ATTACCHI									· INIZIATIVA					
									INIZIAT	1		Talenti	Varie	
Gittata		Tipo			Bonus di a	ttacco	Danno	Critico	INIZ	= DE	S + _	+	+	
	m c	1					d	×	×			OCITÀ		" (
Munizioni			# 8886			Munizioni s	peciali	# 0000	VELOCIT	'À	Velocità d	con Armat.	Ve	locità Temp.
										q		m q	V-1	m q
				_					Velocità	di Nuoto		ocità in volo	velo	cità di Scalare
Gittata		Tipo			Bonus di a	ttacco	Danno	Critico	m	q		m q		m q
	m c	1					J <u>d</u>	X	ATTACC			CO BAS		ACCO
									BASE BO			AISCHIA		STANZA
Gittata		Tipo			Bonus di a	ttacco	Danno	Critico						
	m c	1]d	×	Bonus Atta			Bonus	Penalità	Attacco Poderoso
									Temporane	=	ale i	- Julius	relidilla	- Poderoso
Gittata		Tipo			Bonus di a	ttacco	Danno	Critico	Bonus Dan	<i></i>	T =			Attacco
	m c	1					d	×	Temporane			Bonus	Penalità	Poderoso
									+]=	+_			+
Gittata		Tipo		_	Bonus di a	ttacco	Danno	Critico						
Oittutu	m c						d	×						
Munizioni		1				Munizioni s	peciali		×		LO	TTA		<u> </u>
			# 0000					# 0000	DOMING #	FFFDDA		Mod. Ta	nglia	
Munizioni			# 0000			Munizioni s	peciali	# 0000	BONUS A	AFFERRA.	_ S	x 4	TEO:	Varie
		mini (# 888	CATT	ımp.	Atta	8 7 ^ 4	+ + FU	
TEMPR			SALVEZZA se Razziale		Temp	PUNTI I	FERITA Ferite		SALU		rente∐ Sta	abile Non-	-letali □	Privo di sensi
	= COS			ŀ	+	1	pf					pf		pf
RIFLESS								CL	ASSE AR	MATUI	RA			, (
RIF	= DES	+	+ +	ŀ	+			04.4	atura CA Sc	Arm	atura		Modificator Deviazione	e
VOLONI	À SALV	EZZA				CLASS	$\begin{bmatrix} E & ARMATUR \\ A & = 10 \end{bmatrix}$	+ DES +	+	+	_	+		+
VOL	= SAG	+	+		+			ASSE ARMATURA		' —				· ——
☐ Eluder	e 🗆 Elu Mi	ıdere gliorato	☐ Resistenza		cepire ppole	C		/ +	+	+	_	+		+
						A CON	TATTO CLAS	SE ARMATURA		—				
						- C	A = 10 -	+ DES /			/ -	+		+
						CA Te	emp. Res. Inc	cantesimiModificatori	di circostanz	a				
		FI	rrmmr			C.	A							
*		EE	FETTI		,	Riduzion	ne del danno							
						7	/ MFT	'AMAGIA		ABII	JTÀ DI	COMB	ATTIN	IENTO -
							WILI	AMAGIA		/ - ADII	IIIA DI	COMID	AIIIV	ILNIO
				Ш										
]								
						i								