

NP 11 (165 pontos)

Habilidades:

Força	Agilidade	Luta	Prontidão
0	3	0	1
Vigor	Destreza	Intelecto	Presença
-	2	4	1

Ofensiva:

- *Ataques da Lurerre*

Ficas de Gelo: Acerto +8 | Dano 14 a Distância

CD: 29 Resistência

Congelar: Acerto +10 | Aflição 12 a Distância

CD: 22 Esquiva (Tonto e Vulnerável, Compelido e Atordoad)

- *Ataques Do Corpo*

Engolida: Acerto +10 | Enfraquecimento 12

CD: 22 Força + CD: 22 Vontade (Destreza Agilidade Velocidade)

Rajada do Peixe: Acerto +10 | Aflição 12 Área Mirada (Cilindro)

CD: 22 Esquiva (Tonto e Vulnerável, Compelido e Atordoad)

Defesas:

Aparar	Esquiva	Fortitude	Resistência	Vontade
8	8	-	14	11

Vantagens:

Ambiente Favorito (Água)

Crítico Aprimorado [3] (Ficas de Gelo)

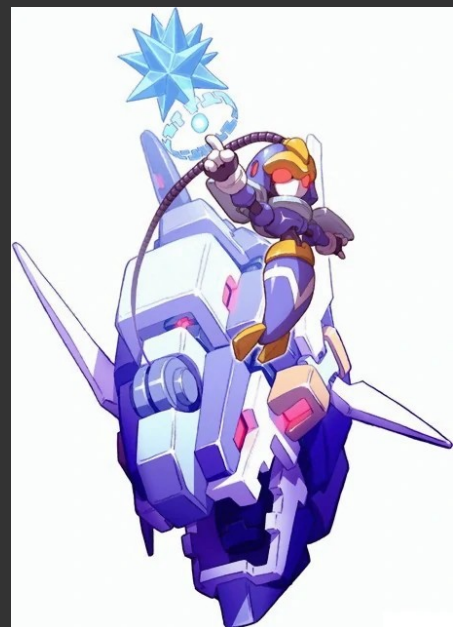
Ataque em Equipe Aprimorado

Teste de Equipe

Poderes:

Ataques de Gelo:

Ficas de Gelo: Dano 14 a Distância Impreciso [1] (-2) – 27 + 2EA : 29 pontos



- **EA:Congelar:** Aflição 12 a Distância (Tonto e Vulnerável, Compelido e Atordoados) – 24 pontos
- **EA:Blocos de Gelo:** Criar Gelo 12, Contínuo, Peto - 24 pontos

Robo do Tipo Gelo: Imunidade 10 (Gelo) – 10 pontos

Robo: Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude) – 30 pontos

Parte Peixe: Invocação 11, Heroico, Controlado, Permanente, Mescla-se ao Alvo, Limitado a Permanecer Adjacente [0], Retroalimentação – 44 pontos

Força +12 Vigor – Destreza 0 Agilidade 0 Luta 5 Intelecto - Prontidão 0 Presença -

Defesas: Esquiva 8 Aparar 8 Fortitude – Resistência 14 Vontade -

Vantagens: Ação em Movimento, Ambiente Favorito (Água), Agarrar Rápido, Agarrar Aprimorado, Imobilizar Aprimorado, Ataque Corpo a Corpo [10], Crítico aprimorado [4] (Desarmado)

Poderes:

Grande pra Caramba: Crescimento 5 (+5 Força e Resistência, -2 Defesas, Tamanho 8m) – 10 pontos

Engolida: Enfraquecimento 12 Amplo Simultâneo (Destreza Agilidade Velocidade), Baseado em Agarrar – 24 + EA : 25 pontos

- **EA:Rajada do Peixe:** Aflição 12 Área Mirada (Cilindro) – 23 pontos

Nadadeiras: Natação 14 – 14 pontos

Robo de Gelo: Imunidade 10 (Gelo) – 10 pontos

Robo: Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude) – 30 pontos

Somente a Imunidade 10 (Efeitos Cybernéticos)

Habilidades -6 + Defesas 15 Vantagens 18 Poderes 89 = 116 ponto

Perícias:

Ataque a Distância (Gelo) [6] +10

Conhecimento (Desastres Geológicos) [4] +8

Percepção [4] +5

Intuição [4] +5

Habilidades 14 + Defesas 23 + Vantagens 4+ Poderes 113 + Perícias 9 = 163

Complicações:

