HOJA DE COMBATE

SHADOWRUN

Nombre del personaje

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Arma	Habilidad/Nivel	Disimulo	Alcance	Daño	Notas

ARMAS DE PROYECTIL

Arma	Habilidad/Nivel	Disimulo	Corto	Medio	Largo	Extremo	Daño	Notas

ARTES MARCIALES

Tradición: _____

Instructor: _____

Nivel de Habilidad: _____

Ventajas: _____

Desventajas: _____

Maniobra	Efecto

OTRO EQUIPO DE COMBATE

Se permite hacer fotocopias de esta página. SHADOWRUN® es una marca registrada de FASA Corp. © 2002 FASA Corp.

HOJA DE ARMA

SHADOWRUN

Nombre: _____

Clase: _____

Disimulo: _____ **Legalidad:** _____

OPCIONES

Opciones de arma	Modificador	Montura	Integrada	Notas

NÚMEROS OBJETIVOS BASE

	Daño	4(C)	5 (M)	6(L)	9(E)
Alcance (en metros)					
Tiro a Tiro/Semi-Auto					
1er Disparo (Tiro a Tiro)					
2º Disparo (+1 Retroceso)					
Fuego a Ráfagas					
1er Disparo (+3 Retroceso)					
2º Disparo (+6 Retroceso)					
Fuego Automático					
1er Disparo (+3 Retroceso)					
Por cada proyectil adicional		+1 a lo anterior	+1 a lo anterior	+1 a lo anterior	+1 a lo anterior

+1 al Retroceso y +1 a la Potencia por cada proyectil disparado;
+1 al Nivel de Daño por cada 3 proyectiles

N. O. PARA ATAQUE A DISTANCIA

	C	M	L*	E*
Normal	4	5	6(8)	9
Mira Láser †	3	4	5(7)	8
Visor Inteligente §	3	4	5(7)	8
Conexión inteligente	2	3	4(6)	7
Conexión inteligente-2 con telémetro	2	3	3(5)	5
Visión Telescópica				
Nivel 1	4	4	5(5)	6(8)
Nivel 2	4	4	4(4)	5
Nivel 3	4	4	4(4)	4
Visión Telescópica con Mira Láser †				
Nivel 1	3	3	4(4)	4
Nivel 2	3	3	3(3)	4
Nivel 3	3	3	3(3)	3

* El número entre paréntesis en esta columna es para lanzagranadas, morteros y lanzamisiles. Ten en cuenta que el único modificador aplicable al fuego indirecto es un –1 por conexión inteligente-2

† Las miras láser convencionales tienen un alcance efectivo de 50 metros durante el día y 150 metros durante la noche; las miras láser mejoradas tiene un alcance ampliado de 150 metros durante el día y de 500 metros durante la noche.

§ O cualquier otro sistema de conexión inteligente que no sea completamente cibernético

MUNICIÓN

Tipo: _____

Efecto: _____

Recarga: _____ proyectiles en _____

Recargas adicionales: _____

Proyectiles por cargar: _____

Proyectiles disparados: _____

MUNICIÓN

Tipo: _____

Efecto: _____

Recarga: _____ proyectiles en _____

Recargas adicionales: _____

Proyectiles por cargar: _____

Proyectiles disparados: _____

MUNICIÓN

Tipo: _____

Efecto: _____

Recarga: _____ proyectiles en _____

Recargas adicionales: _____

Proyectiles por cargar: _____

Proyectiles disparados: _____

MUNICIÓN

Tipo: _____

Efecto: _____

Recarga: _____ proyectiles en _____

Recargas adicionales: _____

Proyectiles por cargar: _____

Proyectiles disparados: _____

Se permite hacer fotocopias de esta página. SHADOWRUN® es una marca registrada de FASA Corp. © 2002 FASA Corp.