

NP 10 (150/150 pontos)



## Habilidades:

Força	Agilidade	Luta	Prontidão
0	0	0	2
Vigor	Destreza	Intelecto	Presença
0	0	1	1

## Ofensiva:

**A-Pistol-Buster Duplo:** Acerto +10 | Dano 10 a Distância Multiataque Recochetear [3] | CD: 25 Resistência Crítico 16-20

**Super Buster Shot:** Acerto Área | Dano 10 Área Moldável, Seletivo (R16M) | CD: 25 Resistência

**ZX-Blade:** Acerto +10 | Dano 10, Multiataque | CD: 25 Resistência Crítico: 16-20

**ZX Buster:** Acerto +10 | Dano 10 a Distância | CD: 25 Resistência

**ZX-Blade(Corte Giratório):** Acerto Área | Dano +10 Área | CD: 25 Resistência

**Ataque Carregado(Ciclone Elétrico):** Acerto Área | Dano 10 Área Linha (Elétrico) | CD: 25 Resistência

**Double H-Blades:** Acerto +10 | Dano 10 (Elétrico, Cortante), (3m) | CD: 25 Resistência

**Fire-Buster:** Acerto +10 | Dano 10 a Distância, Multiataque Teleguiado [2] | CD: 25 Resistência

**Ataque Carregado (Força Bruta): Acerto +10 | Dano 10, Alcance Estendido [1] (3m) | CD: 25 Resistência**

**Dragão de Gelo: Acerto Area | Dano 10 Área Linha Aflição 10, Área Linha | CD: 25 Resistência CD: 20 Vontade/ Força**

**Girar o Cajado de 2 Fios: Acerto +10 Dano 10 Área | CD: 25 Resistência**

**Cajado de 2 Fios: Acerto +10 Dano 10 | CD: 25 Resistência**

**Kunai: Acerto Área | Dano 11 Área Moldável | CD: 26 Resistência**

**Ataque Carregado (Shurikens): Acerto +11 | Dano 10 a Distância | CD: 25 Resistência**

## Defesas:

Aparar	Esquiva	Fortitude	Resistência	Vontade
10   DA:20	10   DA:20	8	0   10	12

## Vantagens:

Ataque Corpo-a-corpo 10

Ataque a Distância 10

Ataque Acurado

Ataque Poderoso

Beneficio (Cifrado)

Saque Rápido

Equipamento (Pistola de Apoio)

## Poderes:

**Transformações:  $78+5 = 83$  pontos**



## Mega Marge (A) (78 pontos)

**A-Pistol-Buster Duplo:** Dano 10 (Plasma) a Distância Multiataque Recochetear [1], Critico Aprimorado [4] - **35 pontos**

- **EA:Super Buster Shot:** Dano (Plasma) 10 Área [2](15m Raio), Seletivo, Dissipação - *30 pontos* : **1 ponto**

**Sistema de Mira Automática:** Mira Aprimorado, Mira Suprema, Ataque Preciso [4] – **6 ponto**

**Movimentação Melhorada:** Apara 10 e Esquiva 10 – **20 pontos**

**Armadura:** Proteção 12 – **12 pontos**

**Movimentação Megaman:** Movimento (Escalar paredes 2, Queda Segura 1) - **6 pontos**

- **Dash:** Velocidade 4 (120m), Limitado a Linha Reta+ Salto 1(4M) - *3 pontos* : **1 ponto**



## A-Trans (ZX) (68 pontos)

**ZX-Blade:** Dano 11 (Cortante), Baseado em Força, Critico Aprimorado [4] – **26 pontos**

- **ZX-Buster:** Dano 11 (Plasma) a Distância – *22 pontos* : **1 ponto**
- **ZX-Blade (Corte Giratorio):** Dano 11 Área Explosão - *26 pontos* : **1 ponto**

**Corte Fontal:** Vantagem Aumentada Ação em Movimento – **1 ponto**

**Movimentação Melhorada:** Apara 10 e Esquiva 10 – **20 pontos**

**Armadura:** Proteção 12 – **12 pontos**

**Movimentação Melhorada:** Movimento (Escalar paredes 2, Queda Segura 1) - **6 pontos**

- **Dash:** Velocidade 4 (120m), Limitado a Linha Reta + Salto 2 (8M) - *4 pontos* : **1 ponto**



## A-Trans (H) ( 65 pontos)

**Ataque Carregado(Ciclone Eletrico):** Dano 10 (Elétrico) Área Linha – **20 pontos**

- **Double H-Blades:** Dano 10 (Elétrico, Cortante), Baseado em Força – *10 pontos* : **1 ponto**

**Projeção de Ataque:** Caraterística 2 (Aumento de Extra Estendido (3m) em H-Blades) – **3 pontos**

**Cortes Aéreo:** Ação em Movimento - **1 ponto**

**Armadura:** Proteção 12 - **12 pontos**

**Movimentação Melhorada:** Apara 10 e Esquiva 10 – **20 pontos**

**Movimentação Megaman:** Movimento (Escalar paredes 2, Queda Segura 1) - **6 pontos**

- **Dash:** Velocidade 4 (120m), Limitado a Linha Reta + Salto 2 (8M) - 4 pontos : **1 ponto**
- **Voo Pelas Correntes:** Voo 6, Planar - *6 pontos* : **1 ponto**



## A-Trans (F) (78 pontos)

**Fire-Buster:** Dano a Distância, Multiataque - **30 pontos**

- **Ataque Carregado (Força Bruta):** Força Aumentada 10, Alcance Estendido [1] (3m) - *21 pontos* : **1 ponto**

**Velocidade:** Apra 10 e Esquiva aumentados 10 – **20 pontos**

**Movimentação Melhorada:** Apra 10 e Esquiva 10 – **20 pontos**

**Movimentação Megaman:** Movimento (Escalar paredes 2, Queda Segura 1) - **6 pontos**

- **Dash:** Velocidade 4 (120m), Limitado a Linha Reta + Salto 2 (8M) - 4 pontos : **1 ponto**



## A-Trans (L) (63 pontos)

**Dragão de Gelo:** Dano 10 Área Linha, Limitado dentro água Ligado a Aflição 10, Área Linha (Vulnerável e Impedido, Indefeso e Imóvel), Condição Extra, Grau Limitado 1º e 2º, Resistido por Vontade Superado por Força, Limitado dentro água - **20 pontos**

- **Girar o Cajado de 2 Fios:** Dano 10 Área Explosão, Limitado dentro água - *10 pontos* : **1 pontos**
- **Cajado de 2 Fios:** Dano - *10 pontos* : **1 pontos**

**Robo Aquático:** Ambiente Favorito (De Baixo D'Água) – **1 ponto**

**Movimentação Melhorada:** Apra 10 e Esquiva aumentados 10 – **20 pontos**

**Armadura: Proteção 12 – 12 pontos**

**Movimentação Megaman:** Movimento (Escalar paredes 2, Queda Segura 1) - **6 pontos**

- **Dash:** Velocidade 4 (120m), Limitado a Linha Reta + Salto 2 (8M) - 4 pontos : **1 ponto**
- **Jato de Impulsão:** Natação 6 (500 m/t) – 6 pontos : **1 ponto**



### **A -Trans (P) (65 pontos)**

**Kunais:** Dano 10, Área Moldável (Perfurante, Plasma) – **20 pontos**

**Ataque Carregado (Shurikens):** Dano 10 a Distância - 20 pontos : **1 ponto**

**Visão Especial:** Sentidos (Visão no Escuro 2, Visão Radial 1) – **3 pontos**

**Movimentação Melhorada:** Apara 10 e Esquiva aumentados10 – **20 pontos**

**Armadura:** Proteção 12 – **12 pontos**

**Movimentação Megaman:** Movimento (Escalar paredes 2, Queda Segura 1, Adaptação ao Ambiente 1) - **8 pontos**

- **Dash:** Velocidade 4 (120m), Limitado a Linha Reta + Salto 2 (8M) - 4 pontos : **1 ponto**

**Reploid Muito Avançado:** Imunidade 11 (Suporte Vital e Imunidade Envelhecimento) + Imortalidade: 1, Limitado somente se Reconstruído – **12 pontos**

## Perícias:

Percepção [2] +4

Intuição [4] +6

Persuação [2] +3

**Totais:** **Habilidades:** 8 + **Defesas** 18 + **Vantagens** 25 + **Poderes** 95 + **Perícias** 4 = 150 pontos

## Complicações:

- Gray é um Garoto descuidado, Gosta de ajudar pessoas mesmo se pondo em risco, é contra injustiças.
- Gray tem uma conexão especial com o Biometal Model A, caso ele seja tirado dele Ele perde seus poderes.
- Ele Tem vontade de Explorar o Mundo e não Acredita em Algo imutável.