ATTACCHI				iniziativa ,		
				BONUS DI BONUS		Altro
Gittata Tipo	Bonus di Attacc	o Danno	Critico	INIZ = DE		
mtrs qs	Mun	zioni Speciali	X	VELOCITÀ	VELOCITÀ Velocità con Armat.	Velocità temporanea
# 55	10 000 000 Muni 1000000000 10 000 000	Zioiii Speciali	# 0000	mtrs qs	mtrs qs	mtrs qs
				Velocità di Nuoto	Velocità in Volo	Velocità di Scalare
Gittata Tipo	Bonus di Attacc	o Danno	Critico	mtrs qs	mtrs qs	mtrs qs
mtrs qs		d	×	``	Attacco Base	
				BONUS BONUS	ATTACCO in MISCHIA	ATTACCO a DISTANZA
Gittata Tipo	Bonus di Attacc	o Danno	Critico			
mtrs qs		d	×	Bonus AttaccBonus o	di Morale	Attacco
				Temporaneo	Incrementi P	enalità Poderoso
Gittata Tipo	Bonus di Attacc	o Danno	Critico	+ =_	+	
mtrs qs		d	×	Bonus DannoBonus o Temporaneo		Attacco Penalità Poderoso
				+ =	+	+
Gittata Tipo	Bonus di Attacc	o Danno	Critico			
mtrs qs		d	×			
Munizioni		zioni Speciali	# 0000) k	GRAPPLE	*
			# 000	GRAPPLE BONUS	Size Modifi % × 4	er Altro
Munizioni # 00]	zioni Speciali	# 0000		= x 4 × 4 × 4	+FOR+
TIRI SALVEZ				SALUTE	ta	
SALVEZZA DI TEMPRASE Razzia	T	NTI FERITA Ferite		ДМо	orent∉ Stabile Non-le	tali 🏻 Unconscious
TEM = COS + +	_+ 	pf			pf	pf
SALVEZZA DI RIFLESSI RIF = DES + +		•	CL.	ASSE ARMATU Arr	RA matukwaodificato Moddii liaali o	are di Deflettere
SALVEZZA DI VOLONTÀ		CLASSE ARMATURA		atura CA Scudo Na		Altro
VOL = SAG + +	+ +		DES +	++		+
☐ Eludere ☐ Eludere ☐ Resister	enza Percepire Trappole	CA = 10	DA IMPREPARA +	TO + +	- +	+
wighorato		CLASSE ARMATURA	A CONTATTO			
		CA = 10 +	DES /	/	/ - +	+
	C	A Tempora Res istenza agli	Incantlelsidificatori	di Condizione		
EDDETTT		CA				
EFFETTI	R	iduzione del Danno				
		META	MAGIA	ABI	ILITÀ di COMBA	TTIMENTO -