

SÓ NÃO PODE TIRAR UM APRESENTA

G A M E OF H R O N E S



FACEBOOK.COM/THIAGO.CROFT

SUMÁRIO

1. O Personagem	4
2. Os povos dos Sete Reinos	9
3. Instituições	15
4. Equipamentos	21
5. Jogando o Jogo dos Tronos	24
Apêndice I - Personagens do GoT	27
Eddard “Ned” Stark	28
Senhora Catelyn Stark	29
Arya Stark	30
Bran Stark	31
Sansa Stark	32
Jon Snow	33
Theon Greyjoy	34
Sor Jaime Lannister “Regicida”	35
Tyrion Lannister “Duende”	36
Rainha Cersei Lannister	37
Rei Robert Baratheon	38
Pety “mindinho” Baelish	39
Grande Mestre Pycelle	40
Varys “o Aranha”	41
Daenerys TArgaryen	42
Khal Drogo	43
Apêndice II - Criaturas	44
Apêndice III - Linha do Tempo	47
Era da Aurora	48
Era dos Heróis	48
A Invasão dos Andalos	49
Era de Valíria	50
Dinastia Targaryen	51
Reinado Viserys I	52
Reinado de Robert	55



RPG EM GOT: O QUE MUDA? POR QUE MUDA?

Quando vi a capa do Guerra dos Tronos (Game of Thrones) pela primeira vez já imaginei um RPG. O Castelo Negro com o grupo da Patrulha da Noite chegando para vigiar a Muralha me seduziu de tal forma, que comecei a ler o livro. Não deu outra – RPG dito e feito.

O Inverno está chegando. É o grande lema da Casa Stark e que move a trama do *bestseller* mundial. Aqui eu apresento um pouco de como podemos, jogadores e narradores (veteranos ou iniciantes) do sistema d20, o velho d&d – para que possamos jogar em Westeros, participar das artimanhas, falcatruas e traições num reino rico em detalhes.

Contudo é preciso rever alguns conceitos primordiais ao que se conhece de cenários d20 para adaptar ao contexto proposto em GoT.

- A magia é escassa, portanto os personagens necessitam de serem mais resistentes e confiantes por si só.
- O nível tecnológico é extremamente rudimentar, onde a arma mais avançada é uma besta e a armadura mais pesada é uma meia armadura.
- Algumas classes precisaram sofrer adaptações ou simplesmente não existem (veja mais a frente).

Este material é uma adaptação livre, faz-se necessário o uso dos três livros básicos: Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros; e/ou quaisquer outros livros cabíveis para elaboração de seus personagens.

OPERSONAGEM



Criar um personagem é como descrito no Livro do Jogador, a critério do narrador rolagem de dados (d6) ou distribuição de pontos.

IDADE E LIMITAÇÕES

CRIANÇA

Todos com menos de 10 anos de idade são considerados crianças. Sofrendo -4 em Força e crescendo +2 em Carisma. Estes valores se normalizam um ponto por ano, conforme envelhecer.

Logo, um jovem de 12 anos já não teria mais o benefício do Carisma extra e sofreria apenas -2 em Força.

As demais características seguem como um humano no Livro do Jogador.

É importante ressaltar que os personagens pertencerão a um determinado ponto do reino, devendo (ou não) obediência a um líder governamental. Talvez até pertencendo a alguma casa nobre, seja ela pequena ou menor. Narradores e jogadores poderão discutir os pormenores para que construam personagens que melhor caibam ao estilo do jogo a ser jogado.

DEFEITOS

Um importante recurso abordado nas tramas em GoT são os defeitos: aleijados, anões, cegos, bastardos... são muitos os defeitos que os personagens carregam e que dão maior vivacidade e ajudam na interpretação do mesmo. É interessante ter um personagem com algum defeito, afinal, ninguém é perfeito. O narrador é a voz final para decidir qual defeito se aplica e qual não. Podendo conceder Talento Extra para quem adicionar um defeito (apenas na criação do personagem) ou outro benefício cabível.

Bastardo, Deficiência de algum sentido, Deficiência física, Segredo Sombrio, Seduzido, Dívida, Anão, Medo, Deficiência mental, Inepto em ataque, Servidão, Loucura, Marcado, Inimigo, Pobre, Doença de infância, Estigma, Medo, Dívida, Eunuco.

NOMES BASTARDOS

Nos Sete Reinos os filhos bastardos não utilizam o sobrenome do pai, apenas por determinação do Rei. Com isto os bastardos são identificados pelo local onde nascem: Flowers (Campina), Hill (Terras Ocidentais), Pyke (Ilhas de Ferro), Rivers (Terras dos Rios), Sand (Dorne), Snow (Norte), Stone (Vale), Storm (Terra das Tempestades) e Waters (Pedra do Dragão e Porto Real).

REPUTAÇÃO

Outra característica importante é a Reputação de um personagem. Não necessariamente precisa-se de um nível elevado de classe. Daenerys Targaryen possui um índice elevado em reputação, e não um nível de classe alto, é bem relativo.

Feitos realizados pelo personagem, seja seu alto nascimento ou algo que o destaque dos demais lhe concedem valores de reputação que, diferente da hierarquia, é facilmente variável. Quanto mais alta a reputação, mais facilmente o personagem é identificável, seja temido, adorado ou odiado... O bônus é aplicado nos testes de Atuação, Diplomacia, Intimidação e Obter Informação.

0-1	DESCONHECIDO	SEM MODIFICADORES
2-3	ALGUÉM INFLUENTE	+2 NOS TESTES
4-5	EM ASCENSÃO	+4 NOS TESTES
6-7	MUITO CONHECIDO	+6 NOS TESTES
8-9	HERÓICO	+8 NOS TESTES
10+	LENDA	+10 NOS TESTES

HIERARQUIA SOCIAL

Bem como a Hierarquia Social que geralmente é hereditária e dificilmente pode ser elevada. Nobres nascem e morrem nobres, enquanto poucos conseguem ascender a um posto hierárquico maior que o seu atual. A hierarquia gera respeito ao nome do personagem e serve para influenciar multidões, passar despercebido por alguém ou mesmo ter voz ativa dentro de um conselho.

10	MONARCA
9	NOBRE MAIOR
8	NOBRE MENOR
7	SACERDOTE
6	OFICIAL
5	SOLDADO
4	COMERCIANTE
3	PLEBEU
2	ESCRAVO
1	NINGUÉM

CONSIDERAÇÕES:

BÁRBARO

Todos os povos ‘do lado de lá’ da Muralha, os selvagens das montanhas do Vale e ainda alguns viventes de fora das Cidades Livres, como os dothraki.

BARDO

Os grandes menestréis tendem a ser bardos. Embora somente os grandes, os demais são Especialistas com graduações em Atuação. Os bardos em GoT não sabem usar magias.

CLÉRIGO

Não existem em GoT, devem ser substituídos pela classe Adepto. Serão os Septões. Com as restrições de magia descritas abaixo.

DRUIDA

Uma lenda entre os povos do Norte, ditos “troca-peles” ou wargs. Embora sua Forma Selvagem se limite a possuir o corpo de uma criatura e não tornar-se ela. O druida também não sabe usar magias.

FEITICEIRO

Ainda não muito abordados na primeira fase, mas serão. Feiticeiros sabem usar algumas magias de certas escolas, como: Abjuração, Adivinhação, Encantamento e Ilusão, e mesmo assim apenas até o 5º Cielo.

GUERREIRO

Apenas os grandes cavaleiros e lutadores treinados são guerreiros, os demais possuem apenas níveis de Combatente. Apenas podem obter níveis de Guerreiro após completar 16 anos.

LADINO

Há uma grande gama de tipos e subtipos de ladrões, falsários, saltimbancos e outros tipos de ladinos em GoT.

MAGO

Não existe em GoT, devem ser substituídos pela classe Adepto. Serão os Meisters.

MONGE

Não existe em GoT a cultura de combate desarmado. (ao menos não até o último livro lançado – The Dance with Dragons).

PALADINO

Não existe em GoT, tratar como Combatente, Guerreiro ou Adepto, ou qualquer coisa mesclado entre estes.

RANGER

Os grandes caçadores dos castelos e irmãos da Patrulha da Noite são Rangers muito bem treinados. Os demais são combatentes. Porém em GoT o Ranger não utiliza magias.

ESPECIAL

Todas as classes aumentam o valor base de defesa na CA em +1 a partir do 2º nível e a cada dois níveis subseqüentes aumentam em +1. Sendo, +2 no 4º, +3 no 6º... assim por diante; até +10 no 20º.

MAGIA

A magia é extremamente restrita. Existem raros praticantes da magia real em todo o mundo. Mesmo entre os conjuradores, não existe magia acima do 5º Ciclo e estas pertencem apenas às escolas: Abjuração, Adivinhação, Encantamento e Ilusão.

Lançar qualquer efeito mágico é duro e desgastante. O praticante recebe 1d4 pontos de dano contusivo por Ciclo de magia utilizado, apenas recuperável com descanso (1 ponto por hora). Neste caso, uma magia de 3º Ciclo causaria 3d4 pontos de dano contusivo (8 pontos de dano, por exemplo). Ele demoraria 8 horas para recuperar completamente, quando o valor de dano contusivo se iguala do PV total, o praticante estará completamente exausto (ver Livro do Mestre para saber os efeitos desta condição).

No entanto, existem formas para facilitar a utilização da magia. Sempre tendo o bom senso na utilização de cada uma delas, dificilmente acumularão mais de uma ou duas possibilidades.

5 GRADUAÇÕES EM CONHECIMENTO ARCANO	-1D4
5 GRADUAÇÕES EM OFÍCIOS ALQUIMIA	-1D4
5 GRADUAÇÕES EM CONHECIMENTO RELIGIÃO	-1D4
RITUAL SIMPLES À DIVINDADE	-1D4
RITUAL MÉDIO À DIVINDADE	-2D4
RITUAL FERVOROSO À DIVINDADE (EXIGE SACRIFÍCIO)	-3D4
SACRIFÍCIO DE SANGUE REAL	-4D4
SACRIFÍCIO DE PESSOA NOTÁVEL (REPUTAÇÃO 6+)	-5D4

PERÍCIAS

Algumas perícias devem ser modificadas, ou mesmo excluída, como:

- Conhecimento Planos, Identificar Magia e Usar Instrumento mágico não devem ser utilizados.
- Falar Idioma deve ser adquirido separadamente em Falar Idioma – Ler/ Escrever Idioma, pois boa parte da população é analfabeta. Apenas membros da nobreza, estudiosos e alguns poucos comerciantes sabem ler e escrever.

TALENTOS

Certos talentos devem ser mantidos de fora, como: todos os talentos de criação de itens mágicos e metamágicos. A magia é rara e poderosa o suficiente no mundo e já não se fabrica mais nada mágico desde a queda da antiga Valíria. É bom utilizar o bom senso na utilização de alguns talentos.

OS POVOS DOS SETE REINOS



Cada um dos reinos é guardado por um lorde protetor, tendo uma ou mais famílias importantes brigando pelo poder, ou em alianças às vezes fortes, outras (muitas) das vezes frágeis. É possível reconhecer o povo por sua região de nascença; seu sotaque; tom de pele; comportamento e até modo de agir e de pensar.

O NORTE

“O inverno está chegando”

Guardião: Ned Stark.

Brasão: Lobo cinzento num campo branco.

População: 303.785.

Credo: Deuses Antigos.

Locais importantes: Winterfell, Ilhas de Ferro, Ilha dos Ursos, Forte do Pavor, Karhold, Porto Branco, Fosso Cailin, Vila Acidentada, Praça de Torrhen, Atalaia da Água Cinzenta.

Casas Menores: Bolton, Cerwyn, Flint, Glover, Hornwood, Karstark, Manderly, Mormont, Reed, Tallhart, Umber



O VALE

“Tão alto quanto à honra”

Guardião: (Jon Arryn) – Robert Arryn.

Brasão: A lua e o falcão, em branco, sobre fundo azul-celeste.

População: 394.117.

Credo: Os Sete.

Locais importantes: Ninho da Águia, Passo Sangrento, Ferrobles, Forte Vermelho,

Vila Gaivotas, Ancora Velha, Pedrarruma, Canto Forte, Bosque Afundado, Água Fria, Baía dos Caranguejos.

Casas Menores: Baelish, Belmore, Borrell, Corbray, Egen, Grafton, Hardyng, Hunter, Moores, Redfort, Royces, Templeton, Waynwood.

TERRAS DA TEMPESTADE

“Nossa é a fúria”

Guardião: Stannis Baratheon.

Brasão: Veado coroadado.

População: 272.445.

Credo: Os Sete (depois também a R'hllor)

Locais importantes: Ponta Tempestade, Poleiro do Grifo, Ninho do Corvo, Pedrelmo, Matabrumba, Cabo da Fúria, Tarth, Casas de Chuva.

Casas Menores: Buckler, Cafferren, Caron, Connington, Dondarrion, Errol, Estermont, Grandison, Hasty, Horpe, Lonmouth, Morrigen, Penrose, Seaworth, Selmy, Swann, Tarth, Trant, Wensington, Wylde

A CAMPINA

“Crescendo fortes”

Guardião: Mace Tyrell.

Brasão: Rosa dourada em campo verde-relva.

População: 430.959.

Credo: Os Sete.

Locais importantes: Jardim de Cima, Monte Chifre, Vilavelha, Três Torres, Casassolar, Coroa Negra, Terraltas, Bandallon, Mesalonga, Vale d’Erva, Solardeprata, Carvalho Velho, Lago Vermelho, Campodemilho.

Casas Menores: Ashford, Beesbury, Caswell, Costayne, Crane, Florent, Fossoway, Hewett, Hightower, Inchfield, Mullendore, Oakheart, Peake, Redwyne, Rowan, Serry, Tarly, Wythers

TERRAS DOS RIOS

“Família, Dever, Honra”

Guardião: Hoster Tully.

Brasão: Truta prateada num fundo vermelho e azul.

População: 398.742.

Credo: Os sete.

Locais importantes: Correrrio, Harrenhal, As Gêmeas, Donzellarrosa, Ilha Quieta, Pouso das Galhas, Hastes, Feirajusta, Guardamar, Feirajusta.

Casas Menores: Blackwood, Bracken, Darry, Frey, Haigh, Mallister, Paege, Piper, Ryger, Smallwood, Vance, Whent



TERRAS OCIDENTAIS

“Ouça-me rugir”

Guardião: Tywin Lannister.

Brasão: Leão dourado em fundo carmim.

População: 218.927.

Credo: Os sete.

Locais importantes: Rochedo Casterly, Lannisporto, Dente Dourado, Valecorno, Toca Funda, Bosquedouro.

Casas Menores: Brax, Broom, Clegane, Crakehall, Lefford, Lorch, Lydden, Marbrand, Payne, Prester, Serrett, Swyft, Westerling

DORNE

“Insubmissos, Não curvados, Não quebrados”

Guardião: Príncipe Doran Martell.

Brasão: Sol vermelho trespassado por uma lança dourada.

População: 283.722.

Credo: Os sete.

Locais importantes: Lançasolar, Monpreto, Ato Ermitério, Tombastella, Arenito, Tor, Ghas-ton Grey, Vaith, Costa do Sal, Limoeiros, Braço Partido, Colina Fantasma, Graça-dos-Deuses.

Casas Menores: Allyrion, Blackmont, Dalt, Dayne, Fowler, Gargalen, Manwoody, Qorgyle, Santagar, Toland, Uller, Wyl, Yronwood.

PORTO REAL

Porto Real é a capital de Westeros e dos Setes Reinos. Está situada no rio Água Negra, no lugar onde Aegon o Conquistador pousou para iniciar sua conquista. A cidade principal é cercada por uma muralha e guardada pelos Capa Dourada. Dentro da muralha, a paisagem natural da cidade é dominada por três colinas,

nomeados de Aegon e suas duas irmãs, Visenya e Rhaenys. Os plebeus mais pobres constroem assentamentos miseráveis fora da cidade. Porto Real é extremamente populosa, mas feia e suja se comparada a outras cidades. O fedor do lixo da cidade pode ser sentido bem além de suas muralhas. Tem o principal porto dos Sete Reinos, competindo apenas com Vilavelha.

Porto Real (metrópole); Convencional; **Tendência:** CN; **Limite de** 100.000 DO; **Bens** 2.515.110.000 DO.



Guardião: Rei Robert Baratheon.

Brasão: Veado coroado negro sobre ouro.

População: 503.022.

Credo: Os sete.

Pequeno Conselho: Lorde Mindinho – Mestre da Moeda, Lorde Stannis Baratheon – Mestre dos Navios, Lorde Renly Baratheon – Mestre das Leis, Varys, o Aranha – Mestre dos Sussurros, Grande Mestre Pycelle, Lorde Comandante Sor Barristan Selmy e o Mão do Rei, outrora Lorde Jon Arryn, após sua morte, Lorde Eddard Stark.

Casas Menores: Blount, Brune, Chelsted, Farring, Hayford, Kellteblack, Rosby, Rykker, Staunton, Stokeworth.

Guarda Real: Sor Jaime Lannister – o Regicida, Sor Boros Blount, Sor Meryn Trant, Sor Arys Oakheart, Sor Preston Greenfield e Sor Mandon Moore.

Mantos Dourados: 2.000 soldados, oficiais são guerreiros de 3º e 4º nível e os demais são combatentes, variando entre 1º e 3º níveis.

Capas Vermelhas: 1.300 soldados.

Locais importantes: Grande Septo de Baelor, Fortaleza Vermelha, Fosso do Dragão, Guilda de Alquimistas, Baixo das Pulgas.



Distritos

Rua das Irmãs: Próxima à Colina de Visenya, a Guila dos Alquimistas se localiza nesta rua. Ela cruza as duas colinas Visenya e Rhaenys, daí o seu nome.

Rua do Aço: Onde a maioria dos ferreiros têm suas forjas. Parte do Portão do Rio e segue subindo pela Colina Visenya, quanto mais alto, mais caros os produtos.

Rua da Farinha: Repleta de padarias, abaixo dela encontra-se um labirinto de ruelas, becos tortuosos e estreitos.

Rua da Seda: Esta via detém diversos bordeis com tarifas variadas.

Beco de Eel: É possível encontrar estalagens aqui.

Beco de Pigrun: Enclausurado por altos edifícios de pedra que se unem no alto com pontes

cruzando o beco.

Via da Sombra Negra: Uma rua que segue do portão norte da Fortaleza Vermelha e segue sinuosamente até o sopé da Alta Colina de Aegon.

Via Fétida: Trecho repleto de aprendizes.

Rua Lamacenta: Rua que começa na Praça da Peixaria.

Via de Carne de Porco Salgado: Uma ruela estreita.

Curva do Passo-d'água: Ruela fétida localizada no Baixo das Pulgas.

Portões: Portão do Dragão, Portão de Ferro, Portão de Ouro, Portão dos Deuses, Portão do Rio (popularmente chamado de Portão da Lama), Portão do Leão e Portão do Rei.

ALÉM DE WESTEROS

Para lá do Mar Estreito ficam as Cidades Livres, o Mar Dothraki, as ruínas da antiga Valíria e outros locais inóspitos, perigosos e remotamente conhecidos.

O MAR DOTHRAKI



Guardião: Não existe. Existem diversos khals e seus Khalasar de nômades.

Brasão: Diversas, por Khalasar.

População: não contabilizada, valor estima-se 197.470.

Credo: Grande Garanhão.

AS CIDADES LIVRES

São nove cidades livres que compõem o conselho das cidades-estados no continente leste. São elas: Braavos, Lorath, Lys, Myr, Norvos, Pentos, Qohor, Tyrosh, e Volantis. Foram fundadas por remanescentes vindos da antiga Valíria. Diferente de Westeros, o poder nas cidades é regido por burgomestres, magísteres, arcontes e príncipes mercadores. Braavos é uma exceção, onde o poder se centraliza num homem chamado Lorde do Mar.

INSTITUIÇÕES



DEUSES ANTIGOS

Os deuses antigos são espíritos da natureza sem nome, que são principalmente adorados no Norte embora ainda haja adeptos dessa religião nas regiões do sul. Foram primeiramente adorados pelos Filhos da Floresta, mas os Primeiros Homens se afastaram das suas crenças anteriores em favor dos espíritos adorados pelos Filhos. Quando os Ândalos (que vieram do oeste) conquistaram o sul de Westeros, eles trouxeram com eles a sua Fé dos Sete (fé nos Sete deuses). Os espíritos foram então apelidados de Deuses Antigos e a prática do seu culto tornou-se limitada ao norte de Westeros.

A religião dos Deuses Antigos não tem organização, clero, nem movimentos evangélicos ou os textos sagrados, mas algumas tradições são passadas adiante por seus seguidores. Várias ações, tais como o incesto e o fratricídio, são consideradas ofensivas aos deuses. Existem florestas sagradas, onde crescem “árvores divinas” chamadas Árvore Coração. Essas árvores possuem protuberâncias que se assemelham a rostos e olhos esculpidos por onde escorre seiva vermelha. As orações, juramentos e os casamentos são muitas vezes realizadas no Bosque sagrado.

Acredita-se que os rostos foram esculpidos nas Árvore Coração pelos Filhos da Floresta, mas o seu significado ou propósito não é completamente compreendido pelos homens.

Antigamente todas as casas nobres tinham um Bosque Sagrado com uma Árvore Coração em seu centro, mas muitas famílias deixaram de seguir os deuses antigos e converteram seus bosques em jardins seculares.

OS SETE DEUSES

Os Sete ou um único deus com sete faces, cada um representando uma virtude diferente. Cada devoto ora pedindo orientação de acordo com a necessidade em questão. Oram ao Pai por justiça, à Mãe por compaixão ou fertilidade, ao Guerreiro aos que querem força e vitória, à Donzela para proteger as virtudes de uma moça, ao Ferreiro por



aptidão no trabalho, à Velha aos que buscam orientação e sabedoria e, embora pouco, alguns clamam ao Estranho, pois este representa a morte e o desconhecido.

A organização é comandada pelo Alto Septão, no Septo de Baelor, em Porto Real, é a representação dos Sete no mundo terreno, ele fala com a voz dos deuses. Abaixo dele existem diversas facções, cada uma espelhando uma face dos Sete. As mulheres são chamadas septãs, muitas servem como governantas em casas nobres. Existe ainda a ordem das Irmãs Silênciosas, que fazem voto de silêncio e castidade, diferente das septãs por muitos aspectos, estas cuidam dos mortos, preparando-os para o funeral. São chamadas “Esposas do Estranho”. Vestem-se todas de cinza e de rosto coberto, exceto pelos olhos.

PAI

Deus da Justiça

Dogma: Julgamento, punição, proteção.

Domínios: Ordem, Proteção, Destruição, Cura.

Tendência: Leal e Neutro.

Arma Predileta: Martelo de Guerra.

GUERREIRO

Deus da Força

Dogma: Força, coragem, vitória.

Domínios: Proteção, Destruição, Força, Guerra.

Tendência: Caótico e Neutro.

Arma Predileta: Espada longa.

FERREIRO

Deus do Trabalho

Dogma: Forja, criação, ofícios.

Domínios: Proteção, Terra, Fogo, Sorte.

Tendência: Neutro.

Arma Predileta: Martelo leve.

ESTRANHO

Deus dos Mortos

Dogma: Morte, submundo, segredos.

Domínios: Enganação, Mal, Sorte, Morte.

Tendência: Neutro e Mau.

Arma Predileta: Lança longa.

MÃE

Deusa da Fertilidade

Dogma: Compaixão, casamento, fertilidade.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Magia.

Tendência: Neutra e Boa.

Arma Predileta: Bordão.

DONZELA

Deusa da Castidade

Dogma: Virgindade, canções, família.

Domínios: Animais, Plantas, Bem, Viagem.

Tendência: Caótica e Boa.

Arma Predileta: Arco longo.

VELHA

Deusa da Sabedoria

Dogma: Sabedoria, ofícios, conhecimento.

Domínios: Conhecimento, Magia, Proteção, Ordem.

Tendência: Leal e Neutra.

Arma Predileta: Maça leve.



R'HLLOR

Ainda pouco explorado na primeira temporada, mas terá grande destaque na segunda e nas próximas que virão.

Deus do Fogo

Dogma: Fogo, paixão, sol, profecia.

Domínio: Fogo, Sol, Conhecimento, Enganação.

Tendência: Caótico e Neutro.

Arma Predileta: Adaga.

PATRULHA DA NOITE

“Escutem as minhas palavras e testemunhem os meus votos. A noite chega, e agora começa minha vigília. Não terminará até a minha morte. Não tomarei esposa, não possuirei terras, não gerarei filhos. Não usarei coroas e não conquistarei glórias. Viverei e morrerei no meu posto. Sou a espada na escuridão. Sou o vigilante nas muralhas. Sou o fogo que arde contra o frio, a luz que traz consigo a alvorada, a trombeta que acorda os que dormem, o escudo que defende os reinos dos homens. Dou a minha vida e a minha honra à Patrulha da Noite, por esta noite e por todas as noites que estão para vir”



A MURALHA

Um enorme muro com 210 metros de altura por 480 km de extensão. Acredita-se que foi construída por Brandon Stark, o Construtor há cerca de 8.000 anos atrás, com a finalidade de proteger os reinos dos selvagens – embora haja quem acredite que a real defesa seja contra os Outros.

A Patrulha da Noite é uma organização militar que tem

como objetivo proteger o reino e defender a Muralha. Apenas homens podem servir na patrulha e os que fazem é para o resto da vida. Os que desertam após “vestir o preto”, ou seja, fazer os votos, podem ser julgados à morte.

Dentro da ordem existem três divisões: intendentos (auxiliares, cultos, cozinheiros, curandeiros), patrulheiros (combatentes e caçadores) e construtores (para manutenção da Muralha).

Existem dezenove castelos guardando a Muralha, mas atualmente apenas 3 são fortificados estando os demais em ruínas, de leste a oeste, são eles: Atalaiaeste do Mar, Guardaverde, Os Archotes, O Monte Longo, Portão da Geada, Solar das Trevas, Atalaia Bosque da Lagoa, Escudoroble, Castelo Negro, Portão da Rainha, Lago Profundo, O Fortenoite, Marcagelo, Colina de Geadalva, Guardagris, Bosque das Sentinelas, A Torre Sombria e Atalaia da Ponte.

O som das trombetas - um único sopro: irmãos da Patrulha da Noite; dois sopros: estão sob ataque e três sopros: a chegada dos Outros. (este último não é ouvido há centenas de anos).

A CIDADELA

Na Cidadela são formados os Meistres a servirem como curandeiros, estudiosos e conselheiros em todos os reinos. Qualquer homem, de qualquer idade, pode começar nos estudos para adquirir a sua corrente de mesitre. Mulheres não são aceitas na ordem. Geralmente o filho mais novo da família é enviado para a Cidadela para obter conhecimento. Assim como a Patrulha da Noite, os membros da Cidadela são, em tese, apolíticos. Quando um homem se forma na Cidadela ele é enviado para um castelo, forte ou localidade e lá servirá pelo resto de sua vida, independente da mudança de poder. Perdendo o seu sobrenome de família, passando a ser conhecido apenas por seu primeiro nome e título.

Os aspirantes à mestre na Cidadela seguem por um caminho de estudos e disciplina rigorosos para obter as correntes. Cada corrente determina um seguimento de conhecimento e é confeccionada por um tipo de metal. O mestre jamais pode tirar a sua corrente, nem mesmo ao dormir. Quase nenhum mestre adquire todas elas. A principal forma de comunicação entre os reinos é através dos corvos mensageiros. “Aves escuras, palavras escuras” é um dito comum entre o povo. Uma das principais funções de um Mestre é o cuidado e envio de mensagens através dos corvos. Existe uma raça especial de corvos brancos, são maiores e mais inteligentes que um corvo comum. São usados apenas para anunciar a mudança de estação.





- Ferro negro (Corvos)
- Latão
- Bronze (Astronomia)
- Cobre (História)
- Ouro (Economia)
- Ferro (Guerra)
- Chumbo
- Aço (Metalurgia)
- Estanho
- Platina
- Ouro Vermelho
- Prata (medicina)
- Aço Valyriano (magia e ocultismo) – Pouquíssimos Meistres tem um elo de aço Valyriano, o ocultismo é desprezado por eles.

Arquimeistre: Os membros mais antigos da ordem, podendo participar do Conclave, que é o órgão que elege o Grande Mestre. Reunião confidencial realizado em salão fechado na Cidadela.

Grande Mestre: O membro mais antigo da ordem serve diretamente ao rei do Trono de Ferro. Ele só pode ser eleito ou destituído pelo Conclave e participa como conselheiro real junto ao conselho.

EQUIPAMENTOS



MOEDAS

O ouro é muito estimado em GoT. O cobre é a moeda comum entre as pessoas simples e a prata pelos comerciantes. O ouro é utilizado apenas por grandes nobres e pelo governo.



	EC	VP	DO
ESTRELA DE COBRE (EC)	1	1/100	1/1000
VEADO DE PRATA (VP)	100	1	1/100
DRAGÕES DE OURO (DO)	1000	100	1

Utilize a tabela básica de quantidade inicial de recursos para os personagens no Livro do Jogador. Para as classes: Adepto, Aristocrata, Combatente, Especialista e Plebeu, use:

CLASSE	QUANTIDADE	MÉDIA
ADEPTO	3D4x10 DO	75 DO
ARISTOCRATA	6D8x10 DO	270 DO
COMBATENTE	3D4x10 DO	75 DO
ESPECIALISTA	3D4x10 DO	75 DO
PLEBEU	5D4 DO	12 DO

BENS DE TROCA

PREÇO	ITEM
4 EC	TRIGO, 1KG
8 EC	FARINHA, 1KG OU UMA GALINHA
4 PV	FERRO, 1KG
2 DO	TABACO OU COBRE, 1KG
1 DO	CANELA, 0,5KG OU UM BODE
3 DO	GENGIBRE OU PIMENTA, 0,5KG OU UMA OVELHA
5 DO	UM PORCO
6 DO	LINHO, 1M ²
10 DO	SAL, OU PRATA 0,5KG
6 DO	SEDA, 1M ² OU UMA VACA
10 DO	AÇAFRÃO OU ALHO, 0,5KG OU UM BOI

ARMAS E ARMADURAS

- Todas as Armas simples
- Todas as armas comuns (Kukri = Arakh dothraki)
- Armas exóticas (chicote, espada bastarda, boleadeira, rede)
- Todas as armaduras Leves
- Todas as armaduras Médias (embora muito restrito)
- Todas as armaduras Pesadas (extremamente caras e raras)
- Todos os escudos (exceto escudo de corpo)



MATERIAIS ESPECIAIS PARA EQUIPAMENTOS

EQUIPAMENTO	CUSTO
ARMADURA OU ESCUDO DE BRONZE	MANTÉM
ARMADURA OU ESCUDO DE FERRO	1X E ½ O VALOR NORMAL
ARMADURA OU ESCUDO OBRA-PRIMA	LIVRO DO JOGADOR
ARMADURA OU ESCUDO RUDIMENTAR	½ DO CUSTO
FLECHA OU VIROTE DE OBSIDIANA	1 DO (CADA)
FLECHA, VIROTE, MUNIÇÃO RUDIMENTAR	1 EC (CADA)
OSSO DE DRAGÃO	X2
AÇO VALIRIANO	INESTIMÁVEL
ARMA DE BRONZE	MANTÉM
ARMA DE FERRO	1X E ½ O VALOR NORMAL
ARMA OBRA-PRIMA	LIVRO DO JOGADOR
ARMA DE OBSIDIANA	X2
ARMA RUDIMENTAR (-1 PENALIDADE)	½ DO VALOR NORMAL
ARMA MUITO RUDIMENTAR (-2)	1/3 DO VALOR NORMAL

JOGANDO O JOGO DOS TRONOS



O mundo criado por George R. R. Martin é um reflexo do nosso mundo real num período medieval fantasioso, porém ele amplifica as angústias, pesares e desejos mais sombrios da humanidade. A religião e a superstição é ávida e move a grande massa, até mesmo os bem nascidos seguem rigidamente a fé nos deuses. Em GoT é difícil dizer quem é mocinho e quem é vilão, pois, como pessoas reais, os personagens têm virtudes e defeitos; ao mesmo tempo em que a moral de uma pessoa boa é posta em jogo e ele toma atitudes ditas más, um personagem conhecido por ser maligno, pode ter atitudes de boa moral.

O sexo feminino é, como no período medieval real, menor. Ou seja, a mulher não tem vez. Nasce para casar e ter filhos. Muitas, como Cersei Lannister enxerga isto como um grande defeito, outras, como Brienne de Tarh, encara isto como uma barreira a ser vencida. Seja como for, elas se fazem presentes e são julgadas como o tal.

Existem diversos modos de se jogar uma campanha em GoT. Seja ela repleta de ação e aventura, intrigas e mistérios ou romances e acontecimentos épicos. Talvez uma pincelada de um pouco de tudo. O importante é que todos os jogadores se divirtam. O papel do narrador é conduzir os personagens pelos becos escuros e salões nobres, mas quem faz com que o Jogo dos Tronos seja verdadeiramente jogado – são todos os presentes.

INTRIGAS



Existem reis, existem os governantes e o povo. Lado a lado com a religião sempre presente. O jogo estilo intrigas envolve uma ou mais localidades, seja a guerra pelo Trono de Ferro, ou entre nobres em uma região de Westeros ou pelas Cidades Livres. O que ocorrerá neste estilo de jogo? Espionagem, chantagem, disputas verbais e conflitos físicos também.

Geralmente culminando numa guerra aberta ou assassinatos silenciosos.

HERÓICOS

Sessões típicas de d&d, mas desta vez ambientadas num cenário mais rude e menos mágico. Mas não por isso menos divertido. Os líderes são tiranos frios e calculistas? O rei paga tributos em torneios e recompensas para quem trazer a cabeça de seus inimigos numa bandeja de prata? Há lendas de dragões vindos do Leste e de criaturas sobrenaturais ao Norte? Existe toda uma gama de aventuras a serem abordadas neste estilo.

GUERRA SANTA



Existem diferentes crenças e muitos deuses para serem cultuados. Algumas são mais agressivas do que as outras. Os povos protegem seus dogmas com unhas e dentes e morrerão (ou não) para defender a sua crença. A igreja dos Sete poderia estar movendo incursões para destruir a religião pagã do Norte? Ou mesmo R'hllor recém vindo do Leste, incendiando os corações fervorosos de fiéis. Quem ganhará esta batalha pela fé?

SUSPENSE

Os Outros amedrontam os povos de Westeros desde os tempos mais remotos. O Inverno está Chegando... E junto deles a morte, devastação e grandes perigos. Se não bastasse o rigor do inverno, as doenças e falta de alimentos. Criaturas ultrapassam a Muralha, bárbaros ameaçam derrubar a Muralha com um artefato antigo e dentre outros possíveis acontecimentos aonde o suspense e o horror são os pontos fortes da aventura.



APÊNDICE I

PERSONAGENS DE GOT



EDDARD “NED” STARK, GUARDIÃO DO NORTE.



Guerreiro 4, Aristocrata 3.

Leal e Bom “cruzado”

PV: 74 (53+21)

Iniciativa: +3

CA: 19 (+3 gibão de peles, +3 Des, +3 classe)

Ataques: +12/ +7 (Espada de duas mãos aço valiriano ‘Gelo’ +1 afiada), dano: 3d6+6 18/20x3

Fortitude: +8 Reflexo: +5 Vontade: +6.

Habilidades: For 16 Des 16 Cons 16 Int 15 Sab 15 Car 12

Perícias: Diplomacia +9, Obter Informação +9, Intimidar +7, Conhecimento Nobreza e Realeza +4, Conhecimento Religião +4, Conhecimento História +4, Conhecimento Geografia +5, Conhecimento Local +4, Ouvir +6, Cavalgar +8, Sentir Motivação +6, Ler/Escriver (comum) 1, Observar +6, Sobrevivência +5.

Talentos: Foco em Arma (Espada), Ataque poderoso, Negociador, Prontidão, Trespasar, Especialização em Arma (Espada), Liderança. 07 (1+3+3)

Reputação: 6.

Hierarquia: 9.

Defeitos: Guarda o Segredo de sua irmã Lyana, Código de Honra.

SENHORA CATELYN STARK

Aristocrata 4.

Leal e Neutra “juíza”

PV: 24 (20+4)

Iniciativa: 0

CA: 12 (+2 classe)

Ataques: +2 (corpo a corpo) ou +3 (à distância)

Fortitude: +2 **Reflexo:** +1 **Vontade:** +10.

Habilidades: For 9 Des 10 Cons 12 Int 17 Sab 18 Car 17

Perícias: Avaliação +5, Blefar +9, Diplomacia +11, Disfarces +8, Obter Informação +8, Conhecimento Nobreza e Realeza +9, Conhecimento Religião +8, Conhecimento História +10, Conhecimento Arquitetura +5, Atuação (oratória) +8, Cavalgar +2, Sentir Motivação +11, Ler/ Escrever (comum) 1.

Talentos: Negociador, Persuasivo, Vontade de Ferro.

Reputação: 5.

Hierarquia: 8.

Defeitos: Cicatriz na mão feita por uma adaga,



ARYA STARK

Combatente 1, Ladino 2.

Caótica e boa “rebelde”

Idade: 11 anos

PV: 19 (16+3)

Iniciativa: +4.

CA: 15. (+4 Des, +1 classe)

Ataques: +6 (Lâmina fina forjada em castelo - ‘Agulha’ obra-prima) - 1d6-1 18/20x2.

Fortitude: +1 **Reflexo:** +8 **Vontade:** +4.

Habilidades: For 9 Des 18 Cons 12 Int 14 Sab 14 Car 11

Perícias: Escalar +1, Adestrar animais +2, Saltar +2, Cavalgar +6, Acrobacia +7, Arte da fuga +8, Blegar +4, Conhecimento Local +4, Disfarces +2, Equilíbrio +7, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +4, Obter Informação +1, Ouvir +3, Prestidigitação +6, Procurar +4.

Talentos: Esquiva, Acuidade com arma, Sorrateiro.

Habilidades Especiais: Ataque Furtivo +1d6, Encontrar armadilhas, Evasão.

Reputação: 3.

Hierarquia: 8.

Defeitos: Mau comportamento, Caçada (pela Rainha).

Companheiro Lobo: Nymeria (forçada a fugir na Estrada do Rei).



BRAN STARK



Aristocrata 1, Combatente 1.

Neutro e bom “benfeitor”

Idade: 9 anos

PV: 13 (11+2)

Iniciativa: -1 (+2)

CA: 10. (-1 Des, +1 classe) ou (13)

Ataques: +1 (corpo a corpo) ou +0 (à distância)

Fortitude: +3 **Reflexo:** -1 (+2) **Vontade:** +6.

Habilidades: For 10 Des (14) 8 Cons 13 Int 14 Sab 15 Car 15

Perícias: Adestrar Animais +9, Conhecimentos Nobreza e Realeza +7, Conhecimento História +10, Cavalgar +6*, Sentir Motivação +7, Ler/ Escrever 1, Escalar +7**, Saltar +4**.

Talentos: Atlético, Foco em Perícia (Conhecimento História), Sonho Profético***, Afinidade com animais***.

Reputação: 3.

Hierarquia: 8.

Defeitos: Aleijado, Amnésia parcial.

Companheiro Lobo: Verão (ver lobo atroz no Livro dos Monstros, pág. 16).

* A penalidade não se aplica à Cavalgar, pois Bran utiliza uma sela especial.

** Os valores de Escalar e Saltar antes da queda.

*** Estes talentos provém como benefícios dos

SANSA STARK



Aristocrata 1.

Neutro “indecisa”

Idade: 13anos

PV: 10 (8-1)

Iniciativa: +0

CA: 12. (+2 classe)

Ataques: -1 (corpo a corpo) ou +0 (à distância)

Fortitude: -1 Reflexo: +0 Vontade: +2.

Habilidades: For 8 Des 10 Cons 9 Int 10 Sab 10 Car 16

Perícias: Blefar +4, Diplomacia +7, Adestrar animais +6, Conhecimento Nobreza e Realeza +4, Conhecimento Religião +4, Atuação (dança) +7, Ler/ Escrever 1.

Talentos: Vitalidade, Negociador.

Reputação: 3.

Hierarquia: 8.

Defeitos: Inocência.

Companheiro Lobo: Lady (sacrificada na Es-

JON SNOW, O BASTARDO.

Guerreiro 1, Ranger 2, Aristocrata 1.

Leal e Neutro “juiz”

Idade: 16 aos

PV: 33 (25+8)

Iniciativa: +6.

CA: 17. (+2 couro batido, +3 Des, +2 classe)

Ataques: +5 (Espada Bastarda de aço valiriano - ‘Garralonga’ +1 afiada) 1d10+2 19/20x2 ou +5 (arco longo composto reforçado +1) 1d8+1 x3.

Fortitude: +9 **Reflexo:** +5 **Vontade:** +5.

Habilidades: For 13 Des 14 Cons 14 Int 15 Sab 16 Car 14

Perícias: Adestrar Animais +4, Cavalgar +4, Escalar +3, Intimidação +4, Natação +3, Saltar +3, Blefar +4, Diplomacia +4, Conhecimento Natureza +4, Conhecimento Geografia +4, Ouvir +7, Observar +7, Procurar +6, Sobrevivência +5, Esconder-se +4, Furtividade +4, Usar cordas +3.

Talentos: Foco em arma (Espada), Tiro Preciso, Iniciativa Aprimorada, Saque rápido*, Fortitude Maior*.

Habilidades Especiais: Inimigo Predileto “Outro”, Rastrear, Empatia com a Natureza, Tiro Certo.

Reputação: 2.

Hierarquia: 6.

Defeitos: Bastardo, Queimadura na mão direita, Irmão da Patrulha da Noite.

Companheiro Lobo: Fantasma. (ver lobo atroz no Livro dos Monstros, pág. 16)

* Estes talentos provém dos defeitos de Jon.



THEON GREYJOY

Guerreiro 1, Aristocrata 2.

Caótico e Neutro “espírito livre”

PV: 29 (20+9)

Iniciativa: +2.

CA: 16 (+2 corselete de couro, +3 Des, +1 classe)

Ataques: +4 (arco longo) 1d8 x3. ou +3 (espada longa obra-prima) 1d8 19/10x2.

Fortitude: +4 **Reflexo:** +3 **Vontade:** +2.

Habilidades: For 11 Des 16 Cons 14 Int 10 Sab 9 Car 15

Perícias: Blefar +5, Intimidar +6, Ouvir +3, Cavalgar +5, Observar +4, Sobrevivência +1, Saltar +2.

Talentos: Foco em arma (Arco), Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Reputação: 2.

Hierarquia: 8

Defeitos: Reconquistar a própria honra, Inve-



SOR JAIME LANNISTER, REGICIDA



Guerreiro 6, Aristocrata 1.

Caótico e Neutro “espírito livre”

PV: 72 (48+24)

Iniciativa: +2

CA: 23 (+5 peitoral de aço dourado obra-prima, +3 Des, +4 classe)

Ataques: +11/+6 (espada longa dourada obra-prima) 1d8+5 19/20x2 ou +10/+5 (lança longa) 1d8+1 x3.

Fortitude: +7 Reflexo: +5 Vontade: +5.

Habilidades: For 16 Des 16 Cons 15 Int 13 Sab 12 Car 16

Perícias: Cavalgar +10, Intimidação +12, Saltar +9, Blear +9, Diplomacia +13, Conhecimento Nobreza e Realeza +7, Ler/ Escrever 1.

Talentos: Foco em arma (Espada), Foco em arma (haste), Combate montado, Investida montada, Investida implacável, Especialização em espada, Ataque poderoso, Atropelar aprimorado, Liderança*, Ataque desarmado aprimorado*.

Reputação: 7.

Hierarquia: 8.

Defeitos: Regicida, Segredo sombrio (caso incestuoso com a irmã, pai de seus filhos), Membro da Guarda Real.

* Estes talentos provém dos defeitos de Regicida e Segredo Sombrio de Jaime.

TYRION LANNISTER,

DUENDE



Aristocrata 3, **Especialista** 2.

Neutro “indeciso”

PV: 37 (32+5)

Iniciativa: +1.

CA: 13. (+1 Des, +2 classe)

Ataques: +3. (machado de batalha) 1d8+1 x3.

Fortitude: +2 **Reflexo:** +2 **Vontade:** +10.

Habilidades: For 12 Des 12 Cons 12 Int 17
Sab 18 Car 16

Perícias: Avaliação +4, Blegar +15, Diplomacia +17, Falsificação +5, Obter Informação +5, Intimidar +8, Conhecimento Arquitetura +7, Conhecimento Geografia +8, Conhecimento História +8, Conhecimento Local +8, Conhecimento Nobreza e Realeza +8, Conhecimento Religião +8, Atuação (oratória) +5, Cavalgar +3, Sentir Motivação +10, Falar Alto Valiriano 1, Falar Valiriano das Cidades Livres 1, Ler/Escrever Alto Valiriano 1, Ler/Escrever Valiriano 1, Ler/Escrever comum 1, Observar +8, Natação +2.

Talentos: Negociador, Persuasivo, Charlatão.

Reputação: 5.

Hierarquia: 8.

Defeitos: Anão, Marcado como Duende, Estigma (mau visto aos olhos do pai)

RAINHA CERSEI LANNISTER

Aristocrata 5.

Neutra e má “malfeitora”

PV: 32 (27+5)

Iniciativa: -

CA: 12. (+2 classe)

Ataques: +3.

Fortitude: +2 **Reflexo:** +1 **Vontade:** +10.

Habilidades: For 10 Des 10 Cons 13 Int 16 Sab 14 Car 18

Perícias: Blefar +12, Diplomacia +18, Falsificação +8, Obter Informação +9, Intimidar +11, Conhecimento História +9, Conhecimento Nobreza e Realeza +9, Conhecimento Religião +9, Atuação (dança) +6, Atuação (dramaturgia) +6, Sentir Motivação +7, Ler/ Escrever comum 1, Observar +9.

Talentos: Prontidão, Vontade de Ferro, Personalidade Forte.

Reputação: 6

Hierarquia: 9

Defeitos: Segredo sombrio (relação incestuosa com seu irmão Jaime, pai de seus filhos), Segredo Sombrio (culpa na morte do rei Robert, seu esposo), Revolta (por não ter nascido homem).



REI ROBERT BARATHEON, O PRIMEIRO DO SEU NOME, REI DOS ÂNDALOS E DOS ROINARES E DOS PRIMEIROS HOMENS, SENHOR DOS SETE REINOS E PROTETOR DO DOMÍNIO.

Guerreiro 4, Aristocrata 4.

Caótico e neutro “espírito livre”

PV: 69 (37+32)

Iniciativa: +1.

CA: 21 (+7 meia armadura, +4 classe)

Ataques: +13/+8 (martelo de guerra obra-prima) 1d8+6 x3.

Fortitude: +9 Reflexo: +3 Vontade: +7.

Habilidades: For 18 Des 12 Cons 15 Int 12

Sab 14 Car 14

Perícias: Cavalgar +6, Intimidação +12, Saltar +6, Diplomacia +4, Conhecimento Nobreza e Realeza +3, Conhecimento História +3, Conhecimento Religião +3, Conhecimento Local +3, Conhecimento Arquitetura +3, Conhecimento Geografia +3, Ouvir +7, Ler/ Escrever comum 1, Observar +7, Sobrevivência +11.

Talentos: Foco em arma (Martelo), Especialização em arma (martelo), Trespasar, Ataque poderoso, Ataque imprudente, Tolerância, Duro de Matar, Fortitude Maior*.

Reputação: 8

Hierarquia: 10

Defeitos: Gênio explosivo, Glutão, Beberrão, Promíscuo, Dívida (Lannisters, Banco de Ferro e outros).

* Este talento foi concedido devido ao defeito Dívida.



LORDE PETYR “MINDINHO” BAE LISH, MESTRE DA MOEDA.



Especialista 5, Aristocrata 1.

Leal e mau “dominador”

PV: 27 (22+5)

Iniciativa: +6.

CA: 15. (+2 Des, +3 classe)

Ataques: +4 (adaga obra-prima) 1d4. 19/20x2

Fortitude: +2 **Reflexo:** +3 **Vontade:** +9.

Habilidades: For 10 Des 15 Cons 12 Int 16
Sab 17 Car 18

Perícias: Avaliação +12, Blegar +15, Diplomacia +19, Falsificação +8, Intimidação +12, Obter Informação +9, Conhecimento Nobreza e Realeza +10, Conhecimento História +10, Conhecimento Local +11, Sentir Motivação +10, Profissão (Banqueiro) +15, Ler/ Escrever comum 1, Ler/ Escrever Valiriano das Cidades Livres 1, Falar Valiriano 1, Cavalgar +4, Furtividade +8, Atuação (oratória) +8.

Talentos: Persuasivo, Negociador, Foco em Perícia (Profissão), Iniciativa aprimorada.

Reputação: 4

Hierarquia: 7

Defeitos: Segredo sombrio (conhecimento sobre a morte de Jon Arryn), Pobre (a casa Baelish é uma casa pobre).

GRANDE MEISTRE PYCELLE



Adepto 6.

Neutro “indeciso”

Idade: 75 anos

PV: 14 (20-6)

Iniciativa: -1.

CA: 12. (-1 Des, +3 classe)

Ataques: +1.

Fortitude: +3 Reflexo: +1 Vontade: +10.

Habilidades: For 6 Des 8 Cons 9 Int 18 Sab 20 Car 16

Perícias: Ofícios (alquimia) +12, Ofícios (venenos) +13, Adestrar animais +8, Cura +15, Conhecimento Arquitetura +9, Conhecimento Geografia +9, Conhecimento Natureza +9, Conhecimento Nobreza e Realeza +9, Conhecimento História +9, Conhecimento Local +9, Conhecimento Religião +9, Profissão (escriba) +10, Ler/ Escrever Alto Valiriano 1, Ler/ Escrever comum 1, Falar Alto Valiriano 1, Ler/ Escrever Valiriano das Cidades Livres 1, Falar Valiriano 1.

Talentos: Fortitude Maior, Preparar Venenos, Foco em Perícia (Cura), Foco em Perícia (Alquimia).

Reputação: 5

Hierarquia: 7

Defeitos: Velho (venerável), Lealdade (Tywin Lannister), Juramentado à Cidadela (Celibato, Voto de Pobreza)

VARYS “O ARANHA”, MESTRE DOS SUSSURROS.

Ladino 10.

Caótico e Neutro “espírito livre”

PV: 46 (36+10)

Iniciativa: +3

CA: 17. (+2 Des, +5 classe)

Ataques: +10/+5 (besta pesada) 1d10. 19/20x2

Fortitude: +4 Reflexo: +9 Vontade: +7.

Habilidades: For 10 Des 14 Cons 13 Int 18 Sab
18 Car 16

Perícias: Abrir Fechaduras +4, Arte da Fuga +7, Atuação (dramaturgia) +13, Avaliação +6, Blefar +16, Conhecimento Local +17, Diplomacia +17, Disfarces +9, Esconder-se +14, Falsificação +7, Furtividade +12, Intimidação +10, Observar +11, Obter Informação +22, Operar Mecanismo +4, Ouvir +17, Prestidigitação +7, Procurar +11, Sentir Motivação +12, Ler/ Escrever Alto Valiriano 1, Ler/ Escrever comum 1, Falar comum 1, Falar Alto Valiriano 1.

Talentos: Aparência comum, Alvo desprezível, Foco em arma (besta), Liderança, Mestre de guilda (espíões)

Habilidades Especiais: Ataque Furtivo +5d6, encontrar armadilhas, evasão, sentir armadilhas +3, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, Maestria em perícia (Abrir Fechaduras, Arte da Fuga, Atuação, Blefar, Diplomacia, Disfarces, Esconder-se)

Reputação: 5

Hierarquia: 7

Defeitos: Eunuco, Segredos Sombrios (diversos), Alcinha (o Aranha).



Passarinhos (guilda de círculo de espíões)

CN: 48 membros (1 Ladino 5/Ass 3, 1 Ladino 6, 20 especialistas 1, 10 aristocratas 1, 10 plebeus 1); Liderada por: Varys; Alcance: Porto Real e imediações (algumas Cidades Livres); Renda: 4.300 DO/ mês; Recursos: 250.000 DO; Aliados: Nobres das Cidades Livres e em Westeros; Lealdade: 27; Atividade: 17; Visibilidade 9 (CD 25).

DAENERYS TARGARYEN, NASCIDA DA TORMENTA, KHALEESI E RAINHA.

Aristocrata 2.

Neutra e boa “benfeitora”

Idade: 15 anos

PV: 11 (10+1)

Iniciativa: +1.

CA: 12. (+1 Des, +1 classe)

Ataques: +1

Fortitude: +2 **Reflexo:** +1 **Vontade:** +5.

Habilidades: For 10 Des 12 Cons 12 Int 16

Sab 15 Car 18

Perícias: Blegar +9, Diplomacia +13, Adestrar Animais +4, Conhecimento História +5, Conhecimento Nobreza e Realeza +5, Cavalgar +6, Senti Motivação +7, Ler/ Escrever comum 1, Falar dothraki 1, Sobrevivência +7.

Talentos: Sangue do dragão (imune a efeitos de calor).

Reputação: 7

Hierarquia: 9

Defeitos: Aparência da antiga Valíria, Inimigo (o “Usurpador”), Caçada (por Robert Baratheon), Dever (reconquistar o Trono de Ferro).

Companheiros dragões: Rhaegal, Viserion e Drogon. (filhotes, miúdos)



KHAL DROGO



Bárbaro 5.

Caótico e neutro “espírito livre”

PV: 71 (51+20) - (81)

Iniciativa: +3.

CA: 17 (+2 corselete de couro, +3 Des, +2 classe) - (15)

Ataques: +6 (arakh) 1d4+3 18/20x2.

Fortitude: +8 **Reflexo:** +4 **Vontade:** +2. (+4)

Habilidades: For 17 (21) Des 17 Cons 18 (22)

Int 14 Sab 13 Car 11

Perícias: Adestrar animais +5, Cavalgar +11, Escalar +8, Intimidação +6, Natação +8, Ofícios (curtição) +7, Ouvir +9, Saltar +9, Sobrevivência +8.

Talentos: Foco em arma (arakh), Ataque poderoso, Combate montado.

Habilidades especiais: Movimento rápido 12m, analfabetismo, Fúria 2x/dia, esquiva sobrenatural, sentir armadilhas +1, esquiva sobrenatural aprimorada.

Reputação: 4

Hierarquia: 9

APÊNDICE II

CRIATURAS



OS OUTROS

ND: 8; morto-vivo médio; **PV:** 72; **Inic** +3; **Dels** 12m; **CA** 17 (+3 Des, +4 Nat); **Corpo a corpo:** Espada de Frio +12/+7 (1d8+2+1d4); **AE:** Aura Gélida de Pavor, Agarrar aprimorado; **QE:** morto-vivo, visão no escuro 18m, RD 5/ vidro de dragão ou fogo, Subtipo frio, vulnerabilidade ao fogo, caminho do frio, Cria, Fraqueza ao sol, Ocultação na Neve, Vulnerabilidade a Vidro de Dragão; **Tend.** LM; **TR** Fort +8 Ref +9 Von +6; For 14 Des 17 Cons – Int 13 Sab 10 Car 16.

Perícias e Talentos : Esconder-se +18, Intimidação +9, Procurar +12, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +11; Grande fortitude, Foco em arma (espada longa), Ataque poderoso.



CAMINHANTES BRANCOS



ND 6; morto-vivo médio; **PV:** 29; **Inic** +2; **Desl.;** **CA** 15 (+1 Des, +4 Nat); **Corpo a corpo:** pancada +3 (1d4+1), Mordida +3 (1d6+1); **AE:** Aura Gélida de Pavor, Agarrar aprimorado; **QE:** morto-vivo, visão no escuro 18m, RD 5/ vidro de dragão ou fogo, Subtipo frio, vulnerabilidade ao fogo, caminho do frio, Fraqueza ao sol, Ocultação na Neve, Vulnerabilidade a Vidro de

Dragão; **Tend.** CM; **TR** Fort +1 Ref +2 Von +5; For 12 Des 12 Cons – Int 10 Sab 13 Car 15.

Perícias e Talentos : Esconder-se +8, Furtividade +16, Observar +7, Ouvir +7; Prontidão, Lutar às cegas

Aura Gélida de Pavor: Qualquer criatura viva que se aproxime a 10m de um Outro deve ser bem sucedido num teste de Vontade CD: 10 + metade dos dados de vida + modificador de Carisma ou sofrerá -2 em todas os testes durante 1d4 horas. Falha crítica indica que o alvo foge para o mais longe possível apavorado, apenas voltando a si caso seja bem sucedido num novo teste de Vontade. Animais comuns que não sejam bem sucedidos no primeiro teste, entram em pânico e fogem.

Vulnerabilidade ao fogo: Sofrem dano por fogo x4 devido a extrema fraqueza contra este elemento.

Caminho do frio: Ignoram qualquer penalidade de caminho obstruído por neve e gelo. Não escorregam em hipótese alguma em superfícies congeladas.

***Cria:** Qualquer animal ou humano morto por um Outro, se erguerá como um Caminhante Branco após 1d6 horas após o próximo pôr do sol (apenas um Outro pode gerar um Caminhante Branco).

Fraqueza ao sol: Os Outros sofrem -2 em todos os testes quando está diretamente exposto a luz do sol.

Ocultação na Neve: Os outros recebem bônus de +2 quando estão escondendo-se na neve ou gelo.

Vulnerabilidade a Vidro de Dragão: Armas feitas de vidro de dragão ignoram a redução de dano dos Outros e causam mais 2d6 de dano.

APÊNDICE III

LINHA DO TEMPO



ERA DA AURORA

PRÉ HISTÓRIA

Antes da chegada dos homens, Westeros era habitada por humanóides de pequena estatura conhecidos como Filhos da Floresta, gigantes e outros seres mágicos.

-12.000

Os Primeiros Homens chegam a Westeros através do Braço Partido de Dorne trazendo armas de bronze, escudos de couro e cavalos. Os Filhos da Floresta usam sua mágica e erguem os mares, submergindo o Braço Partido, mas nem sua magia é párea para os Primeiros Homens, que são mais numerosos, mais fortes e mais equipados para a batalha. Aos poucos, Westeros vai sendo dominado.

-10.000

É assinado o Pacto da Ilha das Caras entre os Filhos da Floresta e os Primeiros Homens. Segundo o acordo, os Primeiros Homens passam a possuir as áreas costeiras e terrenos abertos, enquanto os Filhos da Floresta mantêm os bosques e florestas. Os Primeiros Homens também adotam os deuses antigos.

Também é construída a fortaleza em Fosso Cailin.

ERA DOS HERÓIS

-10.000

O pacto traz uma geração de paz e prosperidade. Os Primeiros Homens fundem seus costumes aos dos Filhos da Floresta. Algumas Casas Nobres atuais remontam suas origens desse período.

-8.000

A Longa Noite - Um inverno que parece ter durado uma geração. Sob o manto da escuridão, os Outros atacam Westeros vindos do extremo Norte, matando e ressuscitando os mortos como seus servos. Chegam quase a destruir todos os habitantes de Westeros.

Os Outros são finalmente derrotados na Batalha da Aurora, onde os Primeiros Homens lutam ao lado dos Filhos da Floresta com armas de obsidiana. Na tradição do leste, eles foram liderados por um grande herói chamado Azor Ahai que brandia uma espada mágica, a Lumínífera.

Construção da Muralha - Com os Outros derrotados, Brandon, o Construtor, com a ajuda dos gigantes e dos Filhos da Floresta, constrói a Muralha no extremo norte usando gelo e magia para guardar os reinos dos homens. É fundada a Patrulha da Noite para guarnecê-la.

Diz-se também que nessa época foi construído o castelo de Ponta Tempestade, enquanto Brandon, o Construtor, também construía Winterfell e se tornava o primeiro Rei do Norte.

O Rei da Noite - Antes da construção da Muralha estar concluída, o décimo terceiro Senhor Comandante da Patrulha da Noite é seduzido por uma mulher selvagem (que alguns acreditam se tratar de uma Outra) e torna-se Rei da Noite, erguendo-se em rebelião e usando a Patrulha como seu exército. Os Stark de Winterfell e o Rei para Lá da Muralha, Joramun, se unem para derrotar o Rei da Noite e restaurar a honra da Patrulha. Este é o mesmo Joramun que encontrou o Berrante de Inverno e o soprou para acordar os gigantes da terra.

A INVASÃO DOS ÂNDALOS

-6.000

A Fé dos Sete se propaga na Colina dos Ândalos, em Essos. Segundo a lenda ândala, foi lá que seu deus apareceu para eles pela primeira vez, orientando-os a ir para Westeros.

A Invasão dos Ândalos - Os ândalos desembarcam nas costas orientais do Vale, trazendo armas de aço e sua nova religião, a Fé dos Sete. Eles lutam tanto com os Primeiros Homens quanto com os Filhos da Floresta. Aos poucos, eles exterminam os Filhos da Floresta do sul de Westeros e estabelecem seis reinos. No entanto não conseguem subjugar o Norte, que continua nas mãos dos Primeiros Homens. Isso deve-se principalmente à fortaleza estratégica de Fosso Cailin, que consegue resistir a múltiplos ataques.

ERA DE VALÍRIA

-5.000

Ascensão da Cidade Franca de Valíria - Os pastores das terras de Valíria descobrem ninhos de dragão em Catorze Fogos, o anel de vulcões que atravessa a península valiriana. Com seus dragões e sua magia, eles começam a expandir sua influência.

Conquista de Ghis - O império ghiscariano havia sido o maior do período até então. Cinco vezes eles marcham contra a Cidade Franca tentando subjugar-la, e cinco vezes são repelidos. Valíria decide revidar, atacando os ghiscarianos e destruindo sua capital, a Velha Ghis. Em seguida, os valirianos dominam todas as regiões em torno da Baía dos Escravos.

-700

Expansão Valiriana pelo Roine - A expansão de Valíria gera uma série de conflitos com as cidades em torno do Rio Roine. O Grande Príncipe Garin reúne um exército de um quarto de milhão de homens para se opôr aos valirianos e fracassa completamente.

Fuga dos Roinares - Nymeria, princesa dos roinares, reúne os sobreviventes da guerra em dez mil navios e parte para o Westeros, desembarcando em Dorne. Ela consegue uma aliança com Lorde Mors Martell, unificando as terras rebeldes em torno dos Martell de Lançassolar. Mors adota o título de “Príncipe”, ao invés de “Rei”, como é costume dos roinares. Ele também adota o costume onde a herança cabe sempre ao filho mais velho, seja ele homem ou mulher. A unificação de Dorne por Mors e Nymeria gera diversos conflitos com os senhores da tempestade e da Campina.

-500

A Cidade Franca de Valíria domina boa parte do que hoje corresponde às Cidades Livres. Uma seita religiosa, denominada Cantores da Lua, leva milhares de refugiados para uma remota lagoa protegida por um círculo de montanhas e nevoeiros e lá fundam a Cidade Secreta de Braavos. Eles constroem o Titã de Braavos, uma estátua gigante que também serve como fortificação.

-200

Valíria anexa a ilha de Pedra do Dragão na costa de Westeros. O controle da ilha é dado a uma nobre família valiriana, os Targaryen.

-100

A Perdição de Valíria - A natureza do ocorrido é incerta, mas deduz-se que tenha sido causada por intensa atividade vulcânica em Catorze Fogos, local onde os dragões foram primeiramente descobertos. A península valiriana é despedaçada, praticamente destruindo a Cidade Franca. Os dragões de Valíria morrem todos. O império fragmenta-se e as cidades da costa oeste de Essos se tornam independentes, sobrevivendo até hoje como as Cidades Livres.

A Cidade Secreta de Braavos se revela e passa a ser a Cidade Livre mais poderosa principalmente devido à sua esquadra e seu comércio mais desenvolvido. As cidades da Baía dos Escravos tornam-se independentes novamente, e os ghiscari começam a reconstruir seu poderio ao sul. As tribos guerreiras nômades se tornam mais ousadas com a queda de Valíria e sua tribo dominante, os Dothraki, passam a saquear as vilas e cidades dos arredores. Os Targaryen permanecem à salvo em Pedra do Dragão e são os guardiões dos últimos três dragões vivos.

DINASTIA TARGARYEN

1 AL

A Guerra da Conquista - Aegon, o Conquistador, desembarca em Westeros. Após diversas batalhas, ele subjuga e unifica seis dos Sete Reinos sob sua bandeira, construindo a capital em Porto Real. Ele é incapaz de conquistar Dorne, que permanece independente. Com a morte de Argilac, o Arrogante, e de Mern Gardener, da Campina, as terras da tempestade passam para os Baratheon e as terras da Campina passam para os Tyrell. Os Tully são feitos senhores das terras fluviais e os Greyjoy de Pyke são eleitos suseranos nas Ilhas de Ferro.

37-48 AL

A Rebelião da Fé Militante - Após a morte de Aegon, seu filho Aenys, nascido de incesto, é coroado. A Fé dos Sete se posiciona contra sua coroação e lidera uma rebelião contra os Targaryen. Incapaz de lidar com a crise, Aenys passa a responsabilidade a seu irmão, Maegor. Utilizando-se de métodos brutais, Maegor causa a morte de milhares. Isso lhe dá a alcunha de Maegor, o Cruel.

48 AL

O Rei Jaehaerys, sucessor de Maegor, consegue negociar com a Fé, pondo fim à Rebelião da Fé Militante. Pelo fato, passa a ser chamado de Jaehaerys, o Conciliador, e inicia um período de paz e prosperidade.

103-109 AL

REINADO DE VISERYS I.

129-137 AL

A Dança dos Dragões - A maior guerra civil de Westeros eclode devido à disputa do Trono de Ferro entre Rhaenyra seu meio-irmão Aegon II. Vários ramos da Casa Targaryen e a maior parte de seus dragões são exterminados. Com a morte de Rhaenyra, que foi devorada pelo dragão de Aegon II, a guerra continua em nome de seu filho, Aegon. Após a morte de Aegon II, o filho de Rhaenyra assume como Aegon III.

Durante o reinado de Aegon III morre o último dragão Targaryen. Restam três ovos de dragão, mas os Targaryen não conseguem incubá-los.

157-161 AL

O Rei Daeron I, o Jovem Dragão, conquista Dorne mas é incapaz de mantê-lo. Seu irmão, Baelor, o Abençoado, faz as pazes com Dorne ao percorrer o Caminho do Espinhaço com os pés descalços. Ele salva o primo, Aemon, o Cavaleiro Dragão, de um buraco de víboras.

161-171 AL

Reino de Baelor, o Abençoado, septão e rei. Baelor aprisiona suas irmãs para que sua beleza não o faça ter desejos carnisais. Apesar disso, sua esposa-irmã Daena, a Desafiante tem um caso com o seu primo Aegon (mais tarde Aegon IV) e dá a luz um filho bastardo, Daemon Blackfyre.

172-184 AL

Reinado de Aegon IV, Aegon, o Indigno, pior rei da história de Westeros. Em seu leito de morte, ele torna legítimos os Grandes Bastardos: Daemon Blackfyre, Aegor Rivers, Brynden Rivers, futuro Bloodraven, e Shiera Seastar. Ele é sucedido por seu filho, Daeron II, mas a legitimidade deste é contestada devido a um relacionamento de sua mãe com Aemon, o Cavaleiro Dragão.

195-196 AL

A Rebelião Blackfyre - A segunda maior guerra civil de Westeros ocorre quando Daemon Blackfyre reclama o Trono de Ferro alegando que seu meio irmão, Daeron II, é ilegítimo. Diversas casas nobres apóiam Daemon. A rebelião termina na Batalha da Campina Vermelha, onde Daemon e alguns de seus filhos morrem. Porém, seus outros filhos escapam para as Cidades Livres.

197 AL

Dorne formalmente se une aos Sete Reinos com o casamento de Daenerys, a filha mais jovem de Daeron II, com o Príncipe Maron Martell.

209 AL

Eventos do livro “The Hedge Knight” - O Príncipe Baelor Targaryen, o herdeiro do trono, é morto num acidente num torneio. Poucos meses depois, o Rei Daeron II e os dois filhos de Baelor morrem durante a Epidemia da Grande Primavera. O segundo filho de Daeron II, Aerys I torna-se rei. O sobrinho do rei Baelor, Aegon torna-se escudeiro do Hedge Knight na esperança de melhorar sua coragem e seu temperamento.

211 AL

Eventos do livro “The Sworn Sword” - As Casas Weber e Osgrey da Campina tornam-se aliadas. Nessa época Bloodraven torna-se Mão do Rei, o que zanga o Príncipe Maekar, irmão de Aerys e do falecido Baelor.

212 AL

Segunda Rebelião Blackfyre - Lealistas Blackfyre tentam orquestrar uma nova rebelião mas Bloodraven os denuncia, captura um dos filhos de Daemon e o executa antes que precise ser travada alguma batalha.

221-233 AL

Reinado de Maekar I. Seu filho mais velho, Daeron, morre de varíola e seu outro filho, Aerion Chamaviva morre após beber fogovivo. Seu terceiro filho, Aemon Targaryen, parte para a Cidadela para se tornar mestre. Maekar morre em combate.

Ocorre o Grande Conselho - Aemon recusa a oferta de se tornar rei. Aegon V, o Improvável, é coroado. Bloodraven é mandado para a Muralha e posteriormente se torna Senhor Comandante.

255-260 AL

Guerra dos Reis de Nove Moedas - O Bando dos Nove, cujo qual Maelys Blackfyre fazia parte, conquista a Cidade Livre de Tyrosh e os Degraus e depois organizam um ataque aos Sete Reinos. Barristan Selmy mata Maelys. Brynden Tully distingue-se na guerra.

259 AL

Tragédia de Solarestival - O Rei Aegon V e seu herdeiro, Príncipe Duncan, morrem em um grande incêndio no palácio de verão dos Targaryen. O fogo foi provocado por uma tentativa frustrada de chocar os últimos três ovos de dragão. O evento ocorreu no mesmo dia do nascimento de Rhaegar Targaryen.

262 - 283 AL

Reinado de Aerys Targaryen, o Rei Louco. Tywin Lannister é feito Mão do Rei.

270 AL

Aerys Targaryen recusa a oferta da mão de Cersei Lannister a Rhaegar feita por Tywin e casa o filho com Elia Martell.

Desafio de Valdocaso - Os Darklyn se recusam a pagar impostos ao Trono de Ferro. Na pressa de resolver o assunto pessoalmente, Aerys é feito prisioneiro. Valdocaso fica sob cerco por seis meses até que Barristan Selmy consegue libertar o rei. A casa Darklyn é destruída e os Rykker assumem a cidade.

Dizem que foi depois desse episódio que Aerys começou a se tornar cada vez mais insano. Nesse meio tempo, Rhaegar Targaryen e Aemon discutem acerca do retorno do Príncipe Prometido. Eles chegam a conclusão de que se trata do filho de Rhaegar, Aegon Targaryen.

281 AL

O Ano da Falsa Primavera - A Irmandade da Mata Real é derrotada por um grupo de cavaleiros liderado por um destacamento da Guarda Real. Arthur Dayne mata o líder da Irmandade. Jaime Lannister distingue-se em batalha e é nomeado como cavaleiro.

Lorde Whent organiza um grande torneio em Harrenhal, onde o Príncipe Rhaegar se sobressai, e nomeia Lyanna Stark (prometida em casamento à Robert Baratheon) como Rainha do Amor e da Beleza em vez da sua mulher. Eddard Stark torna-se amigo de Howland Reed de Atalaia da Água Cinzenta. Jaime é feito membro da Guarda Real e é deserdado pelo seu pai. Tywin Lannister demite-se de Mão do Rei e volta para Rochedo Casterly em forma de protesto.

282-283 AL

A Rebelião de Robert - Lyanna Stark é raptada por Rhaegar Targaryen. O pai e o irmão dela protestam e são mortos por Aerys. O rei exige a cabeça de Eddard Stark e Robert Baratheon, mas seu protetor, Jon Arryn, reúne seus vassalos e inicia uma rebelião. Os vassalos dos Baratheon e dos Stark os apóiam. Hoster Tully também adere à rebelião, selando o acordo com o casamento das filhas: Catelyn com Eddard e Lysa com Jon Arryn.

Jon Connington, a Mão do Rei, é derrotado na Batalha dos Sinos e exilado nas Cidades Livres. Os Tyrell permanecem leais ao rei e cercam Ponta Tempestade, esta guardada por Stannis Baratheon. O exército rebelde enfrenta o exército lealista no Tridente, onde Rhaegar acaba morrendo. Os Lannister traem a confiança do Rei Aerys e entram em Porto Real, iniciando seu saque. Aerys é morto por Jaime Lannister. Elia Martell e seus filhos são assassinados pelos cavaleiros de Tywin, o que causa um cisma entre Eddard e Robert. Eddard ruma para o sul com alguns companheiros e confronta três membros da Guarda Real de Aerys que guardavam Lyanna, mas a encontra em seu leito de morte. Robert se torna Rei dos Sete Reinos, casando-se com Cersei. Eddard retorna para casa com um bastardo, Jon Snow. Lealistas Targaryen levam os últimos dois filhos de Aerys, Viserys e Daenerys em segurança para as Cidades Livres.

REINADO DE ROBERT

289 AL

A Rebelião Greyjoy - Balon Greyjoy se proclama Rei das Ilhas de Ferro. Ocorre uma guerra e dois de seus filhos são mortos. Robert aceita a rendição de Balon e Theon Greyjoy é levado para Winterfell como cativo.

297 AL

Magíster Illyrio Mopatis convida Viserys e Daenerys para ficar em sua mansão e oferece ajuda para reconquistar o Trono de Ferro

Jon Arryn descobre que os herdeiros do Trono de Ferro são bastardos e morre envenenado.

A GUERRA DOS TRONOS

298 AL

Os eventos das Crônicas de Gelo e Fogo têm início. Os três primeiros livros cobrem um período de cerca de três anos e terminam em 300 AL.

ÚLTIMAS ESTAÇÕES REGISTRADAS

- 209 AL - Primavera (Epidemia da Grande Primavera), seguindo a praga, houve dois anos de estiagem
- 211 AL - Verão
- 221-228 AL - O verão de Maekar, interrompido subitamente, seguido de um curto outono e um terrível inverno
- 254 AL - Inverno
- 273 AL - Três anos de inverno
- 281 AL - Ano da Falsa Primavera
- 288-298 AL - O Longo Verão
- 300 Al - Início do inverno

Agradecimentos:

<http://awoiaf.westeros.org>

<http://www.hbo.com/game-of-thrones/index.html>

wiki.gameofthronesbr.com

Victor Vieira, Diagramação