

# Cavaliere Ramas

I Cavalieri Ramas vengono addestrati a padroneggiare i loro poteri innati, un dono casuale di nascita. Non tutti hanno il potenziale per diventare Cavalieri Ramas; si tratta di una capacità speciale che emerge di quando in quando tra le varie stirpi della terra. Le teorie sull'origine di questi poteri si sprecano, ma nessuno 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 dèi risvegliano coloro che ne sono degni quando c'è bisogno di loro per affrontare terribili minacce, ma non vi è alcuna certezza.

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

## Difensori del Regno ed Emissari del Sovrano

È sacrosanto dovere di tutti i Cavalieri Ramas difendere la loro terra dai nemici, sia interni che esterni. Dovunque si trovino i Cavalieri Ramas sono sempre impegnati in missioni di grande importanza per la loro patria, anche qualora esse richiedano molti anni per essere portate a termine.

## Privilegi di Classe

Come Cavaliere Ramas, ottieni i seguenti privilegi di classe.

### Punti Ferita

**Dado Ferita:** 1d8 per livello da Cavaliere Ramas

**Punti Ferita al 1° livello:** 8 + il tuo modificatore di Costituzione

**Punti Ferita ai Livelli Più Alti:** 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da Cavaliere Ramas oltre il 1°

### Equipaggiamento

Vedi I Quattro Voti: Voto del Fuoco.

## Guerrieri Spirituali e Uomini della Natura

Un Cavaliere Ramas è un guerriero spirituale, in parte cavaliere, e in parte uomo dei boschi. Attraverso la meditazione egli ha accesso a poteri mentali e Arti incredibili, che lo rendono eccezionale. 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 sua gente. 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 al pericolo.

I Cavalieri Ramas non hanno una vera religione. Non giurano fedeltà a nessun dio, non pregano, 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.

## Addestrati da Giovani e Vita Monastica

I Cavalieri 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 mondo. 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.

## Competenze

**Armature:** Armature leggere, scudi

**Armi:** Armi semplici, armi marziali

**Attrezzi:** Nessuno

**Tiri Salvezza:** Sceglie due tra Destrezza, Costituzione e Saggezza.

**Qualifiche:** Scegli cinque qualifiche tra Acrobazia, Addestramento Animali, Atletica, Furtività, Intuizione, Medicina, Natura, Percezione, Raggiro, Storia, Sopravvivenza.

## Il Cavaliere Ramas

Bonus di		
Livello	Competenza	Privilegi
1°	+2	I Quattro Voti, Arte Ramas, Forza di Volontà
2°	+2	Arte Ramas
3°	+2	Arte Ramas
4°	+2	Arte Ramas
5°	+3	Arte Ramas, Focalizzare 1
6°	+3	Arte Ramas
7°	+3	Arte Ramas
8°	+3	Arte Ramas
9°	+4	Arte Ramas
10°	+4	Arte Ramas, Focalizzare 2
11°	+4	Arte Ramas
12°	+4	Arte Ramas
13°	+5	Arte Ramas
14°	+5	Arte Ramas
15°	+5	Arte Ramas, Focalizzare 3
16°	+5	Arte Ramas
17°	+6	Arte Ramas
18°	+6	Arte Ramas
19°	+6	Arte Ramas
20°	+6	Arte Ramas, Focalizzare 4

### 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 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 serva da esempio per tutti coloro che ricercano la sapienza dei Cavalieri Ramas per i loro fini egoistici.

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 acquisisca un livello in un'altra classe, non può più acquisire livelli come Cavaliere Ramas (anche se gli resta l'uso di tutte i privilegi acquisiti 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.

I Quattro Voti vengono pronunciati in una grande cerimonia. 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.'*

**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. Pertanto, i Cavalieri Ramas non possono mai avere più di 50 monete d'oro, e cominciano il gioco con sole 10 + 1d10 monete d'oro. Tuttavia, cominciano automaticamente con uno zaino, razioni per quattro giorni, un'arma di propria scelta, un'armatura leggera di propria scelta o un'armatura imbottita e uno scudo, un acciarino e pietra focaia, un otre, un borsello e un cote. Altre proprietà materiali, oltre a quelle consentite dal monastero, vanno rifuggite in quanto distraggono dalla 'purezza' della forza interiore.

**Prova:** La Prova del Fuoco consiste solitamente nella simbolica richiesta al Cavaliere Ramas novizio 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.’*

**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.’*

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 suoi privilegi di classe, 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, 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.** *‘Le tenebre non sono consentite, né tollerate. Quando esse oscurano la vista, devono essere scacciate 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 del male. 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

### Arti Ramas

Ad ogni livello dal 1° al 10°, puoi scegliere una nuova Arte Ramas e migliorare quelle che già possiedi. Ogni livello nella classe del Cavaliere Ramas dopo il primo migliora tutte le Arti precedentemente scelte di uno Stadio, fino ad un massimo dello Stadio V (gli stadi delle Arti Ramas sono espressi in numeri romani 1 = I, 2 = II, 3 = III, 4 = IV, 5 = V). Solo le Arti Ramas portate allo Stadio V valgono come prerequisito per le Arti Ramastan basate sui rispettivi insegnamenti (vedi sotto).

### Forza di Volontà

Il rigido addestramento a cui ti sottoponi rende la tua mente impervia agli attacchi psichici, ti permette di sviluppare la resistenza ai danni psichici.

### Focalizzare

Con un’azione, puoi focalizzare e riguadagnare 1d6 punti ferita + il tuo modificatore di Saggezza. Puoi focalizzare una volta al 5° livello, due volte al 10° livello, tre volte al 15° livello e quattro volte al 20° livello. Recuperi i tentativi utilizzati al termine di un riposo lungo.

### Arti Ramastan

Una volta giunto al 10° livello raggiungi il rango di Maestro Iniziato e ti è concesso di iniziare a studiare la saggezza del Ramastan. Ad ogni livello dall’11° al 20°, puoi scegliere una nuova Arte Ramastan, oltre a migliorare di uno Stadio tutte le Arti Ramastan (e Ramas) scelte in precedenza, fino al massimo dello Stadio V. Puoi scegliere solo le Arti Ramastan la cui Arte Ramas prerequisito (indicata tra parentesi dopo il nome dell’Arte Ramas) è al V Stadio.

## Arti Ramas

Ad ogni livello dal 1° al 10°, puoi scegliere una nuova Arte Ramas dalla lista seguente. Ogni Arte ti dona una rosa di nuovi poteri e capacità, che possono essere immediatamente utilizzati. Ogni Arte Ramas è divisa in cinque diversi Stadi, che accrescono le tue capacità in quella specifica Arte. Quando scegli per la prima volta un’Arte, ottieni il primo Stadio nel suo uso.

Oltre ad ottenere una nuova Arte ad ogni nuovo livello da Cavaliere Ramas, migliori lo Stadio di tutte le Arti precedentemente scelte, fino allo Stadio V. Una volta raggiunto l’11° livello potrai acquisire un’Arte Ramastan, ma potrai 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 Punti Ferita

La maggior parte delle Arti sono automatiche oppure attivabili a tuo piacimento. Alcune richiedono concentrazione (come nell’esecuzione di un incantesimo) oppure una prova di qualche tipo per avere successo. Tuttavia, alcune delle capacità più potenti o sfibranti costano punti ferita per essere utilizzate. I punti ferita persi a causa dell’attivazione o del mantenimento di un’Arte (comprese le Arti Ramastan) sono trattati esattamente come i danni normali e possono essere ripristinati nei modi consueti. Tuttavia, non potrai mai portare i tuoi punti ferita a 0 o meno 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 addirittura riuscire a comunicare con alcune creature, anche se in modo molto rudimentale.

**I Stadio: Cuore Indomito.** Sviluppi una crescente affinità con gli animali e la loro natura. Ottieni la possibilità di calmare un animale infuriato od ostile, impiegando un'azione ed effettuando una prova di Saggezza (Addestramento Animali) contesa dal tiro salvezza di Saggezza dell'animale. L'effetto richiede concentrazione (come un incantesimo) e ha la durata massima di 1 minuto. Inoltre ottieni vantaggio a tutte le prove di Saggezza (Addestramento Animali).

**II Stadio: Voce della Foresta.** Puoi cercare di impartire un singolo ordine ad una bestia. L'ordine deve essere semplice, di una parola, come 'Fermo!', 'Corri!' o 'Seguimi'. Richiede un'azione e riuscire una prova di Saggezza (Addestramento Animali) contesa dal tiro salvezza di Saggezza dell'animale perchè abbia effetto. L'animale ubbidirà al comando per 1 minuto.

**III Stadio: Eco Primordiale.** Come azione bonus e superando una prova di Saggezza (Addestramento Animali) contesa dal tiro salvezza di Saggezza della bestia, puoi determinare istintivamente cosa farà una singola bestia in risposta ad una tua azione. Per esempio, potresti tentare di capire se un cane che abbaia ti attaccherà, si avvicinerà, o scapperà.

**IV Stadio: Linguaggio Animale.** Puoi scegliere un numero di famiglie animali (es.: pipistrelli, uccelli, canidi, felini, cavalli) pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo una famiglia). Da questo momento in poi, potrai comunicare con ogni animale del tipo scelto come se fosse una creatura di Intelligenza 3. Potrai anche 'origliare' quando questi animali comunicano tra di loro. Questo significa che puoi parlare a questi animali e porre domande su quello che hanno visto e sui luoghi nei dintorni, ma lunghe conversazioni sulla storia del regno sono ovviamente fuori discussione. In tutte queste occasioni l'Arbitro 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 avrai padroneggiato i principi dell'Affinità Animale, ti sforzerai di aumentare la tua conoscenza del mondo naturale ed otterrai una comprensione che pochi altri possono mai sperare di raggiungere. Puoi ora o scegliere tre nuove famiglie animali con cui poter comunicare (vedere IV Stadio), oppure puoi scegliere una mostruosità di Intelligenza 2 o meno con cui potere utilizzare l'Arte dell'Affinità animale. Ad esempio, potresti utilizzare la capacità di II Stadio per ordinare ad un Lupotigre di attaccare, se lo desideri. Tuttavia, tutte le prove di abilità dovuti ad un uso di Affinità Animale subiranno svantaggio, 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 lontano 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.

**I Stadio: Conoscenza Primordiale.** L'addestramento di base nella caccia aumenta notevolmente la tua conoscenza della natura: sei in grado di identificare molto accuratamente la maggior parte delle piante e degli animali, la loro specie ed alcuni tratti caratteristici noti. Sai anche determinare se l'acqua sia pura e potabile, oppure inquinata (che sia per veleno o altro) con una semplice prova di Saggezza (Sopravvivenza) CD 10 (anche se alcuni veleni particolarmente insidiosi possono avere CD maggiore). Inoltre, se applichi il tuo bonus di competenza alle prove di Intelligenza (Natura) e Saggezza (Sopravvivenza), ne raddoppi il valore.

**II Stadio: Velocità Selvaggia.** Raggiunto il II Stadio di Caccia, sviluppi una velocità al limite del soprannaturale. Pochi possono tenere il tuo passo in piena corsa. Aumenti permanentemente di 3 metri la tua velocità di passeggio (normalmente ciò ti porta a 12 metri).

Inoltre, tendi a comportarti come un predatore selvatico, non restando mai fermo e sempre allerta per il minimo segnale di pericolo, il che ti conferisce vantaggio ai tiri salvezza di Destrezza contro effetti che non puoi vedere, come trappole e incantesimi. Per ottenere questo beneficio non puoi essere accecato, assordato o inabile.

**III Stadio: Impervio al Veleno.** Hai ben poco da temere dalle punture di insetti velenosi o dal morso dei serpenti: hai ora vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti dei veleni e la resistenza ai danni da veleno prodotti da bestie, mostruosità 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.** Lo scopo della Caccia è abbattere il nemico prima ancora che sia conscio della tua presenza. Se riesci a colpire un avversario in un round di sorpresa, infliggi 2d6 danni aggiuntivi, oltre a quelli normalmente causati dalla tua arma.

**V Stadio: Senso della Caccia.** Sei così in sintonia con l'ambiente circostante che è impossibile che un nemico possa avvicinarsi senza che te ne accorga. Non puoi essere sorpreso in nessuna maniera. Questo Stadio fa anche sì che a meno che un'area sia completamente arida, tu sia sempre in grado di trovare abbastanza cibo e acqua da mantenerti in forma, e quindi non subirai livelli di sfinimento per la mancanza di cibo e acqua. Di rado saranno pasti appetitosi, ma terranno distanti 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.

**I Stadio: *Nessuno Cadrà.*** Le tue capacità di guaritore sono quasi impareggiabili. Molti tuoi compagni si sono visti chiudere ferite mortali con pochi punti, grazie alle sbalorditive arti mediche dei loro alleati monaci. Hai vantaggio a tutte le prove di Saggezza (Medicina), quando applichi la qualifica ad esseri umani.

**II Stadio: *Sulla Soglia della Morte.*** Dopo lunghi e accurati studi dell'anatomia umana, sei un maestro nella medicina da campo. Puoi stabilizzare un alleato a 0 punti ferita senza dover effettuare alcuna prova di Saggezza (Medicina).

**III Stadio: *Tepore del Sole.*** Attraverso la meditazione e la conoscenza del tuo corpo, puoi guarirti dalle ferite, non importa quanto esse siano gravi. Con un'azione, puoi guarire un numero di punti ferita pari al tuo livello di personaggio per un numero di volte pari al tuo modificatore di Saggezza. Puoi utilizzare questa capacità esclusivamente su te stesso. Recuperi tutti gli usi consumati ogni mattina al sorgere del sole.

**IV Stadio: *Tocco Guaritore.*** Incanalando le tue energie mentali nel ferito, puoi accelerare il processo di guarigione. Quando cerchi di stabilizzare un personaggio che è a 0 punti ferita o meno, puoi invece curare 1d8 punti ferita + il tuo modificatore di Saggezza. Questa capacità funziona solo sugli umani.

**V Stadio: *Saggezza Sanguigna.*** Una profonda comprensione della fisiologia ti permette di applicare la tua Arte della Guarigione a ogni tipo di creatura, non solo agli esseri umani. Puoi utilizzare ogni Stadio di Guarigione su tutte le creature ad eccezione di costrutti, melme e non morti.

## 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, utilizzi con grande abilità le irregolarità del terreno per mascherare la tua presenza. Ottieni vantaggio a tutte le prove di Destrezza (Furtività).

**II Stadio: *Impressione in Movimento.*** Ormai abile a celare il tuo aspetto, impari poi a muoverti efficacemente restando nascosto. Ora puoi muoverti ad andatura normale ed essere comunque furtivo.

**III Stadio: *Nascondersi nell'Ombra.*** I talenti coinvolti nel potere del Mimetismo sono molti, e ti sforzi di apprenderti tutti. Quando raggiungi questo Stadio di Mimetismo, e possiedi determinate qualifiche, potrai applicare il bonus di competenza (ed eventualmente raddoppiarlo se possiedi già la qualifica in Furtività) alle prove di Destrezza (Furtività), se hai la qualifica in Acrobazia (essendo in grado di restare immobile o muoversi con grazia felina), Intuizione (sapendo dove i suoi avversari rivolgeranno la propria attenzione) o Raggiro (creando diversivi).

**IV Stadio: *Maschere.*** Sei un maestro del travestimento e puoi sfruttare anche la più piccola quantità di informazioni per aiutarti nella creazione di una nuova identità. Se studi il tipo di personaggio che cerchi di emulare (la guardia del corpo di un nobile, un mercante locale o un attore di strada), ottieni vantaggio quando provi ad imitarli. Per studiare il soggetto dovrai osservarlo per almeno cinque minuti e superare una prova di Intelligenza CD 10. Avrai comunque bisogno di un kit da truccatore per riuscire a camuffarti. Questo bonus dura 24 ore, più un numero di ore pari al margine di cui hai superato la CD della prova.

**V Stadio: *Oltre il Corpo.*** A questo Stadio di capacità, sei diventato talmente bravo nella capacità del IV Stadio Maschere che, con alcuni minuti in più, riesci ad apparire addirittura come un membro di una razza differente dalla tua. Puoi alterare il colore e la composizione della tua pelle e alterare la tua altezza e peso fino a un quinto in entrambe le direzioni. Si noti che questo non ti fornisce la capacità di parlare la lingua di quella razza, quindi dovrai essere estremamente cauto mentre sei 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*.** Ricevi vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) effettuate per seguire tracce. Quando segui le tracce di altre creature, puoi anche apprendere il numero esatto, la taglia, e da quanto siano passate nell'area.

**II Stadio: *Passo del Boscaiolo*.** Sei molto abile a muoverti sul terreno naturale e non vai incontro alle stesse penalità degli altri. Tu e il gruppo che guidi non consumate movimento extra se vi spostate su terreno difficile. Questi elementi semplicemente non impediscono la vostra avanzata, a meno che non siano risultato di effetti magici.

**III Stadio: *Passo Senza Ombre*.** Se ti sposti in ambienti naturali non lasci alcun tipo di traccia. Questa capacità funziona solo se non indossi armature e non sei soggetto ad effetti che riducano o portino la tua velocità a 0.

**IV Stadio: *Segnali della Preda*.** Le tracce ti possono dire molto su coloro che stai seguendo. Con un'azione e una prova di Saggezza (Sopravvivenza) ad una CD più alta di 5 punti di quanto normalmente necessario per seguire un soggetto, otterrai dalla tua perizia di cacciatore informazioni sulla creatura in questione. In questo modo sarai in grado di determinarne specie, peso, altezza, armatura (se ne porta), sesso e Grado di Sfida o livello di classe. Occorre una prova 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*.** A questo livello di capacità sei così in sintonia con le tracce, che poche cose possono distrarti dall'inseguimento della tua preda. Quando sei sulle tracce di una creatura, hai bisogno di compiere prove di Saggezza (Sopravvivenza) oltre alla prima solo quando le condizioni aumentano la CD. Inoltre, le condizioni di luce non ti impongono più alcuna penalità.

## Psicolaser

L'Arte dello Psicolaser permette al Cavaliere Ramas di attaccare i suoi nemici con la 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 (1 punto ferita)*.** Alterando sottilmente le percezioni del nemico, puoi rallentare impercettibilmente le reazioni dell'avversario e creare aperture di cui approfittare. Con un'azione bonus puoi scegliere una creatura entro 1,5 metri da te come bersaglio. Hai vantaggio al tuo prossimo tiro di attacco contro quella creatura.

**II Stadio: *Forza della Personalità (1 punto ferita)*.** Con un'azione bonus, puoi legare la tua volontà alla tua arma. Imparando a controllare le tue energie mentali, le rilasci nel preciso istante in cui colpisci un nemico, causando ferite menomanti. Quando ferisci un avversario in combattimento, aggiungi il tuo modificatore di Saggezza (minimo +1) al danno inflitto.

**III Stadio: *Sferzata Psicica (2 punti ferita)*.** Il potere della tua mente diventa una minaccia fisica per i tuoi nemici. Con un'azione bonus puoi prendere a bersaglio un avversario entro 1,5 metri da te. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza di Saggezza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza) subirà 1d6 danni psichici e svantaggio al suo tiro di attacco fino all'inizio del tuo prossimo turno.

**IV Stadio: *Pugnale della Mente (2 punti ferita)*.** Con un'azione bonus, puoi effettuare un tiro di attacco contro una creatura entro 9 metri, scatenandole contro il potere della tua mente. Se la colpisci infliggi 1d6 + il tuo modificatore di Saggezza danni psichici.

**V Stadio: *Grido dello Spirito (3 punti ferita)*.** Con un assordante urlo spirituale, puoi spendere la tua intera riserva mentale in un unico, terribile colpo. Con un'azione, ogni creatura entro 9 metri che fallisca un tiro salvezza di Saggezza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza) subirà automaticamente 1d6 danni psichici al 3° livello, 2d6 danni psichici al 6° livello, 3d6 danni psichici al 9° livello, 4d6 danni psichici al 12° livello, 5d6 danni psichici al 15° livello e 6d6 danni psichici al 18° livello, o la metà di questi danni in caso di successo del tiro salvezza. Ogni creatura che sopravviva a questo attacco resterà stordita fino alla fine del tuo prossimo turno. Anche se potente, questo attacco è molto faticoso, e non sarai più in grado di utilizzare nessuna delle tue Arti "Psico-" o "-Psichico" fino al termine di un riposo breve o lungo.

## 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.

**Speciale:** Ogni stadio Psicoschermo ti darà l'immunità contro tutti gli usi di Psicolaser dello stesso Stadio o inferiore.

**I Stadio: *Psicoschermo Minore (vedi sotto).*** Lo Psicoschermo ti protegge dagli effetti dello Psicolaser o di altri poteri psichici. Questo stadio di Psicoschermo ti dà l'immunità ai trucchetti che ti possono rendere affascinato.

**II Stadio: *Erigere uno Schermo.*** Con un'azione puoi erigere uno schermo psichico che dà svantaggio ai tiri di attacco degli incantesimi e gli attacchi che infliggono danni psichici e dà vantaggio ai tuoi tiri salvezza contro effetti che ti rendono affascinato. Lo schermo durerà fino all'inizio del tuo turno successivo e potrà essere mantenuto tramite la concentrazione (come se avessi eseguito un incantesimo) al costo di 1 punto al round.

**III Stadio: *Psicoschermo Migliorato.*** Questo stadio di Psicoschermo ti dà l'immunità agli incantesimi di 1° livello che ti possono rendere affascinato.

**IV Stadio: *Schermo Istantivo.*** Puoi erigere lo schermo psichico con una reazione (il potere del II Stadio di Psicoschermo) e non dover più pagare 1 punto ferita per mantenerlo una volta attivato.

Inoltre ti permette di applicare il tuo bonus di competenza ai tiri salvezza contro incantesimi e poteri che infliggono danni psichici o rendono affascinato

**V Stadio: *Psicoschermo Superiore.*** Questo stadio di Psicoschermo ti dà l'immunità agli incantesimi di 2° livello che ti possono rendere affascinato.

## 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.*** Impari a reagire al tuo senso innato di autoconservazione ben prima di conoscere del tutto la fonte della minaccia. Con questo potere ottieni un bonus di +1 alla CA se non sei inabile. Inoltre ottieni un bonus di +1 al tiro salvezza di Destrezza, sempre se non sei inabile.

**II Stadio: *Reazione Fulminea.*** Fidandoti del tuo istinto, puoi trasformare colpi mortali in ferite poco più che superficiali spostando il corpo in direzione opposta a quella di un attacco. Una volta al giorno per punto di modificatore di Destrezza (minimo 1 volta al giorno), con una reazione ottieni resistenza ad un attacco, da mischia o a gittata, che ti abbia colpito. Questa capacità funziona solo se l'attacco ha te come bersaglio, non è a area, e non può essere utilizzata se sei inabile.

**III Stadio: *Sussurri di Pericolo (1 punto ferita).*** Sei sempre attento ai segnali di pericolo, anche a quelli che nessun altro riesce a percepire. Con un'azione, puoi concentrarti sull'ambiente circostante e scoprire la cosa più pericolosa entro 30 metri dalla tua attuale posizione. Può trattarsi di nient'altro che un'arma nascosta o uno scalino rotto, ma se ti pone in pericolo, verrà individuato e se ne formerà un'approssimativa immagine mentale nella tua mente. Con questa capacità non si possono percepire creature.

**IV Stadio: *Preveggenza Improvvisa (1 punto ferita).*** La capacità Sussurri di Pericolo diventa più sensibile e ti permette con un'azione di percepire tutte le creature entro 9 metri, anche se sono nascoste o invisibili. Ogni creatura che stia deliberatamente cercando di nascondersi può opporsi a questo potere. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza, e se fallisce il tiro salvezza viene percepita; altrimenti, la creatura resta nascosta ai tuoi poteri. Preveggenza Improvvisa richiede un'azione per essere impiegata e percepirà ogni creatura, che ti sia ostile 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 (2 punti ferita).*** Studiando un'altra creatura, riesci a volte a indovinare le sue intenzioni o a capire se sia fonte di un pericolo immediato. Con un'azione effettua una prova di Saggezza (Intuizione) contesa dal tiro salvezza di Saggezza del bersaglio. Se riesci, sarai in grado di capire se il bersaglio intende opporsi a te o ai tuoi piani. Se superi la prova dell'avversario di 5 punti o più, ottieni un breve flash di informazioni sulla natura del pericolo rappresentato dall'altro. Ad esempio, potresti avvertire un pugnale avvelenato nelle tasche dell'avversario o di un possibile ricatto. Anche se Preveggenza Improvvisa rileva le creature, esse potrebbero non esserti ostili; questo potere rivela se una creatura ha piani nascosti che ti 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 mondo 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 difenderlo dalle forze delle tenebre.

**I Stadio: Istruzione Marziale.** Scegli uno stile di combattimento tra: Combattere con Armi Grosse, Duello, Difesa, Protezione e Tiro con l'Arco.

Scegli un'arma legata allo stile di combattimento scelto. I tuoi maestri ti doneranno questa arma al I Stadio, e te la sostituiranno se torni al monastero dopo averla persa o rotta.

**II Stadio: Slancio d'Azione.** Durante il tuo turno puoi spingerti oltre al tuo normale limite per un momento. Durante il tuo turno puoi effettuare un'azione aggiuntiva oltre alla tua normale azione e alla possibile azione bonus.

Una volta usata potrai utilizzarla di nuovo solo dopo aver terminato un riposo breve o lungo.

**III Stadio: Adepto Marziale.** Apprendi la dote Adepto Marziale e puoi scegliere tra le seguenti manovre Attacco Manovrante, Attacco Minaccioso, Attacco Preciso, Attacco Pressante, Attacco Provocatorio, Attacco Sbilanciante, Attacco Spazzante, Colpo del Comandante, Colpo Distraente, Contrattacco, Parata, Radunare le Forze.

Puoi scegliere una seconda arma come per Istruzione Marziale.

**IV Stadio: Dote.** Aumenti di +2 una tua abilità a scelta o di +1 due abilità a tua scelta. Oppure scegli una tra le seguenti doti: Adepto Marziale, Duellante Difensivo, Maestro di Armi Inastate, Maestro dello Scudo, Tiratore Scelto.

**V Stadio: Maestro d'Armi.** Ottieni un bonus di +4 per resistere a tentativi di disarmarti dall'arma scelta con Istruzione Marziale e inoltre può effettuare un attacco extra ogni volta che impieghi l'azione Attaccare in combattimento con quell'arma.

## 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.** Con un'azione, puoi compiere una prova di Saggezza CD 10 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). Non puoi 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.** Con un'azione puoi ora muovere oggetti pesanti 5 kg per livello del personaggio, alla velocità di 3 metri per round, purché tu riesca in una prova di Saggezza CD 15. Inoltre, con questo Stadio di potere puoi interferire con gli attacchi attraverso la telecinesi, ricevendo un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza di Destrezza.

**III Stadio: Potere della Mente Pura (1 punto ferita).**

Con molta pratica ed esperienza, ora puoi muovere oggetti pesanti 12,5 kg di peso per livello di personaggio, ad una velocità fino a 9 metri per round, purché riesca una prova di Saggezza CD 20.

**IV Stadio: Punto Focale Semplice (1 punto ferita).**

Ormai in grado di muovere oggetti molto pesanti, rivolti la tua attenzione a manipolazioni estremamente delicate. Con un'azione, puoi compiere una prova di Saggezza per manipolare ogni tipo di meccanismo, per quanto piccolo esso sia. La CD per farlo è stabilita dall'Arbitro, con un minimo di CD 15.

**V Stadio: Volontà Mitragliatrice (2 punti ferita).** Sei 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 da te. Questa è un'azione bonus e richiede una prova di Saggezza (CD pari alla CA del bersaglio). Se la prova riesce l'oggetto infliggerà danni come se fosse un'arma improvvisata, a meno che sia un'arma con la proprietà da lancio, 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 (1 punto ferita).** Attraverso la manipolazione del senso dell’olfatto e del gusto di una bestia, puoi farla fuggire da te. La bestia deve trovarsi entro 18 metri da te, ma questo potere, se ha successo, la farà fuggire. La bestia fuggirà fino un chilometro e mezzo lontano da te, e non si avvicinerà oltre questa distanza per un numero di ore pari al tuo punteggio di Saggezza. Questa è un potere a cui la bestia può cercare di resistere con un tiro salvezza di Saggezza CD 8 + il bonus di competenza + il modificatore di Saggezza del Cavaliere Ramas. Anche se resiste al comando di fuggire, la bestia sarà stordita fino alla fine del tuo prossimo turno.

**II Stadio: Amico Selvatico.** A questo Stadio di addestramento Ramastan, nessuna bestia o pianta ti attaccherà spontaneamente a meno che tu l’attacchi per prima. Se ha ricevuto l’ordine di fare la guardia a una zona, la creatura cercherà ugualmente metodi non violenti di obbedire ai suoi ordini, ma non ti ferirà, se può evitarlo. Tuttavia, d’ora in poi, se colpisci volontariamente una bestia o una pianta intelligente con l’intenzione di provocarle danno, perderai ogni beneficio del Controllo Animale per 24 ore (Affinità Animale continuerà a funzionare normalmente).

**III Stadio: Richiamo della Foresta (2 punti ferita).** Quando ti trovi in un ambiente naturale (ma non desolato) di superficie, puoi richiamare una bestia di una qualsiasi specie del luogo di taglia Piccola o inferiore con non più di un Dado Ferita, che ti faccia da guida o messaggero per 1 ora. Devi superare una prova di Saggezza CD 8: se hai successo, la creatura richiamata si muove verso di te più veloce che può, arriva dopo 1d4 + 1 round dalla chiamata e si trattiene finché ha svolto l’incarico. Gli animali non combatteranno al tuo fianco, 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 (2 punti ferita).** 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, richiamerai solitamente un topo, un gatto o un piccolo cane. Rimane il limite di 1 Dado Ferita.

**V Stadio: Vero Compagno (3 punti ferita).** Questo miglioramento definitivo dell’addestramento in Controllo Animale ti permette di legare a te un animale con Dadi Ferita pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 2), e ordinarli di eseguire qualsiasi azione, anche lasciare il suo territorio o combattere per te. Questa capacità ha sempre successo, ma devi essere in contatto fisico con l’animale per poterla usare. L’animale ti accompagna per un numero di giorni pari al tuo livello di personaggio, poi tornerà a casa. Puoi avere, in un dato momento, un numero di Veri Compagni non superiori al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1). Il costo in punti ferita iniziale per legare la creatura a te viene pagato una volta sola; non è un costo giornaliero. Potrai utilizzare di nuovo questa capacità al termine di un riposo lungo.

## 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 (2 punti ferita).** Impari ad ottenere il meglio da ciascun respiro, trattenendo l’aria preziosa nei tuoi polmoni per dieci minuti o più se necessario. Con una reazione respiro Prolungato ti permette di resistere a gas, vapori o mancanza di aria per un numero di minuti pari al tuo punteggio di Costituzione (minimo 10) prima di soffocare. Se il tempo dovesse scadere prima che tu raggiunga una fonte d’aria respirabile soffocherai all’istante o subirai gli effetti del gas o vapore.

Inoltre, quando usi l’azione Schivare in combattimento, ricevi resistenza agli attacchi taglienti, perforanti e contundenti.

**II Stadio: Catene Infrante.** Questo Stadio dell’Arte riceve il nome dalla libertà che permette a coloro che l’apprendono. Con questo potere non hai bisogno di consumare più di un singolo pasto e 4 litri d’acqua ogni settimana per mantenerti in perfetta forma, senza subire livelli di sfinitimento. Inoltre, hai bisogno di due sole ore di sonno al giorno.

**III Stadio: Tempra (1 punto ferita o più, vedi sotto).** Indicando con un gesto una fiamma viva, e compiendo con un’azione bonus un deciso fendente nell’aria col palmo aperto, puoi 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 pari al numero di punti ferita che spendi per questo potere, moltiplicati per il tuo modificatore di Saggezza (moltiplicatore minimo di 1).

**IV Stadio: Aura Impervia (1 punto ferita al minuto).** Meditando e restando completamente immobile, puoi costruire uno schermo protettivo attorno al tuo corpo, che si estende a 2,5 cm dalla pelle. Questo schermo ti impedisce di muoverti o di utilizzare qualsiasi Arte su altri oggetti o persone finché è attivo, ma è quasi indistruttibile. L’aura conferisce invulnerabilità a tutti i danni salvo i danni psichici.

**V Stadio: Anima del Vuoto.** Quando raggiungi Difesa V impari a mitigare o negare tutti gli effetti degli elementi e del clima, tranne i più letali. Anima del Vuoto è un’Arte permanente e ti dà resistenza a tutti i danni da acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono. 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 (2 punti ferita).** Puoi scoprire altri che abbiano il dono della profezia e coloro che sono stati toccati dalle forze magiche del mondo. Con un'azione, puoi stabilire se il bersaglio abbia una qualsiasi capacità di eseguire incantesimi, utilizzare Arti Ramas o abilità magiche. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza, se è al corrente di ciò che il stai facendo e desidera celare il proprio potere.

**II Stadio: Aure di Potere (3 punti ferita).** Questo Stadio di Divinazione ti permette di capire a prima vista se un oggetto contiene potere magico o psichico. Gli oggetti non senzienti non possono resistere a questa Arte, ma gli oggetti senzienti possono invece effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza per evitare di essere scoperti.

**III Stadio: Tocco Senza Tempo (3 punti ferita).** Se maneggi un oggetto o tocchi un muro, un pavimento o terreno di un luogo, puoi ricevere brevi flash con immagini del suo passato. 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, ma dovrebbero contenere indizi utili se utilizzate correttamente. Tocco Senza Tempo può essere usato solo una volta all'ora e 1 x il tuo modificatore di Saggezza volte (minimo 1 volta). Recuperi gli usi spesi al termine di un riposo lungo.

**IV Stadio: Spirito Libero (1 punto ferita al minuto).** Puoi lasciare il tuo 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. La proiezione astrale può essere usata solo per 1 minuto per livello da Cavaliere Ramas prima che lo spirito sia costretto a tornare al proprio corpo. Il corpo è svenuto mentre stai eseguendo la proiezione astrale. Mentre cammini come Spirito Libero, sei incapace di influenzare creature od oggetti del mondo reale, ma gli sei anche invisibile. La tua apparizione è vestita in una versione un po' offuscata del tuo 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); devi riuscire una prova di Saggezza (Percezione) CD 10 (o maggiore a discrezione dell'Arbitro) per vedere qualcosa del mondo reale attraverso le nebbie delle Terre dello Spirito. L'Arbitro può far avvenire incontri nelle Terre dello Spirito: altri spiriti erranti, o forze maligne, che interagiscono tra di loro (e con te) come se fossero creature fisiche. Non puoi utilizzare nessuna Arte in forma di Spirito Libero, eccetto Psicolaser, Raggio Psicico, Psicoschermo, Scudo Psicico, Scherma, Guerra. Se vieni 'ucciso' durante la proiezione, muori all'istante.

**V Stadio: Previsione.** Quest'Arte ti dona un potente senso di precognizione. Con Divinazione V ricevi costantemente avvisaglie di pericoli imminenti. Questo fa sì che tu non sia mai colto di sorpresa. Inoltre, Previsione ti dona un bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza di Destrezza. Questo bonus non si applica se sei inabile per qualsiasi motivo.

## Guerra (Scherma)

Il mondo 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 dei mortali.

Una volta perfezionate queste capacità, essi si volgono alle arti di combattimento più esoteriche e specializzate.

**I Stadio: Combattere Senza Acciaio.** Con quest'Arte non sei mai veramente disarmato. Sai utilizzare le tue mani, i tuoi piedi, i tuoi arti, il corpo e anche la testa come un'arma, dovesse essercene la necessità. Acquisisci la dote Rissaiolo da Taverna o Afferratore.

**II Stadio: Forma Scelta.** Se progredisci a questo Stadio di Guerra raggiungi una vera affinità con la tua forma fisica, e puoi aumentare di 2 un'abilità a tua scelta o di 1 due abilità a tua scelta. In alternativa puoi scegliere una nuova dote.

Puoi scegliere inoltre un secondo stile di combattimento, tra quelli elencati nel I Stadio di Scherma.

**III Stadio: Negazione Armata (1 punto ferita).** Puoi obbligare un bersaglio colpito da un tuo attacco effettuato con lo stile di combattimento appreso con Istruzione Marziale o Forma Scelta, ad effettuare un tiro salvezza di Forza CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza per evitare di restare disarmato.

**IV Stadio: Impugnatura Speculare.** Apprendi la dote Combattente con Due Armi o Maestro di Armi Grosse.

**V Stadio: Un Solo Colpo (2 punti ferita).** Questa è l'apice dell'addestramento Ramas. Con un'azione puoi rinunciare a tutti gli attacchi in quel round, in cambio di un solo attacco contro un avversario. Questo colpo, se va a segno, causa un ammontare di danni pari al totale di questo attacco moltiplicato per il numero di attacchi che avresti 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 affrontare avversari con resistenza ai danni 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 controllarne ogni passo.

**I Stadio: Passo Accurato.** Muovendosi a metà della tua velocità di passeggio, divieni immune a tutti gli effetti e le magie che potrebbero farti perdere l'equilibrio, scivolare o rendere prono. Questo potere annulla la necessità di compiere prove di Acrobazia, purché tu ti muova a questa velocità ridotta. Ma anche se ti muove più velocemente, la sicurezza garantita da questa Arte ti fornisce vantaggio a tutte le prove di Acrobazia richieste.

**II Stadio: Pericoli in Agguato.** Ottiene la capacità di leggere le intenzioni di coloro che stai inseguendo. Se stai seguendo una traccia, sarai in grado di sapere quando ti trovi entro 100 metri dall'attuale posizione della creatura. Se superi una prova di Saggezza (Sopravvivenza) CD 20, saprai se la creatura è buona o malvagia, se ti sta tendendo un'imboscata, e se sa della tua esistenza. Occorre una sola prova per essere al corrente di tutte e tre le informazioni.

**III Stadio: Completamente Senza Tracce.** Ora non lasci alcun tipo di traccia, nemmeno se indossi un'armatura o soffri 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, non lascerai alcun segno del tuo passaggio.

**IV Stadio: Percorriamo la Stessa Strada.** Cominci ad avvertire un'affinità con tutti coloro che viaggiano sulla superficie del mondo. Questa percezione ti dona la capacità di comunicare con ogni creatura senziente, anche se il bersaglio parla una lingua che non conosci o che non sei fisicamente in grado di parlare. Questa comunicazione è attuata col linguaggio dei segni e parole elementari, ma è raggiunta effettivamente a livello subconscio, perché avvii una conversazione telepatica. Questa conversazione rimane però ad un livello basilare: un dialogo complesso richiede una prova di Carisma (CD 15 o maggiore) per consentire al partecipante di spiegarsi. Può essere bloccata da qualsiasi difesa psichica attiva, incluso Psicoschermo.

**V Stadio: Viaggio Nascosto.** Se padroneggi completamente l'Interpretazione ottieni un dono raro e prezioso: diventi immune ai poteri di localizzazione e individuazione. Per attivare Viaggio Nascosto, devi restare in movimento (muovendoti di almeno 1,5 metri al round). Mentre sei in movimento nessun incantesimo, Arte, o potere psichico può individuarti 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 "Allerta", mentre uno il cui spirito animale fosse il lupo, la chiamerebbe "Fiuto".

**I Stadio: Grazia Selvatica.** Cominci il tuo viaggio tra i misteri della Maestria della Caccia acquisendo l'agilità dei molti animali arrampicatori della foresta. Questa grazia diventa una parte di te, dandoti la capacità di scalare facilmente anche le superfici più lisce, e muoverti con la leggiadria di una lince. Ricevi vantaggio alle prove di Forza (Atletica) effettuate per arrampicarsi.

**II Stadio: Presenza Selvatica.** Gli animali sanno se c'è un cacciatore Ramas tra loro. I predatori ti eviteranno a tutti i costi a meno che tu invada il loro territorio, mentre le prede scapperanno non appena ti sentono avvicinarsi. Puoi compiere una prova di Destrezza (Furtività) come al solito se desideri celare la tua presenza agli animali. Presenza Selvaggia può essere sospesa, senza bisogno di effettuare alcuna azione, solo se hai anche Affinità Animale V; altrimenti è costante.

**III Stadio: Vista Selvatica.** Hai la vista acuta di un falco in caccia, e quella a distanza di un'aquila. Ottieni il potere di vedere al doppio della distanza di quanto sarebbe consentito dalle condizioni di luce presenti, e con abbastanza precisione da leggere una scritta minuta a 30 metri. Inoltre la luce fioca non impone svantaggio alle tue prove di Saggezza (Percezione).

**IV Stadio: Sensi Selvatici.** Il potere donato da Vista Selvatica diventa ora più forte. Non subisci svantaggio nell'attaccare le creature che non puoi vedere e se immediatamente consapevole della posizione di qualsiasi creatura entro 9 metri da te, purché essa non sia nascosta, e tu non sia accecato o assordato.

**V Stadio: Anima Selvatica.** Di solito ricevi il nome dal tuo spirito animale, una creatura che è in sintonia con la tua anima. A questo livello di capacità, quello spirito animale si manifesta pienamente e ti dona parte del proprio potere. Ottieni uno dei seguenti poteri, scelto come beneficio del lato animale del tuo personaggio.

- **Allerta:** Sempre vigile, come un gufo, lo spirito animale affina i tuoi sensi, permettendoti di riuscire automaticamente nelle prove di Saggezza (Percezione) con CD 15 o meno
- **Fiuto:** Come un lupo, puoi sentire nemici in arrivo o seguire piste grazie all'olfatto e non solo la vista, muovendoti ad andatura rapida nel farlo.
- **Scalare:** Famoso per la sua agilità, come uno scoiattolo o una mangusta, lo spirito animale ti rende più facile arrampicarti o saltare. Raddoppi il tuo bonus di competenza, se lo applichi, alle prove di Forza (Atletica) e Destrezza (Acrobazia) per arrampicarti o saltare.
- **Vitalità:** Forte e primitivo, come un leone o un orso, ottieni un po' della forza e del suo spirito animale. Raddoppi la tua capacità di carico, e hai vantaggio alle prove di Forza per spingere, sollevare o rompere oggetti.

## 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.*** Sai che i veleni sono trasportati dal sangue. Utilizzando un'azione per appoggiare le mani su di una creatura e concentrandoti per rallentarne il battito cardiaco, puoi impedire al veleno di propagarsi. Questo può essere ottenuto solo dopo che la creatura (compreso te stesso) è stata colpita; questa capacità può ritardare il danno per un numero di minuti pari al tuo livello da Cavaliere Ramas. Questo effetto può essere ottenuto una sola volta per avvelenamento.

**II Stadio: *Allontanare l'Impurità.*** Toccando una creatura infetta da una qualsiasi malattia e concentrandoti per un intero minuto, compi un tiro salvezza di Saggezza contro la stessa CD del tiro salvezza richiesto inizialmente dalla malattia. Se hai successo, la malattia viene immediatamente curata, ma infliggi ai punti ferita del bersaglio danni pari a metà della CD del tiro salvezza. Questo danno può poi essere curato attraverso qualsiasi mezzo a tua disposizione, se lo si desidera.

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

**IV Stadio: *Riposo Assoluto.*** Rilassandoti ed entrando in uno stato meditativo, puoi accelerare di molto la tua guarigione. Questa trance richiede una prova di Saggezza CD 15 e ti permette di usare 1 Dado Ferita per guarirti ogni cinque minuti e ti fa recuperare 1 danno ad una caratteristica ogni 10 minuti. Occorre ripetere la prova di Saggezza per ogni ora di Riposo Assoluto e, se fallisce, non puoi più utilizzare Riposo Assoluto per 24 ore. Il Riposo Assoluto può essere indotto in altri, ma la prova viene effettuata dal Cavaliere Ramas e la CD sale a 20.

**V Stadio: *Non Finché Respiro.*** Se riesci riesce a raggiungere un bersaglio morto entro un minuto (10 round) dalla morte, puoi cercare di riportarlo alla vita. È un'Arte difficile da padroneggiare e non ha garanzia di successo. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 20 utilizzando il tuo bonus di competenza più il proprio modificatore di Costituzione. Le creature risvegliate hanno 0 punti ferita. Ovviamente, non puoi utilizzare questa capacità su te 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 punto ferita al round).*** Con questo potere sei in grado di frantumare oggetti entro un raggio di 9 metri, come se li avesse colpiti con un'arma invisibile. Con un'azione, questa capacità infligge ad un singolo oggetto danni pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1 punto). Questa è un'azione che ignora la CA dell'oggetto in questione, e possono essere 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 di Costituzione (CD 8 + bonus di competenza + modificatore di Saggezza del Cavaliere Ramas) per evitare il danno. Puoi usare Mente Frantumatrice un numero di volte pari al tuo punteggio di Costituzione. Recupera gli usi consumati al termine di un riposo lungo.

**II Stadio: *Disperdere il Gregge (1 punto ferita per bersaglio).*** Confondendo il senso dell'orientamento di un avversario o di un gruppo di avversari, puoi farli muovere casualmente per un round. Con un'azione un numero massimo di creature pari al tuo modificatore di Saggezza, entro 18 metri, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza) per evitare l'effetto. Coloro che lo falliscono dovranno muoversi ed effettuare l'azione Scattare 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 (4 punti ferita).*** Quando ti concentri su di un bersaglio, la tua capacità di influenzarne le percezioni è immensa. Con un'azione, indichi una creatura entro 9 metri. La creatura bersaglio deve eseguire un tiro salvezza di Saggezza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza). 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 mantenere la concentrazione per la durata dell'effetto.

Un bersaglio affetto non può effettuare reazioni e deve tirare un d10 all'inizio di ciascun suo turno per determinare il proprio comportamento per quel turno.

### d10 Comportamento

1 La creatura usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale. Per determinare la direzione, tira un d8 assegnando a ciascuna faccia un punto cardinale. La creatura non effettuerà nessuna azione in questo turno.

2-6 La creatura non può muoversi né attaccare in questo turno.

7-8 La creatura usa la sua azione per effettuare un attacco da mischia contro una creatura determinata a caso entro la sua portata. Se non c'è nessuna creatura a portata, per questo turno la creatura non farà nulla.

9-10 La creatura può agire e muoversi normalmente.

Al termine di ciascun suo turno, un bersaglio affetto può effettuare un tiro salvezza di Saggezza (con la stessa CD precedente). Se lo riesce, per lui l'effetto ha termine.

**IV Stadio: Grido Stordente (4 punti ferita).** Per utilizzare questo potere devi poter parlare ed essere udito. Aumentando psichicamente la tua voce, con un'azione puoi emettere una potente onda di potenza sonora e telepatica, che costringe tutti coloro che sono entro 4,5 metri da te ad effettuare un tiro salvezza di Costituzione (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza), o rimanere storditi per 1 minuto. Un bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno per terminarne in anticipo l'effetto.

**V Stadio: Pianto di Ishir (8 punti ferita).** 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 con un'azione. Il bersaglio di questo potere deve essere in linea di visuale e non più lontano di 18 metri dal te. Solo le creature viventi sono vulnerabili e possono compiere un tiro salvezza di Saggezza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza). Se riesce, il bersaglio riceve comunque 5d6 danni psichici dall'esperienza sconvolgente, e resta stordito per fino alla fine del tuo prossimo turno. Se fallisce, un bersaglio con meno Dadi Ferita o livelli del tuo personaggio rimane ucciso. Altrimenti il potere infligge 10d6 danni psichici e lascia il bersaglio stordito per 1d4 + 1 round (il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno per liberarsi dell'effetto di stordimento), rischiando comunque di ucciderlo. Pianto di Ishir è un'azione, e una volta usata ti rende intralciato fino all'inizio del tuo prossimo turno.

## Scudo Psicico (Psicoschermo)

Come Psicoschermo, 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.

**Speciale:** Ogni stadio di Scudo Psicico ti darà l'immunità contro tutti gli usi di Raggio Psicico dello stesso Stadio o inferiore.

**I Stadio: Scudo Psicico Minore.** Questo stadio di Psicoschermo ti dà l'immunità agli incantesimi di 3° livello che ti possono rendere affascinato.

**II Stadio: Scudo Psicico Migliorato.** Questo stadio di Psicoschermo ti dà l'immunità agli incantesimi di 4° livello che ti possono rendere affascinato.

**III Stadio: Scudo Psicico Superiore.** Questo stadio di Psicoschermo ti dà l'immunità agli incantesimi di 5° livello che ti possono rendere affascinato.

**IV Stadio: Scudo Psicico Assoluto.** Questo stadio di Psicoschermo ti dà l'immunità agli incantesimi di 6° livello che ti possono rendere affascinato.

**V Stadio: Scudo Psicico Supremo.** Questo stadio di Psicoschermo ti dà l'immunità agli incantesimi di 7° livello che ti possono rendere affascinato.

## 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*.** Puoi utilizzare quest'Arte per distogliere l'attenzione di un avversario al momento più opportuno. Con un'azione, puoi costringere un bersaglio senziente a compiere un tiro salvezza di Saggezza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza). Se fallisce, il bersaglio si comporterà come se fosse stordito fino alla fine del tuo prossimo turno, preso da qualche distrazione immaginaria.

**II Stadio: *Memoria Fluttuante*.** Questo potere funziona esattamente come Distrazione Opportuna, ma se il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza contro l'Arte, puoi costringerlo a compiere un nuovo tiro salvezza. Se anche questo fallisce e il bersaglio è al corrente della tua presenza solo da un minuto o meno, si dimentica completamente di te dopo essersi ripreso dalla condizione stordito. È molto utile per superare delle guardie senza far scattare l'allarme.

**III Stadio: *Silenzi Assoluto*.** Sei ora in grado di mascherare completamente ogni rumore prodotto muovendoti. Quando cerchi di muoverti silenziosamente, puoi procedere a velocità rapida ed effettuare comunque una prova di Destrezza (Furtività). Inoltre, non subisci mai alcuna penalità per le condizioni del terreno o qualsiasi ostacolo sulla sua strada quando utilizza la qualifica Furtività.

**IV Stadio: *Completo Travestimento (1 punto ferita al minuto)*.** Finora, hai dovuto utilizzare trucchi e altri stratagemmi per alterare il tuo aspetto. Ora, con un'azione puoi ottenere ogni risultato possibile con la competenza nel kit da truccatore senza utilizzare alcun materiale. Questa è considerata un'alterazione magica ed un'illusione, e dura quanto desideri. Occorre comunque una prova di Intelligenza, a cui si applica il bonus di competenza del personaggio (raddoppiato in caso tu sia competente anche nel kit da truccatore), per determinare quanto la nuova "faccia" regga efficacemente sotto osservazione.

**V Stadio: *Sparire (4 punti ferita)*.** Questo potere ti permette di utilizzare la qualifica Furtività anche se direttamente osservato ed in piena vista. Le condizioni di luce non influiscono, dato che quest'Arte ti rende invisibile per alcuni secondi. Coloro che sono in grado di vedere l'invisibile non vengono però ingannati, né lo sono creature che si basino 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 uno 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 Forza, +1 Costituzione

### 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  
+1 Intelligenza, +1 Saggezza

### Cerchio del Sole

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

Interpretazione e Sparizione  
+1 Destrezza, +1 Carisma

### 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 tre abilità a scelta.