

JORNADA A PORTO DO REI



ROBERT J. SCHWALB



GUERRA DOS TRONOS RPG

JORNADA A PORTO DO REI

ROBERT J. SCHWALB

TRADUÇÃO: ANDRÉ ROTTA • EDIÇÃO: LEONEL CALDELA
PROJETO GRÁFICO: HAL MANGOLD • DIAGRAMAÇÃO: GUILHERME DEI SVALDI
ARTE: TED GALADAY • CARTOGRAFIA: KEITH CURTIS

Publicado na internet em junho de 2013. Para mais conteúdo, visite www.jamboeditora.com.br.



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.

JORNADA A PORTO DO REI é uma história curta e fácil de ser narrada, projetada para apresentar novos jogadores ao mundo de Westeros e às regras de *Guerra dos Tronos RPG (GdTRPG)*. Ela também pode ser usada como uma introdução para a história *Peril at King's Landing*, a ser publicada pela Jambô.

RESUMO

Os PJs estão a caminho da grande cidade de Porto do Rei para participar de um torneio convocado pelo Rei Robert Baratheon. No caminho, o grupo para em uma estalagem para passar a noite. Mais tarde, cruzam com um grupo de bandidos, o que pode resultar em um ou mais PJs sendo capturados e levados ao acampamento dos fora da lei. Os jogadores devem lidar com os bandidos e continuar sua jornada a Porto do Rei.

- ♦ **CENA UM:** o grupo encontra evidências de que bandidos estão em atividade na estrada para Porto do Rei. Perto do anoitecer o grupo encontra uma estalagem e se prepara para passar a noite.
- ♦ **CENA DOIS:** o grupo se assenta na estalagem, permitindo que os jogadores testem diversas regras do jogo nos eventos que se desenrolam no fim da tarde e início da noite.
- ♦ **CENA TRÊS:** os bandidos atacam o grupo na estrada, em uma tentativa de levar seus bens. Como alternativa, os PJs (percebendo o espião dos bandidos na estalagem) os seguem e atacam-nos em seu acampamento. De uma forma ou de outra, os PJs devem lidar com esta ameaça para poderem seguir seu caminho.

OS PERSONAGENS

Esta aventura vem com seis PJs prontos para serem usados: um jovem herdeiro de uma casa menor e sua comitiva. Estes PJs podem ser encontrados em www.jamboeditora.com.br e impressos conforme a sua necessidade. As fichas de PJs estão completas com estatísticas e histórico. Incentive seus jogadores a interpretar seus personagens com base nestas informações. Os jogadores podem não ter a chance de interpretar tudo que é descrito no histórico dos PJs (afinal, é uma aventura curta), mas é sempre possível que surja uma oportunidade para revelações inesperadas e desenvolvimento dos personagens!

Os jogadores também podem criar seus próprios personagens. Esta pode ser a melhor opção se você planeja ir adiante com esta campanha.

Você também pode usar uma das casas descritas no **CAPÍTULO 6: CASA & TERRAS** de *GdTRPG*. Isto lhe poupa o trabalho de criar sua própria casa, deixando que os jogadores escolham qual o papel de seus personagens nesta casa nobre. Por fim, seu grupo pode criar uma casa do zero, de forma que todos possam contribuir para a história da casa.

CENA UM: PÉ NA ESTRADA

Nesta cena os PJs seguem até uma encruzilhada onde tomarão a estrada real em direção sul, rumo a Porto do Rei. No caminho, eles encontram indícios de que há problemas na região, e de que precisam de um lugar seguro para passar a noite.

Leia o seguinte para os jogadores:

Um torneio. O Rei Robert Baratheon, senhor dos Sete Reinos, realizará um torneio e um festival na grande cidade de Porto do Rei. Todos os lordes e brasões vassallos dos Sete Reinos estão convidados a comparecer. Haverá banquetes, grande regozijo, gloriosas justas para que os melhores cavaleiros mostrem seu valor, assim como uma grandiosa liça recompensada com maravilhosas riquezas oferecidas pela Coroa (sem mencionar a adoração e os aplausos da multidão).

Vocês também sabem que este torneio representa uma grande oportunidade para sua casa forjar alianças, ficar sabendo das últimas notícias e fofocas da corte e de encontrar os homens e mulheres que representam as grandes casas de Westeros. Em anos vindouros alguns destes lordes serão seus aliados ou suseranos, outros serão seus inimigos. É sempre bom saber em que direção os ventos sopram. Se vocês ficarem atentos, podem trazer para casa prêmios muito mais valiosos do que simples ouro.

Vocês partem em sua longa jornada até a estrada real que irá levá-los para sul até Porto do Rei. O que começou como uma aventura emocionante em uma ensolarada manhã de verão logo se transforma em uma tediosa e úmida caminhada com a chegada de uma garoa constante. Nem mesmo os pesados mantos de lã são suficientes para manter a umidade e os calafrios à distância. Deve haver uma estalagem à frente. Vocês esperam que ela esteja realmente lá, já que um bom fogo, roupas secas e comida quente na barriga ajudariam muito a melhorar o humor do grupo.

Dê uma oportunidade para que os jogadores se apresentem, descrevam seus personagens e digam por que estão acompanhado o grupo até o torneio. Você pode permitir um pouco de interação entre os PJs: o clima desagradável, o que eles esperam ver quando chegarem a Porto do Rei e suas expectativas para o torneio são ótimos tópicos para ajudar os jogadores a interpretar seus personagens.

Se você tiver menos de seis jogadores, pode simplesmente excluir os personagens que não foram escolhidos ou usá-los como PNs. Isto vai ajudá-lo a interagir com os jogadores como uma voz dentro do jogo e lhe permite encorajar a interação entre os PJs.

Caso haja seis jogadores e mesmo assim você deseje introduzir um PN no grupo, pode usar as estatísticas na ficha de Nicholas Rios e escolher um nome apropriado para um batedor ou mateiro que acompanhe o grupo. Este personagem pode acabar sendo uma vítima dos bandidos que aparecem mais adiante na história, se você preferir.

UM BANDO DE CORVOS

Uma vez que os jogadores estejam confortáveis e tenham tido a oportunidade de apresentar seus personagens e interagir um pouco, leia o seguinte para eles:

Um calafrio diferente daquele causado pelo frio que vem com a garoa percorre suas espinhas quando um bando de corvos levanta voo, crocitando e grasnando logo à frente na estrada.

Sobrepujando o cheiro da vegetação molhada pela garoa vocês podem sentir o fedor da morte soprado pelo vento.

Em um pequeno barranco ao lado da estrada estão os corpos de três homens — um deles pouco mais que um garoto. Nada além de suas roupas de baixo, sangue e lama cobrem-nos, e ferimentos visíveis são testemunhas da morte violenta que sofreram. As órbitas vazias de seus olhos, que serviram de banquete para os corvos, são provas silenciosas da maldade dos homens. Quem quer que os tenha matado deve ter levado tudo que eles tinham antes de jogar seus cadáveres na beira da estrada.

Deixe que os jogadores descrevam de que forma seus PJs reagem aos corpos. Eles podem querer investigá-los, enterrá-los de forma apropriada, ou endurecer seus corações para esta situação e concentrar-se em quaisquer perigos que possam estar lhes esperando na estrada adiante.

Se os PJs decidirem examinar os corpos, faça com que os jogadores rolem um teste de Astúcia **FÁCIL** (3) e diga o que eles descobrem com base no resultado de suas rolagens.

- ♦ **FALHA:** eles não descobrem nada além do que já foi descrito.
- ♦ **SUCESSO MARGINAL (UM GRAU DE SUCESSO):** manchas de ferrugem nos trapos que restam nos corpos mostram que estes homens vestiam armaduras, mas nenhum vestígio delas pode ser encontrado. De fato, até mesmo suas botas foram levadas. Pela condição em que os corpos se encontram, eles não devem estar mortos há muito mais de um dia.
- ♦ **SUCESSO GRANDE (DOIS GRAUS DE SUCESSO) OU MELHOR:** as mãos dos homens mais velhos são calejadas e seus braços são fortes, levando a crer que fossem cavaleiros. O jovem era provavelmente um escudeiro.

PJs mais religiosos podem querer enterrar os corpos, ou pelo menos pedir aos deuses por suas almas. Cavar covas será um trabalho demorado e sujo no terreno lamacento. Achar pedras suficientes para cobrir os corpos também não será fácil e fazer uma pira no tempo úmido é impensável. Os PJs podem decidir levar os corpos sobre seus cavalos ou seguir até a estalagem e voltar com ajuda e ferramentas apropriadas para o trabalho. Mas o mais importante, independente da escolha dos jogadores, se os PJs mexerem nos cadáveres, é que eles são surpreendidos quando um dos corpos começa a se mover!

O RELATO DO ESCUDEIRO

Jodrell ainda se apega à vida. Ele era escudeiro de Sor Tymon, um dos cavaleiros mortos. Jodrell está gravemente ferido e à beira da morte. O ferimento em seu abdome está infeccionado e ele já perdeu muito sangue. O jovem está além das capacidades de curandeiro de qualquer PJ do grupo (um teste de Cura deixa isto claro para qualquer um que tente). A presença dos PJs ou qualquer atividade ao redor dos corpos faz com que Jodrell se mova e gema de dor. Se os PJs tentarem ajudá-lo, farão com que ele recobre a consciência e seja capaz de falar com muito esforço.

Com lábios rachados e ensanguentados, Jodrell pode dizer o seguinte aos PJs. Parafraseie as informações a seguir de acordo com as perguntas que os PJs fizerem ao escudeiro moribundo.

Jodrell estava acompanhando Sor Tymon, seu mestre, e Sor Roddik, outro cavaleiro, a caminho de Porto do Rei, onde eles participariam do torneio. No início da noite foram emboscados por quatro homens mal-encarados. É provável

que fossem mercenários ou ex-soldados, pois estavam bem armados e lutavam de forma disciplinada. Eles derrubaram os cavaleiros e os mataram. Jodrell foi golpeado na barriga e jogado barranco abaixo. Ele perdeu a consciência e não se lembra de mais nada até a chegada dos PJs.

Assim que Jodrell conta o que aconteceu aos PJs ele desfalece e morre. Para adicionar um pouco mais de drama, você pode fazer com que o escudeiro peça que seus “salvadores” concedam um enterro digno aos cavaleiros, vinguem suas mortes, ou ambos. Apesar de não carregar nenhum símbolo, Jodrell é um seguidor dos Sete Deuses e irá se reconfortar com as palavras de qualquer PJ, especialmente um PJ jurado dos deuses. Mover Jodrell piora seus ferimentos, fazendo com que perca a consciência e morra.

CENA DOIS: A ENCRUZILHADA

Neste ponto, o grupo encontra a estalagem da encruzilhada. A forma como grupo será recebido depende das condições em que os PJs chegarem. Pode ser que eles encontrem mais do que uma refeição e uma cama.

Depois que os PJs deixarem para trás a carnificina e se dirigirem à estalagem, leia o seguinte:

A visão de paredes de toras e de um teto é muito bem-vinda no fim de tarde cinzento e molhado, principalmente quando a fumaça sobe da chaminé de pedra, prometendo calor, comida quente, boa bebida e descanso. Conforme as sombras se alongam e o cansaço começa a cobrar o preço pelo dia longo de viagem (sem mencionar o encontro com o que os bandidos deixaram para trás), vocês atacam seus cavalos em direção ao pátio enlameado da estalagem.

MASHA HEEDLE

ESTALAJADEIRA

A estalajadeira é uma mulher velha chamada Masha Heedle. É grisalha e tem os dentes avermelhados por estar sempre mastigando folha-azedá. Alguns jovens a ajudam a cuidar da estalagem. Não fica claro se eles são seus parentes ou apenas desafortunados que encontraram um lar com ela. Embora tenha uma postura austera e profissional com viajantes e clientes, Masha é afetuosa com crianças.

PERSUASÃO 3 (BARGANHA 2B), VONTADE 3

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

BRENNA

SERVENTE

Brenna é uma servente jovem e graciosa. Ela serve comida e bebida para os hóspedes, além de limpar o lugar (e flertar com estranhos mais atraentes).

PERCEPÇÃO 3 (EMPATIA 1B),

PERSUASÃO 3 (SEDUZIR 1B), VONTADE 4

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

DAVIN

CAVALARIÇO

Davin é um jovem robusto que trabalha nos estábulos, ou carregando coisas pesadas demais para Masha e Brenna.

ATLETISMO 3 (FORÇA 1B),

LIDAR COM ANIMAIS 3 (ENCANTAR 1B), VIGOR 3

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

PORRETE 2D Dano 2 Mão Inábil +1

HORACE

FUNILEIRO

Horace é um funileiro errante que está descansando na estalagem. É um homem velho de barba cinzenta, muito viajado. Horace está a caminho de Porto do Rei, mas parou na estalagem para oferecer seus serviços.

À ESTALAGEM DA ENCRUZILHADA

Esta modesta estalagem testemunhou muito da história de Westeros desde que foi construída. Já foi conhecida através dos anos como *Dois Corvos*, *Taverna do Sino* e *O Dragão Tilintante*. Hoje é chamada de “Velha Estalagem” pelos habitantes locais ou “Estalagem da Encruzilhada” pelos viajantes.

A estalagem é um prédio de três andares, com chaminés de pedras brancas um pouco escurecidas por anos de acúmulo de pó e fuligem. O andar superior é um sótão sem paredes divisórias que é alugado a preços baixos para aqueles que não podem pagar por um quarto. O telhado é feito de telhas retas de barro.

O único outro prédio grande nos arredores é o estábulo, um pouco mais ao norte da estalagem. Do centro do telhado de sapé sobe uma torre de pedras brancas com um grande e velho sino no topo. O sino quase nunca é tocado, mas suas cordas descem até o estábulo e podem ser alcançadas (e puxadas) do alto de plataformas acima das baías onde estão os montes de feno.

A ESTALAGEM DA ENCRUZILHADA

LEGENDA

- | | |
|-------------------------|---|
| 1 - Montes de Feno | 6 - Baías |
| 2 - Passarela de Tábuas | 7 - Cozinha e Dormitório dos Empregados |
| 3 - Quarto de Casal | 8 - Quarto Comunal |
| 4 - Quarto Duplo | 9 - Salão Principal |
| 5 - Quarto Privativo | |



SEGUNDO ANDAR



□ = 1 x 1 metro

Todas as flechas amarelas apontam escadas.



ANDAR TERREO

↖ PJs
chegam por aqui

↗ Para
Porto do Rei

AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, CONHECIMENTO 3 (MANHA 1B), LADINAGEM 3 (PRESTIDIGITAÇÃO 1B), PERCEPÇÃO 3 (NOTAR 1B)			
DEF COM 9, SAÚDE 6		DEF INT 8, COMPOSTURA 6	
ADAGA	2D	Dano 1	Defensiva +1, Mão Inábil +1

CORVIN

MERCENÁRIO

Corvin é um mercenário que diz estar a caminho de Porto do Rei. Alega ter pego um resfriado devido ao tempo ruim e está hospedado na estalagem para se recuperar melhor. Ele costuma ficar perto da lareira, fungando e tossindo de leve enquanto beberica chá quente. Não é de se surpreender que os outros hóspedes e fregueses prefiram evitá-lo. Na verdade, Corvin é um espião dos bandidos que fica de olho, à espera de possíveis vítimas.

ATLETISMO 3, ENGAÇÃO 3 (ATUAR 1B), FURTIVIDADE 4 (ESGUEIRAR-SE 1B), LUTA 4 (ARMAS DE CONTUSÃO 2B), PERCEPÇÃO 3 (NOTAR 1B), VIGOR 3			
DEF COM 8, SAÚDE 9		DEF INT 7, COMPOSTURA 6	
COTA DE ANÉIS	VA 4	PA -2	Volume 1
ESCUDO	3D	Dano 1	Defensiva +2
MANGUAL COM CRAVOS	4D+2B	Dano 3	Cruel, Estilhaçadora 1

OUTROS VISITANTES

Sinta-se livre para adicionar outros hóspedes e fregueses da estalagem para interagir com os PJs.

Esta é uma cena mais livre, permitindo que os PJs passem algum tempo na estalagem, descansem um pouco e depois sigam sua viagem. O que acontece aqui depende das oportunidades que os jogadores escolherem aproveitar. Você pode encorajá-los em certas direções se achar necessário.

PRATICANDO UM POUCO

A parada na estalagem é uma ótima oportunidade de testar algumas mecânicas do jogo. Por exemplo, quando o grupo chega à estalagem, encharcados, enlameados e com frio, temos uma chance de testar o sistema de intriga ao fazer com que os PJs negociem com Masha os preços da refeição e hospedagem. Use as regras de **INTRIGA** no **CAPÍTULO 8: INTRIGA** de *GdTRPG*. A postura de Masha é Indiferente para com os PJs (possivelmente, a deles para com ela também é). Você pode achar as estatísticas de Masha na página 5.

Não deve ser muito difícil para um PJ como Rhys, Rudolphus ou Alanna conseguir preços razoáveis com Masha. Aqui seguem oportunidades interessantes para testar outras regras:

- Algum PJ pode querer tentar seduzir a criada, o cavaliário ou outro hóspede. Conduza outra intriga para esta situação. O narrador pode deixar as coisas mais interessantes fazendo com que algum PN mostre interesse por algum PJ e inicie o flerte, ainda mais no caso de alguém mostrar interesse em Jonah (que é na verdade uma garota!).
- Um PJ pode querer jogar dados com alguns viajantes. Conduza uma intriga usando Enganação para determinar se o PJ consegue ganhar alguma coisa.
- Personagens como Rhys, Merik, Nicholas e Jonah têm a oportunidade de praticar suas habilidades marciais no pátio, no fim da tarde ou na manhã seguinte. Esta é uma chance de testar o sistema de combate, colocando os PJs um contra o outro. Neste caso, o perdedor terminaria o combate esparramado na lama e rendido em vez de morto, é claro. Você pode impedir que jogadores aceitem ferimentos e lesões para diminuir o dano sofrido, a não ser que eles queiram aceitá-los para representar algum acidente de treinamento. Neste caso, qualquer ferimento ou lesão sofridos termina com a luta na hora. Isto deixa o PJ em piores condições de combate quando uma luta de verdade surgir mais tarde (ver **CENA TRÊS**).
- Da mesma forma, os combatentes do grupo podem praticar sua Pontaria com seus arcos ou armas de arremesso nos fundos da estalagem.

PROBLEMAS NA ESTRADA

É muito provável que os PJs façam perguntas sobre as vítimas do ataque de bandidos que eles encontraram na estrada. Seja para descobrir mais sobre o que aconteceu, seja para conseguir ajuda para enterrá-los — e, quem sabe, para lidar com o problema dos bandidos.

Infelizmente, as pessoas na estalagem não estão muito dispostas a ajudar com nenhum dos dois pedidos. Davin é o único homem jovem e capaz, mas não é um combatente de verdade. Ele poderia ajudar a mover e enterrar os corpos, mas Masha prefere que ele não se afaste da estalagem e sugere que os mortos cuidem de si mesmos. Horace usa sua idade como desculpa e Corvin reclama de sua condição: não tem desejo nenhum de se expor à umidade e ao frio e piorar seu resfriado.

Se os PJs insistirem, podem fazer uma intriga simples contra o(s) PN(s) que quiserem persuadir. Todos os PNs são Indiferentes para com os PJs, com exceção de Corvin, que é Inamistoso (por considerá-los possíveis alvos), apesar de esconder isso. Davin ou Brenna podem até estar Afáveis em relação aos PJs, caso você decida que algum deles esteja interessado em um ou mais PJs (já que há uma aura de romance em um grupo de estranhos importantes a caminho de um torneio promovido pelo próprio Rei).

DURANTE A NOITE

Após o grupo ir dormir, Corvin se esgueira para fora da estalagem para contar aos outros bandidos tudo que pôde descobrir sobre os PJs durante o fim do dia.

Os PJs não perceberão a partida de Corvin, a não ser que um ou mais deles fiquem de guarda dentro ou fora da estalagem. Se algum PJ estiver de guarda ou dormindo nos estábulos, pode notar alguma coisa. Peça ao PJ um teste de Percepção (Notar) com Dificuldade 17. Se algum PJ notar Corvin, pode tentar segui-lo com um teste de Furtividade com Dificuldade 13. Ele está alerta e vigilante contra perseguidores. Por fim, o PJ pode simplesmente confrontá-lo e perguntar aonde ele está indo no meio da noite.

Se for confrontado, Corvin irá mentir, dizendo que está apenas atrás de ar fresco (muito estranho depois de ter insistido tanto em ficar aquecido do lado de dentro anteriormente) ou simplesmente tentará escapar correndo. Se achar que pode enganar um PJ solitário e pegá-lo de surpresa, ele irá atacá-lo. Se o PJ for derrotado, será levado até o acampamento dos bandidos para ser usado como refém ou trocado por um resgate.

É mais provável que Corvin escape sem ser visto e volte para seus companheiros, que decidem preparar uma “surpresa” para o grupo quando eles partirem da estalagem pela manhã.

CENA TRÊS:

O DESAFIO DOS BANDIDOS

De um jeito ou de outro, os PJs terão de lidar com os bandidos assolando este trecho de estrada antes de seguir adiante. Se os PJs perceberam o espião e foram capazes de segui-lo até o acampamento sem serem notados ou o capturaram e interrogaram, eles serão capazes de virar o jogo e ter alguma vantagem sobre os fora da lei. Caso contrário, os bandidos irão atacá-los numa emboscada não muito depois que o grupo deixe a estalagem.

“SOR” ANDER

CAVALEIRO DESONRADO

O líder deste pequeno bando de fora da lei é um cavaleiro errante que achou que a vida de crimes seria mais lucrativa. Apesar de não ser mais digno de seu título, e de não possuir mais terras, posto ou quaisquer escrúpulos, “Sor” Ander ainda carrega a armadura e as armas de um cavaleiro. Ele planeja saquear ao longo da estrada real enquanto for possível. Ele até fantasia sobre participar do torneio em Porto do Rei e cair nas boas graças do Rei. Assim, teria o ouro necessário para comprar armas mais dignas de suas habilidades.

No fundo, Ander é um covarde que se diverte intimidando os outros. Quando ataca de surpresa, apoiado por seus comparsas, é corajoso — mas quando enfrentar um desafio de verdade irá se render ou fugir.

ATLETISMO 4, LIDAR COM ANIMAIS 3, LUTA 5 (LÂMINAS LONGAS 1B, LANÇA 1B), VIGOR 4			
DEF COM 7, SAÚDE 12		DEF INT 6, COMPOSTURA 6	
COTA DE MALHA	VA 5	PA -3	Volume 2
ESCUDO GRANDE	5D	Dano 1	Defensivo +4, Volume 1
ESPADA LONGA	5D+1B	Dano 5	
LANÇA DE GUERRA	5D+1B	Dano 6	Cruel, Empalar, Lenta, Montada, Poderosa, Volume 2

WORT & COLE

BANDIDOS

Wort e Cole formam o resto do bando. Ambos são ex-soldados, e ocasionalmente caçadores ilegais que simplesmente acham mais fácil pegar o que querem e seguir ordens de homens como Ander. São sujos e pouco esper-tos, mas nada disto importa para eles — só lhes interessa manejar seus arcos com precisão. Corvin está mais para um mercenário e considera-se um homem sofisticado. Comparado com o resto de seus companheiros, ele é.

AGILIDADE 4, FURTIVIDADE 4 (ESGUEIRAR-SE 1B), LUTA 3 (MACHADOS 1B), PONTARIA 4 (ARCOS 1B), SOBREVIVÊNCIA 3			
DEF COM 6, SAÚDE 6		DEF INT 6, COMPOSTURA 6	
COTA DE ANÉIS	VA 4	PA -2	Volume 1
ARCO DE CAÇA	4D+1B	Dano 4	Duas Mãos, Longo Alcance
MACHADO DE BATALHA	3D+1B	Dano 2	Adaptável

EMBOSCADA!

Se Corvin escapar da estalagem despercebido, ou se os PJs detiverem-no sem descobrir o local do acampamento, os bandoleiros emboscam o grupo em um ponto favorável para eles, a uns vinte minutos de caminhada da estalagem. Veja o mapa **LOCAL DA EMBOSCADA** para mais detalhes.

Ander e Corvin estão em seus cavalos, armas em punho, logo após a curva da estrada. Wort e Cole estão escondidos atrás de arbustos, de onde disparam seus arcsos antes de entrar no combate com seus machados. Dependendo da impressão que Corvin teve do grupo, Ander pode tentar negociar em vez de atacar imediatamente. Se Ander achar que pode vencer sem lutar, é isso que tentará fazer, sinalizando para que seus comparsas escondidos no bosque disparem uma flecha para enfatizar sua posição superior. Ele irá ameaçar Alanna ou Rudolphus (ou quaisquer outros PJs não combatentes do grupo) se achar que isso pode lhe trazer alguma vantagem.

Se Corvin acreditar que o grupo não irá negociar, os bandidos atacam primeiro, tentando derrubar Merik e Nicholas Rios (que aparentam ser os guerreiros mais poderosos). Ander subestima Rhys como "apenas um garoto", o que pode ser um grande erro de sua parte.

Se Ander ou pelo menos dois bandidos forem derrotados, o resto tentará fugir, a menos que sua vantagem seja incontestável. Os bandoleiros usarão qualquer PJ derrotado ou capturado como refém para garantir sua fuga, se necessário.

Lembre-se de que Ander e Corvin estão montados e que seus cavalos são treinados para o combate. Veja **ATAQUE MONTADO** na página 205 de *GdTRPG*.

ACAMPAMENTO DOS BANDIDOS

Se os PJ seguirem Corvin até o acampamento ou foram capazes de capturá-lo e interrogá-lo, o grupo conhecerá a localização do acampamento dos bandidos que fica nos bosques próximos, a pouco mais de um quilômetro de distância da estalagem. É um acampamento simples em uma clareira no meio da mata, onde os homens dormem em tendas e amarram seus cavalos. Tudo que eles possuem e conseguiram roubar está guardado no acampamento: 24 vinténs de cobre, 87 gamos de prata, 4 dragões de ouro, uma espada longa e um escudo, além de seus cavalos e suprimentos.

Se o grupo for bem-sucedido em um teste de Furtividade contra a Percepção passiva dos bandidos (Dificuldade





13 se Corvin estiver presente, ou 8 se não estiver), pega-os desprevenidos. Neste caso, todos os PJs recebem um dado de teste extra em seu primeiro ataque. Caso contrário, os bandidos percebem a aproximação dos PJs, que não recebem nenhum modificador.

Ainda assim, atacar os bandidos em seu próprio acampamento pode trazer vantagens para os jogadores. Principalmente porque nenhum bandido estará montado, e alguns podem estar sem suas armaduras. Se o grupo atacar rapidamente, pode decidir o combate de forma definitiva. Assim como na emboscada, se Ander ou dois ou mais bandidos forem derrubados, os outros irão se render ou tentar fugir, se isso for possível.

Se os personagens enfrentarem e derrotarem os bandidos no local da emboscada, você pode estender a aventura colocando mais fora da lei no acampamento. Use as estatísticas de Wort e Cole, ou de bandidos genéricos (veja *GdTRPG*, página 268). Os personagens podem descobrir a localização do acampamento seguindo rastros que partem do local da emboscada (o que exige um teste de Sobrevivência com Dificuldade 9) ou interrogando um dos bandoleiros derrotados. Indo até o acampamento, os personagens podem acabar com o bando de uma vez por todas, além de conquistar tudo que os bandidos roubaram.

OUTRAS AVENTURAS

Esta aventura acaba aqui. Contudo, a história dos PJs e de Westeros está apenas começando! O que espera nossos heróis em Porto do Rei? O que motivou o Rei Robert a promover este torneio (além da chance de lutar, banquetear-se e fornicar)? Quem responderá ao convite do Rei, e que conspirações e tramoias essas pessoas trarão em suas bagagens? Estes bandidos estavam agindo sozinhos, ou há algo por trás dos ataques aos viajantes a caminho de Porto do Rei?

Como narrador você pode usar esta história como um ponto de partida para suas próprias histórias. Ou para a história *Peril at King's Landing*, a ser publicada pela Jambô.

