

LA BAMBOLA

CRONACHE DELLA MORTE ETERNA MECHRONICA

Nome Bambola	
Nome giocatore	
Età apparente	
Ruolo	Alice
Classe principale	Stacy
Classe secondaria	Romanesque
Suggerimento	Un evento improvviso ti ha gettata nell'abisso. Un destino terribile. Nonostante ciò, se non riesci a ricordare questo evento, non potrai recuperare e rialzarti...



KARMA

Descrizione

- ☐ Ottenere un frammento di ricordo
- ☐
- ☐
- ☐

FLASHBACK

Titolo

Numero


Descrizione

ABILITÀ

Nome					Effetto
Fanciulla	Veloce	0	0	-	Effettua una Prova di Conversazione con una Sorella.
Serenità	Auto	-	Sé	+1	Puoi usare le Manovre dei Pezzi danneggiati fino alla fine del Turno in cui sono stai danneggiati.
Oltre la morte	Veloce	-	Sé	-	Rigenera un Pezzo Base danneggiato.
Valzer	Veloce	1	Sé		Fino alla fine del Turno, tutti gli Attacchi che hanno te come bersaglio perdono -1 al risultato (in caso di attacchi a bersaglio multiplo, il -1 è solo sul tiro contro di te). Non è cumulabile più volte.

LEGAMI

Descrizione	Bersaglio	Punti Follia	Effetto Legame Corrotto
Dipendenza	⇒ Tesoro	○○○○	Ritorno all'infanzia (liv max azioni -2)
	⇒	○○○○	
	⇒	○○○○	
	⇒	○○○○	
	⇒	○○○○	
	⇒	○○○○	
	⇒	○○○○	



TESTA

10

R

REAZIONE


V

VELOCE

D

DANNO

D	Nome					Effetto
<input type="checkbox"/>	Cervello	Auto	-	Sé	+2	-
<input type="checkbox"/>	Occhi	Auto	-	Sé	+1	-
<input type="checkbox"/>	Bocca	Azione	2	Sé	-	Attacco Corpo 1
<input type="checkbox"/>	Riflessi potenziati	Auto	-	Sé	+1	-
<input type="checkbox"/>	Fiocco gigante	Auto	-	-	-	TESORO
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						



BRACCIA

9

R

REAZIONE


V

VELOCE

D

DANNO

D	Nome					Effetto
<input type="checkbox"/>	Pugni	Azione	2	0	-	Attacco corpo 1
<input type="checkbox"/>	Braccia	Reazione	1	0	-	Supporto 1
<input type="checkbox"/>	Spalle	Azione	4	Sé	-	Movimento 1
<input type="checkbox"/>	Mannaia	Azione	2	0	-	Attacco Arma 2
<input type="checkbox"/>	Valigetta portavalori	Danno	0	Sé	-	Difesa 1; immunità a +Esplosione
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						



TORSO

8

R

REAZIONE

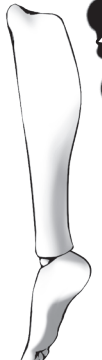
V

VELOCE

D

DANNO

D	Nome					Effetto
<input type="checkbox"/>	Torace	Azione	-	Sé	-	Manovra nel prossimo Momento costo -1 (min 0)
<input type="checkbox"/>	Intierora	Auto	-	-	-	-
<input type="checkbox"/>	Intierora	Auto	-	-	-	-
<input type="checkbox"/>	Patchwork	Auto	-	Sé	-	Alla fine del Combattimento rigenera questo Potenziamento e un altro Danneggiato.
<input type="checkbox"/>	Ossa d'acciaio	Danno	1	Sé	-	Difesa 1; immunità a +Taglio
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						



GAMBE

7

R

REAZIONE

V

VELOCE

D

DANNO

D	Nome					Effetto
<input type="checkbox"/>	Ossa	Azione	3	Sé	-	Movimento 1
<input type="checkbox"/>	Ossa	Azione	3	Sé	-	Movimento 1
<input type="checkbox"/>	Gambe	Reazione	1	0	-	Ostacolo 1
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						