



Em Mega Man, apesar da grande variedade de poderes e habilidade e tipos de robôs é comum, existem coisas em MegaMan que são icônicas como o Dash, e as Armaduras, Este arquivo é reservado para auxiliar em construção da ficha do seu Megaman.

efeito alternativo, visto que alguns poderes não são apenas o mesmo só que mais forte, mas sim alterações no seu funcionamento.



Buster Carregando:



Existem várias formas de fazer o Carregamento do Buster aqui vou listar algumas sem existe;

Ativação: Usar a Falha Ativação, Aqui é talvez seja a 1ª opção pensada, no entanto, isso só representa um efeito que precise ativar não algo mais poderoso ou devastador.

Mirar Aprimorado + Ataque Poderoso: Aqui há uma opção mais interessante ao Mirar Ganha-se +5 no acerto caso o ataque seja a distância e com ataque poderoso esse bônus é convertido em efeito.

Efeito Alternativo: Agora Usar Ataques carregados em Efeitos de Poderes com características únicas, deve ser usado um

Efeito do **Buster Carregado:**

Normalmente Buster carregados tem apenas a propriedade de causarem mais dano, no entanto dependendo de qual Armor usada o resultado é totalmente diferente, o poder é livre para ser criado como quiser mas listarei aqui alguns buster mais comuns, caso queira desconsiderar o mirar use a falha ativação e use um Efeito Alternativo:

A Ultimate Armor é famosa por ser considerada pelos fans como a armadura mais “apelona” do jogo, sem entrar méritos o tido carregado desse Buster deixa um esfera de plasma quando encontra um alvo:



Buster Carregado: Dano a Distância Efeito Secundário, Ativação – 3 pontos por graduação + 1 ponto.

Falcon Armor, depois da Ultimate Armor é a armadura que mais teve reciclagem em jogo, visto que ela apareceu no X4, X5 e X6 seu Buster possui uma propriedade interessante ele atravessa cobertura e

Defesas:





aqui uma forma de contornar a cobertura é usando ataque preciso, no entanto cobertura total ainda protege os alvos.

Buster Carregado: Dano a Distância Penetrante, Ataque Preciso (Cobertura) – 2 pontos por graduação + 1 ponto por aumento de graduação de penetrante + 1 ponto.



Aqui temos algo Curioso a Second Armor é uma armadura com duplo Buster algo que pode ser feito para representar é engatilhado comprar um efeito com alternativo de

outro, note que nesse caso a opção ativação com ataque poderoso não é descartada, no entanto, é difícil alguém que esteja disposto a carregar por mais 1 turno:

Buster Secundário: Dano a Distância Engatilhado [1] (Ao Atirar Buster Principal) Efeito Alternativo: **Buster Principal:** Dano a Distância – 2 pontos por graduação + 2 pontos

Outra opção e mais cara é usar reação assim o jogador não se preocupara em gastar um turno, no entanto o Buster Primário deverá ser comprado normalmente não poderá ser usado no mesmo efeito alternativo, caso isso aconteça só poderá usar 2 tiros a cada 2 turnos, Caso ele use mirar essa troca é compensativa.

Buster Secundário: Dano a Distância Reação (Ao Atirar Buster Principal) – 5 pontos por graduação.

Algo também bem representado por Buster Carregados é o ataque em Área Linha, que representa bem área percorrida pelo tiro

uma forma representar o Double Buster é usar Divido essa é opção mais barata e fácil, no entanto não são muitos os jogadores que querem ter suas graduações de efeito divididas.

Construindo o Robô:

Em Mega Man ha 2 tipos de robôs;

- **Replids Clássicos:** Que são robôs com a capacidades mentais idênticas a de um humano, todavia com corpo robótico tendo total imunidade a Vigor custando 20 pontos para o jogador, 30 de imunidade a Fortitude e 10 ganhos da ausência de vigor.
- **Replids Ciber Orgânicos:** Não se sabe quando mas estes replids são a geração que substitui a antiga geração eles se cansam são capazes de desmaiar ou dormir tendo uma total imitação humana essa opção custa 12 pontos fazendo o jogador compra Imunidade suporte vital, imortalidade limitada a reconstrução, e imunidade a envelhecimento, nota que nesse caso robôs tem vigor e devem comprar essa defesa a parte.

Movimentos do Mega Man

Independente de qual armadura ou qual série sempre o movimento clássico de Mega Man é, excluindo o classico:





Botas: Movimento (Escalar Paredes [1], Queda Segura) – 4 pontos

- **EA:Dash:** Velocidade 4 (2 Km)

Óbio que dependendo da criação isso não é obrigatória, sinta-se livre pra criar qualquer robô com seu movimentos únicos

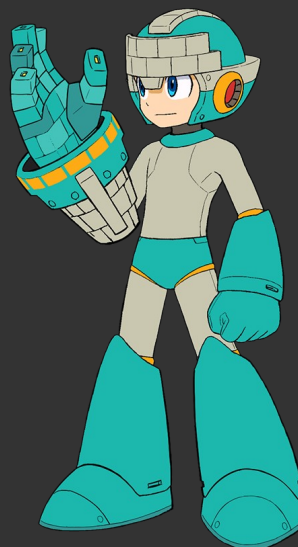
O Poder do Mega Man

E por último a construção clássica de criação do personagem.

A coisa mais clássica de Mega Man, mais inclusive que o próprio carregamento é a capacidade do próprio de conseguir o poder dos inimigos derrotados que servirá de arma contra outros, aqui listarei algumas das possibilidades para os jogadores:

Descritor Variável: essa é uma opção para aqueles que querem economizar pontos pois as armas vão sempre ter o mesmo efeito mas ainda sim vão atuar com o descritor “Poderes de personagens Derrotados”, e facilitará possíveis contas, custa 2 pontos.

Variável: Usar Variável torna a gama de efeitos mais variáveis tornando a mimetização mais fiel, porém não de forma permanente, então nesse caso além de comprar o variável o jogador deverá ter pontos sobrando, para cada poder que o jogador queira manter ele deverá usar um Efeito Alternativa, Outra possibilidade é apenas comprar efeitos alternativos do Buster Principal mas essa opção só pode acontecer fora da sessão de jogo.



Copiar Poder: Variável, Limitado Poderes a Chefes Derrotados, Limitado a Ataque do Boss – 5 pontos por graduação.

Mimetização do Zero: o Zero não consegue imitar poderes como o X faz, no entanto, ele imita os movimentos dos bosses aqui ele também precisa pagar efeitos alternativos pelos movimentos que ele queira guardar, em Mega Man Zero apenas usa descritor variável.

Pague pelo Poder ofensivo principal com descritor Variável 2 (Poderes Copiados)

Técnicas de Espada: Variável, Limitado a Técnicas dos Adversários, Limitado a Extras e Falhas para o Efeito Principal.



