INVENTARIO

INVENTARIO

LIVELLO | Volume | L

VOLUME

CONTENITORE

LIVELLO | Volume | L

VOLUME

EXPENDABLE

Volume

10 Light = 1 bulk

VOLUME TOTALE

ARMI

LIVELLO

Critico | BONUS ATTACCO | Danno d | Spec.Armi + | Gittata m q

LIVELLO

Critico | BONUS ATTACCO | Danno d | Spec.Armi + | Gittata m q

LIVELLO

Critico | BONUS ATTACCO | Danno d | Spec.Armi + | Gittata m q

LIVELLO

Critico | BONUS ATTACCO | Danno d | Spec.Armi + | Gittata m q

LIVELLO

Critico | BONUS ATTACCO | Danno d | Spec.Armi + | Gittata m q

MUNIZIONI

Tipo | Munizioni # | Caricatore # | Capacità Munizioni Attuali

ARMATURA

LIVELLO

Max **DES** | Penalità alla Classe Armatura | CAE | CAC

Velocità m q | Volume

SPAZI MIGLIORIE

ARMATURA

LIVELLO

Max **DES** | Penalità alla Classe Armatura | CAE | CAC

Velocità m q | Volume

SPAZI MIGLIORIE

ENCUMBERANCE

INGOMBRATO volume = Forza ÷ 2

SOVRACCARICO volume = Forza

CURRENCY

POLIMERO BASE UNIVERSALE PBU

CREDITI cr