## **ARMES** INVENTAIRE NIVEAU INVENTAIRE BONUS D'ATTAQUEDégâts Critique Spéc.Mar. Portée NIVEAU Volume L d m NIVEAU Critique BONUS D'ATTAQUEDégâts Spéc.Mar. Portée d m NIVEAU BONUS D'ATTAQUEDégâts Critique Spéc.Mar. Portée d m NIVEAU BONUS D'ATTAQUEDégâts Critique Spéc.Mar. Portée d NIVEAU BONUS D'ATTAQUEDégâts Critique Spéc.Mar. Portée d m **MUNITIONS** Chargeucapacité Chargeur courant Tours Type VOLUME CONTENEUR NIVEAU Volume L ARMURE **ARMURE** NIVEAU NIVEAU Pénalité A A Pénalité A A DEX MaximadeArmure DEX MaximadeArmure Rapidité **EMPLACEMENTS** Rapidité **EMPLACEMENTS** Volume Volume D'AMÉLIO. D'AMÉLIO. m m VOLUME EXPENDABLE Volume ENCUMBERANCE CURRENCY **ENCOMBRÉ** Force **BASE POLYMÈRE** bpu ÷2 volume UNIVERSELLE Force SURCHARGÉ 10 Light = 1 bulk **CRÉDITS** $I \quad I \quad I \quad I \quad I$ VOLUME volume TOTAL