendo para o lado da intriga, a caçada é uma ótima oportunidade para aproximar-se de alguém e conversar com certa privacidade. Contudo, se Sor Etan ou outros estarão disposto a conversar com os personagens dependerá das circunstâncias. Se Sor Etan acreditar que um ou mais personagens sejam amigáveis a sua causa, pode tentar sondá-los para ver até onde eles estariam dispostos a ir para ajudá-lo. Da mesma forma, se Sor Kevan suspeitar de algo, pode tentar descobrir o que os outros sabem e se também suspeitam de algo estranho.

Use as regras de intriga descritas no **CAPÍTULO 8** de *GdTRPG* para lidar com estas interações, inserindo estas intrigas dentro ou entre outros eventos conforme eles se desenrolam.

ACIDENTE DE CAÇA

A caça de animais de grande porte pode ser perigosa, e acidentes acontecem — mas às vezes alguns “acidentes” rebem uma ajudinha.

JAVALI

AGILIDADE	3	RAPIDEZ 2B	
ASTÚCIA	1		
ATLETISMO	3	CORRER 1B, FORÇA 1B	
FURTIVIDADE	3		
LUTA	3	PRESAS 1B	
PERCEPÇÃO	4	NOTAR 2B	
SOBREVIVÊNCIA	4	COLETAR 2B	
VIGOR	3	RESISTÊNCIA 1B, VITALIDADE 2B	
VONTADE	3		
DEFESA EM COMBATE 9		SAÚDE 9	
DEFESA EM INTRIGA —		COMPOSTURA —	
PRESAS	3D+1B	DANO 4	Cruel, Poderosa
ARMADURA NATURAL: um javali possui VA 1.			
FEROZ: um javali pode sofrer ferimentos para reduzir dano à sua Saúde.			

Não seria a primeira vez que um nobre de Westeros vem convenientemente a morrer em um “acidente de caça”. É sempre possível que uma flecha ou virote errem o alvo, ou que um animal feroz seja atirado em direção a um caçador solitário, ou que até mesmo um golpe “errado” de espada ou machado acabe acertando alguém próximo ao animal.

O alvo mais provável para um acidente de caça seria Lorde Artur Manning, já que sua morte prematura faria de Sor Kevan o lorde e senhor de sua casa na véspera de seu casamento. Se ainda mais uma tragédia acesse a casa Manning *depois* da cerimônia, a recém-enviuvada *Lady Sylvie Manning* poderia manter seu dote e título. Contudo, ela não seria a herdeira das duas casas — a menos que a noite de núpcias produzisse uma criança, é claro...

O JAVALI

Javalis são conhecidos por viver em bosques e por serem muito ferozes quando perturbados. Mesmo que o grupo de caça esteja procurando por outras presas, é possível que cruze o caminho de um javali enfurecido, principalmente se alguém garantir que isto aconteça (e, quem sabe, irrite um pouco o bicho antes de soltá-lo de uma moita espessa). Homens a cavalo têm pouco a temer de um javali, mas ainda devem lidar com uma montaria assustada ou ferida pelo animal. Testes de Lidar com Animais (Cavalgar) serão necessários. Quem estiver a pé estará com problemas, já que poucas coisas podem parar a carga de um javali enfurecido. Sabe-se de casos nos quais um javali empalou a si mesmo em uma lança para alcançar seu alvo.

Os personagens podem ter de enfrentar um javali, ou ir ao socorro de alguém sendo atacado por um. Para tornar as coisas um pouco mais dramáticas, os personagens podem chegar tarde demais para impedir que a vítima do javali seja ferida (mortalmente ou não). Isso dará uma oportunidade para personagens com a habilidade Cura agirem — ou não, se for de seu interesse.

MAUS ÁGOUROS

Um passeio nos ermos é uma oportunidade para você dar algumas pistas para os personagens na forma de sinais e presságios. Se os jogadores irão entender em um primeiro momento é outro detalhe. Personagens mais abertos a visões podem notar o que realmente são; personagens mais mundanos as verão apenas como coincidências.

A natureza exata dos presságios dependerá do que está acontecendo na história. Tudo isso é uma forma de você dar aos jogadores pistas dos bastidores. Alguns sinais possíveis são:

- Um veado se afasta rapidamente do corpo ensanguentado de um lince, perfurado pelas galthadas do veado. O veado faz parte do brasão da casa dos Harte, enquanto que a casa Manning tem um “felino” (um leão marinho) em seu brasão. Você pode também colocar um javali e um lince lutando por um gamo, que foge durante a luta (o javali representa Etan Hogg).
- Se a casa dos personagens tem um animal em seu brasão, eles encontram o corpo de um exemplar da raça, morto por um predador ou em uma luta — mas o corpo foi estranhamente deixado sem ser devorado. Um sinal de perigo no futuro da casa.
- De forma parecida, o animal associado aos jogadores pode aparecer como um guia, levando-os a pistas ou outros presságios no bosque. A criatura pode apresentar cores diferentes do normal, ser totalmente branca com apenas algumas manchas vermelhas, ou exibir as cores da casa dos personagens, por exemplo. Ela pode vir a desaparecer tão repentinamente quanto apareceu ou ser vista apenas por personagens mais suscetíveis a visões.
- Dois machos estão lutando aguerridamente por uma fêmea. Podem ser cervos, lobos, javalis, ou até mesmo aves como falcões ou corvos. Pode ser também que o grupo encontre dois destes animais machos mortos aos pés de uma árvore mística nas profundezas do bosque. Eles claramente morreram lutando um contra outro sob o olhar e lágrimas de seiva vermelha que a silenciosa árvore verte.

ENQUANTO OS GAROTOS BRINCAVAM...

Se algum personagem ficou em Helmcrest enquanto os outros foram caçar, você pode dividir o capítulo, alternando entre eventos em Helmcrest e no bosque.

Os preparativos para a cerimônia e o banquete que a seguirá continuam em Helmcrest, o que deixa bastante tempo para que os personagens trabalhem em seus próprios objetivos. Aqueles que suspeitam de Sylvie podem querer investigar um pouco mais, ou até mesmo fazer com que ela cometa algum erro. Ainda assim, Sylvie não é nenhuma flor que se cheire, e fará o que for preciso para garantir sua posição e eliminar potenciais ameaças a seus planos.

É possível que personagens que estejam em Helmcrest ouçam um alvoroço e descubram que Eilene, Darren ou quem quer que seja que possa estar no caminho de Sylvie levou um trágico tombo nas escadas, ou da sacada, ou passou mal após comer ou beber algo estragado. Da mesma forma, aqueles que retornarem da caçada podem ficar sabendo sobre o que aconteceu em sua ausência — o que pode levantar algumas suspeitas de que Sylvie ou Etan estejam trabalhando para encobrir seus segredos e eliminar oponentes.

RESOLUÇÃO

O capítulo pode acabar em sucesso ao trazer carne para a cozinha de Helmcrest, ou acabar mais cedo devido a ferimentos sérios ou morte de um participante. Os personagens também podem trazer consigo alguma pista do que está acontecendo entre as duas famílias nobres e seus jovens noivos.

A CERIMÔNIA

Trabalho duro e paciência são recompensados quando a cerimônia finalmente acontece, apesar de algumas coisas ainda poderem sair diferente do que foi planejado.

PRELÚDIO

As preparações para a cerimônia geram várias oportunidades para que os personagens consigam um tempo às sós com outras pessoas. Você pode alongar esta parte por quanto tempo achar necessário ou divertido, e permitir que o grupo participe de mais intrigas ou investigações, deixando que descubram o máximo possível sobre o que está acontecendo, ou colocando seu próprios planos em ação.

Você pode dar dicas aos jogadores através de personagens do narrador que confidenciem ao grupo suas próprias suspeitas. Isto pode servir com prenúncio de eventos que ocorrerão mais tarde durante a cerimônia. Por exemplo, *Lady Eilene* pode estar um pouco confusa e procurar um personagem em busca de conselhos, antes de fazer qualquer coisa a respeito do que descobriu sobre sua irmã. Ou o desespero de Darren pode levá-lo a buscar a experiência de um homem mais velho nos assuntos do coração.

AÇÃO

As coisas realmente começam a acontecer uma vez que todos estejam reunidos no septo de Helmcrest para a cerimônia de casamento. Os convidados estão todos perfilados em suas melhores roupas, e Sor Kevan está no altar à espera de sua noiva, que segura o braço de seu pai. Tudo está onde deveria estar, o que em Westeros significa que tudo está prestes a ruir da maneira mais espetacular possível.

FALE AGORA OU...

O ponto mais dramático acontece logo antes de Septon Moor pronunciar os noivos como casados. É neste ponto que qualquer um que tenha algo a dizer que possa impossibilitar a união deve pronunciar-se. O grupo pode querer impedir o casamento, caso eles tenham razão para crer que o casamento seja uma farsa ou que possa trazer perigo para si mesmos, seus amigos ou aliados. Vários personagens do narrador também podem ter seus próprios motivos para frustrar o casamento. Por outro lado, os personagens podem estar interessados em impedir que alguém faça alguma cena indesejada, com o intuito de preservar suas reputações ou manter a paz.

Aqui seguem alguns exemplos do que pode acontecer para atrapalhar o casamento.

ETAN HOGG

Ao ver sua amada prestes a se casar com outro, Sor Etan Hogg pode acabar perdendo o controle e declarando seu amor e devoção eterna a Sylvie. Ele fará isso perante as famílias e convidados presentes

UM CASAMENTO VERMELHO

Você pode dar uma guinada interessante ao decidir que o casamento não passa de uma farsa preparada pelos anfitriões para atrair os convidados a uma armadilha. O mais provável é que os Harte tenham atraído seus inimigos para dentro de sua fortaleza com o único propósito de massacrá-los. Alguns dos outros “convidados” podem ser brasões vassalos ou espadas juradas dos anfitriões, ou até mesmo mercenários disfarçados. Neste caso, os personagens podem acabar percebendo algum comportamento estranho, armas ou armaduras escondidas, ou outros sinais preocupantes. Faça testes secretos de Percepção para decidir quanta informação você dará aos jogadores. Se a trama estiver se desenvolvendo rumo a um massacre, pode ser que ele aconteça antes da cerimônia de casamento, até mesmo durante o banquete de boas-vindas, para evitar derramamento de sangue no septo. Não que alguém disposto a este tipo de traição tenha tantos escrúpulos assim... Outra razão para um ataque mais cedo seria evitar os problemas que um casamento oficializado pode trazer. Por outro lado, tudo isso pode ser parte da trama para garantir que Sylvie e Kevan estejam casados antes que a verdade venha à tona — o que permitiria que a “viúva” reclamasse sua herança e seus direitos adquiridos pelo casamento, mesmo que a situação seja um pouco mais do que aparenta.

com o intuito de reclamá-la para si. Isso deixaria Sylvie furiosa, já que a estupidez de Etan pode pôr todos os seus planos meticulosamente preparados a perder. Ela negará tudo, é claro, o que leva o jovem cavaleiro a tentar sequestrá-la sob a ponta de sua espada e fugir do castelo! Permita que o grupo tente impedir que ele escape do castelo ou saia em seu encalço. Se você quiser complicar as coisas, pode fazer com que Sor Kevan seja nocauteado por Etan enquanto tenta impedi-lo. Você também pode fazer com que Darren tente ajudar o grupo, mas acabe sendo um empecilho devido a sua falta de experiência.

DARREN MANNING

No caso de Darren estar apaixonado por *Lady Sylvie*, seu deses- perdo pode levá-lo a desafiar seu irmão mais velho pela mão da garota. Em contrapartida, se ele descobriu a verdade sobre Sylvie, pode querer denunciá-la em público, o que levaria a um duelo com Sor Etan. É possível que Darren não seja capaz de enfrentar o cavaleiro mais velho e experiente, e precise de alguém para representá-lo no duelo (seu irmão ou um dos personagens, talvez?).

LORDE MANNING

Se não tiver sido vítima de um “acidente” fatal durante a caçada, e estiver ciente da infidelidade de Sylvie, Lorde Manning pode tentar impedir o casamento. Isso pode ser um pouco mais dramático se ele foi apenas ferido durante a caçada ou “ficou doente” (ou seja, foi envenenado) anteriormente, mas se recuperou bem a tempo de fazer uma entrada triunfal durante a cerimônia. Neste caso, será necessário um campeão para representá-lo contra o campeão que defenderá a honra de Sylvie (que pode ser Etan, ou até mesmo Kevan, dependendo das circunstâncias). Novamente, um personagem pode tomar este papel, o que com certeza conquistaria a simpatia de Lorde Manning.

EILENE HARTE

Podem ser que Eilene encontre a coragem necessária para denunciar a infidelidade sua irmã, ou revelar que ela carrega o bebê de outro homem. Se estiver interessada em Darren e ele em Sylvie, ela pode contar tudo a ele, numa tentativa de mostrar que sua irmã não é digna de seu amor. Ela também irá apoiar Darren se for ele fazendo as acusações, o que pode levar a uma troca de acusações com a qual os personagens terão de lidar.

MEISTRE HAMDAN

Caso ninguém tenha motivos suficientes para dizer alguma coisa, você pode permitir que a cerimônia ocorra sem incidentes. Ou você pode colocar sobre os ombros de Mestre Hamdan a responsabilidade de revelar a trama sórdida de Sylvie. O mestre não é um guerreiro, e precisará de alguém para defendê-lo de Sor Etan, caso as coisas fiquem violentas — sendo os personagens as pessoas mais indicadas. Lide com qualquer confronto que possa surgir durante a cerimônia com base nas ações e intenções dos envolvidos, colocando o grupo como a parte neutra que deve resolver as disputas e trazer a verdade à tona.

ATAQUE!

Como uma reviravolta ainda mais surpreendente, algum outro inimigo pode usar o casamento como uma oportunidade de matar dois coelhos com uma cajadada só. Os agressores podem ser membros e aliados da casa de Sor Etan Hogg, bandidos, ou alguma outra facção. Se a sua crônica tiver um teor sobrenatural e o casamento for à noite, os atacantes podem nem mesmo estar vivos... O ataque dá uma oportunidade para o grupo preparar uma defesa e pode servir como como uma distração para alguma outra trama, como o assassinato de algum convidado — que seria tido como uma simples “morte em combate”.

NOIVA FUJONA

Apesar de todos os esforços de Sylvie para que as coisas saiam do seu jeito, pode ser que a situação se torne desfavorável para ela. Neste caso, ela tentará fugir com Etan para as terras da família dele, casar-se com ele e ter seu filho (que será um menino). Ela pode escapar no meio da noite, mas é mais provável que ela tenha de escapar somente após alguma acusação, levando a uma fuga a cavalo pelos campos. Você pode fazer testes de competição de Lidar com Animais (*Cavalgar*) para decidir se os dois conseguem escapar dos personagens.

RESOLUÇÃO

Basicamente, ou teremos um casamento, ou não teremos um casamento. Se você quiser que o jogo dure mais, pode mover alguns dos acontecimentos descritos acima para as celebrações que virão a seguir (veja em **BANQUETE DE CASAMENTO**). Caso contrário, é provável que qualquer evento tempestuoso durante a cerimônia seja o clímax da história. Tudo que vier em seguida servirá como epílogo, e para preparar o terreno para histórias futuras em sua crônica de *GdTRPG*.

BANQUETE DE CASAMENTO

Depois do evento solene presidido por um septon, chega a hora de celebrar e brindar à saúde e felicidade do jovem casal, em um grande banquete.

PRELÚDIO

Quase imediatamente após o término da cerimônia, todos se dirigem ao salão principal de Helmcrest para um grande banquete. Os servos do castelo fizeram preparativos por dias a fio para este evento, e nenhuma despesa foi poupada. Os convidados encontram o salão preparado com mesas postas com requinte e servidas por servos carregando sucessivas bandejas de comida.

AÇÃO

Assim como em **UMA BEM-VINDA REFEIÇÃO**, esbanje na descrição das imagens, cheiros e sabores durante o banquete:

- ☞ Pombo assado, recheado com frutas secas e migalhas de pão tostadas.
- ☞ Codorna ou faisão assados com alho e ervas até ficarem dourados.
- ☞ Saladas leves temperadas com vinagre e azeite.
- ☞ Qualquer carne de caça que os homens tenham conseguido durante **A CAÇADA**.
- ☞ Uma variedade de pães e empadas, cobertos ou recheados com diferentes queijos e ervas.
- ☞ Pratos de vegetais cozidos, assados ou grelhados.

☞ Refrescos e raspadinhas de limão e lavanda.

Haverá muitas oportunidades de fazer um brinde aos recém-casados. Os pais da noiva e do noivo oferecerão brindes, e os personagens poderão fazer o mesmo, principalmente se forem os anfitriões. Sor Etan pode fazer um brinde à beleza e graça incomparáveis de Sylvie, o que soará mais como um soneto de amor, talvez acompanhado de uma sutil provocação àqueles que sabem sobre os dois.

IN VINO VERITAS

No banquete de casamento, as pessoas beberão vinho ou cerveja demais e farão ou dirão coisas das quais se arrependerão depois. Os personagens terão a chance de conter convidados bêbados, impedindo brigas causadas por ofensas imaginárias (ou reais). Velhas feridas serão reabertas por alguma bravata, e feridas novas surgirão de algum comentário desnecessário ou reação exacerbada. Por exemplo, um Manning que vanglorie-se da morte de algum Harte, ou vice-versa — especialmente se for a morte de alguém importante, como um dos antigos herdeiros. Personagens mais astutos e maliciosos podem acender a faísca que começará algum destes tumultos, com o intuito de esconder alguma outra atividade, como colocar algo na bebida ou comida de alguém durante a confusão (veja **BEBIDA NOCTIVA** a seguir).

UM FESTIVAL DE ACUSAÇÕES

O banquete é um ótimo momento para que as acusações comecem, principalmente se o acusador não pôde estar presente durante a cerimônia ou ainda não possuía provas suficientes. A maior parte das sugestões encontradas em **FALE AGORA OU...** também servirá aqui, mas regada a vinho e cerveja...



Também não faltarão oportunidades para que palavras tragam à luz o brilho do aço. Acusações sem provas podem ser motivo para um julgamento por combate, e tanto Sor Kevan como Sor Etan são potenciais campeões de *Lady Sylvie*, desde que não estejam lutando um contra o outro. Outros podem se voluntariar para representar tanto o acusador quanto o acusado, e logo temos um duelo no pátio do castelo, ou mesmo entre as mesas do banquete.

Se um combate realmente começar dentro do salão, os homens tentarão apartar a briga ou juntar-se a ela, dependendo da situação. As mulheres tentarão fugir para a segurança. Se uma discussão ou acusação levar a um duelo, ele será realizado no pátio do castelo.

BEBIDA NOCIVA

Outra reviravolta particularmente sórdida seria se alguém (Eilene e Darren sendo os principais suspeitos) colocasse uma solução de ervas abortivas na bebida de Sylvie — o que levaria a uma noite de núpcias bem diferente do que Sylvie e seu novo marido esperam. Inveja seria o principal motivo para os irmãos mais novos tomarem tal atitude. Mas nada impede que a mãe de Sylvie queira garantir a legitimidade da união de sua filha. Ou pode ser que Kevan não seja tão ingênuo quanto todos pensam, e esteja disposto a aceitar a traição de Sylvie, mas não um filho bastardo. Por fim, o envenenador pode não se contentar apenas em causar um aborto, e esteja tentando matar a noiva, o noivo ou ambos! Em qualquer caso, um envenenamento só trará desejo de vingança por parte da família afetada, o que pode reacender o conflito entre as duas casas.

Se houver causa ou oportunidade para outro envenenamento, é provável que ele aconteça durante o baquete. Veja as informações



presentes no **Capítulo 7** de *GdTRPG* sobre como lidar com venenos e que tipo de ferramentas um envenenador pode usar.

RESOLUÇÃO

A não ser que o grupo tenha decidido manter a paz a qualquer custo, é provável que alguém tenha exposto a verdade sobre Sylvie e Etan, o que forçaria um ou outro a agir. O resultado depende da forma como os personagens se envolveram nos assuntos até agora.

Se eles estiverem apoiando Sylvie em sua farsa, ela será grata ao grupo, mas nunca baixará a guarda, por medo de ser traída, já que os personagens sabem muito sobre ela. O grupo pode tentar conseguir um acordo vantajoso a respeito das casas que Sylvie terá sob seu controle — depois de um intriga bem-sucedida, é claro. Os jogadores devem ter cuidado com Sor Etan, já que ele pode ficar com ciúmes se um personagem começar a ficar muito próximo de *Lady Sylvie*.

Se o grupo tentar expor Sylvie, ela se tornará uma inimiga para toda a vida. Usará toda oportunidade que tiver para prejudicar os jogadores — presumindo que sobreviva, é claro. Mesmo exilada, Sylvie ainda é uma mulher formidável, e terá Sor Etan como aliado, podendo até se refugiar nas terras dos Hogg. Ela irá lidar com suas perdas e seguir em frente, mas nunca esquecerá quem a prejudicou.

A CERIMÔNIA DA CAMA

O dia do casamento termina quando o feliz casal é levado até a cama nupcial, o que dá uma última oportunidade para um desfecho dramático. Com certeza bem diferente do desfecho que Sor Kevan deve estar esperando!

Este é provavelmente um dos capítulos mais adultos de *O casamento do cavaleiro*. Leve em consideração o nível de conforto de seus jogadores e a melhor forma de conduzir esta parte. Isso se os eventos chegaram até este ponto, é claro.

PRELÚDIO

Quando ficar claro que o capítulo **BANQUETE DE CASAMENTO** está chegando ao fim, os homens e mulheres presentes prepararão o jovem casal para a cama de núpcias onde eles consumarão sua união. Alguns personagens podem estar envolvidos neste processo, dependendo dos seus papéis no casamento. Caso contrário, esta cena pode se passar nos bastidores, até que algo chame a atenção dos convidados.

AÇÃO

Aqui sugerimos duas possibilidades. As ações dos personagens e os eventos prévios podem influenciar qual delas irá acontecer, ou se nenhuma possibilidade irá se concretizar. Partiremos da premissa de que a história continuou até este ponto, e que os personagens ainda não partiram, continuando envolvidos nos acontecimentos de Helmcrest.

NOIVO DORMINHOCO

Sylvie Harte coloca algo que garantirá que Kevan, que já está um pouco afetado pelo vinho, passe sua noite de núpcias desacordado. Isso permite que Sylvie escape sorrateiramente de seu quarto para juntar-se a Sor Etan em seus aposentos pelo resto da noite. Qualquer um que suspeite da infidelidade de Sylvie pode ter a chance de vê-la

OUTROS ACONTECIMENTOS

Muitas outras coisas podem acontecer como consequência ou em relação aos eventos descritos nesta história. Afinal de contas, os diversos convidados trazem consigo seus próprios problemas, planos e conexões. Se você quiser, Helmcrest pode ser o palco de encontros, tramas, ou até mesmo traições e assassinatos não relacionados ao casamento. Você pode aproveitar a reunião de tantos personagens do narrador no mesmo local para desenvolver tramas existentes ou inserir sementes de tramas futuras de sua crônica de *GdTRPG*.

Também existe espaço para eventos antes, durante e depois daqueles descritos aqui. Você pode querer fazer da viagem até Helmcrest uma história por si só, talvez usando a história para iniciantes *Jornada a Porto do Rei*, disponível para download gratuito no site da Jambô Editora (veja em www.jamboeditora.com.br/extras/downloads). Você pode introduzir eventos em que convidados competem entre si ou com o grupo: lutas de espadas amigáveis no pátio, competições de equitação, etc. Isso pode acender ou fomentar rivalidades, que podem ser usadas mais adiante. Se algum personagem possuir alguma qualidade especial como Terceiro Olho, um sonho profético sobre perigos futuros, quem sabe até sobrenaturais, pode ser muito interessante. Há muita inspiração e oportunidades aqui para que você crie histórias emocionantes para você e seus jogadores.

Como já dissemos, esta história pode afetar eventos futuros em sua crônica de *GdTRPG*. Se você pretende narrar a aventura *Perigo em Porto do Rei* para seus jogadores, pode fazer com que algumas das famílias que aparecem em *O casamento do cavaleiro* também sejam convidadas para o torneio do Rei — lembrando que elas trarão consigo toda a simpatia, antipatia, dívidas e sentimentos em geral que tenham surgido aqui. Isto permitirá que os personagens se reaproximem destas pessoas e desenvolvam ainda mais seus relacionamentos com elas.

Você pode usar a disputa de famílias descrita aqui como ponto de partida para sua crônica de *GdTRPG*, já que a traição de Sylvie Harte reiniciaria o ciclo de vingança entre as duas famílias. Isso forçaria os personagens a tomar partido e auxiliar uma das casas na disputa. Desta forma, você pode narrar este conflito como um irmão menor do conflito que se desenvolve em *As crônicas de gelo e fogo*, cujo resultado pode determinar como os personagens lidarão com seu próprio destino e o destino de sua casa — e como se envolverão com o destino de Westeros!

escapulindo para o quarto de seu amante e pegá-los (talvez literalmente) com as calças na mão. O que vem a seguir depende da dificuldade que os amantes acreditam que terão para escapar desta situação. Isso pode ser resolvido com intriga ou até mesmo combate.

CAMA SANGRENTO

Se você quiser um drama digno de tragédias gregas, pode transformar a cama de núpcias no palco de um assassinato. Sylvie pode usar esta oportunidade para se livrar de seu novo marido. É mais provável que ela use veneno, já que meios mais violentos serão muito óbvios e difíceis de explicar. Em contrapartida, Sor Kevan pode matar Sylvie em um acesso de fúria, principalmente se descobrir a verdade sobre sua traição. Quando ele se dá conta do que fez, procura os personagens sem saber o que fazer. Você pode decidir que outras pessoas (como

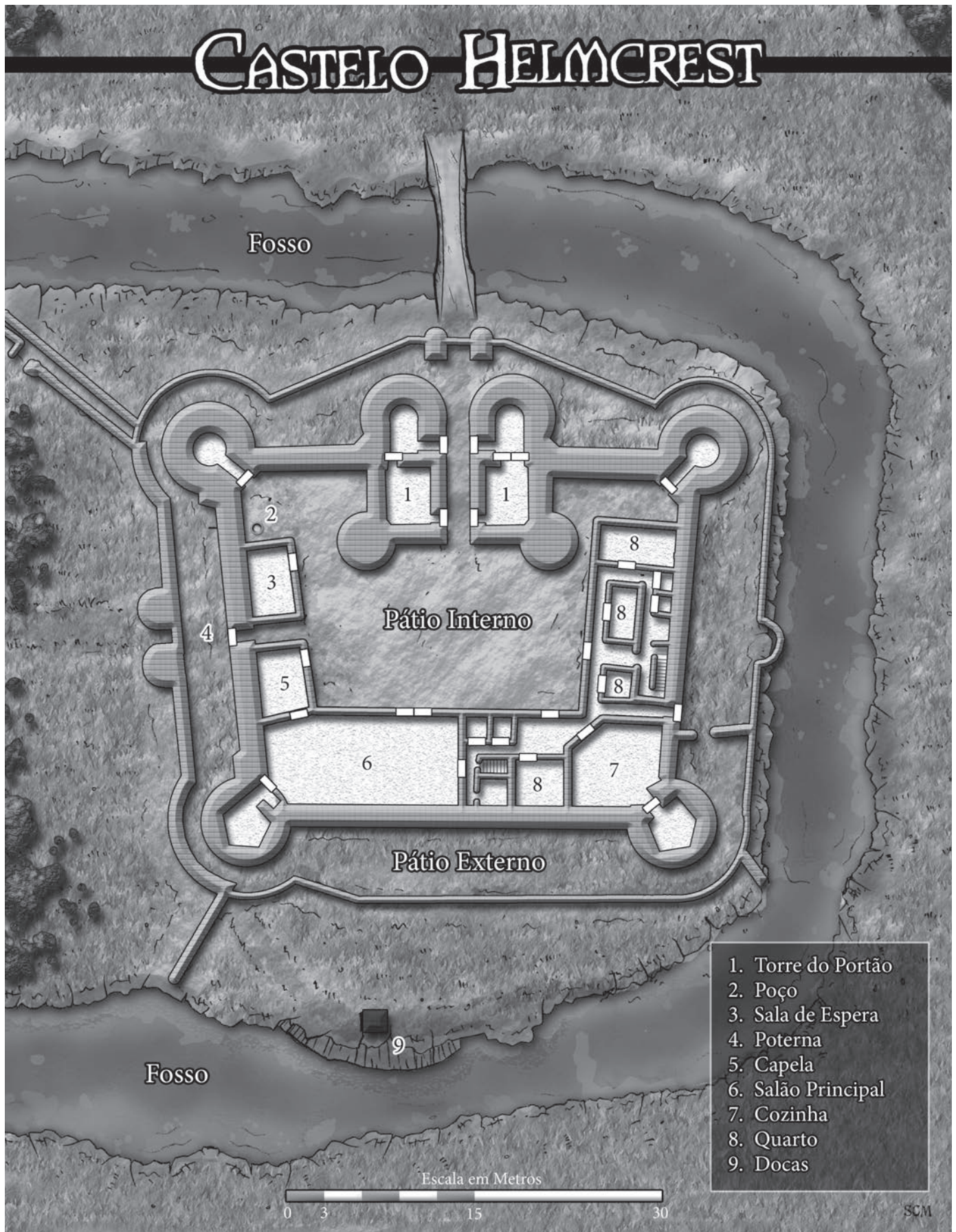
Darren, Sor Etan, Eilene ou quem você puder imaginar) queiram matar os dois. Pode ser que grupo encontre os corpos ou sejam os primeiros a responder quando algum personagem do narrador ou servo do castelo gritar por socorro no meio da noite! O que pode gerar outra trama para descobrir os assassinos...

RESOLUÇÃO

Uma vez que Sylvie e Kevan estejam casados e tenham consumado sua união, os eventos de *O casamento do cavaleiro* estão encerrados. Os personagens podem voltar para casa, ou mandar os últimos convidados embora e concentrar-se em colocar as coisas de volta ao normal. É claro que algumas alianças e inimizades novas podem ter surgido, e devem ser levadas em consideração nas histórias futuras de sua crônica de *GdTRPG*.



CASTELO HELMCREST



- 1. Torre do Portão
- 2. Poço
- 3. Sala de Espera
- 4. Poterna
- 5. Capela
- 6. Salão Principal
- 7. Cozinha
- 8. Quarto
- 9. Docas

SCM