

Cavaliere Ramas

Ogni anno, i nobili signori guerrieri di ogni parte di Sommerlund presentano speranzosi i loro figli, incitandoli a ottenere l'ammissione al monastero dei Ramas, perché è un grande onore entrare nell'Ordine. Se l'addestramento e le pratiche di meditazione sono lunghi e difficili, quando però un Cavaliere Ramas lascia infine il monastero, è diventato un perfetto difensore per Sommerlund, in grado di sconfiggere i suoi nemici sia con la forza delle armi sia con il lavoro svolto dietro le quinte, raccogliendo dati e informazioni per il Re.

I Cavalieri Ramas vengono addestrati a padroneggiare i loro poteri innati, un dono casuale di nascita. Non tutti gli esseri umani del Magnamund hanno il potenziale per diventare un Cavaliere Ramas; è un potere speciale che emerge di quando in quando tra le varie stirpi della terra. Le teorie sull'origine dei poteri si sprecano, ma nessuna ha mai scoperto davvero da dove provengano o perché essi restino apparentemente dormienti per generazioni prima di manifestarsi di nuovo. Alcuni Cavalieri Ramas credono che gli antichi dei del Magnamund risvegliano coloro che ne sono degni quando c'è bisogno di loro per affrontare terribili pericoli sulla terra, ma non vi è alcuna certezza. Anche i più antichi testi del monastero Ramas sono nebulosi su questo argomento.

Quel che si conosce è il grande potere che risiede nella mente e nel corpo di un discepolo Ramas completamente addestrato. Un Cavaliere Ramas è in grado di compiere miracoli con la sua mente ed ha affinato le sue capacità fisiche alla perfezione. Completamente a proprio agio anche circondato da animali selvaggi o esposto agli elementi più letali, un Ramas esperto è in grado di sopravvivere dove altri non potrebbero farlo, sconfiggere avversari che sembrano invincibili e manipolare il mondo intorno a sé con la pura forza della sua volontà.

Avventure: È sacrosanto dovere di tutti i Cavalieri Ramas difendere Sommerlund dai nemici, sia interni che esterni. Le macchinazioni dei Signori delle Tenebre si estendono attraverso entrambi i continenti del Magnamund, e non sono affatto l'unica minaccia alla terra del sole. In tutto il Magnamund, dunque, si trovano Cavalieri Ramas impegnati in missioni di grande importanza per la loro patria, anche qualora esse richiedano molti anni per essere portate a termine.

Caratteristiche: Un Cavaliere Ramas è un guerriero spirituale, in parte cavaliere, in parte ranger e in parte uomo dei boschi. Attraverso la meditazione egli ha accesso a poteri mentali e Arti incredibili, che lo rendono eccezionale rispetto agli altri esseri umani. La sua è una vita di introspezione, che lo porta a sviluppare la capacità di influenzare il mondo intorno a sé con la sola forza di mente e corpo uniti in un'unica, formidabile arma. Quest'arma è a sua volta dedicata alla difesa della sua patria e legata da una stretta lealtà alla gente di Sommerlund. Pochi Cavalieri Ramas sono mai stati ricordati per la loro allegria o spensieratezza,

ma non c'è miglior compagno cui stare a fianco di fronte alla minaccia delle tenebre e del pericolo.

Religione: Nonostante l'Ordine si basi completamente sugli insegnamenti del dio Ramas, i Cavalieri Ramas non hanno una vera religione. Non giurano fedeltà a Ramas, non gli inviano preghiere, né cercano di diffondere il verbo della propria fede ad altri. Essere un Cavaliere Ramas significa accettare una vita di meditazione, disciplina e miglioramento di sé prima di tutto, in cui mente e corpo raggiungano una perfetta unione. Questa è l'essenza di un Cavaliere Ramas ed ogni suo sforzo è rivolto a questo fine.

Background: I Ramas vengono introdotti nel monastero molto giovani, e privati di ogni legame con la propria famiglia. Da allora essi si allenano, studiano e meditano per anni, imparando le prime Arti Ramas, finché, alla fine, gli viene assegnata una missione che li può portare agli estremi confini del Magnamund. Sono lunghi anni di dura fatica, di lavoro nei campi che sostengono il monastero, di pattuglie nelle foreste circostanti, di studio della storia e di esercizio in quelli che alla fine diventano grandi poteri. È estremamente raro che un adulto diventi Cavaliere Ramas e quei pochissimi, comunque, non possono raggiungere i livelli di disciplina di un Ramas che vi abbia dedicato tutta la vita.

Altre classi: I Cavalieri Ramas si uniscono volentieri ai Cavalieri del Re e ai membri della Confraternita della Stella di Cristallo in difesa di Sommerlund, anche se le loro missioni possono portarli a migliaia di chilometri dalla loro patria. I Cavalieri Ramas non hanno posizioni filosofiche che li pongano in contrasto né coi Maghi di Dessi né coi Guerrieri di Telchos, anche se è probabile che ne incontrino solo se viaggiano nel Magnamund Meridionale. Generalmente, invece, trovano più difficile formare una squadra coi Bucanieri di Shadaki e i Nani Artificieri di Bor: i primi paiono loro troppo arditi e malfamati per potersene fidare, mentre la tecnologia avanzata dei secondi spesso fa sentire a disagio i più tradizionalisti Ramas.

Informazioni sulle Regole di Gioco

I Cavalieri Ramas hanno le seguenti statistiche di gioco.

Nota Razziale: Praticamente tutti i Cavalieri Ramas nel *Gioco di Ruolo di Lupo Solitario* sono Sommerliani. Tuttavia, non ottengono nessuno dei normali benefici razziali dei Sommerliani. Il loro addestramento in ritiro da novizi Ramas li isola da altre esperienze formative nella loro vita. Anche i Cavalieri Ramas che non siano di origini sommerliane non ricevono i loro soliti benefici o penalità razziali, a meno che multiclassino in Cavaliere Ramas dopo il loro 1° livello di personaggio (un evento davvero raro).

Caratteristiche: La Saggiezza è molto importante per i Cavalieri Ramas, dato che regola l'uso di molti dei loro poteri

mentali, anche se in effetti tutte le caratteristiche hanno il proprio ruolo nelle varie Arti. Coloro che desiderano essere invincibili guerrieri solitamente avranno buoni valori di Forza e Costituzione, mentre quelli che si concentrano sulla caccia avranno un alto valore di Destrezza. Un buon valore di Intelligenza è benefico per tutti i Cavalieri Ramas, e non solo quelli che si dedicano allo studio, dato che permette di apprendere un maggior numero di abilità che complementano le relative Arti Ramas.

Dado Resistenza: d8.

Velocità Base: 9 metri.

Abilità di Classe

Le abilità di classe dei Cavalieri Ramas (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Int), Artista della Fuga (Des), Atletica (For), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (natura, storia) (Int), Concentrazione (Cos), Guarire (Sag), Furtività (Des), Parlare Linguaggi (nessuna), Percezione (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag).

Punti Abilità al 1° livello: (5 + modificatore di Int) x4.

Punti Abilità ad Ogni Livello successivo: 5 + modificatore di Int.

Privilegi di Classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del Cavaliere Ramas.

Competenza nelle Armi e nelle Armature: I Cavalieri Ramas sono competenti in tutte le armi da mischia e a distanza. Sono anche competenti con le armature leggere e con tutti i tipi di scudi. Da notare che si applica la Penalità di Armatura alla Prova alle prove delle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Atletica, Furtività, Rapidità di Mano e Scalare, quando si usano armature più pesanti di quella di cuoio o scudi.

I Quattro Voti: Quando un Cavaliere Ramas comincia il suo addestramento, gli viene chiesto di pronunciare quattro sacri voti per completare la purificazione di corpo, mente e spirito. Questi voti sono essenziali per l'ordine Ramas e solo agli studenti che pronunciano e mantengono questi voti è permesso continuare il proprio addestramento. Tutti i Cavalieri Ramas prendono molto sul serio questi giuramenti: coloro che li hanno infranti sono tra i più disprezzati nemici dell'Ordine e oggetto di una caccia spietata, che serve da esempio per tutti coloro che ricercano la sapienza dei Ramas per i loro fini egoistici.

I Quattro Voti vengono pronunciati in una grande cerimonia in nome degli dei dell'Ordine, Ramas e Ishir. Di fronte agli anziani del Monastero riuniti, il novizio deve sottoporsi ad una prova simbolica per ciascuno dei Voti. Queste prove non sono pericolose, ma servono ad accertare la dedizione di ciascun novizio e ogni ipocrisia (tranne quella eccezionalmente sottile) viene rapidamente estirpata. I Quattro Voti e le prove comunemente associate loro sono:

- **Voto del Fuoco:** *‘Il Fuoco è il dono del Sole; è una luce che brucia tutto tranne lo spirito e lascia dietro di sé solo la Verità.’*

L'addestramento in questa disciplina insegna al Cavaliere Ramas che c'è poco bisogno di ricchezza materiale e che il miglioramento personale è molto più importante. Il Cavaliere Ramas può possedere solo ciò che i suoi maestri ritengono essenziale per difendere Sommerlund con successo. Pertanto, i Cavalieri Ramas non possono mai avere più di 50 Corone d'Oro in moneta, e cominciano il gioco con sole 10 + 1d10 Corone d'Oro. Tuttavia, cominciano automaticamente con uno zaino, razioni per quattro Pasti, un'arma di propria scelta, un'armatura leggera di propria scelta o un'armatura imbottita e uno scudo leggero, un acciarino e pietra focaia, un otre, una borsa da cintura e una pietra per affilare. Altre proprietà materiali, oltre a quelle consentite dal monastero, vanno rifuggite in quanto distraggono dalla 'verità' della forza interiore.

Prova: La Prova del Fuoco consiste solitamente nella simbolica richiesta al novizio Ramas di rinunciare ad un piccolo ma prezioso oggetto o ricordo d'infanzia. Raramente è un sacrificio di un qualche valore monetario, ma essere in grado di abbandonare un proprio tesoro mostra dedizione alla vita parca richiesta dall'Ordine.

- **Voto della Luce:** *‘Tutte le scelte portano il Cavaliere Ramas al conflitto con l'unico nemico che non potrà mai sconfiggere: se stesso. Le buone scelte permettono di sopravvivere. Le cattive scelte assicurano una rapida fine.’*

Germogli della legge e della giustizia nelle terre di Sommerlund, i Cavalieri Ramas sono tenuti ad attenersi ad ideali più alti della gente comune. Un Cavaliere Ramas che commetta volontariamente un atto dannoso e malvagio è spogliato dei doni Ramas, perdendo ogni beneficio dalle proprie Arti, fino a quando non riesce a purificarsi dalla sua trasgressione e ripristinare la propria armonia spirituale. I dettagli di questa purificazione sono lasciati alla discrezione dell'Arbitro di Gioco, ma un'appropriata penitenza potrebbe essere costituita da una missione o da un grosso sacrificio personale.

Prova: Ciascuno dei Maestri Ramas Anziani presenti (di solito tre, ma a volte anche fino a sette) pone al novizio un dilemma morale e lo giudica in base alla risposta. Queste domande vengono di solito poste con un tempo limite definito per la risposta, di modo che essa rifletta l'attitudine istintiva del novizio.

- **Voto del Sole:** *‘L'oscurità non può essere consentita, né può essere tollerata. Quando essa oscura la vista, deve essere scacciata dalla luce.’*

I Cavalieri Ramas sono tenuti a combattere il male dovunque esso si trovi. Questo giuramento assicura che il novizio sia preparato a dare la sua vita, se necessario, per sconfiggere le macchinazioni dei Signori delle Tenebre e dei loro sgherri. È questo Voto, insieme al Voto della Luce, quello che dà autorità legale ad un Cavaliere Ramas. Questo Voto è anche quello più spesso "aggirato" dai Cavalieri Ramas che agiscono

sotto forte copertura, ma ogni Cavaliere Ramas ne conosce lo spirito e anche se alcuni sono costretti ad aggirarne la lettera, si sforzano comunque di mantenerlo a modo proprio.

Prova: Il potenziale novizio riceve uno dei pochi tesori del monastero, una Pietra del Sole. Questi oggetti magici minori emettono un bagliore direttamente proporzionale alla bontà del loro portatore. Il novizio è posto davanti alla parete lontana, in ombra, della grande sala del monastero e se la luce è sufficiente a rendere il novizio visibile ai Cavalieri Ramas, la prova è superata.

- **Voto dello Spirito:** *‘La purezza del corpo è la purezza dell’anima. Che una esista senza l’altra sarebbe come se la gloria del sole esistesse senza la bellezza della luna.’*

I Cavalieri Ramas tengono uno stile di vita monastico anche quando lasciano il monastero per una missione. I Cavalieri Ramas sono tenuti ad evitare l’ingordigia, astenersi dall’indulgere eccessivamente nei piaceri o divertimenti ed evitare ogni comportamento immorale. Anche qui, i Cavalieri Ramas in incognito sanno che la dura realtà è che non è possibile mantenere questo Voto alla lettera, a volte, ma osservano sempre un principio di moderazione.

Prova: Questa è una Prova molto indiretta. Nei tre giorni precedenti il momento in cui il novizio dovrà pronunciare i suoi Voti, gli anziani combinano in segreto occasioni di comportamento immorale. Di solito si tratta di situazioni innocue, ma forniscono una misura di quanto il novizio possa essere incline a soddisfare i propri desideri senza attenersi a quanto è appropriato per un Cavaliere Ramas. Il comportamento e l’atteggiamento del novizio durante queste prove sarà ciò che determina se la Prova è superata o fallita.

Arti Ramas: Ad ogni livello dal 1° al 10°, il Cavaliere Ramas può scegliere una nuova Arte Ramas e migliorare quelle che già possiede. Ogni livello nella classe del Cavaliere Ramas dopo il primo migliora tutte le Arti precedentemente scelte di uno Stadio, fino ad un massimo di 5 livelli per ciascuna. Solo le Arti Ramas portate allo Stadio V valgono come prerequisito per le Arti Ramastan basate sui rispettivi insegnamenti (vedi sotto).

Forza di Volontà: Tutti i Cavalieri Ramas hanno un punteggio aggiuntivo chiamato Forza di Volontà. Essa è una misura della loro forza e resistenza psichica. Anche se non viene utilizzata per dare forza alle Arti, ha comunque una vitale importanza, dato che fin dal suo livello di base fa da “paraurti” contro effetti psichici che altrimenti causerebbero seri danni al personaggio. La Forza di Volontà viene accumulata mano a mano che il Cavaliere Ramas sale di livello. Al 1° livello, la Forza di Volontà del Cavaliere Ramas è pari a metà del suo punteggio di Saggezza (arrotondato per difetto). Ad ogni nuovo livello di classe, il Cavaliere Ramas aumenta il suo punteggio di Forza di Volontà di 1 + il suo modificatore di Saggezza (minimo di +1 punto Forza di Volontà per livello). Il punteggio di Forza di Volontà viene ripristinato di un valore pari al suo punteggio di Carisma ogni giorno all’alba. Non occorre alcuna meditazione: accade automaticamente ogni 24 ore. Se il Cavaliere Ramas rimanesse senza punti di Forza di Volontà, non è più in grado di utilizzare alcuna Arte che richieda normalmente un costo in Resistenza fino a che non abbia almeno 1 punto di Forza di Volontà.

Focalizzare: Un Cavaliere Ramas può cercare di Focalizzare e riguadagnare così un numero di punti Forza di Volontà pari al proprio punteggio di Saggezza come azione psichica, anche nel mezzo di un Combattimento Psichico. Questo richiede una prova di Concentrazione con CD pari al numero di punti che gli mancano rispetto al suo punteggio massimo di Forza di Volontà (CD massima di 30). Se la Prova non riesce, il Cavaliere Ramas perde 1d6 Resistenza

CAVALIERE RAMAS

Livello	Combattività	TS	TS	TS	Rango	Speciale
	Base	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+0	+1	+1	+1	Novizio	I Quattro Voti, Arte Ramas, Forza di Volontà
2°	+1	+1	+1	+1	Allievo	Arte Ramas
3°	+2	+2	+2	+2	Diacono	Arte Ramas
4°	+3	+2	+2	+2	Accolito	Arte Ramas
5°	+3	+3	+3	+3	Iniziato	Arte Ramas, Focalizzare 1 v. al giorno
6°	+4	+3	+3	+3	Aspirante	Arte Ramas
7°	+5	+3	+3	+3	Guardiano	Arte Ramas
8°	+6/+1	+4	+4	+4	Tutore o Inviato	Arte Ramas
9°	+6/+1	+4	+4	+4	Sapiente	Arte Ramas
10°	+7/+2	+5	+5	+5	Maestro Iniziato	Arte Ramas, Focalizzare 2 v. al giorno
11°	+8/+3	+5	+5	+5	Maestro	Arte Ramastan
12°	+9/+4	+6	+6	+6	Maestro Anziano	Arte Ramastan
13°	+9/+4	+6	+6	+6	Maestro Superiore	Arte Ramastan
14°	+10/+5	+6	+6	+6	Primate	Arte Ramastan
15°	+11/+6/+1	+7	+7	+7	Precettore	Arte Ramastan, Focalizzare 3 v. al giorno
16°	+12/+7/+2	+7	+7	+7	Precettore Superiore	Arte Ramastan
17°	+12/+7/+2	+8	+8	+8	Consigliere	Arte Ramastan
18°	+13/+8/+3	+8	+8	+8	Illuminato	Arte Ramastan
19°	+14/+9/+4	+9	+9	+9	Arcimaestro	Arte Ramastan
20°	+15/+10/+5	+9	+9	+9	Grande Maestro	Arte Ramastan, Focalizzare 4 v. al giorno

a causa dello sforzo e del fatto che i poteri psichici male allineati rovinano il suo organismo. I Cavalieri Ramas possono provare a Focalizzare una sola volta al giorno al 5° livello, anche se ottengono un nuovo tentativo al giorno ogni 5 livelli successivi.

Arti Ramastan: Una volta giunto al 10° livello il Cavaliere Ramas raggiunge il rango di Maestro Iniziato e gli è concesso di cominciare a studiare la saggezza del Ramastan. Ad ogni livello dall'11° al 20°, il Cavaliere Ramas può scegliere una nuova Arte Ramastan, oltre a migliorare di uno Stadio tutte le Arti Ramastan (e Ramas) scelte in precedenza, fino al massimo Stadio, il quinto.

Ex-Cavalieri Ramas

Un Cavaliere Ramas che compia volontariamente atti contrari agli insegnamenti e ai principi dell'Ordine non può più progredire come Cavaliere Ramas finché non si purifica dalle sue colpe. Inoltre, il Cavaliere Ramas può multiclassare liberamente, ma una volta che acquisisce un livello in un'altra classe, non può più acquisire livelli come Cavaliere Ramas (anche se gli resta l'uso di tutte le capacità acquisite finora). Il sentiero del Cavaliere Ramas richiede una dedizione costante e deve essere intrapreso ad esclusione di tutto il resto. Una volta che si allontani dagli insegnamenti del monastero, il Cavaliere Ramas non potrà mai più tornare indietro.

Arti Ramas

Ad ogni livello dal 1° al 10°, il Cavaliere Ramas può scegliere una nuova Arte Ramas dalla lista seguente. Ogni Arte dona al Cavaliere Ramas una rosa di nuovi poteri e capacità, che possono essere immediatamente utilizzati. Ogni Arte Ramas è divisa in cinque diversi livelli, che accrescono le capacità del Cavaliere Ramas in quella specifica Arte. Quando un Cavaliere Ramas sceglie per la prima volta un'Arte, ottiene il primo Stadio nel suo uso.

Oltre ad ottenere una nuova Arte ad ogni nuovo livello di classe, il Cavaliere Ramas migliora lo Stadio di tutte le Arti precedentemente scelte, fino ad un massimo di 5 livelli. Una volta che il Cavaliere Ramas è giunto all'11° livello e può acquisire un'Arte Ramastan, può scegliere solo una tra quelle di cui possiede la forma più semplice (l'Arte Ramas indicata tra parentesi accanto al nome dell'Arte Ramastan) allo Stadio V.

Ad esempio, Falco della Foresta è un Cavaliere Ramas di 5° livello, che ha scelto Psicolaser al 1° livello, Sesto Senso al 2° livello, Scherma al 3° livello, Orientamento al 4° livello, ed ha appena scelto Psicoschermo al 5° livello. Egli possiede quindi Psicolaser V, Sesto Senso IV, Scherma III, Orientamento II, e Psicoschermo I.

Arti e Resistenza

La maggior parte delle Arti sono automatiche oppure attivabili a piacimento dal Cavaliere Ramas, e richiedono concentrazione oppure una prova di qual-

che tipo per avere successo. Tuttavia, alcune delle capacità più potenti o sbrantanti costano punti Resistenza per essere utilizzate. La Resistenza persa a causa dell'attivazione o del mantenimento di un'Arte (comprese le Arti Ramastan) è trattata esattamente come i danni normali e può essere ripristinata nei modi consueti. Tuttavia, un Cavaliere Ramas non può mai portare la propria Resistenza a meno di 1 punto per utilizzare un'Arte Ramas, quale che ne sia lo Stadio.

Affinità Animale

I Cavalieri Ramas imparano a integrarsi con la natura e sono in grado di prevedere con prontezza l'umore e le intenzioni degli animali. Un Cavaliere Ramas esperto nell'Arte dell'Affinità Animale può spesso capire in anticipo cosa farà un animale e può addirittura riuscire a comunicare con alcune creature, anche se in modo molto rudimentale.

I Stadio: Cuore Indomito

Il Ramas sviluppa una crescente affinità con gli animali e la loro natura. Ottiene la possibilità di utilizzare l'abilità Addestrare Animali per calmare un animale infuriato od ostile, contrapponendo una prova di Addestrare Animali ad un tiro salvezza sulla Volontà dell'animale. Questa è un'azione standard e gli effetti dureranno per un numero di round pari al punteggio di Carisma del Cavaliere Ramas. Inoltre ottiene un bonus a tutte le prove di Addestrare Animali pari al suo Stadio in Affinità Animale.

II Stadio: Voce della Foresta

Il Cavaliere Ramas può cercare di impartire un singolo ordine ad un animale normale (non un mostro). L'ordine deve essere semplice, di una parola, come 'Fermo!', 'Corri!' o 'Seguimi'. Richiede un'azione standard ed una prova di Addestrare Animali (CD 10 + i Dadi Res dell'animale) per avere successo. L'animale ubbidirà al comando per un numero di round pari a 3 + il modificatore del Carisma del Cavaliere Ramas (minimo 1 round).

III Stadio: Eco Primordiale

Come azione gratuita che può essere eseguita una volta per round, il Cavaliere Ramas può studiare un qualsiasi singolo animale normale, per determinare cosa farà in risposta ad una qualsiasi singola azione da parte sua. Per esempio, po-



trebbe tentare di capire se un cane che abbaia lo attaccherà, avvicinerà, o scapperà. Questo richiede una prova su Addestrare Animali (CD 10 + i Dadi Res dell'animale) e non funziona con i mostri.

IV Stadio: Linguaggio Animale

Il Cavaliere Ramas può scegliere un numero di famiglie animali (es.: pipistrelli, uccelli, canidi, felini, cavalli) pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo una famiglia). Da questo momento in poi, il Ramas potrà comunicare con ogni animale del tipo scelto come se fosse una creatura di Intelligenza 3. Potrà anche 'origliare' quando questi animali comunicano tra di loro. Questo significa che il Cavaliere Ramas può parlare a questi animali e porre domande su quello che hanno visto e sui luoghi nei dintorni, ma lunghe conversazioni sulla storia di Sommerlund sono ovviamente fuori discussione. In tutte queste occasioni l'Arbitro di Gioco dovrebbe ricordare che gli animali tendono a vedere il mondo in modo molto diverso dagli uomini e ogni risposta data da un animale sarà influenzata da questo fatto.

V Stadio: Lato Indomito

Una volta che il Cavaliere Ramas padroneggia i principi dell'Affinità Animale, si sforza di aumentare la propria conoscenza del mondo naturale ed ottiene perciò una comprensione che pochi altri possono mai sperare di raggiungere. Il Cavaliere Ramas può ora o scegliere tre nuove famiglie animali con cui poter comunicare (vedere IV Stadio), oppure può scegliere una specie di mostro di Intelligenza 2 o meno (vedi il capitolo "Bestiario") con cui potere utilizzare l'Arte dell'Affinità animale. Ad esempio, potrebbe utilizzare la capacità di II Stadio per ordinare ad un Tigerwolf di attaccare, se lo desidera. Tuttavia, tutte le prove di abilità dovuti ad un uso di Affinità Animale con una specie di mostri avrà una CD maggiorata di +5, a causa della difficoltà intrinseca di costruire rapporti con creature che non sono del mondo naturale.

Caccia

Un Ramas esperto nell'Arte della Caccia non patirà mai la fame in territori selvaggi, non importa quanto lontani dalla civiltà. Inoltre questa Arte aumenta la velocità e l'agilità del Ramas, permettendogli di abbattere le prede più elusive e di rimanere al sicuro dai suoi nemici. Un esperto dell'Arte della Caccia tende a comportarsi come un predatore selvatico, non resta mai fermo ed è sempre allerta per il minimo segnale di pericolo, il che conferisce al Ramas un bonus ai suoi tiri salvezza sui Riflessi pari al proprio Stadio di Caccia.

I Stadio: Conoscenza Primordiale

L'addestramento di base nella caccia del Cavaliere Ramas aumenta notevolmente la sua conoscenza della natura: egli è in grado di identificare molto accuratamente la maggior parte delle piante e degli animali, la loro specie ed alcuni tratti caratteristici conosciuti. Sa anche determinare se l'acqua sia pura e potabile, oppure inquinata (che sia per veleno o inquinamento) con una semplice prova di Sopravvivenza (CD 10, anche se alcuni veleni particolarmente insidiosi possono avere CD maggiore). Inoltre, il Cavaliere Ramas può aggiungere un bonus pari al suo Stadio di Caccia a tutte le prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

II Stadio: Velocità Selvaggia

Raggiunto il II Stadio di Caccia, il Cavaliere Ramas guadagna una velocità al limite del soprannaturale. Pochi possono tenere il suo passo in piena corsa. Il Cavaliere Ramas aggiunge permanentemente 3 metri alla sua velocità base (normalmente ciò lo porta a 12 metri).

III Stadio: Impervio al Veleno

Il Cavaliere Ramas ha ben poco da temere dalle punture di insetti velenosi o dal morso dei serpenti: è ora immune a tutti i veleni prodotti da animali, mostri e piante. Questa protezione non si estende ai veleni prodotti in altri modi (come la magia o l'alchimia).

IV Stadio: Il Colpo più Veloce (1 Resistenza)

Lo scopo della Caccia è abbattere il nemico prima ancora che sia conscio della presenza del Cavaliere Ramas. Se questi riesce a colpire un avversario in un round di sorpresa, infliggerà ulteriori 2d6 + il modificatore di Saggezza danni, in aggiunta a tutti quelli normalmente causati dalla sua arma. Questi danni non si applicano alle creature immuni ai colpi critici.

V Stadio: Senso della Caccia

Il Cavaliere Ramas è così in sintonia con l'ambiente circostante che è impossibile che un nemico possa avvicinarsi senza che se ne accorga. Il Cavaliere Ramas non può essere sorpreso in nessuna maniera. Questo Stadio fa anche sì che a meno che un'area sia completamente arida, un Cavaliere Ramas sia sempre in grado di trovare abbastanza cibo e acqua da mantenersi in forma. Di rado saranno pasti appetitosi, ma terranno lontani fame e sete.

Guarigione

Grazie al potere della sua sola fede e volontà, il Cavaliere Ramas può davvero mostrare di possedere le mani di un guaritore. Ai livelli inferiori di questa Arte, il Cavaliere Ramas può stare certo che si riprenderà da ogni ferita ricevuta in battaglia. Man mano che la sua comprensione della Guarigione progredisce, scoprirà che anche altri potranno beneficiare dei suoi poteri miracolosi. Inoltre, il Cavaliere Ramas ottiene un bonus ai suoi tiri salvezza sulla Tempra pari al proprio Stadio di Guarigione.

I Stadio: Tepore del Sole

Attraverso la meditazione e la conoscenza di sé, il Cavaliere Ramas può guarirsi dalle ferite, non importa quanto esse siano gravi. Come azione speciale, il Cavaliere Ramas può guarire punti Resistenza pari al suo livello di personaggio. Può utilizzare questa capacità esclusivamente su se stesso e può invocarla solo un numero di volte al giorno pari a 1 + il modificatore di Saggezza (minimo una volta al giorno). Questo conteggio si azzerà ogni giorno ai primi raggi dell'alba.

II Stadio: Stare sulla Soglia della Morte

Le capacità di guaritore di un Cavaliere Ramas esperto sono quasi impareggiabili. Molti compagni dei Cavalieri Ramas si sono visti chiudere ferite mortali con pochi punti, grazie alle sbalorditive arti mediche dei loro alleati monaci. Il Cavaliere Ramas ottiene un bonus a tutte le prove di Guarire pari al suo Stadio di Guarigione, quando applica l'abilità ad esseri umani.

III Stadio: Nessuno Cadrà

Dopo lunghi e accurati studi dell'anatomia umana, il Cavaliere Ramas è un maestro nella medicina da campo. Riceve un bonus pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo +1) a tutte le prove di Guarire, e può compiere una prova per stabilizzare un alleato come azione gratuita ogni round. I Cavalieri Ramas giunti a questo Stadio di Guarigione non hanno più bisogno di kit del pronto soccorso per compiere prove di Guarire senza penalità e possono aiutare gli alleati liberamente fino ai limiti della propria abilità.

IV Stadio: Tocco Guaritore (2 Resistenza)

Incanalando le proprie energie mentali nel ferito, il Cavaliere Ramas può accelerare il processo di guarigione, rendendolo un guaritore miracoloso sul campo di battaglia. Quando esegue il pronto soccorso su un personaggio che è a Resistenza 0 o meno, il Cavaliere Ramas può invece ristorare 1d6 punti Resistenza + il suo modificatore di Saggezza. Se questa guarigione non fosse sufficiente per portare il ferito a Resistenza 0, il ferito raggiunge invece Resistenza 0 e si riprende (ma l'agire potrebbe procurargli ulteriori ferite). Questa capacità funziona solo sugli esseri umani (ciò significa che i Nani Artificieri di Bor non ne possono ricevere beneficio).

V Stadio: Saggezza Sanguigna

Una profonda comprensione della fisiologia permette al Cavaliere Ramas di applicare la sua Arte della Guarigione a ogni tipo di creatura, non solo agli esseri umani. Il Cavaliere Ramas può utilizzare ogni capacità di Guarigione su personaggi non umani, animali e mostri senza penalità. Però, le creature immuni ai critici non possono essere aiutate con questa capacità, perché la loro anatomia è troppo aliena perché il Cavaliere Ramas riesca a comprenderla.

Mimetismo

L'Arte del Mimetismo permette al Cavaliere Ramas di confondersi con l'ambiente circostante. Con un po' di pratica e intuito, il Cavaliere Ramas impara a celarsi al meglio allo sguardo altrui. In ambienti naturali, sarà in grado di utilizzare le più piccole irregolarità del terreno per nascondere la propria presenza, mentre in una città potrà comportarsi come uno del luogo o crearsi una nuova identità con un abile travestimento. La supposizione (sbagliata) che i Cavalieri Ramas siano a proprio agio solo nelle terre selvagge è sempre stata uno dei più grandi vantaggi dell'Ordine.

I Stadio: Ambiente Accecante

Sfruttando al massimo l'ambiente circostante, il Cavaliere Ramas utilizza con grande abilità le irregolarità del terreno per mascherare la propria presenza. D'ora in poi, il Cavaliere Ramas ottiene un bonus a tutte le prove di Furtività pari al suo Stadio di Mimetismo.

II Stadio: Impressione in Movimento

Ormai abile a celare il proprio aspetto, il Cavaliere Ramas impara poi a muoversi efficacemente restando nascosto. Egli può ora muoversi, mentre si nasconde, fino alla sua velocità base, senza subire penalità alle prove di Furtività. Subisce una penalità di solo -10 se si muove più rapidamente della sua velocità base, e la penalità in carica è solo di -15 (vedi pag. XX per ulteriori dettagli sull'abilità Furtività).

III Stadio: Nascondersi nell'Ombra

I diversi talenti coinvolti nel potere del Mimetismo sono molti, e il Cavaliere Ramas si sforza di apprenderli tutti. Un Cavaliere Ramas che raggiunge questo Stadio di Mimetismo, e ha 5 o più gradi in alcune abilità, otterrà un bonus a tutte le prove di Furtività. Guadagna un bonus di +2 a tutte le prove di Furtività se ha 5 o più gradi in Acrobazia (essendo in grado di restare immobile o muoversi con grazia felina), Percepire Intenzioni (sapendo dove i suoi avversari rivolgeranno la propria attenzione) o Raggiurare (creando diversivi). Questi bonus sono cumulativi se il Cavaliere Ramas ha 5 o più gradi in più di una di queste abilità.

IV Stadio: Maschere

Il Cavaliere Ramas è un maestro del travestimento e può sfruttare anche la più piccola quantità di informazioni per aiutarsi nella creazione di una nuova identità. Se un Cavaliere Ramas studia il tipo di personaggio che cerca di emulare (come la guardia del corpo di un nobile, un mercante locale o un attore di strada), può poi aggiungere alle sue prove di Camuffare un bonus pari allo Stadio di Mimetismo quando prova ad emularli. Il Cavaliere Ramas studia il soggetto osservandolo per almeno cinque minuti e superando una prova di Raccogliere Informazioni con CD 15. Il Cavaliere Ramas avrà comunque bisogno dei vestiti e degli strumenti richiesti dall'abilità Camuffare per riuscirci. Questo bonus dura 24 ore, più un numero di ore pari al margine con cui il Cavaliere Ramas ha superato la CD della prova.

V Stadio: Oltre il Corpo

A questo Stadio di capacità, il Cavaliere Ramas è diventato tanto bravo nella capacità del IV Stadio Maschere che, con alcuni minuti in più, riesce ad apparire addirittura come un membro di una razza non umana. Può alterare il colore e la composizione della sua pelle e alterare la propria altezza e peso fino a un quinto in entrambi i sensi. Si noti che questo non gli fornisce la capacità di parlare la lingua di quella razza, quindi il Cavaliere Ramas dovrà essere estremamente cauto mentre è così mascherato.

Orientamento

Mentre l'Arte della Caccia permette al Cavaliere Ramas di comunicare e vivere tra le creature selvatiche del mondo, questa Arte gli permette di orientarsi. Molto più della semplice capacità di trovare la strada, Orientamento offre intuizioni ed informazioni ben oltre quelle che altri potrebbero ricavare da poche impronte nella neve o una macchia sulla strada.

I Stadio: Seguire la Pista

Un Cavaliere Ramas può trovare tracce in qualunque ambiente e seguirle per grandi distanze. Per seguire la pista corretta, per ogni 1,5 chilometri è richiesta una prova riuscita di Sopravvivenza. Il Cavaliere Ramas deve inoltre superare un'altra prova di Sopravvivenza ogni volta che la traccia diventa difficile da seguire. Il Cavaliere Ramas si deve muovere alla metà della sua normale velocità quando utilizza Seguire la Pista (o fino alla sua normale velocità con una penalità di -5 alla prova, o fino al doppio della sua normale velocità con una penalità di -20 alla prova). La CD della prova dipende dal terreno e dalle condizioni dell'ambiente, come illustrato nella tabella "CD per Seguire la Pista".

CD PER SEGUIRE LA PISTA

Superficie	CD di Sopravvivenza
Terreno Molto Soffice	5
Terreno Soffice	10
Terreno Compatto	15
Terreno Duro	20

- *Terreno Molto Soffice*: Ogni superficie (neve fresca, spessi strati di polvere, fango umido) che mantiene impronte profonde e chiare.
- *Terreno Soffice*: Ogni superficie abbastanza soffice da comprimersi sotto pressione, ma più compatta del fango o della neve fresca, in cui una creatura lascia impronte frequenti ma poco profonde.
- *Terreno Compatto*: La maggior parte dei terreni naturali sono di questo tipo (come prati, campi, boschi ecc.); oppure una superficie di interno straordinariamente soffice (tappeti spessi oppure pavimenti molto polverosi e sporchi). La creatura potrebbe lasciare qualche traccia (rami spezzati, ciuffi di pelo), ma impronte solo occasionali, o incomplete.
- *Terreno Duro*: Ogni superficie che non trattiene impronte, come la nuda roccia o un pavimento da interno. La maggior parte dei letti di fiume rientrano in questa categoria, dal momento che qualsiasi impronta lasciata è oscurata o cancellata dall'acqua. La creatura lascia solo tracce del suo passaggio (strisciate o spostamento di ciottoli).

Si possono applicare molti modificatori alla prova di Sopravvivenza, come indicato dalla tabella "Modificatori alla CD per Seguire la Pista".

Se il Cavaliere Ramas fallisce una prova compiuta per seguire una pista, potrà ritentare dopo un'ora (in esterni) o 10 minuti (in interni) di ricerche. Tre prove fallite di fila significano che la pista è stata completamente persa e deve passare un'intera giornata prima che sia possibile ripetere la prova (aggiungendo +1 alla CD a causa del tempo perso, come indicato dalla tabella dei "Modificatori alla CD per Seguire la Pista").

II Stadio: *Passo del Boscaiolo*

I Cavalieri Ramas sono molto abili a muoversi sul terreno naturale e non vanno incontro alle stesse penalità degli altri. Un Cavaliere Ramas può spostarsi a velocità normale nelle foreste, in terreni dissestati, nel sottobosco o nel fango. Questi elementi semplicemente non impediscono l'avanzata del Cavaliere Ramas, anche se sono il risultato di effetti magici.

III Stadio: *Passo Senza Ombre*

Un Cavaliere Ramas che si sposti in ambiente naturale non lascia alcun tipo di traccia. Questa capacità funziona solo se il Cavaliere Ramas non è ferito, non indossa armatura e non è soggetto ad effetti che riducano o annullino il suo movimento.

IV Stadio: *Segnali della Preda*

Le tracce possono dire molto al Cavaliere Ramas su coloro che sta seguendo. Come azione di round completo, con una

MODIFICATORI ALLA CD PER SEGUIRE LA PISTA

Situazione	Modificatore alla CD
Ogni 3 creature nel gruppo inseguito	-1
Taglia della/e creatura/e inseguita/e ¹	
Piccolissima	+8
Minuta	+4
Minuscola	+2
Piccola	+1
Media	0
Grande	-1
Enorme	-2
Mastodontica	-4
Colossale	-8
Ogni 24 ore trascorse dal passaggio	+1
Ogni ora di pioggia trascorsa dal passaggio	+1
Neve fresca caduta dopo il passaggio	+10
Visibilità scarsa ²	
Notte nuvolosa o senza luna	+6
Luce lunare	+3
Nebbia o precipitazioni	+3
Il gruppo inseguito nasconde le proprie tracce (muovendosi a velocità dimezzata)	+5

¹ Se il gruppo era composto da creature di taglia mista, si applichi solo il modificatore più favorevole.

² Si applichi solo il modificatore più alto di questa categoria.

prova di Sopravvivenza ad una CD più alta di 5 punti di quanto normalmente necessario per seguire un soggetto, il Cavaliere Ramas otterrà dalla sua perizia di cacciatore informazioni sulla creatura in questione. In questo modo egli sarà in grado di determinarne specie, peso, altezza, armatura (se ne porta), sesso e Dadi Res o livello del personaggio. Occorre una prova riuscita per ogni singola informazione, e i dettagli vanno appresi nell'ordine indicato. Se una prova fallisce, non sarà possibile apprendere nient'altro sulla creatura o il gruppo in questione.



V Stadio: *Maestria dell'Interpretazione*

Un Cavaliere Ramas a questo livello di capacità è così in sintonia con le tracce, che poche cose possono distrarlo dall'inseguimento della sua preda. Quando un Cavaliere Ramas con Orientamento V è sulle tracce di una creatura, ha bisogno di compiere prove di Sopravvivenza oltre alla prima solo quando le condizioni aumentano la CD. Inoltre, le condizioni di luce non gli impongono più alcuna penalità.

Psicolaser

L'Arte dello Psicolaser permette al Cavaliere Ramas di attaccare i suoi nemici con la sua forza di volontà, anche durante un combattimento con armi tradizionali. Per i Cavalieri Ramas, il combattimento si svolge su due livelli distinti: quello fisico e quello mentale, e nessuno dei due ha la precedenza sull'altro. Lo Psicolaser è l'applicazione di questo principio e, contro nemici privi di difese mentali, può risultare devastante.

I Stadio: *Distrazione*

Alterando sottilmente le percezioni del nemico, il Cavaliere Ramas può rallentare impercettibilmente le reazioni dell'avversario e creare aperture di cui approfittare. Questo richiede un'azione di movimento ed offre al Cavaliere Ramas un bonus di +1 ad ogni tiro per colpire contro un nemico specificato. All'inizio di ogni round di combattimento può essere specificato un diverso bersaglio.

II Stadio: *Forza della Personalità*

Come azione di movimento, il Cavaliere Ramas può legare la propria volontà alla sua arma. Imparando a controllare le proprie energie mentali, le rilascia nel preciso istante in cui colpisce un nemico, causando ferite menomanti. Quando il Cavaliere Ramas ferisce un avversario in combattimento, aggiunge il proprio modificatore di Carisma (minimo +1), come danno psichico, al danno inflitto. Questo effetto dura solo per un round. Questo potere può essere usato contemporaneamente ad altri attacchi psichici, come Attacco o Stordire.

Questo Stadio di Psicolaser permette inoltre al Cavaliere Ramas di utilizzare l'azione Attacco nel Combattimento Psichico.

III Stadio: *Sferzata Psichica*

Il potere della mente del Cavaliere Ramas è qualcosa di fisico per i suoi nemici. In mischia, il Cavaliere Ramas può indicare un avversario all'inizio del suo turno. Egli infliggerà automaticamente 1d6 danni psichici ogni round a questo avversario, che viene sopraffatto da una raffica di sferzate mentali. La creatura subisce anche una penalità di -1 ai suoi tiri per colpire quando è sotto l'effetto di Sferzata Psichica. Questo sforzo costa però al Cavaliere Ramas parte della sua efficacia di guerriero mentre divide la sua concentrazione, e comporta una penalità di -1 ai tiri per colpire, per i danni e alla CA in ogni round in cui impieghi questo uso dello Psicolaser. Questo potere può essere usato insieme ad altri attacchi psichici, come Attacco o Stordire.

IV Stadio: *Pugnale della Mente (1 Resistenza)*

Come azione standard, il Cavaliere Ramas può indicare un nemico entro 9 metri come punto focale per la piena po-

tenza dei suoi attacchi mentali. Egli infligge 1d6 danni psichici ogni quattro livelli di personaggio (arrotondare per difetto). Questo potere può essere usato contemporaneamente ad altri attacchi psichici, come Attacco o Stordire.

Questo Stadio di Psicolaser permette inoltre al Cavaliere Ramas di utilizzare l'azione Stordire nel Combattimento Psichico.

V Stadio: *Grido dello Spirito (2 Resistenza)*

Con un assordante urlo spirituale, il Cavaliere Ramas può spendere la sua intera riserva mentale in un unico, terribile colpo. Ogni personaggio, animale e mostro entro 9 metri, amico o nemico, subirà automaticamente 1d6 danni psichici ogni tre livelli di personaggio del Cavaliere Ramas (arrotondare per difetto). Ogni creatura che sopravvive a questo attacco sarà stordita per tutto il round e non potrà compiere alcuna azione (ma non sarà considerata indifesa). Anche se è potente, questo attacco è molto faticoso per il Cavaliere Ramas, che non sarà più in grado di utilizzare nessuna delle sue Arti "Psico-" o "-Psichico" per un minuto dopo l'uso di questo potere.

Psicoschermo

Sono richieste lunghe ore di meditazione per apprendere e rafforzare l'Arte dello Psicoschermo. Il Cavaliere Ramas costruisce le proprie difese mentali, imparando a creare una barriera contro ogni uso di Psicolaser o di assalti psichici diretti alla sua mente. Lo Psicoschermo assicura al Cavaliere Ramas di essere al riparo dagli attacchi mentali degli altri, lasciandolo libero di concentrarsi sulla battaglia.

I - V Stadio

Lo Psicoschermo protegge il Cavaliere Ramas dagli effetti dello Psicolaser o di altri poteri psichici. Uno Stadio di Psicoschermo proteggerà completamente il Cavaliere Ramas contro tutti gli usi di Psicoschermo e di Arti psichiche dello stesso Stadio o inferiore, anche se rimane vulnerabile alle azioni psichiche Attacco o Stordire, anche se generate da Psicolaser. Questo significa che anche se il Ramas non venisse colpito da Pugnale della Mente, sarebbe comunque vulnerabile rispetto all'attacco psichico Stordire. Infine, il Ramas guadagna un bonus al proprio tiro salvezza sulla Volontà pari allo Stadio di Psicoschermo.

Quando il Cavaliere Ramas raggiunge il II Stadio di Psicoschermo, può utilizzare l'azione Erigere uno Schermo nel Combattimento Psichico. Quando raggiunge il IV Stadio, erige automaticamente uno schermo nel Combattimento Psichico (vedi pag. 152*** per ulteriori dettagli).

Sesto Senso

L'Arte del Sesto senso permette al Cavaliere Ramas di ricevere un avvertimento quando il pericolo si fa imminente, e lo pone in sintonia con l'ambiente circostante. Gli permette anche di percepire la vera natura di un estraneo e di indovinare le sue reali intenzioni. È questa prescienza che rende i Cavalieri Ramas davvero temuti dai loro nemici, perché imparano ad anticipare il pericolo molto prima che esso si presenti.

I Stadio: *Avvertimento Istantaneo*

Il Cavaliere Ramas impara a reagire al suo senso innato di

autoconservazione ben prima di conoscere del tutto la fonte della minaccia. Un Cavaliere Ramas con questo potere ottiene un bonus di +1 alla CA se non è colto alla sprovvista in un dato round di combattimento. Inoltre egli ottiene un bonus di +1 al tiro salvezza sui Riflessi, sempre se non è colto alla sprovvista.

II Stadio: Colpo Fulmineo

Fidandosi del proprio istinto, il Cavaliere Ramas può trasformare colpi mortali in ferite poco più che superficiali spostando il suo corpo in direzione opposta a quella di un attacco. Una volta al giorno per punto di modificatore di Destrezza (minimo una volta al giorno), il Cavaliere Ramas può costringere un avversario che lo abbia colpito ad infliggere il danno minimo che l'attacco, in mischia o a distanza, possa causare (ovvero, il più basso risultato possibile con i dadi). Questa capacità funziona solo se l'attacco ha colpito proprio il Cavaliere Ramas, e non può essere utilizzata se egli è colto alla sprovvista, paralizzato o indifeso.

III Stadio: Sussurri di Pericolo

Il Cavaliere Ramas è sempre attento ai segnali di pericolo, anche a quelli che nessun altro riesce a percepire. Come azione standard, egli può concentrarsi sull'ambiente circostante e scoprire la cosa più pericolosa entro 30 metri dalla sua attuale posizione. Può trattarsi di nient'altro che un'arma nascosta o uno scalino rotto, ma se pone in pericolo il Cavaliere Ramas, verrà individuato e se ne formerà un'approssimativa immagine mentale nella sua mente. Con questa capacità non possono essere percepiti mostri, né umanoidi, non morti o costrutti.

IV Stadio: Preveggenza Improvvisa

La capacità Sussurri di Pericolo diventa più sensibile e permette al Cavaliere Ramas di percepire mostri, umanoidi, non morti e costrutti entro 9 metri, anche se sono nascosti o invisibili. Ogni creatura che stia deliberatamente cercando di nascondersi può opporsi a questo potere. Se il Cavaliere Ramas supera la creatura in un tiro salvezza sulla Volontà contrapposto, la percepisce; altrimenti, la creatura resta nascosta ai suoi poteri. Preveggenza Improvvisa richiede un'azione standard per essere impiegata e percepirà ogni creatura, che sia ostile al Cavaliere Ramas o meno. Questa capacità non può venire usata insieme a Sussurri di Pericolo: una rileva i pericoli immoti e non senzienti, l'altra rileva le creature.

V Stadio: Coltelli nell'Ombra

Studiando un altro personaggio, il Cavaliere Ramas riesce a volte a indovinare le sue intenzioni o a capire se sia fonte di un pericolo immediato. Questa è un'azione di round completo che richiede una prova di Percepire Intenzioni contrapposta al tiro salvezza sulla Volontà del bersaglio. Se riesce, il Cavaliere Ramas sarà in grado di capire se il bersaglio intende opporsi a lui o ai suoi piani. Se supera la prova dell'avversario di 5 punti o più, ottiene un breve flash di informazioni sulla natura del pericolo rappresentato dall'altro. Ad esempio, potrebbe avvertirlo di un pugnale avvelenato nelle tasche dell'avversario o di un possibile ricatto. Anche se Preveggenza Improvvisa rileva le creature, esse potrebbero non essere ostili al Cavaliere Ramas; questo potere rivela se una creatura ha piani nascosti che lo riguardano.

Scherma

Nel corso della sua vita prima o poi la maggior parte dei Cavalieri Ramas impara l'Arte della Scherma, anche qualora non si spingano a padroneggiare tutte e dieci le Arti Ramas di base. Il Magnamund è un posto pericoloso e non importa quanto sia pacifico l'approccio del Cavaliere Ramas, ci sono occasioni in cui solo un saldo braccio armato sarà in grado di difendere Sommerlund.

I Stadio: Istruzione Marziale

Il Cavaliere Ramas sceglie un tipo di arma (come spada, bastone o martello da guerra), con il quale ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire fatti utilizzando in combattimento. I suoi maestri gli doneranno questa arma al primo Stadio, e gliela sostituiranno se torna al monastero dopo averla persa o rotta. Questo bonus si applica anche quando il Cavaliere Ramas impugna versioni magiche dell'arma prescelta.

II-IV Stadio: Addestramento continuo

Il Cavaliere Ramas può o scegliere una nuova arma con cui ricevere il bonus di +1 al tiro per colpire, come descritto nel I Stadio, oppure può invece indicare un'arma già scelta, in cui ottenere un bonus di +2 ai danni. In alternativa, se è stata scelta in precedenza per la Scherma un'arma a distanza, il Cavaliere Ramas può invece scegliere di aumentare i suoi incrementi di gittata del 50%. Questo aumento dei danni o della gittata può essere scelto solo una volta per arma.

V Stadio: Maestro d'Armi

Una volta raggiunto il V Stadio di Scherma, il Cavaliere Ramas ha pochi rivali in battaglia e può usare con efficacia ogni arma che prenda in mano. Il Cavaliere Ramas ottiene ora un bonus di +1 al tiro per colpire in tutti gli attacchi a distanza e in mischia, quale che sia l'arma utilizzata. Tutte le armi con cui già abbia questo bonus ottengono invece un bonus di +2 ai danni quando sono utilizzate. Tutte le armi che già beneficiano di entrambi i bonus, invece, ottengono i benefici seguenti: quando il Cavaliere Ramas impugna queste armi prescelte, ottiene un bonus di +1 (di parata) alla sua CA ed un bonus di +4 per resistere a tentativi di disarmarlo da quell'arma. Inoltre, tutte le armi a distanza ottengono un aumento del 50% di ogni incremento di gittata. Questo aumento si somma ad ogni aumento ottenuto in precedenza dai livelli II-IV di Scherma, permettendo in questo caso un aumento degli incrementi di gittata del 100%.

Telecinesi

Per l'uomo comune, l'Arte della Telecinesi è una delle più incredibili manifestazioni dei poteri Ramas. Anche se bisogna spendere molte ore in meditazione nel monastero solo per apprendere i fondamenti dell'Arte, essa permette al Cavaliere Ramas di influenzare il mondo fisico con la sola forza del pensiero. Attraverso la pura concentrazione, il Cavaliere Ramas può muovere oggetti a volontà.

I Stadio: Sentiero del Pensiero

Come azione standard, il Cavaliere Ramas può compiere una prova di Concentrazione con CD 12 per muovere un oggetto solido entro 9 metri. L'oggetto può essere spostato fino a 1,5 metri per round e non può pesare più di 0,5 kg per livello del personaggio. Inoltre, l'oggetto deve essere libero di muoversi e non deve essere trattenuto da nessun mezzo

fisico (questo è necessario per tutti gli Stadi di Telecinesi). Il Cavaliere Ramas non può manipolare nessun meccanismo che sia più piccolo di 2,5 cm x 2,5 cm di dimensioni, non importa quanto poco pesi.

II Stadio: Impulso Schermante

Il Cavaliere Ramas può ora muovere oggetti pesanti 5 kg per livello del personaggio, alla velocità di 3 metri per round, purché riesca in una prova di Concentrazione con CD 16. Inoltre, un Cavaliere Ramas con questo Stadio di potere può interferire telecineticamente con gli attacchi attraverso la concentrazione. Quando combatte sulla difensiva o in difesa totale, un Cavaliere Ramas può sottrarre 1 danno da ogni attacco in mischia o a distanza che lo ferisca. Solo gli attacchi fisici possono essere ostacolati in questo modo.

III Stadio: Potere della Mente Pura

Con molta pratica ed esperienza, il Cavaliere Ramas ora può muovere oggetti pesanti 12,5 kg di peso per livello di personaggio, ad una velocità fino a 9 metri per round, finché riesce in una prova di Concentrazione con CD 20. La resistenza del Cavaliere Ramas ai danni fisici arriva a -2 danni per attacco, quando combatte sulla difensiva oppure resta in difesa totale.

IV Stadio: Punto Focale Semplice

Ormai in grado di muovere oggetti molto pesanti, il Cavaliere Ramas rivolge la propria attenzione a manipolazioni estremamente delicate. Come azione standard, il Cavaliere Ramas può compiere una prova di Concentrazione per manipolare ogni tipo di meccanismo, per quanto piccolo esso sia. La CD per farlo è stabilita dall'Arbitro di Gioco, con un minimo di CD 20. La CD per manipolare ogni serratura o trappola con Telecinesi sarà almeno di 5 punti maggiore rispetto a quella richiesta per scassinare la serratura o disattivare la trappola fisicamente.

V Stadio: Volontà Mitragliatrice (1 Resistenza)

Il Cavaliere Ramas è ora in grado di manipolare piccoli oggetti e lanciarli in avanti a grande velocità, utilizzandoli efficacemente come armi. L'oggetto non deve pesare più di 2,5 kg e può essere 'lanciato' contro qualsiasi bersaglio entro 9 metri dal Cavaliere Ramas. Questa è un'azione gratuita che può essere effettuata una volta per round e richiede una prova di Concentrazione (CD pari alla CA del bersaglio). L'oggetto infliggerà danni come se fosse un'arma improvvisata, a meno che sia una vera e propria arma da lancio come un pugnale, nel qual caso infliggerà il danno normale per quel tipo di arma.

Arti Ramastan

Controllo Animale (Affinità Animale)

L'Affinità con gli animali è un'Arte utile, a volte vitale, ma arriva solo fino a un certo punto. Grazie alle superiori possibilità offerte dall'addestramento nel Controllo Animale, il Cavaliere Ramas ha poco da temere dal regno animale e perfino da quello vegetale. In effetti, la sua percezione ed influenza è tale da permettergli di comandare le azioni, i pensieri e perfino il cuore di un animale.

I Stadio: Avvertimento

Attraverso la manipolazione del senso dell'olfatto e del gusto di un animale, il Cavaliere Ramas può farlo fuggire da sé. L'animale deve trovarsi entro 18 metri dal Cavaliere Ramas, ma questo potere, se ha successo, lo farà fuggire. L'animale fuggirà fino a un chilometro e mezzo lontano dal Cavaliere Ramas, e non si avvicinerà oltre questa distanza per un numero di ore pari al punteggio di Carisma del Cavaliere Ramas. Questa è un'azione standard a cui l'animale può cercare di resistere con un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 + il modificatore di Carisma del Cavaliere Ramas. Anche se resiste al comando di fuggire, l'animale sarà stordito per un round, che passa a superare l'effetto (di solito questo tempo è sufficiente al Cavaliere Ramas per evitare l'animale).

II Stadio: Amico Selvatico

A questo Stadio di addestramento Ramastan, nessun animale o vegetale attaccherà spontaneamente il Cavaliere Ramas a meno che egli lo attacchi per primo. Se ha ricevuto l'ordine di fare la guardia a una zona cercherà ugualmente metodi non violenti di obbedire ai suoi ordini, ma non ferirà il Cavaliere Ramas, se può evitarlo. Tuttavia, d'ora in poi il Cavaliere Ramas, se colpisce volontariamente un animale o un vegetale intelligente con l'intenzione di provocargli danno, perderà ogni beneficio del Controllo Animale per 24 ore (Affinità Animale continuerà a funzionare normalmente).

III Stadio: Richiamo della Foresta

Quando si trova in un ambiente naturale (ma non deserto) di superficie, il Cavaliere Ramas può richiamare un piccolo animale di una qualsiasi specie del luogo che gli faccia da guida o messaggero per breve tempo. Il Cavaliere Ramas deve superare una prova di Carisma con CD 10: se ha successo, la creatura richiamata si muove verso di lui più veloce che può, arriva dopo 1d4+1 round dalla chiamata e si trattiene finché ha svolto l'incarico. Gli animali richiamati non possono avere più di 1 Dado Res o essere superiori a taglia Piccola. Non combatteranno per il Cavaliere Ramas né lasceranno il loro habitat. A parte questi limiti, l'animale svolgerà qualsiasi compito sia in grado di comprendere ed eseguire.

IV Stadio: Benedizione della Natura

Questo potere funziona come Richiamo della Foresta, ma funziona in ogni ambiente, anche urbano o sotterraneo. La creatura deve comunque essere originaria del luogo, ma l'Arte funziona dovunque si possano trovare animali. In una tipica città, un Cavaliere Ramas chiamerà solitamente un topo, un gatto o un piccolo cane. Rimane il limite di 1 Dado Res.

V Stadio: Vero Compagno (2 Resistenza)

Questo miglioramento definitivo dell'addestramento in Controllo Animale permette al Cavaliere Ramas di legare a sé un animale con Dadi Res pari al suo modificatore di Carisma (minimo 2), e ordinarlo di eseguire qualsiasi azione, anche lasciare il suo territorio o combattere per lui. Questa capacità ha sempre successo, ma il Cavaliere Ramas deve essere in contatto fisico con l'animale per poterla usare. L'animale accompagna il Cavaliere Ramas per un numero di giorni pari al suo livello di personaggio, poi tornerà a casa. Un Cavaliere Ramas può utilizzare questa capacità solo una volta al giorno e può avere, in un dato momento,

un numero di Veri Compagni non superiori al suo modificatore di Saggezza (minimo 1). Il costo in Resistenza iniziale per legare la creatura a sé viene pagato una volta sola; non è un costo giornaliero.

Difesa (Telecinesi)

I Cavalieri Ramas devono essere in grado di sopportare le peggiori condizioni mentre perseguono le proprie missioni; questo è reso loro molto più semplice dall'Arte della Difesa. È essenziale per la pratica della Difesa il controllo sia del proprio corpo che delle forze del decadimento e della distruzione, rendendola una delle più difficili Arti Ramastan da apprendere.

I Stadio: *Respiro Prolungato*

Un Cavaliere Ramas impara ad ottenere il meglio da ciascun respiro, trattenendo l'aria preziosa nei suoi polmoni per dieci minuti o più se necessario. Respiro Prolungato permette al Cavaliere Ramas di resistere a gas, vapori o mancanza di aria per un numero di minuti pari al suo punteggio di Costituzione (minimo 10) prima di soffocare. Se il tempo dovesse scadere prima che egli raggiunga una fonte d'aria respirabile, anziché compiere prove di Costituzione, il Cavaliere Ramas soffoca all'istante o subisce gli effetti del gas o vapore.

II Stadio: *Catene Infrante*

Questo Stadio dell'Arte riceve il nome dalla libertà che permette a coloro che l'apprendono. Un Cavaliere Ramas con questo potere non ha bisogno di consumare più di un singolo pasto e 4 litri d'acqua ogni settimana per mantenersi in perfetta forma. Inoltre, il Cavaliere Ramas ha bisogno di due sole ore di sonno al giorno per essere completamente riposato.

III Stadio: *Tempra (1 Resistenza)*

Indicando con un gesto una fiamma viva, e compiendo un deciso fendente nell'aria col palmo aperto (azione gratuita), il Cavaliere Ramas può estinguere immediatamente un fuoco di dimensioni fino a 1,5 metri x 1,5 metri. Questo effetto si ottiene sottraendo telecineticamente aria alla fiamma. Una fiamma più grande può essere combattuta ad una sezione da 1,5 metri x 1,5 metri alla volta. Se utilizzato contro una creatura del Fuoco, infligge danni alla sua Resistenza pari al numero di punti Resistenza spesi per questo potere dal Cavaliere Ramas, moltiplicati per il suo modificatore di Carisma (moltiplicatore minimo di 1).

IV Stadio: *Aura Impervia (1 Resistenza al minuto)*

Meditando e restando completamente immobile, il Cavaliere Ramas può costruire uno schermo protettivo attorno al proprio corpo, che si estende a 2,5 cm dalla pelle. Questo schermo gli impedisce di muoversi o di utilizzare qualsiasi Arte su altri oggetti o persone finché è attivo, ma è quasi indistruttibile. L'aura gli conferisce una Riduzione del Danno 30/-. Quest'aura può essere attraversata da creature in forma spirituale e non può resistere ai danni dei poteri magici o psichici.

V Stadio: *Anima del Vuoto*

Il Cavaliere Ramas che raggiunge Difesa V impara a mitigare o negare tutti gli effetti degli elementi e del clima, tranne i più mortali. Anima del Vuoto è un'Arte permanente

e riduce tutti i danni elementali di 10 punti per singola fonte. Il Cavaliere Ramas non soffre più dall'esposizione ad elementi fisici ed è immune agli effetti elementali normali come il fuoco, il freddo polare e perfino i fulmini naturali. I Cavalieri Ramas con questo potere sono anche immuni al soffocamento e possono trattenere il respiro all'infinito.

Divinazione (Sesto Senso)

L'Arte del Sesto Senso è solo la forma rudimentale della vera precognizione che emerge nei Cavalieri Ramas. Una volta raggiunto il livello di Arte Ramastan, questi poteri vengono esplorati pienamente e gli sfuggenti misteri del futuro resi chiari. Anche al suo meglio, questa Arte può essere ambigua, ma gli squarci che offre possono salvare vite, mostrare al Cavaliere Ramas altri mondi e lasciargli percepire il passato, il presente e il futuro.

I Stadio: *L'Occhio Senza Vista*

Un Cavaliere Ramas può scoprire altri che abbiano il dono della profezia e coloro che sono stati toccati dalle forze magiche del mondo. Concentrandosi su di una creatura per un intero round, egli può stabilire se il bersaglio abbia una qualsiasi capacità di lanciare incantesimi, utilizzare Arti Ramas o di intraprendere il Combattimento Psicico o Magico. Il Cavaliere Ramas deve superare il bersaglio in un tiro salvezza sulla Volontà contrapposto, se questi è al corrente di ciò che sta facendo e desidera celare il proprio potere.

II Stadio: *Aure di Potere*

Questo Stadio di Divinazione permette al Cavaliere Ramas di capire a prima vista se un oggetto contiene potere magico o psichico. Gli oggetti non senzienti non possono resistere a questa Arte, ma oggetti con un punteggio di Saggezza possono invece contrapporre il proprio tiro salvezza sulla Volontà per evitare di essere scoperti.

III Stadio: *Tocco Senza Tempo (2 Resistenza)*

Se maneggia un oggetto o tocca un muro, un pavimento o terreno di un luogo, il Cavaliere Ramas può ricevere brevi flash con immagini del suo passato. Questo è un procedimento stancante e richiede almeno un round completo per riuscirci; inoltre, di solito si limita ad eventi importanti o al passato recente (non più di poche ore prima). Le informazioni ricevute sono a completa discrezione dell'Arbitro di Gioco, ma dovrebbero contenere indizi utili se utilizzate correttamente. Tocco Senza Tempo può essere usato solo una volta all'ora e non più di una volta per punto del modificatore di Costituzione del Cavaliere Ramas (minimo 1 volta) al giorno.

IV Stadio: *Spirito Libero (1 Resistenza al minuto)*

Il Cavaliere Ramas può lasciare il proprio corpo per brevi periodi di tempo e camminare nel mondo come apparizione invisibile; questa capacità è a volte chiamata proiezione astrale. È un potere difficile da usare e può fornire solo informazioni limitate, perché il mondo dello spirito a volte è molto diverso da quello reale. Occorre almeno un intero minuto di meditazione perché lo spirito sia pronto a lasciare il corpo del Cavaliere Ramas. La proiezione astrale può essere usata solo per un minuto per livello di classe del Cavaliere Ramas prima che lo spirito sia costretto a tornare al proprio corpo. Il corpo del Cavaliere Ramas è completamente indifeso mentre egli sta eseguendo la proiezione astrale.

Mentre cammina come Spirito Libero, il Cavaliere Ramas è incapace di influenzare creature od oggetti del mondo reale, ma è anche invisibile a loro. L'apparizione del Cavaliere Ramas è vestita in una versione un po' offuscata del suo equipaggiamento, compresa un'arma (ma non lo zaino). Il movimento astrale è limitato a 9 metri per round, ma in qualsiasi direzione, e può attraversare liberamente gli oggetti solidi (ma non le protezioni magiche o i muri creati con la magia); occorre una prova di Percezione (CD 15 o maggiore a discrezione dell'Arbitro di Gioco) per vedere qualcosa del mondo reale attraverso le nebbie delle Terre dello Spirito. L'Arbitro di Gioco può far avvenire incontri nelle Terre dello Spirito: altri spiriti erranti, o forze maligne, che interagiscono tra di loro (e col Cavaliere Ramas) come se fossero creature fisiche. Il Cavaliere Ramas non può utilizzare nessuna Arte in forma di Spirito Libero, eccetto Psicolaser, Raggio Psicico, Psicoschermo, Scudo Psicico, Scherma, Guerra. Se viene 'ucciso' durante la proiezione, il Cavaliere Ramas muore all'istante.

V Stadio: *Previsione*

Quest'Arte dona al Cavaliere Ramas un potente senso di precognizione. Un Cavaliere Ramas con Divinazione V riceve costantemente avvisaglie di pericoli imminenti. Questo fa sì che egli non sia mai colto di fianco o alla sprovvista. Inoltre, Previsione dona un bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Questo bonus non si applica se il Cavaliere Ramas è indifeso o privo del bonus di Destrezza, per qualsiasi motivo.

Guerra (Scherma)

Il Magnamund è un luogo pericoloso e questo è un fatto di cui i Cavalieri Ramas sono fin troppo coscienti. In aggiunta ai loro esercizi mentali, i Cavalieri Ramas si allenano costantemente in tecniche specializzate con le armi, finché divengono maestri nel maneggiare quasi ogni strumento di morte conosciuto nelle terre degli uomini. Una volta perfezionate queste capacità, essi si volgono alle arti di combattimento più esoteriche e specializzate.

I Stadio: *Combattere Senza Acciaio*

Un Cavaliere Ramas con quest'Arte non è mai veramente disarmato. Egli sa utilizzare le sue mani, i suoi piedi, i suoi arti, il corpo e anche la testa come un'arma, dovesse essercene la necessità. Questo potere permette al Cavaliere Ramas di considerare armati i suoi attacchi senz'armi, permettendogli di evitare la penalità di -4 ai tiri per colpire quando è disarmato. I Cavalieri Ramas che conoscono Combattere Senza Acciaio possono infliggere danni come un'arma tagliente o perforante, se lo desiderano, coi loro attacchi senz'armi, causando danni letali. Il Cavaliere Ramas può causare danno letale o non letale a piacere quando infligge danno contundente.

II Stadio: *Forma Scelta*

Ogni Cavaliere Ramas che avanza a questo Stadio di Guerra raggiunge una vera affinità con un tipo di arma (spada, martello da guerra, ascia ecc.). Quando maneggia un'arma di questo tipo in combattimento, beneficia di un bonus di +2 a tutti i tiri per i danni. Il Cavaliere Ramas può scegliere un nuovo tipo di arma ogni volta che sale di uno Stadio nell'Arte della Guerra, ottenendo alla fine quattro forme scelte. Si può scegliere "senz'armi" come una di queste. Questi bonus ai danni si sommano a quelli ottenuti dall'Arte Ramas della Scherma.

III Stadio: *Negazione Armata*

Quando un Cavaliere Ramas con questo potere sceglie di colpire un'arma o un oggetto tenuto in mano da un avversario, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto. Se il Cavaliere Ramas ha un'arma a distanza come Forma Scelta, può utilizzarla per disarmare (ma non ottiene il bonus di +2 a causa della difficoltà del tiro).

IV Stadio: *Impugnatura Speculare*

Normalmente, impugnare un'arma in entrambe le mani comporta una penalità di -4 e permette un solo attacco con la mano "secondaria". Questo Stadio di Guerra permette al Cavaliere Ramas di impugnare un'arma ad una mano dello stesso tipo in entrambe le mani con una penalità di solo -2 al tiro per colpire. Oppure, di utilizzare entrambe le mani con un'arma ad una mano, guadagnando un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni. Impugnatura Speculare non conferisce alcun bonus o beneficio se il Cavaliere Ramas sta usando un'arma a due mani o a distanza.

V Stadio: *Un Solo Colpo (2 Resistenza)*

Questa è l'apice dell'addestramento Ramas. Il Cavaliere Ramas deve utilizzare questa capacità come azione di round completo. Essa gli permette di rinunciare a tutti gli attacchi in quel round, in cambio di un solo attacco contro un avversario, con una penalità di -2 al tiro per colpire. Questo colpo, se va a segno, causa un ammontare di danni pari al totale di questo attacco moltiplicato per il numero di attacchi che il Cavaliere Ramas avrebbe dovuto effettuare (compresi quelli che vengono dall'impugnare due armi, se applicabili), e viene trattato come un singolo attacco. Un Solo Colpo è molto efficace per superare la Riduzione del Danno e per frantumare oggetti attraverso l'applicazione di una forza incontenibile.

Interpretazione (Orientamento)

Tutti i Cavalieri Ramas imparano a seguire piste, ma i sentieri nella natura non sono gli unici al mondo. Ogni destinazione implica un viaggio per raggiungerla, e il Cavaliere Ramas con l'Arte dell'Interpretazione impara a controllare ogni passo.

I Stadio: *Passo Accurato*

Muovendosi di metà della sua velocità base ad ogni round, il Cavaliere Ramas diviene immune a tutti gli effetti e le magie che potrebbero fargli perdere l'equilibrio, farlo scivolare o cadere. Questo potere annulla la necessità di compiere prove di Acrobazia, purché il Cavaliere Ramas si muova a velocità ridotta. Ma anche se si muove più velocemente, la sicurezza garantita da questa Arte gli fornisce un bonus di +2 a tutte le prove di Acrobazia richieste.

II Stadio: *Pericoli in Agguato*

Il Cavaliere Ramas ottiene la capacità di leggere le intenzioni di coloro che sta inseguendo. Se sta seguendo una pista, sarà in grado di sapere quando si trova entro 100 metri dall'attuale posizione della creatura. Se supera una prova di Sopravvivenza con CD 30, saprà se la creatura è buona o malvagia, se gli sta tendendo un'imboscata, e se sa della sua esistenza. Occorre una sola prova per essere al corrente di tutte e tre le informazioni.

III Stadio: *Completamente Senza Tracce*

Il Cavaliere Ramas ora non lascia alcun tipo di traccia, nemmeno se è ferito, indossa un'armatura o soffre di impedimenti al movimento. Perfino su terreni che dovrebbero mantenerne traccia a dispetto di qualsiasi livello d'abilità, come il fango o la neve fresca, egli non lascia alcun segno del suo passaggio.

IV Stadio: *Percorriamo la Stessa Strada*

Il Cavaliere Ramas comincia ad avvertire un'affinità con tutti coloro che viaggiano sulla superficie del Magnamund. Questa percezione gli dona la capacità di comunicare con ogni creatura senziente, anche se il bersaglio parla un linguaggio che il Cavaliere Ramas non conosce o che non è fisicamente in grado di parlare. Questa comunicazione è attuata col linguaggio dei segni e parole elementari, ma è raggiunta effettivamente a livello subconscio, perché il Cavaliere Ramas avvia una conversazione telepatica. Questa conversazione rimane però ad un livello basilare: un dialogo complesso richiede una prova di Diplomazia (CD 20 o maggiore) per consentire al partecipante di spiegarsi. Può essere bloccata da qualsiasi difesa psichica attiva, incluso Psicoschermo.

V Stadio: *Viaggio Nascosto*

Un Cavaliere Ramas che padroneggia completamente l'Interpretazione ottiene un dono raro e prezioso: diventa immune ai poteri di localizzazione e individuazione. Per attivare Viaggio Nascosto, il personaggio deve restare in movimento (muovendosi di almeno 1,5 metri al round). Mentre è in movimento nessun incantesimo, Arte, o potere psichico può individuarlo in alcun modo. Questa Arte può essere combinata con Sparizione per scomparire letteralmente dalla vista sia normale sia magica, ma in caso contrario non offre nessuna protezione alla vista fisica.

Maestria della Caccia (Caccia)

Ci sono cacciatori normali e maestri cacciatori. Il migliore tra i Cavalieri Ramas ha reazioni rapide come quelle di un felino della giungla, si sposta tra i boschi senza lasciar traccia e si arrampica sugli alberi più alti senza sforzo. La forza, velocità e capacità delle bestie più feroci della natura sono a disposizione del Cavaliere Ramas, anche se alcune comportano un costo. Cavalieri Ramas davvero in sintonia con la natura a volte si sentono a disagio in ambienti cittadini, e desiderano la libertà dei grandi spazi aperti. L'Arte viene chiamata con il nome della capacità corrispondente allo spirito animale del personaggio. Così un Cavaliere Ramas che avesse il gufo come spirito animale chiamerebbe quest'Arte "Alerta", mentre uno il cui spirito animale fosse il lupo, la chiamerebbe "Fiuto".

I Stadio: *Grazia Selvatica*

Il Cavaliere Ramas comincia il suo viaggio tra i misteri della Maestria della Caccia acquisendo l'agilità dei molti animali arrampicatori della foresta. Questa grazia diventa una parte di lui, dandogli la capacità di scalare facilmente anche le superfici più lisce, e muoversi con la leggiadria di una lince. Tutte le CD per Scalare sono ridotte di 3 ed ogni prova su Scalare che abbia una CD di 15 o meno è un successo automatico.

II Stadio: *Presenza Selvatica*

Gli animali sanno se c'è un cacciatore Ramas tra loro. I predatori eviteranno a tutti i costi un Cavaliere Ramas con questo livello di capacità a meno che egli invada il loro territorio, mentre le prede scapperanno non appena lo sentono avvicinarsi. Il Cavaliere Ramas può compiere prove di Furtività come al solito se desidera celare la propria presenza agli animali. Presenza Selvaggia può essere sospesa a volontà solo se il Cavaliere Ramas ha anche Affinità Animale V; altrimenti è costante. Questa sospensione non è considerata un'azione.

III Stadio: *Vista Selvatica*

Il Cavaliere Ramas ha la vista acuta di un falco in caccia, e quella a distanza di un'aquila. Ottiene il potere di vedere al doppio della distanza di quanto sarebbe consentito dalle condizioni di luce presenti, e con abbastanza precisione da leggere una scrittura minuta a 30 metri. Questa vista reagisce al movimento come quella di molti animali, donando al Cavaliere Ramas un bonus alla CA di +1 contro gli attacchi a distanza entro il suo raggio visivo.

IV Stadio: *Sensi Selvatici*

Il potere donato da Vista Selvatica diventa ora più forte, permettendo al Cavaliere Ramas di estendere parimenti il proprio udito, tatto, gusto ed olfatto. Questo ha l'effetto generale di donargli un bonus di +2 a tutte le prove di Percezione. Purtroppo, questo comporta anche una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza contro effetti che causano cecità, sordità, o agli attacchi basati sull'olfatto.

V Stadio: *Anima Selvatica*

I Cavalieri Ramas di solito ricevono il nome dal proprio spirito animale, una creatura che è in sintonia con la loro anima. A questo livello di capacità, quello spirito animale si manifesta pienamente e dona al Cavaliere Ramas parte del proprio potere. Il Cavaliere Ramas ottiene uno dei seguenti poteri, scelto dal giocatore come beneficio del lato animale del suo personaggio.

- **Allerta:** Sempre vigile, come un gufo, lo spirito animale affina i sensi del Cavaliere Ramas, permettendogli di riuscire automaticamente nelle prove di Percezione se la CD è 15 o meno.
- **Fiuto:** Il Ramas, come un lupo, può sentire nemici in arrivo o seguire piste grazie all'olfatto. Vedere pag. XX per ulteriori informazioni.
- **Scalare:** Famoso per la sua agilità, come uno scoiattolo o una mangusta, lo spirito animale rende più facile al Cavaliere Ramas arrampicarsi o saltare. Il Cavaliere Ramas ottiene +2 a tutte le sue prove di Acrobazia e Scalare.
- **Vitalità:** Forte e primitivo, come un leone o un orso, il Cavaliere Ramas ottiene un po' della forza del suo spirito animale. Questo gli dona un bonus permanente di +2 a Forza o Costituzione (a scelta del giocatore).

Medicina (Guarigione)

I Cavalieri Ramas apprendono l'Arte della Guarigione per salvare vite, ma essa è limitata. Quando il Cavaliere Ramas accede ai segreti della Medicina, può richiudere ferite terribili e rendere innocue le tossine più mortali con poco più che un tocco.

I Stadio: Rallenta il Cuore

I Cavalieri Ramas sanno che i veleni sono trasportati dal sangue. Utilizzando un'azione standard per appoggiare le mani su di una creatura e concentrandosi per rallentarne il battito cardiaco, il Cavaliere Ramas può impedire al veleno di propagarsi. Questo può essere ottenuto solo dopo che la creatura (il Cavaliere Ramas stesso compreso) è stata colpita ma prima che avvenga il danno secondario; questa capacità può ritardare il danno per un numero di minuti pari al livello di personaggio del Cavaliere Ramas. Questo effetto può essere ottenuto una sola volta per avvelenamento.

II Stadio: Allontanare l'Impurità (2 Resistenza)

Toccando una creatura infetta da una qualsiasi malattia e concentrandosi per un intero minuto, il Cavaliere Ramas compie un tiro salvezza sulla Volontà contro la stessa CD del tiro salvezza sulla Tempra richiesto inizialmente dalla malattia. Se ha successo, la malattia viene immediatamente curata, ma il Cavaliere Ramas infligge alla Resistenza del bersaglio danni pari a metà la CD del tiro salvezza. Questo danno può poi essere curato attraverso qualsiasi mezzo a disposizione del Cavaliere Ramas, se lo si desidera.

III Stadio: Purificazione (2 Resistenza)

Questo potere funziona esattamente come Allontanare l'Impurità, ma agisce anche sui veleni nel corpo del bersaglio. Si utilizza la CD del tiro salvezza sulla Tempra del veleno anziché quella della malattia, se il potere viene utilizzato in questo modo. Si può curare solo un'infezione per volta.

IV Stadio: Riposo Assoluto

Rilassandosi ed entrando in uno stato meditativo, il Cavaliere Ramas può accelerare di molto la propria guarigione. Questa trance richiede una prova di Concentrazione con CD 25 e guarisce 1 punto Resistenza ogni cinque minuti e 1 danno (ma non risucchio permanente) ad una caratteristica ogni 10 minuti. Occorre ripetere la prova di Concentrazione per ogni ora di Riposo Assoluto e, se fallisce, il Cavaliere Ramas non può più utilizzare Vero Riposo per 24 ore. Il Riposo Assoluto può essere indotto in altri, ma la prova viene effettuata dal Cavaliere Ramas e la CD sale a 30.

V Stadio: Non Finché Respiro (5 Resistenza)

Se un Cavaliere Ramas riesce a raggiungere un bersaglio abbattuto entro un minuto (10 round) dalla morte, può cercare di riportarlo alla vita. È un'Arte difficile da padroneggiare e non ha garanzia di successo. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza sulla Tempra utilizzando il bonus al tiro salvezza base del Cavaliere Ramas più il proprio modificatore di Costituzione con CD 20. Le creature risvegliate hanno 1 punto Resistenza e non possono essere guarite tramite magia, prove di Guarire, o qualsiasi Arte per 24 ore a causa dello choc fisico. Ovviamente, il Cavaliere Ramas non può utilizzare questa capacità su se stesso.

Raggio Psicico (Psicolaser)

Il Raggio Psicico libera il potere più distruttivo della mente di un Cavaliere Ramas. Incanalando rabbia, aggressività ed energia spirituale in un'espressione di violenza, il Cavaliere Ramas può frantumare oggetti, gettare le menti altrui nello scompiglio o perfino uccidere con un soverchiante assalto di emozioni troppo intense per essere sopportate dalla mente umana.

I Stadio: Mente Frantumatrice (1 Resistenza al round)

Un Cavaliere Ramas con questo potere è in grado di frantumare oggetti entro un raggio di 9 metri, come se li avesse colpiti con un'arma invisibile. Questa capacità infligge ad un singolo oggetto danni pari al modificatore di Intelligenza del Cavaliere Ramas (minimo 1 punto), per ogni round che il Cavaliere Ramas passa concentrato su di esso. Questa è un'azione di round completo che ignora la durezza dell'oggetto in questione, e saranno colpiti perfino oggetti custoditi o indossati da un'altra creatura. Questo potere può essere utilizzato su creature e causa un dolore lancinante, ma ad ogni round la creatura può eseguire un tiro salvezza sulla Tempra (CD pari al livello di classe del Cavaliere Ramas) per evitare il danno. Il Cavaliere Ramas può usare Mente Frantumatrice solo un numero di round in un giorno pari al proprio punteggio di Costituzione.

II Stadio: Disperdere il Gregge (1 Resistenza per bersaglio)

Confondendo il senso della direzione di un avversario o di un gruppo di avversari, il Cavaliere Ramas può farli muovere casualmente per un round. Questa è un'azione standard ed ogni avversario indicato dal Cavaliere Ramas, entro 18 metri, può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari al livello di classe del Cavaliere Ramas) per evitare l'effetto. Coloro che lo falliscono dovranno compiere un doppio movimento nel loro prossimo round in una direzione casuale. Se un bersaglio si ritrova bloccato da terreno non attraversabile o pericoloso (come un muro o un fosso), concluderà lì il suo movimento e non compierà alcuna altra azione.

III Stadio: Percezione Annebbiata (2 Resistenza)

Quando il Cavaliere Ramas si concentra su di un bersaglio, la sua capacità di influenzarne le percezioni è immensa. Il Cavaliere Ramas indica una creatura entro 9 metri e si concentra (impiegando un'azione standard). La creatura bersaglio può eseguire un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari al livello di classe del Cavaliere Ramas più il suo modificatore di Intelligenza). Se fallisce, agirà casualmente per 1d4+1 round successivi. Le azioni casuali vengono tirate sulla tabella "Percezione Annebbiata" ad ogni nuovo round. Non è necessario che il Cavaliere Ramas resti concentrato per la durata dell'effetto.

IV Stadio: Grido Stordente (4 Resistenza)

Il Cavaliere Ramas deve poter parlare ed essere udito, per utilizzare questo potere, ed esso gli costa un discreto sforzo mentale e fisico. Aumentando psichicamente la sua voce, il Cavaliere Ramas può emettere una potente onda di potenza sonora e telepatica, che costringe tutti coloro

PERCEZIONE ANNEBBIATA

d%	Comportamento del Bersaglio
01-10	Attacca il Cavaliere Ramas con armi da mischia o a distanza (o si muove verso di lui se non può attaccare).
11-20	Agisce normalmente.
21-50	Non fa nient'altro che parlare incoerentemente.
51-70	Scappa dal Cavaliere Ramas alla massima velocità possibile.
71-100	Attacca cercando di uccidere la creatura più vicina.

che sono entro 4,5 metri dalla sua posizione a superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15 più il suo modificatore di Carisma), o rimanere storditi per 1d4 round.

V Stadio: Pianto di Ishir (8 Resistenza)

La più letale capacità Ramastan di Raggio Psicico è detta Pianto di Ishir, perché secondo le leggende dei Cavalieri Ramas, ogni volta che essa viene usata la dea piange per la vita che viene presa. La forma più potente di Raggio Psicico può letteralmente frantumare la mente di un avversario ed ucciderlo per lo choc. Il bersaglio di questo potere deve essere in linea di visuale e non più lontano di 18 metri dal Cavaliere Ramas. Solo le creature viventi sono vulnerabili e possono compiere un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari al livello di classe del Cavaliere Ramas più il suo modificatore di Intelligenza). Se riesce, il bersaglio riceve comunque 5d6 danni psichici dall'esperienza sconvolgente, e resta stordito per un round.

Se fallisce, un bersaglio con meno Dadi Res o livelli del Cavaliere Ramas rimane ucciso. Altrimenti il potere infligge 10d6 danni psichici e lascia il bersaglio stordito per 1d4+1 round, rischiando comunque di ucciderlo. Pianto di Ishir è un'azione di round completo che richiede al Cavaliere Ramas di restare immobile e perdere il bonus di Destrezza alla CA.

Scudo Psicico (Psicoscherma)

Come Psicoscherma, Scudo Psicico protegge la mente del Cavaliere Ramas dai danni di assalti psichici. Questa Arte è

molto specializzata, difendendo i pensieri del Cavaliere Ramas da intrusioni e attacchi. Senza questa difesa, il Cavaliere Ramas probabilmente soccomberebbe alla prima vera creatura delle tenebre che incontrerebbe: essa diventa essenziale, per ogni vero difensore della terra.

I-V Stadio

Scudo Psicico protegge il Cavaliere Ramas contro gli effetti di Raggio Psicico e di altri poteri psichici. Un certo Stadio di Scudo Psicico protegge completamente il Cavaliere Ramas da tutti gli usi di Raggio Psicico dello stesso Stadio o inferiore. Fa anche da Riduzione del Danno per il Combattimento Psicico: tutti i danni inferti al Cavaliere Ramas vengono ridotti di un valore pari al suo Stadio di Psicoscherma.

Sparizione (Mimetismo)

Nascondersi è una lezione che ogni Cavaliere Ramas apprende in qualche modo, ma le arti di travestimento e mimetismo di base sono semplicistiche in confronto ai sotterfugi del Ramastan. Diventato la personificazione della furtività, il Cavaliere Ramas ha ora poteri che gli permettano di entrare in una fortezza nemica senza temere di essere scoperto e, cosa più importante, di uscirne poi sano e salvo.

I Stadio: Distrazione Opportuna

Il Cavaliere Ramas può utilizzare quest'Arte per distogliere l'attenzione di un avversario al momento più opportuno.



Come azione standard, il Cavaliere Ramas può costringere un bersaglio senziente a compiere un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari al livello di classe del Cavaliere Ramas). Se fallisce, il bersaglio si comporterà come se fosse stordito, attento solo a qualche distrazione immaginaria, mentre il Cavaliere Ramas agisce normalmente.

II Stadio: Memoria Fluttuante

Questo potere funziona esattamente come Distrazione Opportuna, ma se il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza contro l'Arte, il Cavaliere Ramas può costringerlo a compiere un nuovo tiro salvezza. Se anche questo fallisce e il bersaglio è al corrente della presenza del Cavaliere Ramas solo da un minuto o meno, si dimentica completamente di lui dopo essersi ripreso dalla condizione di stordimento. È molto utile per superare delle guardie senza far scattare l'allarme.

III Stadio: Silenzio Assoluto

Il Cavaliere Ramas è ora in grado di mascherare completamente ogni rumore prodotto nel muoversi. Quando cerca di muoversi silenziosamente, la sua prova di Furtività riesce automaticamente se la CD è 15 o meno. Inoltre, il Cavaliere Ramas non subisce mai alcuna penalità per le condizioni del terreno o qualsiasi ostacolo sulla sua strada quando utilizza l'abilità Furtività.

IV Stadio: Completo Travestimento (1 Resistenza al minuto)

Finora, il Cavaliere Ramas ha dovuto utilizzare trucchi e altri stratagemmi per alterare il suo aspetto. Concentrando la propria volontà per un round, il Cavaliere Ramas addestrato nell'Arte della Sparizione può ottenere ogni risultato possibile con l'abilità Camuffare senza utilizzare alcun materiale. Questa è considerata un'alterazione magica ed un'illusione, e dura quanto il Cavaliere Ramas desidera. Occorre comunque una prova di Camuffare per determinare quanto la nuova "faccia" regga efficacemente sotto osservazione.

V Stadio: Sparire (4 Resistenza)

Questo potere permette al Cavaliere Ramas di utilizzare l'abilità Furtività anche se è direttamente osservato ed in piena vista. Le condizioni di luce non influiscono, dato che quest'Arte rende il Cavaliere Ramas invisibile per alcuni secondi. Questo assicura al Cavaliere Ramas un successo automatico nella prova di Furtività, quale che sia il risultato di Percezione dei suoi avversari. Coloro che sono in grado di vedere l'invisibile non vengono però ingannati, né lo sono creature che si basano sull'olfatto.

Cerchi di Sapienza del Ramastan

Il Ramastan insegna una forma di unità attraverso gli stessi principi dei Quattro Voti che ogni novizio deve compiere quando è ammesso al monastero. Più che semplici limitazioni, i Quattro Voti sono linee guida che possono offrire grande forza e potere a coloro che ne comprendono l'insegnamento. Quando un Cavaliere Ramas possiede un livello in tutte le Arti Ramastan indicate per un Cerchio di Sapienza, riceve immediatamente i bonus indicati. Ogni Cerchio di Sapienza viene raggiunto una sola volta, ma un Cavaliere Ramas può raggiungerli tutti e quattro, col tempo (e lo farà). Al 20° livello, un Grande Maestro Ramas beneficerà di tutti e quattro i Cerchi di Sapienza.

Cerchio del Fuoco

'La Verità è il fuoco che ci forgia nuovamente. Solo attraverso una caccia pura possiamo crescere e prosperare.'

Guerra e Maestria della Caccia
+1 Combattività Base*, +4 Resistenza

Cerchio della Luce

'La vita è semplice; solo il fardello della nostra mente superiore la rende difficile. Lasciati andare e sfiora il mondo per quel che è.'

Controllo Animale e Medicina
+6 Resistenza

Cerchio del Sole

'Tra luce ed ombra si può trovare tutta la vita. Vedi ciò che non si può vedere e troverai la via.'

Maestria della Caccia, Interpretazione e Sparizione
+1 a tutte le Caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione), +4 Resistenza

Cerchio dello Spirito

'Solo se accetti che non potrai mai comprendere nulla, tutto ti sarà finalmente rivelato.'

Difesa, Divinazione, Raggio Psicico, Scudo Psicico
+1 a tutte le Caratteristiche mentali (Intelligenza, Saggezza, Carisma), +6 Resistenza

*Questo è un vero aumento della Combattività e può anche aumentare il numero di attacchi per round del Cavaliere Ramas.

