

Dewyn Van Halen

personaggio

Figlio ed erede del Conte di **Gorton Edgar Van Halen**. Da sempre più focalizzato sui piaceri che non sui doveri propri del suo *status*, Dewyn passa le sue giornate nella capitale divertendosi a dare ordini alle guardie, a passare in rassegna i soldati e a entrare e uscire dalle numerose locande di Gorton, sempre avendo cura di ricevere in ogni circostanza tutti gli onori del caso.

Passatempi

Non si può certo dire che la vita di Lord Dewyn sia orientata al sacrificio: alla lettura e allo studio il giovane preferisce il gioco d'azzardo, e alla compagnia dei precettori quella delle dame che si trovano a frequentare il castello del padre. Nei ritagli di tempo si allena svogliatamente con la spada e con la lancia con l'amico **Rex Madras**, il cavaliere che suo padre gli ha messo a disposizione come maestro d'armi e al quale non di rado si diverte a rubare i meriti sul campo.

Attitudine sul campo

Pur non essendo un pessimo combattente Lord Dewyn preferisce evitare di mettersi in situazioni rischiose o imbarazzanti, lasciando all'amico **Rex Madras** il compito di risolvere i problemi e limitandosi a cogliere i frutti dati dalla loro risoluzione: il denaro e le facilitazioni che non manca di elargire al cavaliere sono comunque sufficienti a rendere l'accordo proficuo per entrambi.

Il Grande Palio di Krandamer

Lord Dewyn è un grande estimatore del Grande Palio di Krandamer e nutre una notevole ammirazione nei confronti dei cavalieri più forti: uno dei suoi più grandi rimpianti è quello di non aver potuto conoscere sir **Alain Girard**, da lui considerato il più grande condottiero di tutti i tempi. Il suo primo tentativo di partecipare al Palio è datato 515 dove, complici le grandi assenze e la forte polemica della chiesa, riesce a superare le fasi eliminatorie del Torneo di Spada, per essere poi eliminato al termine della prima giornata. Il 517 rappresenta per lui l'anno della riscossa: dopo due anni di preparazione insieme a sir **Madras**, Lord Dewyn si ritiene finalmente all'altezza dei grandi combattenti e non vede l'ora di dimostrarlo: all'inizio di luglio, con enorme anticipo, parte quindi alla volta di Krandamer con il triplice obiettivo di conquistare i trofei, la gloria e i cuori delle dame presenti.

PERSONAGGIO

Razza: Umano

Sesso: maschio

Nato/a il: 13 agosto 493

Altezza: sconosciuta

Peso: sconosciuto

Ruolo: sconosciuto

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto