

**NOME**  
**PRINCIPE DUKE FLEED, AKA**  
**DAISUKE UMON, AKA ACTARUS**

**TEAM (MEMBRO NUM: 1)**  
**TEAM**  
**GOLDRAKE**

**FAZIONE**  
**ISTITUTO DI**  
**RICERCHE SPAZIALI**

**ANNI** 20 **CAPELLI** CASTANI  
**SESSO** M **OCCHI** BLU SCURO  
**NAZIONE** (FLEED) **PELLE** CHIARA  
**ALTEZZA** ?(ALTO) **CICATRICI**  
**PESO** ? **MARCHI** UFOCIB  
**RAZZA** ALIENO **ALTRO** **TekkaForce**

**GOLDRAKE**

**TORSO**

MOV 5 JUMP 2  
 AP 8

**LASER** T1

**ARMATURA** T2  
EXTRA HPI

**B. SIN**

**ARMATURA** SS  
EXTRA HPI

**PLASMA** MS  
AMMO

**B. DES**

**ARMATURA** SD  
EXTRA HPI

**PLASMA** MD  
AMMO

**GAMBE**

MOV (BASE) 5  
 JUMP (BASE) 2

ACQUA  IGNORA  NO  
 TERR. DIFF. IGNORA  NO

○ ○ ○ ○ ○ GRIT
<b>NOBILE</b> TRATTO
TRATTO
<b>PUGNI A RAZZO</b> TALENTO BONUS
<b>POLASER</b> TALENTO
<b>RIFLETTENTE</b> TALENTO
<b>ARMA NASCOSTA</b> TALENTO
<b>BULLO</b> TALENTO
<b>EROE</b> TALENTO
<b>MOSSA FINALE</b> TALENTO

<b>DESCRIZIONE</b>
spende 1 grit a inizio attivazione e primo attivato del team: tutti nel team ignorano malus copertura nel round
l'attacco di Botta ha raggio 3, ma può essere usato normalmente sui nemici adiacenti
i suoi laser infliggono 5 danni invece che 4, quindi possono danneggiare e distruggere i blocchi
dimezza automaticamente i danni subiti dagli attacchi di laser e polaser
a inizio attivazione può eiettare equip. in MD (1/partita) rimpiazzando con arma Mischia 1M (spada laser se ha talento)
realizza un critico sulle unità non-tekka con un tiro per colpire di 4 o meno, distruggendole
progetta e usa un tekka leggendario, solo uno per team, vedi descrizione sul manuale
durante la sua attivazione sceglie nemico in LdV, spende tutti i grit e AP check: se riesce, 6 danni/grit, senò metà

<b>FIS</b>	<b>9</b>
<b>DES</b>	<b>9</b>
<b>MOE</b>	<b>7</b>
<b>INT</b>	<b>5</b>
<b>SCI</b>	<b>6</b>
<b>EMO</b>	<b>7</b>
<b>FEG</b>	<b>8</b>
<b>FOR</b>	<b>4</b>

<b>VANTAGGI</b>	ATLETICA, RISSA
	ACROBAZIA
	SORRISO PERSUASIVO
	CERCARE ATTIVAMENTE
	SPECIALIZZAZIONE (NAVIGAZIONE SPAZIALE)
	INDOMITO, CONSAPEVOLEZZA
	AUTODISCIPLINA, RESISTERE ALLA PAURA, RESISTENZA MENTALE
	RESISTERE ALLA MAGIA

**INFORMAZIONI PERSONALI - INVENTARIO - NOTE**

CHITARRA CLASSICA  
 300 TK  
 VESTITI COUNTRY IN STILE ANNI '70  
 TUTA DA PILOTA  
 PISTOLA

**BARRA XP**

PUNTO GRIT

VANTAGGIO

TRATTO

TALENTO

ATTRIBUTO

HIT

**NOTE DI DESIGN**  
 Laser (polaser): tuono spaziale  
 Plasma: disintegratori paralleli, disintegratore, raggi esplosivi  
 Botta (pugni a razzo): magli perforanti, colpo di maglio, boomerang elettronici  
 Arma nascosta: uncino spaziale (mezza alabarda spaziale)  
 Mossa finale: alabarda spaziale

**VARIANTI SUGGERITE:**  
 rimpiazzare Riflettente o Bullo con Transformer (forma volante) per simulare una delle varie unità di supporto che possono trasportare Goldrake.

