

NOME PG Boris (Fryer)

INDOLE

TIER 5

PI

Boris è un Cosvarin, popolo che solca i mari da millenni, è specializzato nella tecnomanzia, grazie ai suoi guanti conduttori distrugge tutti i nemici che osano sfidarlo. Come la gran parte dei suoi simili Boris è estremamente gioviale e amichevole, ma mai farlo arrabbiare, potrebbe essere l'ultima cosa che fate.

ETNIA Cosvarin

Sonno del marinaio • Il Cosvarin necessita solo di 4 ore di sonno giornaliero per evitare malus da insonnia. Inoltre, aumenta il recupero di IV durante il riposo: ogni 2 ore di sonno ripristina 1/3 dell'IV totale.



TRATTI GENETICI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

DOTE DELLA LEGGENDA

CLASSE Tecnomante

Parsimonia • Ogni volta che il Tecnomante utilizza un'abilità che consuma almeno un'unità di Xeno può lanciare un d8, con un risultato da 7 a 8 recupera 1 unità di Xeno.

Classe pura (Parsimonia) • Riduce di -1 (da 6 a 8) il risultato minimo necessario per recuperare le unità di xeno.

Scudo energetico • Xeno 1 • TA 1s • Il Tecnomante ottiene resistenza ai danni fisici per il prossimo attacco subito.

Dissoluzione remota • Il Tecnomante incrementa di +5m la portata di un conduttore equipaggiato e delle MOD che richiedono un conduttore. Le MOD con portata contatto (c) possono essere utilizzate con portata fino a 5m.

GRADO DOTI

lv 1 ☐ lv 1 ☐

VOCAZIONE Elementalista

Trasmutazione • L'Elementalista può consumare un qualsiasi numero di accumuli elementali dal suo Incanalatore per convertirli in risorse: **Accumuli** • 2 | TA • 0.5s • Aggiunge 1 unità di **pirite**, **folgorite** o **glacium** a un serbatoio collegato.

Soglia di contenimento • Incrementa fino a 10 il numero massimo di accumuli elementali contenuti dall'incanalatore.

Congegno di vocazione • Incanalatore • L'Elementalista può trasferire nell'Incanalatore un numero qualsiasi di unità di piralio, folgoron o glacium, prelevandole da un serbatoio collegato al nucleo o tramite un qualsiasi congegno esterno compatibile. Ogni unità trasferita viene trasmutata in un accumulo elementale. L'Incanalatore può contenere fino a 5 accumuli elementali alla volta.

GRADO DOTI

lv 1 ☐ lv 3 ☐ lv 13 ☐ lv 23 ☐ lv 33 ☐

FOTO IDENTIFICATIVA



VITALITÀ (IV) 27

13 1/2 IV (velocità -1m, turno 4.5s)

6 1/4 IV (velocità -2m, turno 4s)

CORIACEITÀ (IC) 9

ELUSIVITÀ (IE) 15

RESISTENZE

FISICA	ACIDO
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PIRALIO	AXOLITE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
FOLGORON	NEVRALITE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
GLACIUM	OCRANUM
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

VELOCITÀ

Base • 6m
Nuotare • 4m
Scalare • 2m

2 ROBUSTEZZA

ATT

2 VIGORE

- +0 Atletica
- 0 Contrastare
- 2 Divincolarsi
- +0 Prova di forza
- 0 Sfondare
- 0 Trattenere

2 PRONTEZZA

ATT

2 ISTINTO

- +0 Abilità manuale
- 0 Agire in silenzio
- 0 Arrampicarsi
- 1 Attutire una caduta
- 0 Borseggiare
- 1 Restare in equilibrio
- 0 Sfuggire

0 ASTUZIA

ATT

0 REATTIVITÀ

- 0 Esibizione
- 0 Interpretare linguaggi
- 1 Intimidire
- 0 Intuire
- +0 Loquacità
- 0 Percepire Intenzioni
- 0 Rimanere impassibili
- 0 Spirito di osservazione

5 CONCENTRAZIONE

ATT

5 PERCEZIONE

- 2 Biologia
- 0 Creare misture
- 1 Cucinare
- 0 Empatia animale
- 2 Geologia
- 0 Prestare soccorso
- +0 Recuperare ingredienti
- 0 Seguire tracce

2 MECCATRONICA

ATT

2 TECNOLOGIA

- 1 Archeotecnica
- 0 Estrazione
- 1 Informatica
- 0 Manomettere
- +0 Meccanica
- 0 Pilotare
- 0 Recuperare componenti

ARMI

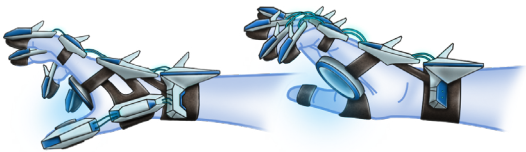
Techment polarizer

Catalizzatore - leggera - conduttore

Tpc • CON su IE (+6) | Caricatore • ES | TR • 3s | TA • 2s | Danni • 1d6 | Portata • 20m (25m)

Sincronismo • Utilizzando entrambi i conduttori l'arma acquisisce la proprietà arma pesante. Fornisce un bonus di +1 al TPC e i danni base diventano 1d4+3.

Caricatore • Cella Xenica • 20 unità



MOD

SLOT 4

Folgore • Conduttore • Xeno 1 • Folgoron 1 • TA 2s • Portata 15m (20m) • L'entità colpita subisce 1d10+2 danni da elettricità. **Incremento 2** • Per ogni xeno +1 e folgoron +1: l'abilità bersaglia una entità aggiuntiva entro un RdE 3m dalla prima entità bersagliata, acquisendo la proprietà catena. Ogni entità colpita subisce 1d6+1 danni da elettricità.

Dardo gelido • Conduttore • Xeno 1 • glacium 1 • TA 2S • Portata 2-25m (2+30m) • L'entità colpita subisce 2d6 danni da ghiaccio. **Incremento 3** • Per ogni xeno +1, glacium +1 e TA +0.5s: aumenta i danni inflitti di +3.

Scintilla xenica • Conduttore • Xeno 1 • TA 1.5s • Portata 30m (35m) • L'entità colpita subisce 1d6+2 danni energetici.

IMPIANTI

TOLLERANZA 6

Steady eye • +1 TPC utilizzando conduttori

Far-grip • Xeno 1 • RdE 15m • Può spostare un'entità di taglia minuta entro il RdE

P

INVENTARIO

Kg

2 Ricetrasmittenti, Thermos, Accendino

Flare dissuasivo • TA 1s • RdE 10m • Durata [G] 10s • Ogni creatura entro il RdE subisce un malus di -5 ai TC su percezione per la durata.

SERBATOI

SLOT 4

Primari

- Xeno 12/12

Risorse nocive

- Glacium 6/6

- Folgoron 6/6

Incanalatore

- Accumuli 10/10

Non equipaggiati

Primari

- Xeno 12/12

CONDIZIONI

RESISTENZE

☐ IEX ☐ IXC

IEX

IXC

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

NUCLEO

SCocca

Standard

MODULI

8

Inserito doppio X2 (4 slot Mod)

Connettore doppio X2 (4 slot serbatoi)

Giunti alleggeriti X3 (+3 IE)

Placche resistenti X1 (+1 IC)

PROTEZIONI

TESTA Tyranio alleggerito (+0 IC, +2 IE)

BRACCIA Tyranio bilanciato (+1 IC, +1 IE)

GAMBE Tyranio alleggerito (+0 IC, +2 IE)