

NP (125/128 pontos)

Notas:

- Baixar Perícias Antes de ir pra Aventura
- Ao energizar o parceiro Adie seu turno para o turno do mesmo, faça um teste de acerto com +10 contra o alvo ou Ajude-o

Habilidades:

Força	Agilidade	Luta	Prontidão
0	0	10	0
Vigor	Destreza	Intelecto	Presença
-	0	0	0

Ofensiva:

Investida: Acerto Área | Dano 8 Linha

CD: 23 Resistência

Punho Energético: Acerto +8 | Dano 8 a Distância

CD: 23 Resistência

Espinhos do Escudo: Acerto +10 | Dano 6 (Ao Bater no Escudo) (no Escudo)

CD: 21 Resistência

Defesas:

Aparar	Esquiva	Fortitude	Resistência	Vontade
10	10	-	6	8

Vantagens:

Conectado (você esta conectado com o cyber espaço)

Trabalho em Equipe (mais +5 para ajudar aliados)

Ataque Poderoso (tira acerto poem em dano)

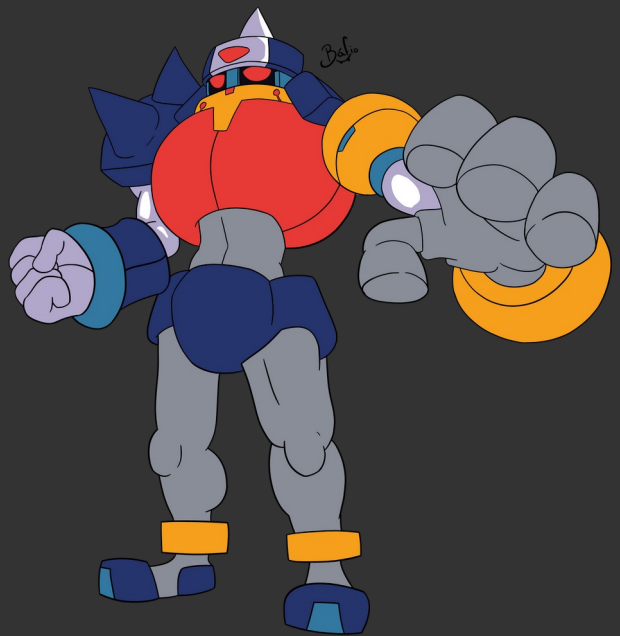
Ataque Acurado (Tira dano poem acerto)

Ataque Imprudente (tira das defesa e poem acerto)

Ataque de Equipe (não se preocupe com as regras do ataque de equipe)

Interpor-se

Ação em Movimento (quebre seu deslocamento em 2)



Poderes:

Energizar: Cura 8 – 16 + 5EAs = **21 pontos**

- **EA:Energizar Robo:** Cura 8, Afeta Objetos - *16 pontos*
- **EA:Punho Energetico:** Dano 8 a Distância - *16 pontos*
- **EA:Barreira de Energia:** Criar Barreira 8, Impetrável, Sempre Adjacente, Perto, Concentração Ligado a **Espinhos do Escudo:** Dano 6 Engatilhado (Ao Bater no Escudo) Indireto (no Escudo)- *16 pontos*
- **EA:Forma Energética:** Voo 9 (2Km) Aquático – 19 pontos
- **EA:Investida:** Dano 8 Area (Linha), Peculiaridade (Deve Investir, -1), Ligado Voo 1 (8m), Limitado a Linha Reta - 16 pontos

Download de Dados: Variável 3 (Reprogramar Conhecimentos, 15 Variáveis), Limitado a Perícias Mentais, Lento - **15 pontos**

Armadura: Proteção 6 – **6 pontos**

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

Perícias:

Ataque a Distância (Escudo de Espinhos) [8] +8

Intuição [4] +4

Software [2] +2

Tecnologia [8] +8

Tratamento [8] +8

Cura [6] +6

Total – Habilidades 10 + Defesas 18 +Vantagens 7 + Poderes 72 + Perícias 18 = 125

Complicações:

- Não faz a mínima ideia de como funciona a energia que o carrega
- Código de Honra (Visar Vidas, Mesmo que o cara Seja um canalha seu código o obriga a salvá-lo)
- Visar sempre as pessoas antes de um combate
- Salvar a Família