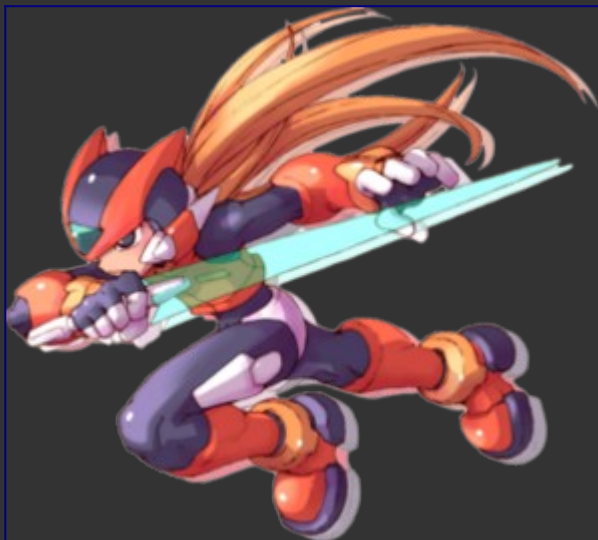


Zero - (Megaman Zero)

NP 10 (150 pontos)



"Nunca me importei com justiça, e não me lembro de alguma vez me chamar de herói ... Sempre lutei apenas pelas pessoas em quem acredito. Não hesitarei ... Se um inimigo aparecer na minha frente, Vou destruí-lo!"

Habilidades:

Força	Agilidade	Luta	Prontidão
4	3	5	-1
Vigor	Destreza	Intelecto	Presença
-	2	1	1

Ofensiva:

- **Espada(Z-Saber):** Acerto +8 **Dano** 12 Multiataque, Descritor Variável 2 (Elemental) | **CD:** 27 Crítico 16-20
- **Boomerang Shield(Defensivo):** Acerto +10 | **Deflexão** 12 Reflexão, Perto | **CD:** D20+12
- **Boomerang Shield(Ofensivo):** Acerto +10 | **Dano** 10 a Distância Teleguiado 1 | **CD:** 25 Resistência
- **Buster Shot:** Acerto +14 | **Dano** 6 a Distância Multiataque | **CD:** 21 Resistência
- **Chain Rod (Ofensiva):** Acerto[8m] +10 | **Dano** 4 (Perfurante) + **Aflição** 10 (Impedido e Vulnerável, Imóvel e Indefeso), Concentração | **CD:** 19 Resistência + 20 Vontade
- **Triple Rod:** Acerto[4,5m]: +8 | **Dano** 12 Divido 3 | **CD:** 23 Resistência
- **Recoil Rod:** Acerto +12 | **Mover Objeto** 8 **Dano** | **CD:** D20+8 Força + 23 Resistência
- **Zero Knuckle(Ofensivo):** Acerto +12 | **Dano** 8 + Ligado **Aflição** 8 Cumulativa (Arma Prejudicada, Arma Desabilitada, Transformado Sem Arma), Resistido por Vontade | **CD:** 23 Resistência + 18 Vontade

Defesas:

Aparar Esquiva Fortitude Resistência Vontade

12 | 22 12 | 22 - 8 10

Vantagens:

- Ataque Poderoso
- Ação em Movimento
- Evasão
- Saque Rápido
- Memória Eidética
- Destemido
-

Poderes:



Repertório Z-Armas

Espada(Z-Saber): Dano 8 Multiataque, Baseado em Força(4), Descritor Variável 2 (Elemental) + Crítico Aprimorado [4], Impreciso 1 (-2) - 25 pontos + 9EAs = **33 pontos**

- **EA:Boomerang Shield(Defensivo):** Deflexão 12, Perto, Reflexão, 12 pontos + **Chain Rod (Desarme):** Mover Objetos 8, Direção Limitada (Puxar), Movimento, Concentração (Balançar-se) - 9 pontos - 21 pontos
- **EA:Boomerang Shield(Ofensivo):** Dano 10 a Distância Teleguiado 1, Impresioso 1 (-2), Descritor Variável 2 (Elemental) - 22 pontos
- **EA:Buster Shot:** Dano 6 a Distância Multiataque, Acurado 2 (+4) - 20 pontos +
- **EA:Chain Rod (Ofensiva):** Dano 4 (Perfurante), 4 pontos, Ligado a Aflição 10 (Impedido e Vulnerável, Imóvel e Indefeso), Concentração, Condição Extra, Grau Limitado (1º e 2º), 20 pontos, Alongamento 2 Limitado a Ataque, 1 ponto - 25 pontos
- **EA:Triple Rod:** Dano 12 Divido 3 Alcance (3), Impreciso 1 (+2), Descritor Variável 2 (Elemental) - 16 pontos
- **EA:Recoil Rod:** Mover Objeto 8 Dano, Direção Limitada (Empurrar), Acurado 1 (+2) + Salto 4 - 21 pontos
- **EA:Zero Knuckle:** Variável 5 (Pega a Arma do Robo Derrotado, 25 pontos), Limitado a Tecnológica, Limitado a Armas Pegas Zero Knuckle ou Mortos pelo mesmo, Peculiaridade (Modelos Muito Velhos São Incompatíveis com Knuckle, -1) - 24 pontos

- **EA:Zero Knuckle(Ofensivo):** Dano 4 Baseado em Força[4], 4 *pontos* + Ligado Aflição 8 Cumulativa (Arma Prejudicada, Arma Desabilitada, Transformado Sem Arma), Incurável, Resistido por Vontade, Afeta Objetos Apenas ,Limitado a Robos ou Maquinas Tecnológicas, 8 pontos, Acurado 1(+2) - 14 *pontos*
- **Sub-Tank:** Cura 10, Ação 2 (Ao Incapacitar), Limitado a Si mesmo, Inconstante (5 usos), Estabilizar, 21 pontos

Característica do Reploid de Combate

Robo: Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude) - **30 pontos**

Armadura: Proteção 8 - **8 pontos**

Botas Especiais: Movimento (Escarlar paredes 2, Queda Segura 1) - **6 pontos**

- **EA:Dash:** Velocidade 4 (120m), Salto 2(8M) :**1 ponto**

Perícias:

Acrobacia(2) +5

Ataque Corpo-a-corpo (Z-Armas) (5) +10

Ataque a Distância (Z-Armas) (10) +12

Intuição (7) +8

Furtividade (4) +7

Totais = Habilidades: 20 + **Defesas:** 28 + **Poderes:** 78 **Vantagens:** 6 **Perícias:** 14 = 146 pontos

Complicações:

- Sem memórias de quem é
- Confia ao Extremo em Ciel
- Seu contato com a base da Resistência o faz querer questionar os métodos do X-Copia
- O Zero Knuckle só rouba armas funciona melhor em capangas, os Boss dos jogo não podem ser roubados porque depois a fase acaba e zero perde a arma, e seu Hardware inteiro é necessário para fazer a arma funcionar tornando o uso do Zero Knuckle inviável, mas o chips elementais são mais viáveis.
- Seu corpo não é o original e Omega possui ele tornando um dos inimigos mais mortais de Zero.
- Zero é teimoso quando se trata salvar de vidas, Mesmo que isso custe sua vida.