

KOJI KABUTO

DYNAMIC



FOR 13 CON 13 DES 16 INT 17 VOL 15 CAR 17

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

Ammira, mondo! Ecco arrivare Koji Kabuto, sei pronto per tanta grandiosità? Mio nonno mi ha detto che Mazinga può fare di me un dio o un demone, ma io non voglio essere nessuno dei due.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 15
Potenza +1
Tuta da pilota
Pistola laser 1d8+2
Moto

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Ferite e conseguenze

AGILITÀ	COS+DES	29	59
Saltare, Schivare, Mettersi al coperto			
COMUNICAZIONE	CAR+INT	34	64
Inglese, Giapponese, Giovane scienziato			
CONCENTRAZIONE	INT+VOL	32	-
-			
CONOSCENZA	INTx2	54	84
Avionica, Cibernetica, Fisica			
CORPO A CORPO	DES+FOR	29	59
Pugni			

COSTRUZIONE	DES+INT	33	63
Ingegneria(Astronavi, Robot)			
FURTIVITÀ	DES+INT	33	-
-			
GUIDA	DES+INT	33	63
Auto, Moto			
MANEGGIO	DES+VOL	33	-
Cavallo			
PERCEZIONE	INT+VOL	32	62
Udito, Vista			

PILOTAGGIO	DES+INT	39	69
Navicella, Robot			
SOPRAVVIVENZA	INT+CON	30	60
Pronto Soccorso			
TIRO	DESx2	32	62
Pistola, Fucile			
Uso	DES+INT	42	72
Armi di Mazinga, Armi navicella			
POTENZA	+1		
RIFLESSI	+1		
PILOTAGGIO ROBOT			69
USO ROBOT			72

MAZINGA Z

FOR 15 POTENZA +1 ROBUSTEZZA 7 PRONTEZZA

15 16 11 12

JET PILDOR

PILDER GO!
ALIANTE SLITTANTE VIA!

PILDER OFF!

ARMA	COSTO	ABILITÀ	DANNO	GITTATA
PILDER MISSILES! MISSILI!	4			

MAZINGA Z

MAZIN GO!
MAZINGA FUORI!

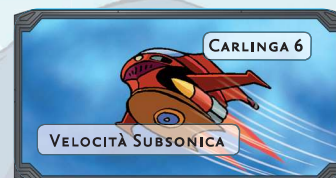
PILDER ON!
AGGANCIAMENTO!

ARMA	COSTO	ABILITÀ	DANNO	GITTATA
PUGNI	3		+1	
ROCKET PUNCH! PUGNO A RAZZO!	4			
BREAST FIRE! RAGGIO TERMICO!	5			
KOSHIRYOKU BEAM! RAGGIO FOTONICO!	4			
RUST HURRICANE! URAGANO!	5			
REITO KOSEN! RAGGI CONGELANTI!	5			
MISSILE PUNCH! MISSILE CENTRALE!	4			
IRON CUTTER!	6		+2	

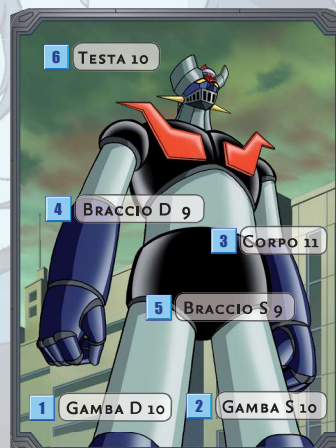
JET SCRANDER

SCRANDER CROSS!
AGGANCIAMENTO!

SOUTHERN CROSS KNIVES!	4		+1	
SCRANDER CUTTER!	5		+4	



LEGA	ROBUSTEZZA	ASSORBE
SUPERLEGA Z	+4	1



PRONTEZZA

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30



FOR

18

COS

16

DES

17

INT

13

VOL

17

CAR

13

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

Mostrerò al Dottor Kabuto e al mondo di che cosa è capace un orfano.
Sono pronto a correre qualunque rischio e non mi tiro mai indietro di fronte al pericolo.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 17
Potenza +2
Tuta da pilota
Pistola laser 1d8+2
Moto 1d8

Ferite e conseguenze

KARMA

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

AGILITÀ

CON+DES

36

66

Equilibrio, Schivare, Mettersi al coperto

COMUNICAZIONE

CAR+INT

26

56

Giapponese, Rango Militare

CONCENTRAZIONE

VOL+INT

30

-

CONOSCENZA

INTx2

26

-

CORPO A CORPO

DES+FOR

43

73

Karate (Calci), Kendo

COSTRUZIONE

DES+INT

30

-

FURTIVITÀ

DES+INT

30

60

Muoversi silenziosamente, Nascondersi

GUIDA

DES+INT

30

60

Auto, Moto

MANEGGIO

DES+VOL

34

-

PERCEZIONE

INT+VOL

30

60

Udito, Vista

PILOTAGGIO

DES+INT

40

70

Robot, Navicella

SOPRAVVIVENZA

COS+INT

29

59

Pronto Soccorso, Resistenza

TIRO

DESx2

41

71

Pistola, Fucile

Uso

DES+INT

50

80

Armi di Mazinga

POTENZA

+2

PILOTAGGIO ROBOT

70

RIFLESSI

+1

USO ROBOT

80

GRANDE MAZINGA

FOR

18

POTENZA

+2

ROBUSTEZZA

8

PRONTEZZA

15

70

80

PRONTEZZA

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

BRAIN CONDOR

BRAIN CONDOR HASHINI!
BRAIN CONDOR VIA!BRAIN CONDOR
SWITCH OFF!

ARMA

MISSILI CONDOR

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

GITTATA

MAZINGA

MAZIN GO!
MAZINGA FUORI!BRAIN CONDOR SWITCH ON!
AGGIACCIAMENTO!

ARMA

PUGNI

COSTO ABILITÀ

3

DANNO

GITTATA

ATOMIC PUNCH!

PUGNO ATOMICO!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

GITTATA

BREAST BURN!

RAGGIO GAMMA!

COSTO ABILITÀ

5

DANNO

GITTATA

GREAT BOOMERANG!

GRANDE BOOMERANG!

COSTO ABILITÀ

5

DANNO

GITTATA

GREAT TYPHOON!

GRANDE TIFONE!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

GITTATA

KNEE IMPULSE KICK!

PUNTA D'ACCIAIO!

COSTO ABILITÀ

5

DANNO

GITTATA

NERBLE MISSILE!

MISSILE CENTRALE!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

GITTATA

THUNDER BREAK!

DOPPIO FULMINE!

COSTO ABILITÀ

5

DANNO

GITTATA

MAZINGER BLADE!

SPADA DIABOLICA!

COSTO ABILITÀ

6

DANNO

GITTATA

LANCIA LAMA

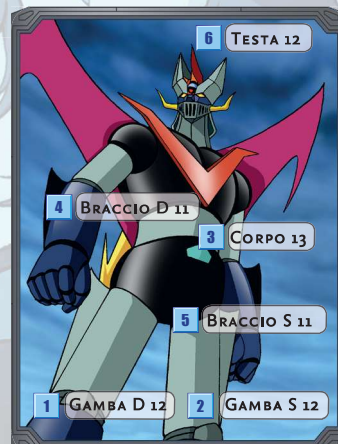
COSTO ABILITÀ

5

DANNO

GITTATA

FORMA ALATA

SCRAMBLE DASH!
PRONTO AL COMBATTIMENTO!LEGA ROBUSTEZZA ASSORBE
SUPERLEGA NZ +5 1

FOR 14

COS 13

DES 18

INT 15

VOL 14

CAR 17

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

La mia pelle è scura e i bambini all'orfanotrofo mi odiavano, ma io non provo odio o voglia di vendetta. Combatto per la giustizia e non deluderò mai i miei compagni.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 16
Potenza +1
Tuta da Pilota
Pistola laser 1d8+2
Moto

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Ferite e conseguenze

AGILITÀ CON+DES 39 69

Equilibrio, Saltare, Schivare, Mettersi al coperto

COMUNICAZIONE CAR+INT 32 62

Giapponese, Rango Militare

CONCENTRAZIONE VOL+INT 29 -

-

CONOSCENZA INTx2 30 -

-

CORPO A CORPO DES+FOR 42 72

Karate (Calci), Kendo

COSTRUZIONE DES+INT 33 -

-

FURTIVITÀ DES+INT 36 66

Muoversi Silenziosamente, Nascondersi

GUIDA DES+INT 33 63

Auto, Moto

MANEGGIO DES+VOL 22 -

-

PERCEZIONE INT+VOL 29 59

Udito, Vista

PILOTAGGIO DES+INT 43 73

Navicella, Robot

SOPRAVVIVENZA COS+INT 28 58

Pronto Soccorso, Resistenza

TIRO DESx2 36 66

Pistola

Uso DES+INT 53 83

Armi di Venus

POTENZA +1

PILOTAGGIO ROBOT 73

RIFLESSI -

Uso ROBOT 83

VENUS ACE

FOR 11

POTENZA 0

ROBUSTEZZA 6

PRONTEZZA

15

16

10

11

73

83

PRONTEZZA

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

REGINA DELLE STELLE

QUEEN STAR GO!
REGINA DELLE STELLE VIA!

QUEEN STAR OUT!

ARMA

QUEEN STAR MISSILE!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

GITTATA

VENUS ACE

QUEEN STAR IN!
VENUS FUORI!VENUS ACE GO!
AGGANCIAMENTO!

ARMA

PUGNI

COSTO ABILITÀ

3

DANNO

GITTATA

FINGER MISSILES!

MISSILI DIGITALI!

3

DANNO

GITTATA

KŌSHIRYOKU BEAM!

RAGGI FOTONICI!

4

DANNO

GITTATA

KŌSHIRYOKU MISSILE!

MISSILI FOTONICI!

4

DANNO

GITTATA

VARIANTE TOP ACE

THUNDER BREAK!

DOPPIO FULMINE!

5

DANNO

GITTATA

VENUS BLADE!

SPADA DIABOLICA!

6

DANNO

GITTATA

LANCIA LAMA

5

DANNO

GITTATA

VENUS SCRANDER

SCRANDER CROSS!
AGGANCIAMENTO!

VENUS CUTTER!

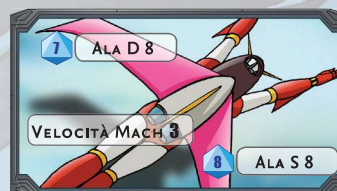
5

DANNO

GITTATA



LEGA ROBUSTEZZA ASSORBE
SUPERLEGA NZ +5 1



RYOMA NAGARE

DYNAMIC



FOR 15 CON 13 DES 15 INT 15 VOL 14 CAR 13

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

Quando il dovere chiama, Ryoma risponde.
Essere un combattente richiede calma e controllo, ma ci vogliono passione ed entusiasmo per essere un eroe.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 14
Potenza +1
Tuta da pilota
Moto

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Ferite e conseguenze

AGILITÀ CON+DEX 28 58

Equilibrio, Schivare

COMUNICAZIONE CAR+INT 28 58

Giapponese

CONCENTRAZIONE VOL+INT 29 -

-

CONOSCENZA INTx2 30 -

-

CORPO A CORPO DES+FOR 50 80

Pugni, Kendo

COSTRUZIONE DES+INT 30 -

-

FURTIVITÀ DES+INT 30 -

Muoversi silenziosamente, Nascondersi

GUIDA DES+INT 30 60

Moto

MANEGGIO DES+VOL 29 -

-

PERCEZIONE INT+VOL 29 59

Udito, Vista

PILOTAGGIO DEX+INT 45 75

Macchine Getter, Robot]

SOPRAVVIVENZA COS+INT 28 58

Pronto Soccorso

TIRO DESx2 30 60

Pistola

Uso DES+INT 40 70

Armi Getter

POTENZA +1 75

PILOTAGGIO ROBOT 75

RIFLESSI +1 70

USO ROBOT 70

GETTER DRAGON

FOR 19 POTENZA +2 ROBUSTEZZA 10 PRONTEZZA

15 16 12 13

DRAGON

DRAGON HASHINI!
DRAGON DECOLLO!

OPEN GET!

ARMA

MISSILI DRAGON!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

▲

GITTATA

▶

VELOCITÀ MACH 2

CARLINGA 7

LEGA

ROBUSTEZZA

ASSORBE

IRRADIATA

+3

1

1

1

GETTER DRAGON

CHANGE DRAGON! SWITCH ON!
CAMBIO IN GETTER DRAGON!

ARMA

PUGNI

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

▲ +2

GITTATA

▶

GETTER BEAM!
RAGGIO GETTER!

4

◆

▶

GETTER TOMAHAWK!
SCURE GETTER!

6

▲ +3

▶

GREAT TOMAHAWK!
GRANDE SCURE!

8

▲ +5

▶

TOMAHAWK BOOMERANG!
SCURE BOOMERANG!

5

■ +2

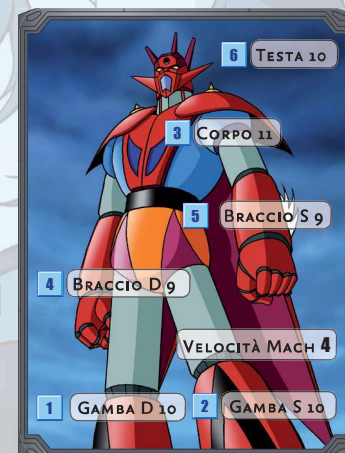
▶

SHINE SPARK!
SCARICA LUMINOSA!

5

◆

▶



PRONTEZZA

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30



FOR 13 CON 11 DES 17 INT 17 VOL 16 CAR 11

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

Mi batto per l'umanità o per dimostrare agli altri che merito il loro rispetto?
Mi manca molto mia madre ma non voglio mostrare il mio dolore per paura di apparire debole.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 14
Potenza +1
Tuta da Pilota
Moto

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Ferite e conseguenze

AGILITÀ CON+DEX 38 68

Equilibrio, Saltare, Schivare

COMUNICAZIONE CAR+INT 28 58

Giapponese, Suonare Armonica

CONCENTRAZIONE VOL+INT 33 -

-

CONOSCENZA INTx2 34 -

-

CORPO A CORPO DES+FOR 40 70

Pugni

COSTRUZIONE DES+INT 34 -

-

FURTIVITÀ DES+INT 34 -

-

GUIDA DES+INT 44 74

Moto

MANEGGIO DES+VOL 33 -

-

PERCEZIONE INT+VOL 33 63

Udito, Vista

PILOTAGGIO DEX+INT 44 74

Macchine Getter, Robot

SOPRAVVIVENZA COS+INT 28 58

Pronto Soccorso

TIRO DESx2 34 64

Pistola

Uso DES+INT 40 70

Armi Getter

POTENZA +1



PILOTAGGIO ROBOT 74

RIFLESSI +1



Uso ROBOT 70

GETTER RYGER

FOR 16 POTENZA +1 ROBUSTEZZA 7 PRONTEZZA 15 16 11 12

74

70

PRONTEZZA

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

RYGER

RYGER HASHIN!
RYGER DECOLLO!

OPEN GET!

ARMA

MISSILE!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

+1

GITTATA

+4



VELOCITÀ MACH 2

LEGA

ROBUSTEZZA

ASSORBE

IRRADIATA

+3

1

1

1

GETTER RYGER

CHANGE RYGER! SWITCH ON!
CAMBIO IN GETTER RYGER!

ARMA

DRILL ARM!
BRACCIO PERFORANTE!

COSTO ABILITÀ

5

DANNO

+1

GITTATA

+4

DRILL MISSILE!
PUNTA PERFORANTE!

COSTO ABILITÀ

5

DANNO

+1

GITTATA

+1

RYGER MISSILE!
MISSILE RYGER!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

+1

GITTATA

+1

CHAIN ATTACK!
MISSILE A CATENA!

COSTO ABILITÀ

5

DANNO

+1

GITTATA

+1

MACH SPECIAL!
SUPER VELOCITÀ!

COSTO ABILITÀ

5

+1 segnalino Verde quando attivato

GITTATA

+1



TESTA 9

VELOCITÀ MACH 5

BRACCIO D 8

CORPO 10

GAMBA D 9

BRACCIO S 8

GAMBA S 9

BENKEI KURUMA

DYNAMIC

FOR 18 CON 16 DEX 15 INT 13 VOL 14 CHA 11

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

Campione nello sport, diventerò anche un eroe e tutti saranno fieri di me.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 17
Potenza +2
Tuta da pilota imbottita (armatura leggera)
Mazza da baseball 1d4+4

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Ferite e conseguenze

AGILITÀ CON+DEX 51 81

Afferrare, Equilibrio, Lanciare, Nuotare, Scalare, Schivare

COMUNICAZIONE CAR+INT 28 58

Giapponese, Campione sportivo

CONCENTRAZIONE VOL+INT - -

-

CONOSCENZA INTx2 - -

-

CORPO A CORPO DES+FOR 50 80

Pugni, Mazza

COSTRUZIONE DES+INT - -

-

FURTIVITÀ DES+INT - -

-

GUIDA DES+INT - -

-

MANEGGIO DES+VOL - -

-

PERCEZIONE INT+VOL 29 59

Udito, Vista

PILOTAGGIO DEX+INT 45 75

Macchine Getter, Robot

SOPRAVVIVENZA COS+INT 28 58

Pronto Soccorso

TIRO DESx2 30 60

Pistola

Uso DES+INT 40 70

Armi Getter

POTENZA +1 PILOTAGGIO ROBOT 75

RIFLESSI +1 USO ROBOT 70

GETTER POSEIDON

FOR 23 POTENZA +3 ROBUSTEZZA 9 PRONTEZZA 15 16 13 14

75

70

PRONTEZZA

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

POSEIDON

POSEIDON HASHINI!
POSEIDON DECOLLO!

OPEN GET!

ARMA

MISSILE!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

GITTATA

CARLINGA 7

VELOCITÀ MACH 2

LEGA

ROBUSTEZZA

ASSORBE

IRRADIATA

+3

1

1

1

GETTER POSEIDON

CHANGE POSEIDON! SWITCH ON!
CAMBIO IN GETTER POSEIDON!

ARMA

PUGNI

COSTO ABILITÀ

3

DANNO

+2

GITTATA

4

5

GETTER CYCLONE!
CICLONE GETTER!

COSTO ABILITÀ

5

DANNO

GITTATA

3

STRONG MISSILES!
MISSILI DORSALI!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

GITTATA

3

FINGER NET!
RETE D'ACCIAIO!

COSTO ABILITÀ

4

DANNO

GITTATA

4

5

CINGOLI CATERPILLAR!

COSTO ABILITÀ

5

+1 Categoria di taglia contro Repulsione

e Spinta

1

2

VELOCITÀ SUBSONICA

6 TESTA 11

4 BRACCIO D 10

3 CORPO 12

1 GAMBA D 11

5 BRACCIO S 10

2 GAMBA S 11

FOR 25 CON 23 DES 15 INT 13 VOL 13 CAR 14

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

L'eredità che mi ha lasciato mio padre è stata la perdita dell'umanità e una guerra da combattere: potrò mai perdonarlo?

Mi interessavano solo le mie corse, poi il nemico ha iniziato a minacciare la mia famiglia e tutto è cambiato.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 19

Potenza +3

Guanti e Pendente di Jeeg

Moto

Corpo cibernetico (Armatura pesante, Salto 10 m)

Ferite e conseguenze

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

AGILITÀ CON+DES 38 68

Saltare, Schivare, Mettersi al coperto

COMUNICAZIONE CAR+INT 27 57

Giapponese, Pilota da corsa

CONCENTRAZIONE VOL+INT 26 -

-

CONOSCENZA INTx2 26 -

-

CORPO A CORPO DES+FOR 50 80

Pugni

COSTRUZIONE DES+INT 48 78

Ingegneria, Meccanica

FURTIVITÀ DES+INT 28 -

-

GUIDA DES+INT 48 78

Auto (Corse), Moto (Acrobazie)

MANEGGIO DES+VOL 28 -

-

PERCEZIONE INT+VOL 26 56

Udito, Vista

PILOTAGGIO DES+INT 28 58

Big Shooter

SOPRAVVIVENZA COS+INT 46 76

Pronto Soccorso, Resistenza

TIRO DESx2 35 65

Pistola

Uso DES+INT 28 -

-

POTENZA +3 AGILITÀ 68

RIFLESSI +1 TIRO 65

JEEG ROBOT D'ACCIAIO

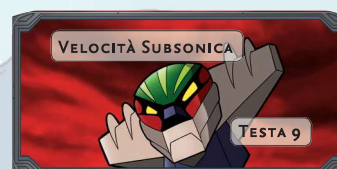
FOR 11 POTENZA 0 ROBUSTEZZA 6 PRONTEZZA 15 16 10 11

68 65

TESTA

KOTETSU JEEG!
JEEG ROBOT D'ACCIAIO!

ARMA COSTO ABILITÀ DANNO GITTATA
JEEG BEAM! RAGGIO GAMMA! 4 6



JEEG

BUILD UP!
CONTATTO!

ARMA COSTO ABILITÀ DANNO GITTATA
PUGNI 3 4 5
DYNAMITE KICK! 5 1 2
KNUCLE BOMBER! DOPPIO MAGLIO PERFORANTE! 4 4 5
MAGNET ROPE! RAGGI DELTA! 3 3
MAGNET PRESSURE! SUPER NEUTRONI! 5 3
SPIN STORM! RAGGIO PROTONICO! 4 3

JEEG BAZOOKA

JEEG BAZOOKA!
BAZOOKA SPAZIALE!

JEEG BAZOOKA! BAZOOKA SPAZIALE! 4 4

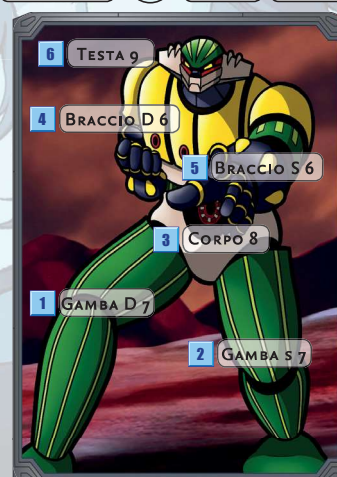
MACH DRILL

MACH DRILL!
MISSILI PERFORANTI!

MACH DRILL! MISSILI PERFORANTI! 5 4 5

DRILL MISSILE! MISSILE PERFORANTE! 5 4 5

LEGA ROBUSTEZZA ASSORBE
TITANIO +2



PRONTEZZA

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

DAISUKE UMAN (DUKE FLEED)

DYNAMIC



FOR 21

CON 11

DES 16

INT 19

VOL 21

CAR 18

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

Ho lasciato che Fleed perisse, ma la Terra, la mia seconda patria, non subirà la stessa sorte.

I miei poteri e le mie responsabilità sono grandi, quindi non posso lasciarmi dominare dalle emozioni.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 14, Potenza +2
Trasformazione in Duke Fleed
Poteri Fleediani (Balzo 30m, Movimento a tre volte la velocità umana)
Pistola a raggi 1d10+2, Duke Buggy 1d10+4,
Pendente reale Fleediano

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Ferite e conseguenze

AGILITÀ CON+DES 27 57

Saltare, Schivare, Mettersi al coperto

COMUNICAZIONE CAR+INT 57 87

Comandare, Giapponese, Fleediano, Persuadere, Monarca di Fleed

CONCENTRAZIONE VOL+INT 40 70

Chiaroveggenza

CONOSCENZA INTx2 48 78

Cosmologia, Tecnologia Fleediana, Astronavigazione

CORPO A CORPO DES+FOR 37 67

Pugni

COSTRUZIONE DES+INT 35 65

Ingegneria

FURTIVITÀ DES+INT - -

-

GUIDA DES+INT 35 65

Auto, Moto

MANEGGIO DES+VOL 34 67

Cavallo

PERCEZIONE INT+VOL 40 70

Udito, Vista

PILOTAGGIO DES+INT 45 75

Grendizer, Astronave

SOPRAVVIVENZA COS+INT 30 60

Spazio, Pronto Soccorso

TIRO DESx2 32 62

Pistola, Fucile

Uso DES+INT 44 74

Armi di Grendizer

POTENZA +2

PILOTAGGIO ROBOT 75

RIFLESSI +1

Uso ROBOT 74

UFO ROBOT GRENDAZER

FOR 28

POTENZA +4

ROBUSTEZZA 10

PRONTEZZA

15

16

14

15

75

74

PRONTEZZA

00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

SPAZER

SPAZER GO! Disco via!

ARMA

COSTO ABILITÀ

DANNO

GITTATA

SPIN SAUCER! LAME ROTANTI!	5		+1		1 2
SPIN DRILL! MISSILI PERFORANTI!	3				1 2
MELT SHOWER! PIOGGIA DI FUOCO!	4				3

GRENDAZER

GRENDAZER GO! GOLDRAKE AVANTI!

SPAZER CROSS! RIENTRO ALLA BASE!

ARMA

COSTO ABILITÀ

DANNO

GITTATA

HAND BEAM! DISINTEGRATORI PARALLELI!	3				4 5
SCREW CRUSHER! MAGLIO PERFORANTE!	5		+1		4 5
SPACE THUNDER! TUONO SPAZIALE!	5				6
DIZER BEAM! DISINTEGRATORE!	4				6

DIZER

DIZER GO! GOLDRAKE IN AZIONE!

PUGNI

COSTO ABILITÀ

DANNO

GITTATA

HENGERYOKU STORM! RAGGIO ANTIGRAVITÀ!	4				3
SHOULDER BOOMERANG! BOOMERANG ELETTRONICI!	4				3
DOUBLE HARKEN! ALABARDA SPAZIALE!	8		+5		
LANCIARE ALABARDA	5		+4		



VELOCITÀ FOTONICA
ALD
GREN
+6
2
1



SAYAKA YUMI

DYNAMIC



FOR 11 CON 14 DES 16 INT 17 VOL 12 CAR 16

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

Sono la cocchina di papà, nel senso che sono un genio, come lui.
Come eroi e scienziati abbiamo il dovere di proteggere il mondo, e non lascerò tutto il divertimento a Koji, ci potete scommettere.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 15
Tuta da pilota
Pistola laser 1d8+2
Moto

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Ferite e conseguenze

AGILITÀ CON+DES 36 66

Saltare, Schivare, Mettersi al coperto

COMUNICAZIONE CAR+INT 33 63

Giapponese, Scienziata

CONCENTRAZIONE VOL+INT 28 -

-

CONOSCENZA INTx2 54 84

Chimica, Cibernetica, Fisica (Energia fotonica)

CORPO A CORPO DES+FOR 27 57

Pugni

COSTRUZIONE DES+INT 43 73

Ingegneria (Fonti Energetiche)

FURTIVITÀ DES+INT 33 -

-

GUIDA DES+INT 33 63

Auto, Moto

MANEGGIO DES+VOL 28 -

-

PERCEZIONE INT+VOL 29 59

Udito, Vista

PILOTAGGIO DES+INT 33 63

Robot

SOPRAVVIVENZA COS+INT 31 -

-

TIRO DESx2 32 62

Pistola

Uso DES+INT 43 73

Armi robotiche

POTENZA +0 PILOTAGGIO ROBOT 63

RIFLESSI +1 USO ROBOT 73

MICHIRU SAOTOME



FOR 11 CON 10 DES 17 INT 16 VOL 13 CAR 16

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

Non piangerò il mio fratello perduto, ma piuttosto mostrerò a mio padre che posso prenderne il posto.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 14
Tuta da pilota
Moto

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Ferite e conseguenze

AGILITÀ CON+DES 37 67

Equilibrio, Schivare, Mettersi al Coperto

COMUNICAZIONE CAR+INT 33 63

Giapponese, Assistente di Laboratorio

CONCENTRAZIONE VOL+INT - -

-

CONOSCENZA INTx2 - -

-

CORPO A CORPO DES+FOR 28 58

Pugni

COSTRUZIONE DES+INT - -

-

FURTIVITÀ DES+INT - -

-

GUIDA DES+INT 33 63

Moto

MANEGGIO DES+VOL - -

-

PERCEZIONE INT+VOL 29 59

Udito, Vista

PILOTAGGIO DES+INT 43 73

Macchine Getter, Robot

SOPRAVVIVENZA COS+INT 26 56

Pronto Soccorso

TIRO DESx2 34 64

Pistola

Uso DES+INT 40 70

Armi Getter

POTENZA +0 PILOTAGGIO ROBOT 73

RIFLESSI +1 USO ROBOT 70



FOR

11

CON

15

DES

15

INT

17

VOL

17

CAR

15

GIOCATORE

MOTIVATIONS

Gli Shiba sono la mia famiglia ora, ma non smetterò mai di cercare mia madre.
Mi ha chiesto molto, professore, ma è niente al confronto di quello che ha chiesto a suo figlio.

OBJETS ET POUVOIRS

Combattimento 15
Moto

Ferite e conseguenze

AGILITÀ CON+DES 40 70

Equilibrio, Schivare

COMUNICAZIONE CAR+INT 42 72

Giapponese, Persuadere, Assistente di laboratorio

CONCENTRAZIONE VOL+INT 44 74

Forza di Volontà

CONOSCENZA INTx2 44 74

Cibernetica, Fisica

CORPO A CORPO DES+FOR 26 56

Pugni

COSTRUZIONE DES+INT 32 -

-

FURTIVITÀ DES+INT 32 -

-

GUIDA DES+INT 32 62

Auto, Moto

MANEGGIO DES+VOL 32 -

-

PERCEZIONE INT+VOL 34 64

Udito, Vista

PILOTAGGIO DES+INT 51 81

Navicella

SOPRAVVIVENZA COS+INT 32 62

Pronto Soccorso

TIRO DESx2 30 60

Pistola

Uso DES+INT 50 80

Armi della navicella

POTENZA - PILOTAGGIO ROBOT 81

RIFLESSI +1 USO ROBOT 62

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

GRACE MARIA FLEED



FOR

14

CON

13

DES

19

INT

17

VOL

19

CAR

20

GIOCATORE

MOTIVAZIONI

Amo mio fratello di cuore, ma non lascerò che nessun altro decida per me.

POTERI E POSSEDIMENTI

Combattimento 16
Potenza +1
Poteri fleediani (Precognizione)
Tuta da pilota, Moto, Pistola a raggi 1d10+2,
Pendente reale fleediano

Ferite e conseguenze

AGILITÀ CON+DES 40 70

Equilibrio, Saltare, Schivare

COMUNICAZIONE CAR+INT 37 76

Giapponese, Fleediano, Persuadere, Principessa di Fleed

CONCENTRAZIONE VOL+INT 33 66

Precognizione

CONOSCENZA INTx2 34 -

-

CORPO A CORPO DES+FOR 33 63

Pugni

COSTRUZIONE DES+INT 36 -

-

FURTIVITÀ DES+INT 36 -

-

GUIDA DES+INT 30 66

Moto

MANEGGIO DES+VOL 38 68

Cavallo

PERCEZIONE INT+VOL 33 66

Udito, Vista

PILOTAGGIO DES+INT 41 71

Grendizer, Astronave

SOPRAVVIVENZA COS+INT 30 60

Pronto Soccorso

TIRO DESx2 38 68

Pistola

Uso DES+INT 41 71

Robot, Armi di Grendizer

POTENZA +1 PILOTAGGIO ROBOT 71

RIFLESSI +1 USO ROBOT 71

KARMA

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24