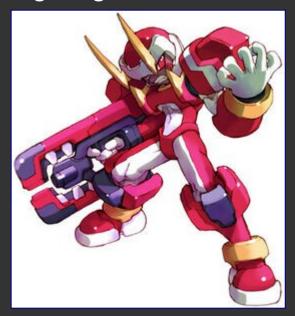
Fighting Fefnir



NP 12 (180)

Habilidades

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

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, Atordoado e Caído)

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

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

Defesas

Aparar Esquiva Fortitude Resistência Vontade8 8 - 16 12

Vantagens

Ataque Poderoso

Agarrar Rápido

Beneficio (Status; General Neoarcadiano)

Poderes

<u>Canhão do Braço:</u> 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