



HOJA DE COMBATE

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: _____	Maniobra	Efecto
Instructor: _____		
Nivel de Habilidad: _____		
Ventajas: _____		

Desventajas: _____		

OTRO EQUIPO DE COMBATE

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					
1 ^{er} Disparo (Tiro a Tiro)	_____	_____	_____	_____	_____
2 ^o Disparo (+1 Retroceso)	_____	_____	_____	_____	_____
Fuego a Ráfagas					
1 ^{er} Disparo (+3 Retroceso)	_____	_____	_____	_____	_____
2 ^o Disparo (+6 Retroceso)	_____	_____	_____	_____	_____
Fuego Automático					
1 ^{er} Disparo (+3 Retroceso)	_____	_____	_____	_____	_____
<small>Por cada proyectil adicional +1 a lo anterior +1 a lo anterior +1 a lo anterior +1 a lo anterior</small> +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 tienen 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: _____

