WAFFEN-BOGEN

Name des Charakters: _____

WAFFENDATEN

Name: _____ **Typ:** _____ **Tarnstufe:** _____

Munition: _____ **Modi:** _____ **Schaden:** _____

Gewicht: _____ **Legalität:** _____ **RS:** _____

WAFFENOPTIONEN

Option	Modifikator	Halterung	FKE / DP	Bemerkungen

GRUNDMINDESTWÜRFE

	Schaden	Kurz (4)	Mittel (5)	Weit (6)	Extrem weit (9)
Reichweite (in Metern)		_____	_____	_____	_____
Einzelschuss / Halbautomatisch					
1. Schuss	_____	_____	_____	_____	_____
2. Schuss (+1 Rückstoß)	_____	_____	_____	_____	_____
Salvenmodus					
1. Salve (+3 Rückstoß)	_____	_____	_____	_____	_____
2. Salve (+6 Rückstoß)	_____	_____	_____	_____	_____
Vollautomatisch					
1. Salve (+3 Rückstoß)	_____	_____	_____	_____	_____
pro weiterer Kugel	*	+1/Schuss	+1/Schuss	+1/Schuss	+1/Schuss

* +1 Powerniveau pro abgefeuerter Kugel, +1 Schaden pro 3 abgefeuerter Kugeln

FERNKAMPF-MINDESTWÜRFE

	Kurz	Mittel	Weit[1]	Extrem weit[1]
Normal	4	5	6 (8)	9
Lasermarkierer[2]	3	4	5 (7)	8
Smartbrille[3]	3	4	5 (7)	8
Smartverbindung	2	3	4 (6)	7
Smartverbindung-2 m. Entfernungsmesser	2	3	3 (5)	5
Zielfernrohr				
Stufe 1	4	4	5 (5)	6 (8)
Stufe 2	4	4	4 (4)	5
Stufe 3	4	4	4 (4)	4
Zielfernrohr m. Lasermarkierer				
Stufe 1	3	3	4 (4)	5
Stufe 2	3	3	3 (3)	4
Stufe 3	3	3	3 (3)	3

[1] Der Mindestwurf in Klammern in diesen Spalten gilt für Granatwerfer, Mörser und Raketenwerfer. Bitte beachten Sie: Der Modifikator von –1 des Smartverbindung-2-Systems ist der einzige Modifikator, der für indirektes Feuer anwendbar ist.

[2] Normale Lasermarkierer haben eine effektive Reichweite von 50 Metern am Tag und 150 Metern in der Nacht. Extremreichweiten-Lasermarkierer haben eine erweiterte Reichweite von 150 Metern am Tag und 500 Metern in der Nacht.

[3] Oder jedes andere nicht voll kybernetische Smartverbindungssystem.

MUNITION

Typ: _____
Effekt: _____
_____
Anzahl Schuss: _____ pro _____
Ersatzmagazine: _____
einzelne Kugeln: _____
Abgefeuert: _____

MUNITION

Typ: _____
Effekt: _____
_____
Anzahl Schuss: _____ pro _____
Ersatzmagazine: _____
einzelne Kugeln: _____
Abgefeuert: _____

MUNITION

Typ: _____
Effekt: _____
_____
Anzahl Schuss: _____ pro _____
Ersatzmagazine: _____
einzelne Kugeln: _____
Abgefeuert: _____

MUNITION

Typ: _____
Effekt: _____
_____
Anzahl Schuss: _____ pro _____
Ersatzmagazine: _____
einzelne Kugeln: _____
Abgefeuert: _____

SHADOWRUN ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright © 2000 by Fantasy Productions. Seite darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.