

Fighting Fefnir



NP 12 (180)

Habilidades

Força	Agilidade	Luta	Prontidão
10	4	4	0
Vigor	Destreza	Intelecto	Presença
-	1	0	1

Ofensiva

Bola de Fogo: Acerto Área | **Dano** 12 Linha | **CD:** 27 Resistência

Ground Break: Acerto Área | **Dano** 12 e **Aflição** 12 Linha | **CD:** 22 Esquiva (Tonto e Vulnerável, Atordoadado e Caído)

Canhão Garra: Acerto +12 | **Aflição** 12 Efeito Secundário | **CD:** 22 Força (Tonto, Atordoadado, Incapacitado)

Explosão de Fogo: Acerto Área | **Dano** 12 Explosão | **CD:** 27 Resistência

Defesas

Aparar	Esquiva	Fortitude	Resistência	Vontade
8	8	-	16	12

Vantagens

Ataque Poderoso

Agarrar Rápido

Benefício (Status; General Neoarcadiano)

Poderes

Canhão do Braço: 31 pontos

Tiro: Dano 12 a Distância Dividido [3] - **27 pontos**

- **EA:Bola de Fogo**: Dano 12 Área Linha - *24 pontos* : **1 ponto**
- **EA:Ground Break**: Dano 12 Área Linha Peculiaridade (Deve Saltar antes, -1), Limitado Mesma Superfície, Ligado a Aflição 12 Área Linha (Tonto e Vulnerável, Atordoado e Caído) Resistido por Esquiva, Condição Extra, Grau Limitado 1º e 2º, Limitado a Alvos Tocando o Chão, Recuperação Instantânea - *23 pontos* : **1 ponto**
- **EA:Canhão Garra**: Força 2 Limitado a Agarrar, Aflição 12 (Tonto, Atordoado, Incapacitado), Baseado em Agarrar Ligado, Efeito Secundário - *25 pontos* : **1 ponto**
- **EA:Explosão de fogo**: Dano 12 Área Explosão, Indireto [2] (de Cima) - *26 pontos* : **1 ponto**

Armadura de Guerrilha: Proteção 16 - **16 pontos**

Super Pulo: Salto 4 (30m) - **4 pontos**

Tipo Fogo: (Imunidade 10 Efeitos Flamejantes), Limitado a Metade do Efeito - **5 pontos**

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

Perícias

Ataque a Distância (Braço Canhão) [11] +12

Ataque Corpo-a-corpo (Desarmado) [8] +12

Conhecimento (Tática de Guerrilha) [5] +5

Totais: Habilidades 30 + Defensiva 20 + Vantagens 3 + Poderes 86 + Perícias 12 = 151 pontos