ATTACCHI							iniziativa ,					
							INIZIATIVA	BONUS	Talenti	Varie		
Gittata	Tip	00	Bonus di at	tacco	Danno	Critico	INIZ =	DES ·	+	+	_	
	m q				d	Х	×	V	ELOCITÀ		*	
Munizioni		# 0000		Munizioni spec	ciali	# 0000	VELOCITÀ	Velo	cità con Armat.	Velo	cità Temp.	
							m q		m q		m q	
							Velocità di Nu	ioto	Velocità in volo	Velocit	à di Scalare	
Gittata	Tip	10	Bonus di at	tacco	Danno	Critico	m q		m q		m q	
	m q				d	X	``		ACCO BAS		,	
							BASE BONUS		ATTACCO IN MISCHIA	ATTAC A DIST		
Gittata	Tip	00	Bonus di at	tacco	Danno	Critico						
	m q				d	Х	Bonus Attacco	Bonus			Attacco	
							Temporaneo	morale	Bonus	Penalità	Poderoso	
Gittata	Tip		Bonus di ati	tacco	Danno	Critico	+ =					
Oillala		0			d	Х	Bonus Danno Temporaneo	Bonus morale	Bonus	Penalità	Attacco Poderoso	
	m q						+ =	}	+ -	+		
						0.11	_					
Gittata	Tip	0	Bonus di at	tacco	Danno	Critico						
	m q				d	X			T OFFE A			
Munizioni		# 000		Munizioni spec	ciali	# 0000	*		LOTTA Mod. Ta	ndia	*	
Munizioni				Munizioni spec	ciali		BONUS AFFI	ERRARE	х4		Varie	
		# 0000				# 0000			Attacco Base	+FOR	+	
×		I SALVEZZA		``			SALUTE	i.			•	
		Base Razziale		PUNTI FEE	7		ДМ	orente 🖂	Stabile Non	ı-letalı 🛚 P	rivo di sensi	
	= COS +	++	+		pf L				pf		pf	
	I SALVEZZA = DES +	+ +	+) ×		CL	ASSE ARM		Modificatore	Modificatore	,	
	À SALVEZZA			CLASSE	ARMATURA	CA Arma	atura CA Scudo		di taglia		Varie	
	= SAG +	. + +	+	CA	= 10 +	DES +	+	+	- +	+		
☐ Eludere	Eludere	☐ Resistenza	☐ Percepire			SSE ARMATURA						
	Migliorato)	Trappole	CA	= 10	/ +	*	+	+	+		
				CONTAT	= 10 +	ARMATURA	,	,	- 4			
*		EFFETTI	*	<u> </u>								
				CA Temp	Resistenza ag	li Incantlelsidificatori	di Condizione					
				Riduzione d	del danno							
				/	1							
				×	META	PSIONICS	7 1	ABILIT	À DI COMB	ATTIME	NTO 🗸	