

Name:				Rasse:			Größe:		Kredit Einheiten:		
TAD 'Uriel'				Tactical Attack Droide			+2		660		
FKG	NKG	SCH	ST	SP	BWR	NKDSK	Aktion	Reaktion	GRV	EX'01	
10	10	10	10	10	10	4	3	1	8		
Trefferzone	Wunden		Kritische Wunden	RST	Waffe/Ausrüstung		Art	Minimal	Maximal(-2)	DSK	
Kopf 1	[Wunden]			3							
2 - 7 Torso	[Wunden]			7							
8 - 10 Arm li.	[Wunden]			4	Stahlfaust		N			10	
11 - 13 Arm re.	[Wunden]			4	Lascone Prototype Laser		F	35	65	7	
14 - 16 Bein li.	[Wunden]			5							
17 - 19 Bein re.	[Wunden]			5							
Durchschn. Rüstwert (DRST)				5	Verdienst (Kredit Einheiten)						
Zubehör für Ausrüstungen						Anzahl der Ausrüstung					
Photokinetische Energie						[Anzahl]					
Spezialregeln (Kurzform):						siehe unten					

### Spezialregel

Das neurale Muskelgewebe verhindert die Auswirkungen einer vollen Trefferzone außer im Kopf und kann nicht zerstört werden. Sein Schwachpunkt ist der Torso. Wird er dort getroffen, erhält er zusätzlich 1 kritische Wunde. Uriel ist ein TAD und hat den gleichen Status wie ein Darius. Beide sind somit nie in einer Einheit. Er kann nicht normal getuned werden. Chips und Ausrüstung aus allen TAD Tabellen können bei ihm jedoch verwendet werden. Der Lascone Laser verschießt photokinetische Energie. Ausrüstung oder Rüstung verringert den gemachten Schaden nicht. Kein Plasmode ist gegen diese Waffe immun.

