

LA BAMBOLA

CRONACHE DELLA MORTE ETERNA MECHRONICA

Nome Bambola	
Nome giocatore	
Età apparente	
Ruolo	Rifiuto
Classe principale	Baroque
Classe secondaria	Stacy
Suggerione	Hai vissuto tragedie, eventi terribili e tradimenti. Purtroppo per sapere come sei finita in questa situazione, non puoi fare altro che ricordare...



KARMA

Descrizione

- Ottenere un frammento di ricordo
-
-
-

FLASHBACK

Titolo

Numero

Descrizione

ABILITÀ

Nome					Effetto
Mezza rotta	Auto	-	Sì	-	Alla fine del Combattimento, anche se il tuo Tesoro è danneggiato, non prendi il relativo Punto Folla.
Genetica instabile	Sp	-	Sì	-	Puoi scegliere un Pezzo Mutato aggiuntivo di Livello 3. Funziona normalmente, non conta agli effetti del limite massimo dei Potenziamanti e può essere Rigenerato.
Forza sovrumana	Auto	-	Sì	-	+1 Danno per i tuoi Attacchi Corpo e Arma.
Scudo di Carne	Danno	0	0-1	-	Cancella ogni effetto aggiuntivo di un Attacco (ma non il Danno).

LEGAMI

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



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"/>	Kung fu	Auto	-	Sé	+1	-
<input type="checkbox"/>	Tranquillante	Danno	1	Sé	-	Utilizzabile solo quando subisci Danno. Scegli un Legame e rimuovi un Punto Falla.
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						



BRACCIA

9

D	Nome					Effetto
<input type="checkbox"/>	Polmoni	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"/>	Libro	Auto	-	-	-	TESORO: te ne ricordi solo una frase anche dopo averlo letto molte volte
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						



TORSO

8

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"/>	Cuore non-morto	Auto	-	Sé	+1	-
<input type="checkbox"/>	Corpo magrolino	Auto	-	Sé	-	Una volta per Prova puoi ignorare un Ostacolo
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						



GAMBE

7

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"/>	Stivali speciali	Azione	2	0	-	Attacco Arma 2; +1 al risultato dell'Attacco
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						