

# INGRANARIA

**GIOCATORE**  
**NOME DEL VIAGGIATORE** *Élis*  
**TITOLO / SOPRANNO** *Tulipe Noire*

**MORFOX** **SYSTEM**  
**MUSCOLI** 6 d8  
**INTELLETTO** 6 d8  
**TEMPRA** 7 d10 (+1)  
**NEBULOSA** 7 d8 (+1)  
**MOVIMENTO** 11 d12 (+5)  
**ISTINTO** 9 d12 (+5)

**ARCHETIPO**  
**FURFANTE**  
**ATTITUDINI** Liv.  
 Furtività 9  
 Atletica 7  
 Consapevolezza 10  
 Bartitsu 4  
 Alchimia 2  
 Occulto / Mistero 4  
 Materia Oscura 1

**TALENTI** Liv.  
 Criminalità 5  
 Prontezza di MOV 3  
**CATARSI** Liv.  
 Comprensione 3  
**DADO**  
 Liv. 1 2-3-4 5-6 7-8 9-10-11 12  
 Dado d4 d6 d8 d10 d12 d20

**MESTIERE**  
**LADRA**  
**ADDESTRAMENTI** Liv.  
 Barare 8  
 Armi Bianche 9  
 Trappole 6  
 Armi a Polvere Nera 4  
 Codici 3  
 Multitempo 1

**INIZIATIVA** +8  
**CLASSE BERSAGLIO**  
 STATICO d4  
 DINAMICO d12  
 ISTINTIVO d12  
**COMBAT**  
**TESTA (1-2)** VD 5 PP 20  
**BRACCIO sx (7-9)** VD 5 PP 23  
**BRACCIO dx (10-12)** VD 5 PP 23  
**TRONCO (3-6)** VD 5 PP 27  
**GAMBA sx (13-16)** VD 5 PP 25  
**GAMBA dx (17-20)** VD 5 PP 25  
**PUNTI SALUTE** 40  
**RISERVA PRG** 0

# INGRANARIA

**22** Et   
**NOME DEL VIAGGIATORE** *Élis "Tulipe Noire"*  
**Status** *Carbone*  
**DESCRIZIONE STILISTICA**  
**Evidence Point (EvP)** 0  
**Nazione di Origine** *Normannika*

La piccola Élis   nata in una piccola cittadina del sud delle Francia da una famiglia di origine nomade. 5<sup>o</sup> di 8 fratelli e sorelle la giovane Élis ha saputo fin da subito che il mondo della criminalit    una lotta tra chi vuole il potere e chi lo ottiene con il sotterfugio. Crescendo ha imparato a vivere e a gestirsi la sua vita e ha deciso di diventare una ladra di arte e di oggetti misteriosi, dopo che suo nonna gli ha rivelato di essere stata adottata e che il suo sangue deriva da una famiglia che abita a Paris Lumiere, ma non ha saputo rivelargli il nome. Il solo indizio   un tovagliolo ricamato con scritto "  ma petite Tulipe Noir, Marceau". Da circa 5 anni vive a Parigi nel quartiere del Moulin Rouge e fa la ladra di oggetti e cerca di scoprire se pi  sul suo passato e soprattutto chi   Marceau... ma una strana facolt  si   risvegliato in lei, la possibilit  di passar attraverso i muri, che sia un altro indizio per comprendere davvero chi sono stati i suoi genitori?

**Salario / Tasche** Variabile / 80  
**Beni di Servizio** *laeciapassare Carbonz Codici per Mcreato Nero Paris*  
**Conto Bancario** 2300 (Nasecondiglio segreto con enigmi)

**EQUIPAGGIAMENTO**  
**Moda e Accessori**  
 Abiti seuri e passamontagna  
 Tuta protettiva leggera versione militare (rubata) [VD 5 all, RM 2, anti danni di base (VD +2)] Reliquia rara  
 Cintura con grimaldelli, borse e tasche segrete  
 Stivali di buona fattura  
 Mantello seuro  
 Kit per trappole di base (+2 Trappole)  
**Alchimia ed Esoterismo**  
 3 dosi di Veleno Serpente (liquido, paralisi DL d8 contro TEM)  
 3 dosi di Polvere orticante (aereo, 2 danni PS x 5 turni, DL d6 contro TEM)  
 Unguento Ignitivo (+5 PRG)  
 Tovagliolo Ricamato

**MORFOX** **SYSTEM**  
**CUSTOMIZE**  
**CARTA BASE** **MECCANISMO** **ACCUMULATORE**  
**AUSILIO BASE** **AUSILIO MECCANISMO** **AUSILIO ACCUMULATORE**  
**Balestra Leggera** 2  
**Caricatore a stantuffo** 1  
**Accumulatore CommonK** 2  
 0 35 m  
 Punta  
 Balestra, 1 mano, BD standard (Dardo)  
 Ricarica (-2 TP)  
 Struttura per caricatore di dardi per balestre (5 dardi). Non necessita di ricaricare fino all'esaurimento dei dardi. Poi richiede ricarica completa. Richiede: Motorino ausiliario.  
**Ausilio Carta di Base (Balestra)** +2 Dichiarazione avanzata Mirare  
**Canocchiale di precisione**



# INGRAMMA

UN GIOCO DI RUOLO STEAMPUNK

ELIS TULIPE NOIRE

FURFANTE LADRA

