	TAI.	ΕN	TI. TR	ATTI	E	``	ATTR	IBUTI	×	×	CARATTERISTICHE
	AB	LI'	TI, TR FÀ SPE	CIALI			Modificatore Caratteristica	Bonus oggetto	Modificatore Temp		
\ \ \	-		LIVELLI	-	× (FOR	FOR		FOR		
	ASSI				Livello	cos	COS		COS		
						DES	DES		DES		
<u> </u>						INT	INT		INT		
- 4						SAG	SAG		SAG		
₅						CAR	CAR		CAR		
Aggiustame di Liv	ento	I	LIVELLO PERS E	SONAGGIO EFFETTIVO		BONUS ATTAC BASE	CO MAN	OVRA in	MANOVRA II COMBATTIN ENDOFESA	N IENTO	
Liv Pena	rello alità		Livello bonus +	Livello		BAI	B	AC]	DMC		
×							TALENT	ri .			*
		ase					Potenziamento				
Bonus		Valore Base	Stat	Stat	Valore	Valore	otenzia	Nerf			
<u>m</u>	=	>	Ó	Ó	>	>	+	z -		□ =	
											······
							to				
		Base					Potenziamento				
Bonus		Valore Base	Stat	Stat	Valore	Valore	Potenz	Nerf			
	=						+	-		=	
		a)					ento				
S		re Base			<u>r</u> e	<u>_</u>	nziamento				
Bonus		Valore	Stat	Stat	Valore	Valore	Potenz	Nerf			
	=						+			=	
	=										
	=										
						-					
	=										
						-					