

La celebrazione per Ambarvalia

Avventura per Pendragon GDR edizione 5 o successive per un gruppo di 4-6 cavalieri

Antefatto

L'avventura può venire ambientata ovunque nel Logres, dal periodo di Uther (485) fino al periodo dei tornei (540). Questa storia non prevede estesi combattimenti **ma è incentrata sui rapporti di fedeltà tra lord e cavalieri** e sui difficili rapporti tra la fede pagana originaria dell'isola e la "nuova" religione cristiana. **I cavalieri avranno modo di utilizzare a fondo le loro capacità sociali** e di mettere alla prova le loro virtù più che la loro abilità nel combattere.

Lord Thatan di Devises, un anziano e onorevole cavaliere, devoto cristiano, ha da decenni una **profonda rivalità** con il vicino **lord Pertacus di Caline**, un mecenate delle arti pagane e dello stile di vita romano.

Lord Thatan disapprova lo stile di vita di Lord Pertacus in quanto ne ritiene l'esempio pericoloso per la morale e i valori britannico cristiani di cui lui è cultore.

Quest'anno Lord Pertacus ha deciso di dedicare **una settimana di festeggiamenti per Ambarvalia**, la festa per propiziare la fertilità dei campi, che sono celebrati il 30 maggio in onore della dea Cerere. Ha deciso anche di invitare a questa festa tutti i nobili della regione, in modo da illustrare loro le divinità romane di cui è entusiasta seguace tramite una serie di giochi e festeggiamenti.

Lord Thatan desidera boicottare questa festa e riaffermare la superiorità dei valori cristiani ma è troppo anziano e malfermo di salute per farlo di persona e non ha nessun cavaliere ai suoi ordini da mandare.

Si rivolge quindi al suo signore affinché gli invii dei cavalieri che lo rappresentino alla festa.

Introduzione

Qualche settimana prima del 30 maggio i personaggi vengono convocati dal loro signore.

Spetta al narratore decidere quale sia esattamente la catena di favori coinvolta ma il lord di riferimento dei personaggi chiederà loro di aiutare lord Thatan in un non meglio precisato compito (i dettagli esatti della richiesta sono stati persi e questo spiega l'eventuale presenza di cavalieri non cristiani nel gruppo inviato a lord Thatan).

Ogni cavaliere ha dei debiti da saldare o dei favori da chiedere al proprio signore quindi non sarà difficile persuadere i personaggi ad accettare l'incarico.

Il lord si raccomanda di **dare il massimo aiuto possibile a lord Thatan**.

Se i giocatori lo chiedono possono tirare su "**Recognize**" (+3 per la gloria) per ricordare informazioni su lord Thatan.

Fallimento critico: Lord Thatan è un lontano parente, probabilmente uno zio, malvisto dalla famiglia per un comportamento disdicevole quando era ragazzo.

Fallimento: Il lord non è conosciuto.

Successo: lord Thatan, gloria 3500, anziano, onorevole e rispettato, ha un piccolo feudo. Noto per essere un devoto cristiano (bonus religioso, british christian: chaste, energetic, generous, modest, temperate tutti a 16+).

Critico: vedovo e senza eredi, noto per essere sospettoso verso i non cristiani (suspicious 12, +5 verso i non cristiani).

Se i cavalieri accettano potranno partire quando vogliono per Devises purché arrivino qualche giorno prima del 30 maggio.

Viaggio a Devises

Il viaggio fino a Devises è tranquillo. Il feudo è piccolo e occupa una zona collinare. Due piccoli villaggi sono visibili mentre i personaggi sono diretti alla residenza di lord Thatan, circondati da campi coltivati e frutteti. Poco bestiame è lasciato a pascolare. In entrambi è ben visibile una chiesa. Lungo la strada si possono notare diversi tempietti votivi, dedicati a santi e martiri.

I contadini che vengono incontrati sono educati e rispettosi e non sembrano intimiditi dalla vista di cavalieri stranieri, che accolgono con saluti e benedizioni, tipo “il Signore sia con voi”. Nel feudo non ci sono pagani.

Se i cavalieri volessero interrogare i contadini tirare su “**Folk lore**” a +5 visto che la gente è ben disposta.

Fallimento critico: I contadini si sentono minacciati e scappano. La voce si diffonde velocemente e nessuno vuole avere a che fare con i cavalieri.

Fallimento: I contadini sono diffidenti, fingono di non capire le domande e parlano in un dialetto locale incomprensibile.

Successo: Lord Thatan è ben voluto come signore giusto e generoso. La zona è in pace e non ci sono scontri con i vicini da moltissimi anni.

Critico: Come sopra ma le persone interrogate mostrano preoccupazione per quando il lord non ci sarà più, non avendo lui un erede.

La fortezza del feudo sorge su una collina. Avvicinandosi si può notare (**Awareness**) che la struttura è in buono stato ma avrebbe bisogno di manutenzione.



Fortezza di Devises, residenza di Lord Thatan

L'accoglienza dei cavalieri da parte di Lord Thatan è calorosa. Il lord zoppica vistosamente (vecchia ferita di guerra) mentre viene ad accoglierli nel cortile. Sono visibili pochi soldati e servitori nel castello. Nessun cavaliere è presente. Lord Thatan invita a seguirlo nella cappella per ringraziare il Signore di averli fatti giungere sani e salvi. Non insisterà se qualcuno dovesse declinare l'invito ma diventerà visibilmente pensieroso e dubbioso sui personaggi.

Subito dopo la breve preghiera di ringraziamento fa accompagnare gli ospiti nelle loro stanze, invitandoli a breve nel salone per dividere con lui un banchetto di benvenuto.

Lord Thatan è profondamente cristiano ma non è bigotto. E' sinceramente convinto che la migliore speranza per il regno e le sue genti risiedano nella fede in Dio ma non aggredisce o sminuisce chi non la pensa come lui. Ritiene che il buon esempio sia il modo migliore per portare alla fine tutti a seguire la “vera” fede.

Il castello e le stanze sono pulite e dignitose, ma è evidente che le stanze da letto sono state ripulite e preparate di recente. I pochi servitori, di mezza età, sono cortesi ed efficienti. I corridoi e le stanze hanno piccoli ritratti o sculture a tema religioso e tutti i servitori hanno addosso piccoli crocefissi e simboli cristiani.



Lord Thatan

Giunti nel salone i cavalieri sono attesi da lord Thatan, dal sacerdote del castello **frate Anneceans** e dal senescalco **ser Herawd**. Dopo una breve preghiera officiata dal frate il pasto che viene servito.

Il salone è ben arredato ma senza sfarzi. Alle pareti sono presenti arazzi a tema religioso e alcune armi e trofei di vecchie battaglie. Il cibo è nutriente e vario, con più verdure che carne, ma non abbondante, il vino è leggero e non ci sono musicisti o intrattenimenti durante il banchetto. Il lord è interessato a conoscere i cavalieri e a sentire parlare delle loro famiglie e gesta. E' molto interessato alla loro fede e ascolta senza commentare quello che gli viene detto.

Dopo il pasto il lord invita i suoi ospiti in una stanza più piccola e confortevole dove parlare.

Lord Thatan spiega della sua perenne rivalità con il vicino Lord Pertacus di Caline, un cavaliere di origine romane, ricchissimo, superbo e spudoratamente pagano.

Avendo saputo che il rivale intende tenere una grande festa in onore dei falsi dei romani, con annesse competizioni e festeggiamenti, chiede ai cavalieri di rappresentarlo portando a testimonianza ed esempio la "vera" fede.

Non desidera che i cavalieri rovinino la festa, sarebbe controproducente, ma li invita essere temperati e casti nelle feste, leali e fieri nelle competizioni, a non cedere alle tentazioni ma a ricordare a tutti gli ospiti cosa vuole dire essere dei cavalieri cristiani, in articolato modo vincendo le gare a cui partecipano.

Mette anche in guardia da Lord Pertacus. Pur essendo un uomo onesto è svelto con la lingua e riesce facilmente a piegare la logica e la verità ai suoi interessi.

Se i giocatori lo chiedono possono tirare su "**Recognize**" (+5 per la gloria) per ricordare informazioni su lord Pertacus.

Fallimento critico: lord Pertacus è molto amico dei più importanti nobili della nazione ed è noto per essere vendicativo. Sfidarlo è pericoloso.

Fallimento: Il lord non è conosciuto.

Successo: lord Pertacus, gloria 5000, di mezza età, sposato con lady Olenia e con molti figli, ricchissimo e amante della bella vita, controlla una grande e prospera regione. Noto per essere un devoto pagano (bonus religioso, roman pagan: lustfull, energetic, generous, proud e wordly, tutti a 16+).

Critico: ama l'arte e la bellezza, devoto al dio romano Apollo. Apprezza le persone sincere. Spesso è arrogante con i non romani.

Se i cavalieri accetteranno l'incarico potranno **portare i suoi colori e rappresentare il suo onore** durante le feste.

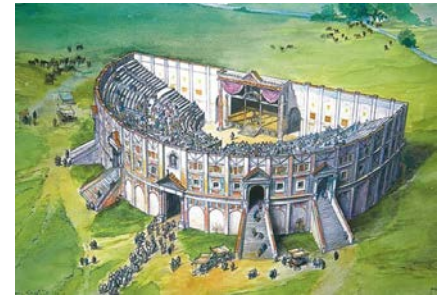
Tutti i personaggi che accettano guadagnano +1 nella passione "**Loyalty Lord**", **chi rifiuta perde 1 punto nella stessa passione.**

Se alcuni personaggi accettano e alcuni rifiutano i giocatori senza personaggio possono tenere uno dei giovani cavalieri presenti alla festa per partecipare comunque alla conclusione dell'avventura.

La regione di Caline

La regione di Caline è in pianura, attraversata da strade commerciali con molti villaggi, locande e campi coltivati. Numerose mandrie pecore e buoi sono visibili. Alcuni torrenti e boschi interrompono il paesaggio. La gente è socievole e prova a vendere ai passanti mele candite, dolci o monili.

Tutti sanno indicare la strada per la villa di Lord Pertacus, vicino alla città di Caline. Avvicinandosi si nota la grande villa, sicuramente romana nell'architettura, circondata da piccole fattorie. Nelle vicinanze sono visibili anche strutture in pietra addobbate con vessilli e festoni. Un tiro con successo in **Awareness** permette di riconoscere un teatro e una arena romana.



La villa con vicino il teatro (in alto a destra) e l'arena (in basso a destra)

Se i personaggi dovessero presentarsi alla villa prima del 30 maggio verranno ospitati in una piccola locanda lungo la strada, ospiti di Lord Pertacus ma senza avere modo di incontrarlo in quanto occupato con i preparativi.

Dalla mattina del 30 maggio diverse famiglie di nobili dei dintorni iniziano ad arrivare alla villa. All'ingresso del primo cortile le guardie chiedono i nomi degli ospiti ma non fanno controlli.

Un tiro con successo di **Recognize** o **Heraldry** permetterà di identificare molti dei presenti.

Per tutti i nobili sono state approntate stanze negli edifici intorno al primo cortile, mentre la famiglia di lord Pertacus e alcuni ospiti molto importanti sono alloggiati negli edifici intorno al cortile interno.

Nel cortile, all'ombra di diverse tende, sono disponibili **tavoli con rinfreschi e bevande**. Diversi **musicanti e acrobati** si aggirano nel cortile circondati di bambini mentre i camerieri servono cibo saporito.

La presenza di cibo, alcolici, divertimenti e servitori molto disponibili a intrattenere gli ospiti richiede da parte dei personaggi un tiro sui tratti di personalità **Chaste, Modest** e/o **Temperate** per evitare di farsi contagiare dal clima festoso e approfittarne in maniera evidente.

Nota per il narratore: il periodo della festa è indicato per i personaggi per fare conoscenze, trovare potenziali dame da corteggiare e future mogli, raccogliere pettegolezzi e indizi per avventure. E' considerato molto scortese portare faide e scontri nella casa del proprio ospite.

Primo giorno di celebrazioni, 30 maggio.

La sera del 30 maggio nel cortile più grande i vari padiglioni vengono collegati per fare una grande sala. Tavoli e sedie vengono approntati e vengono accesi diversi bracieri per illuminare la sala e bruciare delle erbe aromatiche che tengono lontani la maggior parte degli insetti.

Ci sono più di 100 cavalieri con le rispettive famiglie e decine di servitori e musicisti.

I servitori hanno preparato dei posti per tutti gli ospiti ma ci sono molti spostamenti tra i tavoli. I personaggi possono sedersi ovunque siano i benvenuti, penseranno i servitori a spostare i tavoli e le panche, tranne che alla tavola principale di lord Pertacus dove ci si siede solo su invito.

I giocatori devono stare attenti a come si comportano. Se dovessero rovinare la festa o mancare di rispetto al loro ospite danneggeranno non solo il loro onore ma anche quello di lord Thatan (se lo rappresentano). D'altro canto se dovessero partecipare troppo alle feste, con atteggiamenti indegni o esagerati otterranno lo stesso risultato.

Il tempo atmosferico si manterrà bello per tutta la settimana. A ogni pranzo o cena verranno presentate molte portate, sempre diverse, con molti ingredienti e spezie importati dal continente o addirittura dall'oriente.

Il primo banchetto

Lord Pertacus tiene come tradizione due discorsi, di apertura e di chiusura del banchetto.

All'apertura rende omaggio alla Dea Ceres, divinità materna della terra e della fertilità, nume tutelare dei raccolti e da il benvenuto agli ospiti.

Al termine del banchetto Lord Pertacus spiega agli invitati come proseguirà la settimana. Ogni giorno verrà indetta una competizione in onore di una divinità, al cui vincitore andrà un premio speciale.

Le divinità e la locazione dove si disputeranno le prove sono:

- **Dio Bacchus** (Bacco, dio del vino e della vendemmia, del piacere dei sensi e del divertimento), presso la villa. Una gara di resistenza al vino.
- **Dea Diana** (dea della caccia, della verginità, del tiro con l'arco, dei boschi e della Luna), nei boschi. Una caccia.
- **Dio Mars** (Marte, dio della guerra, dei duelli e degli spargimenti di sangue) nell'arena. Un combattimento nell'arena tra cavalieri, risolto al primo sangue.
- **Dea Venus** (Venere, dea dell'amore, della bellezza e della fertilità) nella parco esterno della villa. Sfoggiare il proprio fascino e la propria capacità di affascinare e sedurre.
- **Dio Apollo** (dio del Sole, delle arti, della musica, della profezia, della poesia, delle arti mediche), nel teatro. Esibizioni artistiche, musica, poesia, canto, oratoria oppure conoscenza della medicina.
- **Dea Minerva** (dea della saggezza, lealtà in lotta, delle grandi virtù della guerra giusta), nella villa. Una sfida di conoscenze cavalleresche.

I premi

Lord Pertacus **rimane misterioso sui premi**, lasciando giusto intuire che sono oggetti molto speciali. In effetti **tutti i premi sono leggermente incantati** e a tema con le prove. Sono stati necessari diversi mesi e molte spese per procurarseli. Se il narratore lo desidera può inserire delle connessioni con il mondo delle fate nelle sue avventure tramite questi oggetti, sia per come sono stati procurati che per le avventure future se i giocatori ne vinceranno.

Nota per il narratore: qualche giocatore appassionato di storia potrebbe far notare a Lord Pertacus che l'adorazione degli dei pagani è stata vietata nel 392 dall'imperatore Costantino in tutto l'impero romano. In caso di contestazioni di questo tipo Lord Pertacus risponderà che lui riconosce solo l'autorità del suo sovrano (Uther oppure Artù, in base al periodo storico in cui si ambienta l'avventura), che non ha vietato alcuna forma di culto.

Secondo giorno di celebrazioni.

Dopo una giornata di feste, musica e divertimenti, prima del banchetto serale, c'è la gara di resistenza all'alcol, dedicata al dio Baccus. **Solo i cavalieri possono partecipare.**

Approntato un lungo tavolo nel tendone che si trova nel cortile della villa tutti i partecipanti si siedono. Oltre ai cavalieri dei giocatori altri 23 cavalieri hanno scelto di partecipare. Molti degli ospiti si dispongono intorno al tavolo per fare il tifo per un amico o parente oppure per fare scommesse.

Prima dell'inizio delle competizioni i personaggi che lo richiedo possono provare a ridurre l'effetto dell'alcol su di loro, ad esempio bevendo olio oppure burro per foderare lo stomaco, mangiando cibi o erbe che riducano l'effetto del vino. E' pratica comune quindi non ci sono effetti sui tratti di personalità o sull'onore.

Per riuscirci serve che qualcuno faccio un tiro su **First Aid** per ogni personaggio che lo desidera.

Fallimento critico: il rimedio provato fa stare male il personaggio che rinuncia alla gara per la sofferenza.

Fallimento: nessun effetto.

Successo: bonus di +2 sui tiri di costituzione richiesti dalla gara.

Critico: bonus di +5 sui tiri di costituzione richiesti dalla gara. 10 punti **Glory**.

Ogni giro di bevande è fatto con un vino diverso, conservati e serviti nelle coppe da giare di argilla portate dalle cameriere. Molti vini sono importati e di sapore e gradazione alcolica sconosciuta.



Per vincere la competizione i personaggi devono riuscire in 3 tiri consecutivi su **Constitution** mentre continuano a bere durante la serata, il primo senza penalità, il secondo a -5 e il terzo a -10. In caso di pareggio tra i personaggi si faranno ulteriori giri, sempre a -10.

Fallimento critico: il personaggio sta male per l'eccesso di alcol. Fino alla fine del giorno successivo avrà una penalità di -2 su tutti i tiri.

Fallimento: non riesce a bere altro ed esce dalla gara.

Successo: può continuare la gara.

Critico: può continuare la gara con un +2 sul tiro successivo.

Al termine della gara ogni partecipante deve tirare sul tratto **Energetic** per non addormentarsi ubriaco e riceve un check su **Wordly**.

Il vincitore della gara riceverà da lord Pertacus una coppa oro intarsiata con pietre preziose del valore di 1£. Alcolici bevuti da questa coppa hanno sempre un buon sapore ed eventuali veleni perdono efficacia.

Terzo giorno di celebrazioni.

Nel corso della mattinata vengono preparati i gruppi per la caccia tra i boschi della tenuta in onore della dea Diana, che durerà fino al tramonto. **Solo i cavalieri possono partecipare.** I partecipanti possono essere da soli o in gruppo, ma nel secondo caso dovranno decidere se ci sarà un solo vincitore o si divideranno il premio.

Per il risultato della caccia e il tipo di preda o prede cacciate utilizzare la skill **Hunting** sul manuale di Pendragon. Se il narratore volesse introdurre un elemento fantastico nell'avventura, vista specialmente la natura dei premi, può utilizzare la tabella delle prede speciali.

Se i giocatori ottengono un totale di almeno 30 di **Avoidance** tra le prede normali o almeno una preda speciale vincono la prova della caccia, altrimenti la vincerà un altro gruppo.

Durante il banchetto serale verrà annunciato il vincitore, che **riceverà da lord Pertacus** un corno da caccia in avorio intarsiato con disegni di caccia in oro del valore di 1£.

Se utilizzato durante una caccia garantisce un bonus di +2 alla skill **Hunting**.

Quarto giorno di celebrazioni.

Nel pomeriggio tutti gli inviati che lo desiderano verranno condotti nella vicina arena in onore del dio Mars. Sono stati preparati diversi banchetti con rinfreschi. **Solo i cavalieri possono partecipare.**

A tutti gli iscritti verrà chiesto di indossare una armatura leggera che ricorda quelle dei gladiatori romani e verranno fornite armi spuntate. **Le armature forniscono 6 punti di protezione, più 4 per chi decide di usare uno scudo.**

Le armi fanno -1d6 danni rispetto al Damage del personaggio.



Se un cavaliere decidesse di non volere usare le armature o le armi proposte ma di preferire le proprie (le armi vanno comunque ribattute per ridurre il danno) potrà farlo ma avrà una forte disapprovazione degli altri contendenti e dal pubblico (Check sui tratti di personalità **Deceitful**, **Arbitrary** e **Cowardly** oltre ad eventuali problemi sociali a scelta del narratore)

I personaggi possono usare la categoria di armi che preferiscono (spada, mazza, lancia).

Per vincere la competizione bisogna vincere 5 scontri consecutivi al primo sangue contro un avversario con abilità di combattimento pari a $12 + 1d6$, armatura $6 + 4$ di scudo. Nel 2°, 3° e 4° combattimento, se ci sono più di un personaggio rimasti in competizione tirare su **Battle**. In caso di fallimento di almeno 2 giocatori si scontreranno tra loro. Non più di 2 personaggi possono arrivare in finale.

Nel caso ci sia un solo personaggio l'avversario ha la passione "**Love**" con un valore di 15 che userà.

Ogni combattimento vinto porta 10 punti **Glory** al vincitore.

Durante il banchetto serale verrà premiato il vincitore, che **riceverà da lord Pertacus** una spada intarsiata con l'impugnatura decorata in argento del valore di 1£.

Se viene usata in combattimento invocando il nome di Marte fornisce +1 alla skill **Sword**.

Quinto giorno di celebrazioni.

Nel pomeriggio tutti gli inviati che lo desiderano verranno condotti nel vicino teatro in onore delle celebrazioni per il dio Apollo. Sono stati preparati diversi banchetti con rinfreschi. **Tutti i presenti possono partecipare.**

Sotto la direzione di Lord Pertacus tutti coloro che desiderano esibirsi hanno alcuni minuti per salire a turno sul palco e provare a intrattenere il pubblico.

Chi vincerà 4 prove diverse sarà dichiarato vincitore. **Ogni prova dovrà utilizzare una skill diversa.**

Le abilità utilizzabili sono quelle benedette da Apollo, ovvero le arti e la medicina. I personaggi che partecipano, per ogni prova, possono scegliere tra: **chirurgy, compose, dancing, faerie lore, first aid, orate, play e sing.**

Fallimento critico: il pubblico caccia tra urla e risa chi si esibiva. La gara è finita.

Fallimento: l'esibizione non piace e il concorrente esce dalla gara.

Successo: può continuare la gara.

Critico: può continuare la gara con un +2 sul tiro successivo. 10 punti **Glory.**

Durante il banchetto serale verrà premiato il vincitore, che **riceverà da lord Pertacus** un medaglione con disco solare d'oro lavorato e decorato del valore di 1£.

Questo disco è sempre caldo e aiuta chi lo porta a resistere al freddo in ogni circostanza.

Sesto giorno di celebrazioni.

Nel pomeriggio gli ospiti sono invitati nelle terme della villa, dove potersi lavare, profumare, far massaggiare e vestire al meglio. Durante il banchetto della sera vengono tenuti i giochi in onore della dea Venere. **Tutti i presenti possono partecipare.**

A ogni partecipante viene consegnata una moneta d'argento e una maschera e viene invitato o invitata a recarsi nel vicino labirinto di siepi. Il labirinto è molto grande e in penombra, rischiarato da poche torce. Nel labirinto sono stati posizionati divani, tavoli con rinfreschi e bevande. Diversi musicisti si aggirano tra le siepi.

Nel labirinto è consentito utilizzare solo le proprie capacità di fascino e seduzione per convincere gli altri partecipanti che vengono incontrati a consegnare la loro moneta. Non è ammessa nessuna forma di violenza.

Chi alla fine avrà ottenuto più monete sarà il vincitore, che resterà anonimo o anonima. La propria non conta.

Inizialmente la serata è abbastanza casta, richiedendo le skill di **Romance, Orate o Flirting** per intrattenersi con le persone incontrate e cercare di vincere la loro moneta. Nel volgere di un paio d'ore però il labirinto diviene la meta perfetta per innamorati e amanti in cerca di fugaci incontri. Diversi servitori attraenti, maschi e femmine, sono entrati con la precisa intenzione di vendere la moneta al miglior offerente.

La situazione, anche grazie all'alcol, diventa molto rapidamente un turbine di sesso poco discreto.

I personaggi che vogliono partecipare senza essere coinvolti devono tirare **Chaste** e **Pious** per resistere alle tentazioni. Se dovessero fallire tireranno su **Lustfull** e **Wordly**. In caso di successo non saranno riusciti a resistere.

Avvengono anche diverse liti fuori e dentro il labirinto tra coniugi e genitori/figli e figlie.

Un tiro con successo su **Intrigue** permette di apprendere pettegolezzi interessanti.

La vittoria viene assegnata dal narratore. Se qualche giocatore eccelle nel gioco di ruolo vincerà, altrimenti andrà a qualcun'altro degli ospiti. **Il vincitore riceve da lord Pertacus** un cofanetto di madreperla intarsiato del valore di 1£ che contiene unguento di bellezza. Se l'unguento viene applicato si riceve +1 permanente sull'attributo **Appearance**.

Settimo e ultimo giorno di celebrazioni.

Nel pomeriggio tutti gli inviati che lo desiderano verranno condotti nel salone principale della villa dove si terranno le competizioni in onore della dea Minerva. **Solo i cavalieri possono partecipare.**

I partecipanti dovranno sfidarsi in una gara di conoscenza della nobiltà del regno.

I tre giudici, uno dei quali è lord Pertacus, descriveranno fisicamente a un partecipante un nobile, partendo con i più famosi e andando via via sui meno noti. I partecipanti dovranno usare **Heraldry** o **Recognize** per capire di chi stanno parlando i giudici.

Al primo turno i partecipanti avranno bonus di +5 (gloria 5000+) che scenderà di 2 a ogni passaggio (quindi +5, +3, +1, -1 e -3 all'ultimo turno).

I valori negativi indicano che i giudici inseriranno via via particolari che possono confondere.

Fallimento critico: l'errore è talmente ovvio che tutti lo notano, tra grandi risate.

Fallimento: il nobile non viene riconosciuto, la gara è finita.

Successo: nobile riconosciuto, la gara continua.

Critico: il concorrente stupisce i giudici per la sua abilità. 10 punti **Glory**.

Se tutti i personaggi dovessero essere eliminati prima del turno 5 vincerà un altro cavaliere, se al turno 5 ci fosse un solo personaggio che ha successo nella risposta vincerà lui, se ci fosse più di un personaggio in finale si andrà avanti tra di loro con malus crescenti ad ogni prova.

Durante il banchetto serale, che chiude i festeggiamenti, verrà premiato il vincitore, che **riceverà da lord Pertacus** medaglione di platino raffigurante Minerva del valore di 1£.

Indossare questo medaglione conferisce a chi lo porta un bonus di +1 su **Awareness** e **Intrigue**.

Il banchetto si conclude con un discorso di commiato di lord Peratacus.

Conclusione dell'avventura

A partire dal primo mattino dell'ottavo giorno i vari invitati iniziano a lasciare la villa per ritornare alle loro case, salutati da lord Pertacus e dalla sua famiglia.

I personaggi che si sono impegnati con lord Thatan possono ritornare da lui per raccontare cosa è successo.

Ogni personaggio che partecipa alla festa riceve anche:

30 punti **Glory** per avere partecipato all'evento e un check sul tratto **Stewardship**.

10 punti **Glory** per ogni competizione a cui ha partecipato a prescindere dal risultato.

20 per ogni competizione che ha vinto e un check sul tratto **Proud**.

Coloro che si fossero impegnati con lord Thatan e avessero mantenuto un contenuto decoroso nella settimana riceveranno +1 nella passione **Honor**, se avranno invece gettato discredito su lord Thatan riceveranno un -1 sulla passione **Honor**.

Tutti i giocatori che lo desiderano, a prescindere da quanto fatto in partita, possono mettere un check alle seguenti skill sociali: **Courtesy, Dancing, Flirting, Gaming, Heraldry, Intrigue, Romance** e **Recognize**.

Se hanno scelto di esibirsi pubblicamente fuori dalle competizioni per intrattenere gli altri ospiti possono segnare anche le skill che hanno utilizzato: **Compose, Orate, Play e Singing**.