

L'ultimo viaggio di Lord Gwynon

Avventura per Pendragon GDR edizione 5 o successive per un gruppo di giovani cavalieri

Antefatto

Sir Hervis di Bedegraine, un cavaliere impoverito e disonesto è venuto casualmente a sapere della sua notevole somiglianza con Lord Gwinon di Ragnor, un nobile misteriosamente scomparso da alcuni anni. Ha deciso quindi di provare a impossessarsi delle sue terre facendosi passare per lui.

Ha assoldato un folto gruppo di mercenari e approfittando di un periodo in cui molti dei cavalieri della zona si sono recati a una convocazione del loro barone ha occupato il feudo di Ragnor e messo sotto assedio il suo castello, dove si sono rifugiati la vedova di Lord Gwinon, lady Heledd, il figlio maggiore ed erede Sir Hywel e i pochi soldati rimasti al feudo.

Ufficialmente Lord "Gwinon" vuole riprendere le sue terre dal figlio usurpatore e non ci sono in zona abbastanza cavalieri per scacciare le sue truppe.

La mappa, le immagini e gli stemmi dell'avventura sono nell'ultima pagina.

Introduzione

I personaggi si imbattono in un corpo vecchio di alcuni anni (in un modo deciso dal narratore, ad esempio durante un viaggio nei boschi o esplorando un maniero abbandonato).

Un tiro con successo di *Awareness* permette di notare che dai resti gli abiti erano di ottima fattura e al dito della mano sinistra c'è un anello d'oro con stemma.

Un tiro con successo di *Recognize* permette di riconoscere lo stemma come appartenente a Lord Gwinon del maniero di Ragnor (una tenuta abbastanza ricca posta in un logo conveniente per il narratore) e un successivo tiro con successo di *Intrigue* permette di ricordare come questo nobile risulti scomparso da almeno 3 anni.

Se le cause della morte sono importanti per la campagna in corso possono venire dedotte da un tiro con successo in *First Aid*.

Riportare personalmente il corpo del lord alla sua famiglia presenta diversi vantaggi, tra cui ricevere sicuramente un ricompensa, ottenere dei potenziali alleati e della gloria, oltre a essere un dovere morale per personaggi onorevoli o con alti valori di Just o Pious. Se i personaggi fossero al servizio di un Lord potrebbe ordinare lui stesso a coloro che hanno ritrovato il corpo di riportarlo alla famiglia per i motivi sopra descritti.

Una volta deciso di riportare il corpo servirà un carro per il trasporto con i riguardi degni di un nobile. I personaggi che partecipano alla missione guadagnano 10 punti gloria.

Posto di blocco

Dopo avere viaggiato per alcuni giorni i personaggi si troveranno vicini al feudo di Ragnor.

Troveranno però la strada bloccata da una barricata a breve distanza dal ponte sul fiume che indica il confine meridionale del feudo (vedi punto 1 sulla mappa) dove sono accampati diversi soldati.

Avvicinandosi un tiro con successo su *Awareness* permetterà di stimare la guarnigione della barricata in alcuni cavalieri (si vedono 5 cavalli) e una decina di soldati.

I difensori della barricata non sembrano ostili e se i personaggi non si dovessero avvicinare usciranno due cavalieri per parlamentare. Uno dei due si presenterà per primo come Ser Graid.

Avviserà cortesemente i viandanti che la strada è chiusa alle due estremità del feudo di Ragnor per ordine del suo signore, Lord Gwinon (il cui cadavere i personaggi sono convinti di stare riportando a casa) che sta cercando di riportare alla ragione il figlio traditore che ne ha usurpato le terre mentre era assente.

Intimerà quindi ai personaggi di tornare indietro e prendere una strada diversa per girare intorno a Ragnor. Non intende consentirne a nessuno di passare per nessuna ragione ed è pronto a battersi se i personaggi volessero forzare la barricata o sfidarlo.

<p>Ser Graid di Lonazep Notable Knight, Glory 3500 Cymric/Christian SIZ 14, DEX 13, STR 14, CON 15, APP 12, Move 3 Armor 12+shield Unconscious 7, Maj. Wound 15 Knockdown 14, Hit Points 29, HR 3 Damage 5d6 Combat Skills: Horsemanship 16, Lance 18, Sword 21 Skills: Awareness 15, Courtesy 12 Traits: Valorous 17, Deceitful 16, Proud 13 Passion: Loyalty lord 14 (Sir Hervis) Horse: Charger (5d6) Squire (17) Horse: Rouncy</p>	<p>Ser Gilmere figlio di Gerin Young Knight, Glory 1500 Cymric/Pagan SIZ 13, DEX 10, STR 13, CON 15, APP 9 Move 3 Armor 10+shield, Unconscious 7, Maj. Wound 15 Knockdown 13, Hit Points 28, HR 3 Damage 4d6 Combat Skills: Horsemanship 14, Lance 15, Sword 17 Skills: Awareness 10 Traits: Valorous 14 Horse: Charger (5d6)</p>	<p>Sergente Yaivin Cymric/Christian SIZ 12, DEX 10, STR 13, CON 15, APP 10, Move 3 Armor 8+shield, Unconscious 7, Maj. Wound 15 Knockdown 12, Hit Points 27, HR 3 Damage 4d6 (+1d6 vs Shield) Combat Skills: Horsemanship 12, Lance 12, Axe 14 Skills: Awareness 14 Traits: Valorous 13 Horse: Rouncy (4d6)</p>
<p>10 soldati SIZ 13, DEX 10, STR 13, CON 12, APP 10, Move 3 Armor 6+shield, Unconscious 7, Maj. Wound 12 Knockdown 13, Hit Points 25, HR 3 Damage 4d6 (+1d6 vs Shield if Axe) Combat Skills: Lance 10, Sword or Axe 12</p>		

I personaggi possono decidere di comportarsi in vari modi:

Rivelare la loro missione e consegnare il corpo

Ottenere l'anello con stemma di Ser Gwinon sarebbe molto prezioso per Sir Hervis (il falso Lord Gwinon). Accoglierebbe con calore i personaggi e li ringrazierebbe con l'ospitalità e 1£ di monete ciascuno, oltre a promettere ulteriori ricompense e alleanze quando riuscirà a riprendere le sue terre. I personaggi possono andarsene oppure restare ad aiutarlo a conquistare il castello (andare alla sezione successiva "Assalto al castello"). Se partecipassero all'assalto al castello guadagneranno altre 4£ di bottino.

In entrambi i casi tutti i personaggi segneranno come passioni *Deceitful* e *Arbitrary* essendo chiaro che il sedicente Lord Gwinon è un impostore.

Rivelare la loro missione ma non consegnare il corpo

Ser Graid pretenderà l'immediata consegna del corpo di Lor Gwinon e farà attaccare i soldati in caso di rifiuto. I personaggi possono restare a combattere (pur essendo in notevole inferiorità) oppure scappare prima dell'arrivo dei soldati. Nel caso riuscissero a fuggire vedere la sezione successiva.

I personaggi segneranno come passioni *Honest* e *Reckless*.

Non rivelare la missione e andarsene

Se i personaggi decidessero di tornare al loro castello l'avventura finisce. Al narratore decidere come concludere l'assedio.

Se dovessero decidere di raggiungere il castello invece dovranno decidere come fare.

I personaggi segneranno come passioni *Deceitful* e *Prudent*.

- Forzare la barricata non è fattibile a meno di procurarsi molti soldati di rinforzo (*Battle* con successo per capirlo senza ombra di dubbio).
- Il fiume è troppo largo per essere guadato e subito dopo il ponte verso est si allarga diventando ben presto una zona allagata e paludosa.
- Ispezionando la zona a ovest del ponte oltre la zona boscosa è però possibile imbattersi in alcuni taglialegna della zona (*Awareness* con successo) che possono indicare ai cavalieri un capanno da pesca con delle imbarcazioni (*Awareness* critico) o direttamente nel capanno indicato con 3 nella mappa).

Se incontrati i taglialegna diranno anche che gli assediati si sono accampati nel villaggio (zona 4 sulla mappa) e che è facile raggiungere il castello di Ragnor (zona 2 sulla mappa) dopo avere attraversato il fiume senza essere scoperti.

Tramite le imbarcazioni e lasciando indietro i cavalli i personaggi possono raggiungere il castello portando con se il corpo del defunto Lord Gwinon.

Il castello di Ragnor

Il castello non è sotto assedio nel senso tradizionale del termine. Dopo avere bloccato le strade e occupato il villaggio gli assediati devono solo attendere. Anche se possono uscire e rientrare gli assediati non hanno modo di procurarsi sufficienti rifornimenti e se dovessero fuggire tanto di guadagnato. Questo permetterà però ai personaggi di avere facile accesso al castello dopo essersi annunciati da fuori le mura.

Il castello è stato costruito alla base di una collina e ha la forma detta "Motte and Baley" ([Motta Castrale](#) in italiano, vedi disegno a fine avventura) con una palizzata esterna che contiene le botteghe e le case del feudo (fabbro, carpentiere, conciatore, chiesa) e un terrapieno rialzato con una seconda palizzata e la fortezza vera e proprio (motta) verso la collina.

Una volta accolti e riconsegnato il corpo di Lord Gwinon e il suo anello i personaggi verranno ricevuti nella motta dal reggente del feudo, Sir Hywel (figlio maggiore di Lord Gwinon) e dalla madre (e vedova) lady Heledd.

Anche se visibilmente provati dal dolore i due nobili ringrazieranno i personaggi per avere riportato loro notizie certe del loro parente, il corpo, l'anello e avere rischiato per completare la missione.

Inviteranno i personaggi a fermarsi per la notte per presenziare il giorno dopo al funerale e al passaggio di potere a Sir Hywel che si era rifiutato di assumere ufficialmente il titolo di Lord in attesa di notizie sulla sorte del padre.

La sera viene organizzato un piccolo banchetto di ringraziamento ma è ovvio che il castello è a corto di cibo. Se i personaggi dichiareranno di mangiare con moderazione segnare la passione *Temperate*.

A castello sono presenti solo due cavalieri (Ser Hywel e ser Galerus, un cavaliere di mezza età amico di Lord Gwynon) e 15 soldati (comandati dal sergente Addonwy) oltre a lady Heledd e ai servitori. Ci sono circa 80 persone nella zona delle botteghe (circa 10 famiglie) e il prete, padre Albanus.

I personaggi guadagneranno 10 punti gloria se attenderanno al funerale e 10 se parteciperanno alla cerimonia di eredità del titolo di Lord di ser Hywel.

Sir Hywel chiederà ai personaggi di aiutarlo a difendere il castello in cambio di una futura ricompensa e una eventuale alleanza con i personaggi o il loro Lord. Il feudo produce cibo e legname e ha una piccola miniera di ferro. Dispone inoltre di 8 cavalieri e 50 soldati anche se la maggior parte sono lontani al momento.

La situazione degli assediati è difficile. Il falso Lord Gwynon ha con se una decina di cavalieri e circa 80 soldati, divisi tra i due posti di blocco (1 e 5 sulla mappa) e il villaggio (4 sulla mappa).

Non ha attrezzature da assedio ma non ne ha bisogno, gli basta aspettare. Senza aiuto il castello cadrà in due settimane.

L'unica speranza per i difensori è riuscire a far uscire lady Heledd da castello e andare dai vicini a chiedere aiuto, con l'anello del marito non le sarebbe difficile dimostrare che il pretendente Gwynon è un falso e ottenere aiuto.

Bisogna però riconquistare il ponte per fare uscire il carro della lady (non può cavalcare).

Se i personaggi non riuscissero a ideare un piano Lord Hywel (che ha preso il titolo del padre) proporrà di far tornare loro oltre il fiume ai loro cavalli e fare un assalto congiunto alla barricata dai due lati.

Solo parte dei difensori però potrà prendere parte all'assalto alla barricata e gli assalti dovrebbero essere coordinati in qualche modo (*Battle* con successo del comandante di entrambi i gruppi).

<p>Lord Hywel di Ragnor Ordinary Knight, Glory 2000 Cymric/Christian SIZ 15, DEX 11, STR 15, CON 14, APP 12, Move 3 Armor 12+shield Unconscious 7, Maj. Wound 14 Knockdown 15, Hit Points 29, HR 3 Damage 5d6 Combat Skills: Horsemanship 16, Lance 18, Sword 21 Skills: Awareness 16, Flirting 16, Courtesy 8, Battle 13 Traits: Valorous 15, Temperate 16, Honest 18 Passion: Loyalty vassal 17, Honor 18 Horse: Charger (5d6)</p>	<p>Ser Galerus di Thamesmouth Old Knight, Glory 2500 Roman/Christian SIZ 13, DEX 12, STR 14, CON 11, APP 9 Move 3 Armor 12+shield, Unconscious 6, Maj. Wound 11 Knockdown 13, Hit Points 24, HR 3 Damage 5d6 Combat Skills: Horsemanship 20, Lance 15, Sword 18 Skills: Awareness 14, Battle 14 Traits: Valorous 8, Prudent 18, Energetic 17 Passion: Loyalty Lord 12, Honor 13, Hate Saxon 19 Horse: War Pony (5d6)</p>	<p>Sergente Addonwy Cymric/Pagan SIZ 13, DEX 10, STR 13, CON 15, APP 10, Move 2 Armor 8+shield, Unconscious 7, Maj. Wound 15 Knockdown 13, Hit Points 28, HR 3 Damage 4d6 (+1d6 vs Shield) Combat Skills: Horsemanship 15, Lance 17, Sword 14 Skills: Awareness 12, Battle 7 Traits: Valorous 16 Passion: Loyalty Lord 12, Honor 15 Horse: Rouncy (4d6)</p>
<p>15 soldati SIZ 13, DEX 10, STR 13, CON 12, APP 10, Move 3 Armor 6+shield, Unconscious 7, Maj. Wound 12 Knockdown 13, Hit Points 25, HR 3 Damage 4d6 (+1d6 vs Shield if Axe) or 3d6 arrow Combat Skills: Lance 10, Sword or Axe 12, Bow 13</p>		

Al momento dell'assalto chiedere ai giocatori, indipendentemente da dove saranno, di fare un tiro di *Awareness*. In caso di successo vedranno che dalle mura della palizzata viene sventolata una bandiera e questo metterà in allarme i difensori della barricata dando loro qualche istante per armarsi e prepararsi.

Se i difensori dovessero prendere la barricata liberando il ponte metteranno gli attaccanti in difficoltà.

Assaltare la barricata permetterà di essere assaliti alle spalle dal castello e viceversa, quindi non verranno fatti tentativi di riprenderla.

Eventuali indagini al castello non permetteranno in nessun modo di capire chi abbia sventolato la bandiera, la zona delle mura in questione era deserta e nessuno ha visto niente.

Una volta partita lady Heledd per i difensori rimane solo da aspettare i rinforzi.

Nota: in caso di ferimento di uno o più personaggi ser Galerus e Addonwy sono utilizzabili come sostituti.

Assalto al castello

Sir Hervis ha una spia all'interno del castello, padre Albanus, che con la scusa di provvedere alla cura spirituale degli abitanti del villaggio tiene informati gli assediati.

Il solo fatto che i difensori abbiano ricevuto rinforzi è preoccupante, se poi dovessero aggiungersi altri fatti (liberare il ponte, far uscire lady Heledd in cerca di alleati o qualche altra cosa decisa dai personaggi) questo obbligherebbe a conquistare il castello anziché aspettare che si arrenda.

Verrà quindi annunciata una grande festa per la sera al villaggio con molti falò e musica e cibo.

Sembrirebbe un modo per tenere alto il morale degli assediati ma nel corso della festa molti degli assediati si avvicineranno al castello e alcuni di loro entreranno a piedi da una porticina laterale aperta da padre Albanus mentre gli altri attenderanno a breve distanza a cavallo che venga aperta la porta principale.

Alcuni attaccanti devono rimanere alla seconda barricata e altri al villaggio quindi per l'assalto al castello saranno disponibili solo Ser Hervis, Ser Graid o Ser Gilbert (se ancora vivi, vedi la sezione "Posto di blocco"), alcuni altri cavalieri e sergenti e 30 soldati. Il numero esatto di cavalieri è lasciato decidere al narratore in base al numero dei personaggi.

I difensori verranno a sapere della festa in programma, lasciate che decidano se e cosa fare per la serata. Il narratore deve tenere nota delle loro posizioni e stato di equipaggiamento al momento dell'attacco. Il livello di attenzione delle guardie dipende anche dall'atteggiamento dei giocatori.

Ser Hervis Notable Knight, Glory 4000 in incognito Cymric/Christian SIZ 14, DEX 13, STR 14, CON 15, APP 12, Move 3 Armor 12+shield Unconscious 7, Maj. Wound 15 Knockdown 14, Hit Points 29, HR 3 Damage 5d6 Combat Skills: Horsemanship 18, Lance 18, Sword 23 Skills: Awareness 14 Traits: Valorous 15, Deceitful 18, Selfish 16 Passion: Conquest Ragnor 17 Horse: Charger (5d6)	Young Knights, Glory 1500 SIZ 13, DEX 10, STR 13, CON 15, APP 9 Move 3 Armor 10+shield, Unconscious 7, Maj. Wound 15 Knockdown 13, Hit Points 28, HR 3 Damage 4d6 Combat Skills: Horsemanship 14, Lance 15, Sword 17 Skills: Awareness 12 Traits: Valorous 14	Sergenti SIZ 12, DEX 10, STR 13, CON 15, APP 10, Move 3 Armor 8+shield, Unconscious 7, Maj. Wound 15 Knockdown 12, Hit Points 27, HR 3 Damage 4d6 (+1d6 vs Shield) Combat Skills: Horsemanship 12, Lance 12, Axe or Sword 14 Skills: Awareness 10 Traits: Valorous 12
Soldati SIZ 13, DEX 10, STR 13, CON 12, APP 10, Move 3 Armor 6+shield, Unconscious 7, Maj. Wound 12 Knockdown 13, Hit Points 25, HR 3 Damage 4d6 (+1d6 vs Shield if Axe) Combat Skills: Lance 10, Sword or Axe 12		

Visto che solo una parte degli attaccanti entrerà nel castello dalla porta laterale con lo scopo di aprire la porta principale e il grosso degli attaccanti sarà a breve distanza, tra il castello e il villaggio, con i cavalieri a cavallo pronti ad entrare spetta al narratore decidere dove si posizioneranno i cavalieri principali (Ser Hervis e Ser Graid) e quanto saranno gli assalitori ad entrare dalla porta laterale.

I difensori dovranno impedire che la porta principale venga aperta. Lo scontro è notturno e si svolge alla luce delle torce e degli incendi. Dividere lo scontro in tanti piccoli combattimenti tra piccoli gruppi, con gente che urla e animali che fuggono renderà molto bene la situazione di caos.

Dopo alcuni round di combattimento far fare un tiro di *Awareness* ai personaggi. In caso di successo noteranno la porta laterale aperta e vedranno padre Albanus che fa entrare alcuni attaccanti.

Se i personaggi riusciranno a riprendere e chiudere la porta laterale senza perdere il portone principale riusciranno a difendere il castello, altrimenti verranno battuti dal numero degli avversari e a scelta del narratore uccisi o catturati per il riscatto.

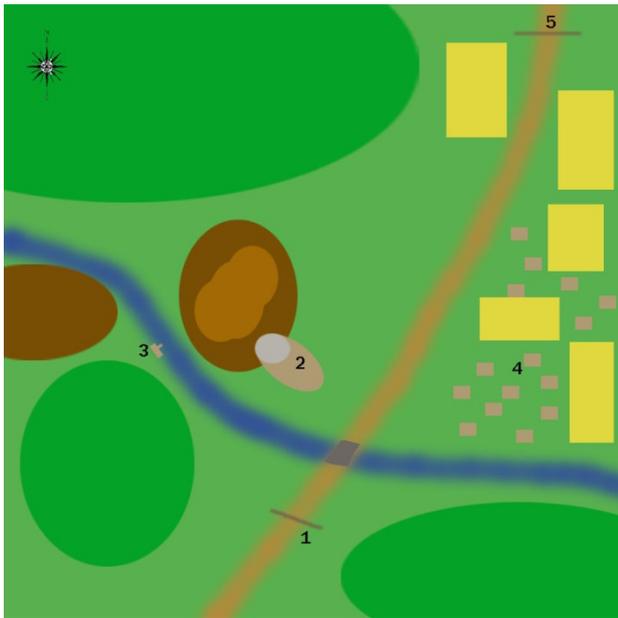
Conclusione

Se i personaggi dovessero contribuire a difendere con successo il castello verranno raggiunti dopo alcuni giorni di assedio infruttuoso da rinforzi provenienti dai feudi vicini.

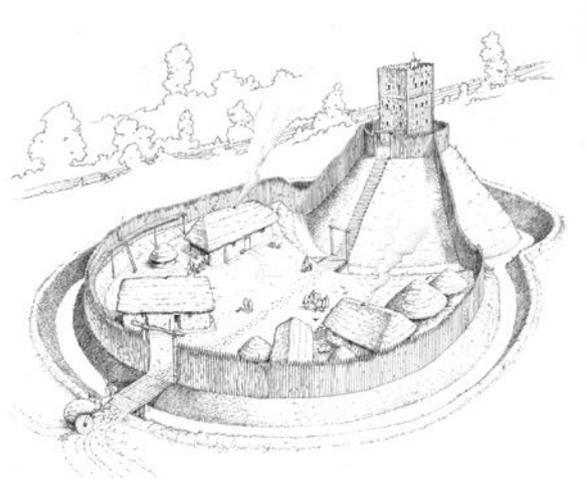
Riceveranno una ricompensa (8£ tra monete e bottino), la gratitudine di Lord Hywel e 100 punti gloria per avere partecipato alla difesa del castello.

Se il castello dovesse cadere il narratore deciderà cosa fare con Lord Hywel e la sua famiglia. Una missione per riprendere le sue terre potrebbe essere nel futuro dei personaggi.

Mappe, disegni e aiuti



Mappa del feudo di Ragnor



Aspetto di un castello Motte and Bailey

- 1 Posto di blocco che si troveranno davanti i personaggi arrivando il primo giorno
- 2 Castello
- 3 Capanno con imbarcazioni da pesca
- 4 Villaggio con campi coltivati
- 5 Posto di blocco

Simboli dei nobili coinvolti



Lord Gywnon



Ser Graid



Ser Hywel



Ser Galerus