

NP 10 (150 pontos)

Habilidades:

Força	Agilidade	Luta	Prontidão
8	0	0	0
Vigor	Destreza	Intelecto	Presença
-	0	-	-

Ofensiva:

Golem Clássico (75)

- **Laser:** Acerto Área | +10 Dano 10 (Linha), Percepção | **CD:** 25 Dano
- **Mão Elásticas:** Acerto 10 | Mover Objetos 10 Dano | **CD:** 20 Força + **CD:** 25 Resistência
- **Investida:** Acerto Área | Dano 10 (Linha) | **CD:** 25 Resistência

Golem Tipo E (Elétrico) (68)

- **Ataque Elétrico:** Acerto +6 | Dano 14 a Distância, Divido [3] | **CD:** 29 Resistência
- **Dano Elétrico:** Acerto +12 | Aflição 8 a Distância Efeito Secundário | **CD:** 18 Vontade (Tonto, Atordoadado, Incapacitado)

Golem Tipo I (Gelo) (76)

- **Ataque de Gelo:** Acerto +10 | Dano 10 e Aflição 10 a Distância | **CD:** 25 Resistência **CD:** 20 Vontade, Força (Tonto e Impedido, Atordoadado e Imóvel)
- **Bola de Neve:** Acerto Área | Aflição 10 (Linha) | **CD:** 20 Vontade, Força (Tonto e Impedido, Atordoadado e Imóvel)
- **Investida:** Acerto Área | Dano 10 (Linha) | **CD:** 25 Resistência

Golem Tipo F (Fogo) (58)

- **Rajada de Chamas:** Acerto +8 | Dano 12 a Distância | **CD:** 27
- **Aro de Chamas:** Acerto Área | Dano 10 Cilindro | **CD:** 25
- **Bola de Fogo:** Acerto Área | Aflição 10 Incurável Cone | **CD:** 20 Resistência
- **Investida:** Acerto Área | Dano 10 (Linha) | **CD:** 25 Resistência

Defesas:

Aparar	Esquiva	Fortitude	Resistência	Vontade
5	5	-	15	-

Vantagens:

Agarrar Rápido

Poderes:

Escolha um dos Tipos abaixo Relacionado ao Tipo de Golem



Golem Clássico (85)

EA:Laser: Dano 10 Área (Linha), Percepção - 40+3EAs = **43 pontos**

- **EA:Quebrar o Teto:** Criar 10 pedaços do Teto Indireto [2] (Do teto), - 22
- **EA:Mão Elásticas:** Mover Objetos 10, Dano, Direção Limitada Puxar - 12 pontos
- **EA:Investida:** Dano 10 Área (Linha), Ação em Movimento, Peculiaridade (Deve Investir, -1), Velocidade 8 (2 km) - 20 pontos

Bom Contra Resistência: Imunidade 10 (Plasma Buster) - **10 pontos**

Ataque a Distancia [10] - **10 pontos**

Protetor Resistente: Característica Impenetrável em Resistência 8 + Proteção 7 Impenetrável - **22 pontos**



Golem Tipo E (Elétrico) (68)

Ataque Elétrico: Dano 14, a Distância, Divido [3] - 31 + 1EA = **32 pontos**

- **Dano Elétrico:** Aflição 8 a Distância (Tonto, Atordoadado, Incapacitado), Efeito Secundário, Acurado [3] (+6) - 27 pontos

Ataque Corpo a Distância [6] - **6 pontos**

Tipo Elétrico: Imunidade 10 (Elétrico) - **10 pontos**

Proteção: Proteção 7 impenetrável - **14 pontos**



Golem Tipo I (Gelo) (76)

Ataque de Gelo: Dano 10 a Distância, Ligado a Aflição 10 a Distância (Tonto e Impedido, Atordoadado e Imóvel) Resistido por Esquiva, Superado por Força, Condição Extra, Grau Limitado 1º e 2º - **40 + 2EAs = 42 pontos**

- **Bola de Neve:** Criar 10 Bola de Neve, Perto Móvel Ligado a Aflição 10 Área (Linha) (Tonto e Impedido, Atordoadado e Imóvel) Resistido por Esquiva, Superado por Força, Condição Extra ,Grau Limitado 1º e 2º - 40 pontos
- **Investida:** Dano 10 Área (Linha), Peculiaridade Precisa Investir Ligado a Velocidade 11 - 20 pontos

Ataque a Distância [10] - 10 pontos

Tipo Gelo: Imunidade 10 (Congelantes) - **10 pontos**

Proteção: Proteção 7 impenetrável - **14 pontos**



Golem Tipo F (Fogo) (58)

Rajada de Chamas: Dano 12 a Distância - **24 + 2EAs = 26 pontos**

- **EA: Aro de Chamas:** Dano 10 Área Cilindro - 20 pontos
- **EA:Bola de Fogo:** Aflição 10 Incurável (Resistência Prejudicada, Resistência Desabilitada, Incapacitado), Área Cone - 20 pontos
- **Investida:** Dano 10 Área (Linha), Peculiaridade Precisa Investir Ligado a Velocidade 11 - 20 pontos

Ataque a Distância 8 - 8 pontos

Tipo Fogo: Imunidade 10 (Flamejante) - **10 pontos**

Resistente: Proteção 7 Impenetrável - **14 pontos**

Mecaniloide Enorme: Crescimento 8 (+8 de Força + 8 de Resistência, -4 Defesas Ativas, 8m Tamanho, Velocidade 15m) - **16 pontos**

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

Perícias:

Habilidades -30 + Defesas 18 + Vantagens 11 + Poderes 114 + Perícias 0

Complicações:

- Golem Clássico é Vulnerável ao Saber
- Golem Tipo E é Vulnerável a Ataques Congelantes
- Golem Tipo I é Vulnerável a Ataques Flamejantes
- Golem Tipo F é Vulnerável a Ataques Flamejantes
- Toda Vulnerabilidade é +5 de CD para Resistir