

Misterioso individuo introdotto da **Brad Bellstein** a **Eric Navar** nel corso di un reclutamento da lui compiuto nella locanda il **secchio rosso** di **Anthien**: viene presentato come "un poco di buono", con qualche rotella fuori posto e molto bisognoso di denaro. L'aspetto è quello di un uomo alto e massiccio: i movimenti rozzi e sgraziati ne tradiscono l'origine contadina e danno l'impressione che non si tratti di un combattente eccezionalmente capace.

La cronaca recente

Il 16 marzo dell'**anno 505**, nei pressi della città baronale di **Anthien**, la fattoria **Fawklan** subisce un'aggressione particolarmente violenta ad opera di un misterioso individuo armato di mazza: l'assassino, chiaramente fuori di senno, uccide il capofamiglia, **Ringo Fawklan**, ferisce gravemente la moglie **Tara** e i due figli **Matt** ed **Elena** e poi si dilegua nella notte senza peraltro rubare alcunché. Nel corso delle settimane successive l'efferato crimine è destinato a ripetersi altre tre volte nei territori coltivati che circondano la città, provocando un altro morto e numerosi feriti anche molto gravi: le indagini operate dalla guardia civica di **Anthien** portano alla cattura di due sospetti: un certo **Piotr Sumahar**, muratore a giornata, e Ramm, facchino di una cava poco distante dalla città, entrambi noti per il loro carattere irrequieto e per scatti d'ira improvvisi e ingiustificati. Stante il probabile coinvolgimento di entrambi la maggior parte delle accuse si sono dirette sul primo che viene condannato a morte, mentre Ramm viene condannato alla prigionia a vita. nel 514, dopo 9 lunghi anni, Ramm viene scagionato a seguito di una serie di testimonianze rilasciate da una ex-guardia civica di **Anthien**, **Brad Bellstein**, che all'epoca dei fatti rivestiva la carica di sergente: le dichiarazioni di **Brad Bellstein** portano infatti alla cattura di numerosi criminali minori, tra cui il reale artefice degli omicidi del 505.

Gli ultimi anni

Evitato dalla popolazione e da tutti considerato un malfattore Ramm è costretto ad affidarsi alle cure di **Brad Bellstein**, che decide ben presto di sfruttare il "credito" maturato con lui e con altri avanzi di galera: Ramm incomincia ad essere impiegato per riscuotere somme di denaro, partecipare a risse e pestaggi di persone "scomode" e accompagnare **Brad** in missioni ad elevato rischio, non di rado insieme ad altri individui nella sua stessa condizione. La collaborazione forzata con la ex-guardia gli ha comunque portato anche alcuni vantaggi, tra cui:

- la casa in cui vive dal 515 ad oggi: si tratta di una cascina a circa due chilometri dalle mura della città di **Anthien**, frutto di un esproprio operato da **Brad Bellstein** a uno dei suoi creditori e successivamente utilizzata come magazzino, prima di essere ceduta a Ramm al modico prezzo di 1 corona d'argento al mese. La cascina versa oggi in condizioni a dir poco impietose, e viene a tutt'oggi utilizzata come magazzino da **Brad Bellstein** nonostante la presenza stabile di **Ramm**: non è quindi insolito trovare al suo interno, anche nottetempo, gente impreveduta o non annunciata. E' inoltre spesso "teatro" di incontri poco galanti tra Ramm e alcune donnacce rimediate ad **Anthien** o in posti non distanti.
- uno "stipendio" di circa due corona d'argento al mese, versatogli da **Brad Bellstein** stesso a monte di una serie di lavori semplici, anche molto diversi tra loro, che vengono svolti da Ramm senza fare troppe domande.
- vitto e alloggio durante i "viaggi di lavoro" insieme a **Brad Bellstein** o ad altri suoi collaboratori.

Il carattere

Il carattere di Ramm è estremamente mutevole: gli anni di prigionia hanno avuto lo spiacevole risultato di imbarbarire ulteriormente le sue già non perfette condizioni, che lo portano oggi a frequenti e spesso ingiustificati scatti d'ira nei confronti di chi gli sta intorno. Sembra comunque che la presenza di **Brad Bellstein**, uno dei pochi a godere della sua stima, sia sufficiente a smussare questa sua particolarità: quando si trova con il sergente, Ramm è infatti quasi sempre ubbidiente e ligio al suo incarico; in tutti gli altri casi le sue reazioni a seguito di sollecitazioni di qualsiasi tipo tendono ad essere piuttosto casuali.

Le reazioni di Ramm

In termini di gioco, è possibile rendere la casualità delle reazioni di Ramm tirando una o più volte 2d6 a seconda di quanto previsto dalla seguente tabella:

PERSONAGGIO

Razza: Umano
 Sesso: maschio
 Nato/a il: 12 maggio 489
 Altezza: 191 cm
 Peso: 97 kg
 Ruolo: ambiguo
 Tipo: PNG
 Giocatore: sconosciuto

- 2: Si mostra estremamente aggressivo e violento: nella maggior parte dei casi, l'attacco è immediato.
- 3-5: Sembra molto, molto contrariato! Tirate di nuovo:
 - 2-8: La reazione è immediata e molto violenta: nella maggior parte dei casi, l'attacco è immediato.
 - 9-12: Esito incerto, tirate ancora:
 - 2-5: Perde la calma e attacca il suo interlocutore.
 - 6-8: Si disinteressa della situazione e cerca di allontanarsi e/o fuggire.
 - 9-12: Si dimostra insolitamente amichevole o disposto ad ascoltare.

- 6-8: Esito incerto, tirate ancora:
 - 2-5: Perde la calma e assume un comportamento aggressivo.
 - 6-8: Si innervosisce ma cerca la negoziazione, tirate ancora:
 - 2-5: Qualsiasi possibile accordo sembra destinato a fallire: la risposta sarà probabilmente aggressiva.
 - 6-8: Prova ad allontanare l'interlocutore a male parole o a spintoni, cercando comunque di evitare lo scontro.
 - 9-12: Si mostra insolitamente amichevole e disposto ad ascoltare le ragioni dell'interlocutore.
 - 9-12: Si mostra bendisposto e amichevole.
- 9-11: Forse è in buona! Tirate ancora:
 - 2-5: Esito incerto, ci sono delle complicazioni. Tirate ancora:
 - 2-5: Finge di essere bendisposto, ma è portato a perdere la calma per un nonnulla: alla prima incomprensione anche lieve esce fuori di testa, dà di matto o diventa aggressivo.
 - 6-8: Qualcosa non lo ha convinto: si limita ad annuire senza prendere una posizione chiara.
 - 9-12: Si mostra bendisposto e amichevole.
 - 6-12: E' decisamente bendisposto e disposto ad aiutare.
- 12: E' decisamente in buona: se possibile si mostra amichevole o disposto ad aiutare.