

INGRANARIA

GIOCATORE
NOME DEL VIAGGIATORE *Michael Sartorie*
TITOLO / SOPRANNO *Psycho*

MORFOX SYSTEM

MUSCOLI 6 (+5) d8
TEMPRA 5 (+5) d8
MOVIMENTO 7 (+1) d10
INTELLETTO 11 (+5) d12
NEBULOSA 10 (+4) d12
ISTINTO 9 (+5) d12

ARCHETIPO
ESOTERISTA

ATTITUDINI Liv.

Oculto / Mistero	10
Consapevolezza	6
Alchimia	7
Storia	8
Materia Oscura	2
Affascinare	11
Mutaforma	4

TALENTI Liv.

Oltre il Velo	5
Sanità Mentale Corrotta	1
Visione dei Futuri	1

CATARSI Liv.

Psicomatria	5
Radiestesia	1

MESTIERE
SENSITIVO

ADDESTRAMENTI Liv.

Leggende	8
Ipnologia	10
Armi Bianche	5
Armi a Polvere Nera	3
Armi Bianche	8
Addestrare animali	9
Leggende	1

MORFOX SYSTEM

COMBAT

INIZIATIVA +4

CLASSE BERSAGLIO

STATICO	d4
DINAMICO	d10
ISTINTIVO	d12

BRACCIO sx (7-9) VD PP 18

BRACCIO dx (10-12) VD PP 18

TESTA (1-2) VD PP 15

TRONCO (3-6) VD 2 PP 22 (Intelligenza (+1 VSP) RM 1)

GAMBA sx (13-16) VD PP 20

GAMBA dx (17-20) VD PP 20

PUNTI SALUTE 30

RISERVA PRG -5

INGRANARIA

33 Et 
 NOME DEL VIAGGIATORE *Michael "Psycho"*
Status Stagno
DESCRIZIONE STILISTICA
Evidence Point (EvP) 2
Nazione di Origine ItaliKa

Ci sono eventi che vanno oltre il comune sentire, oggetti che sembrano essere di altri tempi, mostri che sono di altre dimensioni... tutto questo   oltre il Velo. La storia di Michael parte da vicende che hanno intrecciato la sua vita e il suo crescere. Voci che sentiva oltre i muri, incubi e visioni di possibili futuri di cui alcuni si sono avverati in parte. Sensazioni piacevoli di rinascita e colpi tremendi di angoscia. Il giovane ragazzo ha trovato la rinascita incontrando una cartomante che gli ha letto la mano... e da quel giorno   diventato un cacciatore di eventi misteriosi, un esoterico professionista di quello che accade o potrebbe accadere oltre il Velo.

Salario / Tasche Variabile / 80

Beni di Servizio Passaporto Carbono Codici per Mercato Nero Paris

Conto Bancario 2300 (Nascondiglio 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
- Rit 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, 0, 3 Punta, 35 m

Caricatore a stantuffo 1

Accumulatore CommonK 2

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

MICHAEL SARTORIE

ESOTERISTA SENSITIVO

