

Arma	Ataque		Defensa		Daño Base		Daño Final		Velocidad		Turno Final		Crítico 1		Crítico 2 (−10 At.)		Cadencia		Especial		
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	Entereza	Rotura
210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400	Presencia	Pifia

