

**Оглавление**

Основные параметры персонажа: (изменяются от 2 до 12) ..... 2

Умения (изменяются от 0 до 12) ..... 7

Генерация персонажа..... 11

Бой ..... 12

## Основные параметры персонажа: (изменяются от 2 до 12)

Название	Обозн.	Описание
Сила	СИЛ	Физическая сила персонажа
Выносливость	ВЫН	Способность персонажа сопротивляться физическим нагрузкам
Ловкость	ЛВК	Гибкость и подвижность персонажа
Глазомер	ГЛЗ	Способность на глаз оценивать расстояние до объектов
Интеллект	ИНТ	Способность к логическому мышлению
Сила воли	ВОЛ	Способность переносить умственные нагрузки
Интуиция	ИТУ	Способность к мгновенным озарениям
Харизма	ХАР	Внутреннее обаяние персонажа

### Состояние персонажа: (изменяются от 0 до 10)

<b>Физическое состояние</b>	10, 9, 8 – не сказываются на действиях персонажа 7,6: -1 на все броски, связанные с физ. действиями 5,4: -2 на все броски, связанные с физ. действиями 3: -3 на все броски, связанные с физ. действиями 2: -5 на все броски, связанные с физ. действиями 1: -7 на все броски, связанные с физ. действиями 0: персонаж без сознания
<b>Эмоциональное состояние</b>	10, 9, 8 – не сказываются на действиях персонажа 7,6: -1 на все броски, связанные с умств. действиями 5,4: -2 на все броски, связанные с умств. действиями 3: -3 на все броски, связанные с умств. действиями 2: -5 на все броски, связанные с умств. действиями 1: -7 на все броски, связанные с умств. действиями 0: персонаж без сознания либо в состоянии истерики

### Проверка параметров персонажа (простая проверка):

Парам + 1d6 + бонусы/пенальти >= Сложность. Если верно, то действие успешно.

Уровень сложности:

3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Элементарно	Просто				Легко		Нормально		Сложно		Крайне сложно			Нереально	

## Передвижение и усталость персонажа. Сила и выносливость.

Персонаж не может нести на себе несколько тонн груза. Максимальный вес, который персонаж может переносить (длительное время):

Вес (кг)	Пенальти от веса
До $0,5 \cdot (\text{СИЛ} + 2 \cdot \text{ВЫН})$	0
До $\text{СИЛ} + 2 \cdot \text{ВЫН}$	1
До $1,5 \cdot (\text{СИЛ} + 2 \cdot \text{ВЫН})$	3
До $2 \cdot (\text{СИЛ} + 2 \cdot \text{ВЫН})$	5 (при передвижении необходимы частые остановки)

Персонаж может на короткое время поднять вес, равный  $(15 \cdot \text{СИЛ} + 10)$  кг. и сделать с ним **ВЫН** шагов.  
Например: у персонажа СИЛ=7 и ВЫН = 7. Тогда он в рывке может поднять  $15 \cdot 7 + 10 = 115$  кг. и пронести на 7 шагов.

В нормальных условиях при непрерывной ходьбе персонаж должен кидать проверку выносливости по принципу:

**Выносливость – Пенальти от веса** против  $4 + 2 \cdot N$ , где N – количество часов непрерывной ходьбы. При беге проверка кидается каждые 20 минут против сложности  $7 + 3 \cdot N$ . Если проверка провалена, то снимается 1 физического состояния.

**Примечание:** если вес персонажа больше, чем  $[40 + 4 \cdot \text{ВЫН}]$ , то он считается *инвалидом*, и все действия, связанные с физическими действиями делает с пенальти 5.

**Примечание:** если вес персонажа меньше, чем  $[\text{Рост} - 100]/2$ , где рост – рост в см. то персонаж считается больным дистрофией и в этом случае его СИЛ и ВЫН не могут быть больше 5.

**Примечание:** все расчеты приведены для ситуаций с нормальной силой тяжести. Если сила тяжести отличается от  $9,8 \text{ м/с}^2$ , необходимо пересчитывать вес с учетом реальной силы тяжести.

Бонусы от силы:

Если СИЛ  $\geq 10$ , персонаж получает способность «Рывок». «Рывок» позволяет добавить +2 к любой проверке на силу (и, по усмотрению мастера, на некоторые связанные с силой навыки) расплатившись за это -1 к физическому состоянию.

Бонусы от выносливости:

Если ВЫН  $\geq 10$ , персонаж получает способность «Преодоление себя». В этом случае его усталость не начинает действовать немедленно, а накапливается. Она проявляется либо когда персонаж расположится на отдых, либо через  $[\text{ВЫН} - \text{пенальти от веса} - 4 + 1d6]/2$  часов, смотря что наступит раньше. При этом его физическое состояние все равно не опустится ниже 1.

### **Ловкость и глазомер**

Ловкость определяет подвижность и гибкость персонажа, а также его координацию движений. Ловкость не оказывает существенного влияния на скорость движения персонажа, зато влияет на его способность быстро менять направление движения. Так, при беге, если персонаж меняет направление движения на 60 и более градусов, он должен сделать проверку на ловкость; при провале – он падает.

Угол поворота	Сложность
60	6
90	7
120	8
150	9
180	10

Бонусы от ловкости:

При ЛВК  $\geq 10$  персонаж получает способность «первый удар». В боевой ситуации, если он видит, что противник собирается его атаковать, он получает возможность произвести любое действие первым. Эта способность не срабатывает, если противник также имеет способность «первый удар».

Глазомер оказывает сильное влияние в первую очередь на точность стрельбы. Боевой навык «меткость» не может превышать ГЛЗ более чем на 2 пункта. Также высокий глазомер позволяет адекватно оценивать расстояние до наблюдаемых объектов и их размеры.

Бонусы от глазомера:

При ГЛЗ  $\geq 10$  персонаж получает способность «интуитивное обнаружение». В этом случае даже если персонаж провалил проверку на «обнаружение» чего-либо, он может сделать бросок на интуицию против половины сложности замаскированного объекта и в случае успеха – он его заметит.

## Интеллект, сила воли и интуиция.

Интеллект отражает способности персонажа к логическому мышлению. Интеллект незаменим для ученых, электронщиков, техников, медиков и компьютерщиков. Также некоторые виды техники и оружия требуют наличия определенного уровня интеллекта для работы с ними.

Помимо всего прочего, интеллект позволяет осваивать новые навыки, ранее не имевшиеся у персонажа.

*Например, ученый, никогда не державший оружия в руках, впервые берет автомат в руки. Его навык «Огнестрельное оружие» равен 0. Однако потратив некоторое время на изучение автомата и зная, для чего он предназначен, он сможет в дальнейшем его использовать (его навык «Огнестрельное оружие» станет равен 2).*

Персонаж может проводить не более 1 попытки изучения в 2 часа (в некоторых случаях мастер может установить более мягкие или более жесткие ограничения).

Изучение новых навыков (сложность):

Повышение уровня навыка	Незнакомый навык, без учителя	Знакомый навык, без учителя	Незнакомый навык, с учителем	Знакомый навык, с учителем
0 -> 1	15	10	12	5
1 -> 2	17	12	14	7

Бонусы от интеллекта:

При ИНТ  $\geq 10$  персонаж получает способность «Проницательность». Эта способность позволяет ему «понимать истинную суть вещей» - заменять любую проверку на понимание (например, проверку на знание химии) на проверку интеллекта с пенальти в 2 пункта.

*Пример: персонаж хочет исследовать содержимое пробирки, однако его уровень «химии» всего 2 пункта. Тем не менее его интеллект – 11 пунктов. Таким образом, производится проверка не  $2+1d6$ , а  $11-2+1d6$ .*

Сила воли – это способность персонажа сконцентрироваться, переносить умственные нагрузки, преодолевать самого себя и сопротивляться внушению.

Самое важное значение силы воли – это то, что она определяет способность персонажа сохранять хорошее эмоциональное состояние.

Эмоциональное состояние ухудшается, если человек долго не спит, если он подвержен шокам и стрессовым ситуациям, и т.п.

Кроме того, персонаж с высокой силой воли, может игнорировать ранения (пенальти от ранений не будут учитываться либо будут учитываться в меньшей степени) и усталость.

Бонусы от силы воли:

При ВОЛ  $\geq 10$  персонаж получает способность «концентрация», которая позволяет ему впадать в полумедитативное состояние, сосредотачиваясь над решением какой-либо проблемы. В таком состоянии он получает +2 ко всем броскам на интеллект.

Интуиция – это способность персонажа к «мгновенным озарениям». Интуиция позволяет персонажу делать выводы основываясь не на логике, а на этих самых озарениях. Проверки на интуицию могут использоваться в самых различных случаях, но по усмотрению мастера, а не игрока. Вызвать «озарение» специально нельзя.

Бонусы от интуиции:

При ИТУ  $\geq 10$  персонаж получает способность «Шестое чувство» - способность без проверки на успех чувствовать, в нужном ли направлении идет ход мыслей персонажа.

### **Внешность персонажа и харизма.**

Харизма – это «внутреннее обаяние персонажа», параметр, не имеющий ничего общего с внешним видом и определяющий типичную реакцию окружающих на персонажа.

*Персонаж с высокой харизмой в бомжевских лохмотьях будет выглядеть как «принц, попавший в затруднительную ситуацию, которому нужно помочь»; а персонаж с низкой харизмой в изящных дорогих одеждах будет вызывать негативную реакцию: «Вот урод! Наворовал денег, а чувством вкуса так и не обзавелся!».*

*Лицо персонажа с параметрами: «квадратное, массивная челюсть, огромный шрам от уха до подбородка», если у него высокая харизма, можно описать словами: «Это было мужественное, волевое лицо старого солдата, много повидавшего и не раз бывавшего в боях за благополучие своей родины». Такому человеку мать доверит присмотреть за своим ребенком. С другой стороны красивое лицо, тщательно ухоженное и без единого изъяна может вызвать впечатление «Лощеного лица дамского угодника, привыкшего втираться в доверие и ни разу в жизни не совершившего ни единого правильного поступка».*

Не стоит недооценивать влияние харизмы. Это незаменимый параметр для любого персонажа с уклоном на социальные навыки.

Бонусы от харизмы:

Если ХАР  $\geq 10$ , персонаж получает способность «Молчаливое очарование»: любой нейтрально настроенный персонаж автоматически становится дружественным, а любой враждебный должен сделать проверку силы воли против харизмы персонажа и при провале стать нейтральным. Исключение составляет боевая ситуация или ситуация боевой тревоги.

## Умения (изменяются от 0 до 12)

### Общие положения:

Любой навык персонажа изменяется от 0 (отсутствует полностью) до 12 (грандмастер). Если необходимый навык отсутствует, персонаж вообще не может выполнять никаких связанных с ним действий.

Умения объединяются в группы по схожести. Ни один из навыков группы не может более чем на 5 пунктов превышать остальные.

Если уровень умения достиг 7 пунктов, персонаж может получать связанные с этим умением специализации.

### Группы умений:

1. Боевые (огнестрельное оружие)
2. Боевые (разведка и маскировка)
3. Боевые (рукопашный бой и метание)
4. Боевые (взрывчатка)
5. Медицина и наука
6. Техника
7. Вождение
8. Пилотирование
9. Социальные

Группа	Умение (определяющий базовый параметр)	Описание / специализации
Боевые (огнестрельное оружие)	Меткость (ГЛЗ)	Способность точно попадать в цель при выстрелах. Специализации: - Снайпер (позволяет использовать винтовки со снайперским прицелом) - Неприцельная стрельба (+1 на попадание (РА) при неприцельной стрельбе) - Прицельная стрельба (снижает затраты времени на прицеливание)
	Легкое оружие (ЛВК)	Умение обращаться с легким огнестрельным оружием. Специализации: - Ремонт. +3 к броскам на ремонт легкого оружия. - Спец по пистолетам. +2 к точности (РА) при стрельбе из пистолетов.
	Среднее оружие (СИЛ)	Умение обращаться со средним оружием Специализации: - Ремонт. +3 к броскам на ремонт среднего оружия. - Скорострельность. Снижает на 1 пункт временные затраты при одиночной стрельбе
	Тяжелое оружие (СИЛ)	Умение обращаться с тяжелым оружием Специализации: - Ремонт. +3 к броскам на ремонт легкого оружия. - Равновесие. Снижает на 1 пункт требования к силе от тяжелого оружия.
	Высокотехнологическое оружие (ИНТ)	Умение обращаться с высокотехнологичным оружием. Специализации: - Быстрая подготовка. Снижает на 2 пункта временные затраты на подготовку оружия к бою. - Быстрое прицеливание. Снижает на 2 пункта время прицеливания.
Боевые (разведка и маскировка)	Скрытность (ЛВК)	Умение прятаться. Специализации: - Маскировка в бою. Снимает пенальти при попытке спрятаться во время боевых действий. - Маскировка в городе. +2 к скрытности в больших городах.
	Наблюдательность (ГЛЗ)	Умение замечать скрытые объекты и спрятавшихся врагов. Специализация: - Соколиный глаз. +2 к стрельбе (РА) на средние и дальние дистанции
	Следопыт (ГЛЗ)	Позволяет по оставленным следам получать информацию Специализация: - Рейнджер. +2 к навыку на природе. - Сталкер. +2 к навыку в городе.
Боевые (рукопашный бой и метание)	Рукопашный бой (СИЛ)	Умение драться используя только холодное оружие. Специализации: - Смертельный удар. Позволяет игроку убить соперника с одного удара - Обезоруживание. Позволяет выбить оружие из рук противника
	Боевое искусство (ВОЛ)	Умение использовать собственное тело, как оружие Специализации: - Болевые точки. Знание особых точек на теле противника и умение в бою воздействовать на них.
	Метание (ЛВК)	Умение метать предметы и попадать в цель (в основном ножи и



		<p>гранаты)</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Универсальное метание. Позволяет метать даже предметы не предназначенные для этого (кухонные ножи, ножки стульев, и т.д.) и наносить ими урон.</li> <li>- Повышенная дальность. Увеличивает дальность метания.</li> </ul>
Боевые (взрывчатка)	Сапер (ИНТ)	<p>Умение грамотно использовать взрывчатые вещества и устройства для нанесения максимального урона противнику.</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul>
	Разминирование (ИНТ)	
	Изготовление взрывчатки (ИНТ)	
Медицина и науки	Доктор (ИНТ)	<p>Способность лечить людей.</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Использование подручных средств</li> <li>- Узкая специализация. Указывается область, в которой специализируется врач (хирургия, первая помощь, реанимация и т.п.) В указанной области персонаж получает +5 к броскам, зато во всех остальных - -2.</li> </ul>
	Ученый (ИНТ)	<p>Необходимо указать область науки, в которой специализируется персонаж.</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Профессор. +5 в указанной области, но при этом штраф -2 ко всем проверкам физических параметров.</li> </ul>
Техника	Ремонт (ИНТ)	<p>Умение ремонтировать разнообразные устройства.</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Оружейник. +2 к ремонту, если работает с оружием</li> <li>- Золотые руки. Может починить почти все. Не получает пенальти, если работает без схемы с неизвестным типом устройства.</li> </ul>
	Электроника (ИНТ)	<p>Умение работать с электронными устройствами.</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Микроэлектроника</li> </ul>
Вождение	Легкий наземный транспорт (ЛВК)	<p>Умение виртуозно водить данную группу транспортных средств.</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Экстремальное вождение. Снимает пенальти к вождению в экстремальных условиях.</li> <li>- «Любимая тачка». Необходимо указать любимую модель транспорта персонажа. Получает +2 при вождении данной модели</li> </ul>
	Средний и тяжелый наземный транспорт (ИНТ)	<p>Умение виртуозно водить данную группу транспортных средств.</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Экстремальное вождение. Снимает пенальти к вождению в экстремальных условиях.</li> <li>- «Любимая тачка». Необходимо указать любимую модель транспорта персонажа. Получает +2 при вождении данной модели</li> </ul>

Социальные	Психология (ХАР)	<p>Способность понимать скрытые мотивы собеседников и может использовать это в своих целях</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Психоанализ.</li> <li>- Чувство лжи. Персонаж получает способность ощущать, когда собеседник говорит неправду.</li> </ul>
	Убеждение (ХАР)	<p>Способность убедить собеседника в своей точке зрения.</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Блеф. +2 к убеждению, если персонаж блефует.</li> <li>- Обольщение. Способность использовать сексуальное влечение собеседника для убеждения. +2 к убеждению, если пол/сексуальная ориентация собеседника позволяют.</li> </ul>
	Торговля (ХАР)	<p>Способность продавать дороже и покупать дешевле, чем обычно.</p> <p>Специализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Профи в своей области. Указать группу товаров, в которой персонаж достиг особых высот. В этой группе он получает +2 к торговле.</li> <li>- Чувство лжи. Персонаж получает способность ощущать, когда собеседник говорит неправду, пытаясь продать/купить что-либо.</li> </ul>

## Генерация персонажа

Для повышения уровня базовых параметров и умений используются очки генерации.

Для повышения базового параметра на один пункт или умения требуется:

0 -> 1	1 -> 2	2 -> 3	3 -> 4	4 -> 5	5 -> 6	6 -> 7	7 -> 8	8 -> 9	9 -> 10	10 -> 11	11 -> 12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

очков генерации.

Для того чтобы установить N пунктов требуется:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78

очков генерации.

Изначально для базовых параметров выделяется 256 очков генерации. Этого достаточно, чтобы 4 базовых параметра установить в 8 пунктов, а 4 оставшихся – в 7.

При генерации ни один из базовых параметров не может быть ниже 4 и выше 10, если только это превышение (недобор) не происходит в результате использования особенностей персонажа.

При распределении навыков используется такой же принцип.

Для того чтобы установить N пунктов умения требуется:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78

очков генерации.

При начальной генерации умение не может более чем на 2 пункта превышать определяющий для этого умения базовый параметр. . Ни один из навыков группы не может более чем на 5 пунктов превышать остальные. Если уровень умения достиг 7 пунктов, персонаж может получать связанные с этим умением специализации.

Первая специализация в умении стоит 5 очков генерации. Вторая – 15, третья – 25 и так далее (+10 за каждую новую).

**Пример:** персонаж имеет навык «Доктор» равный 7 и хочет взять специализацию «первая помощь». Это потребует 5 очков генерации. Затем он хочет также взять специализацию «Использование подручных средств». Для этого ему потребуется еще 15 очков. Для того, чтобы взять еще и «Хирургию», придется потратить 25 очков.

Количество выдаваемых на навыки очков генерации может варьироваться в зависимости от начальных условий.

Дополнительно при генерации персонажа можно указывать особенности персонажа (бесплатны):

1. Вырос на планете с повышенной силой тяжести (+1 СИЛ, +1 ВЫН, -1 ЛВК, -1 ХАР)
2. Вырос на планете с низкой силой тяжести (+1 ЛВК, -1 ВЫН)
3. Заучка (+1 ИНТ, на выбор -1 СИЛ или -1 ВЫН или -1 ГЛЗ)
4. Солдафон. (-1 ИНТ, на выбор +1 СИЛ или +1 ВЫН или +1 ЛВК)

Любые взятые особенности должны отражаться в легенде персонажа.

## Бой

### Расчет порядка действий в боевой ситуации.

Основой для расчета порядка действий в боевой ситуации являются очки действий.

ОД = 5 + ЦЕЛ(ЛВК / 2) – Пенальти от веса и усталости

### Стрельба из огнестрельного оружия.

Стрельба производится в два этапа: 1) проверка попадания; 2) определение результата попадания (если оно произошло).

Основой для расчета попадания является параметр Рейтинг Атаки персонажа (зависит от меткости персонажа и навыка обращения с используемым оружием - БМ)

РА = МТК + (БМ – 6) – (Пенальти физич + Пенальти эмоц) + Бонусы от специализаций

Пример:

Персонаж использует винтовку АВ Скарп-4 (Среднее оружие). Его Меткость = 9, а навык обращения со средним оружием = 5 (БМ = 5). Физическое состояние – 7 (слегка устал). Эмоциональное состояние – 9 (отлично). Тогда его рейтинг атаки: РА = 9 + (5-6) – 1 = 7.

РА изменяется от -20 до 20 (если в результате РА получается более 20, то он все равно считается равным 20).

Исходя из РА персонажа и расстояния до цели по таблице (см ниже) рассчитывается базовая сложность попадания. Если значение в таблице не указано, то персонаж в принципе не может попасть в цель.

В приведенном ранее примере при стрельбе на 110 метров (дальность = 6) базовая сложность составит 14.

Базовая сложность – это сложность попадания в идеальных условиях. В реальности все сложнее.

- 1) Необходимо учитывать дальность оружия. При стрельбе на расстояние, на 1 превышающее дальность оружия, сложность **повышается на 2**. Стрельба на расстояние, более чем на 1 превышающее дальность оружия невозможна.
- 2) Необходимо учитывать ветер.

+ сложность		Ветер				
дальность		Штиль	Слабый ветер	Средний ветер	Сильный ветер	Ураган
	0 – 2	0	0	0	0	1
	3 – 5	0	0	1	1	2
	6 – 8	0	0	2	3	5
	9 – 11	0	1	3	7	10
	12 – 12+	0	2	5	11	17

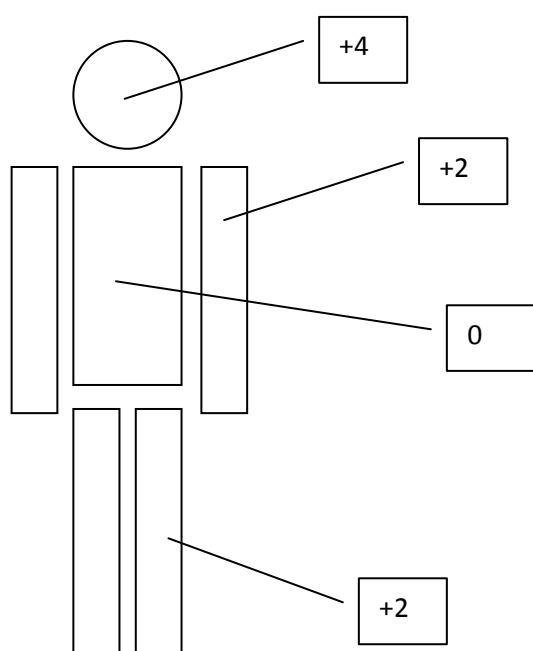
- 3) Движение цели

+ сложность		Скорость движения				
дальность		Стоит	Медленно	быстро	Медленно, неравномерно	Быстро, неравномерно
	0 – 2	0	0	0	0	1
	3 – 5	0	0	1	1	2
	6 – 8	0	0	2	3	5
	9 – 11	0	1	3	7	10
	12 – 12+	0	2	5	11	17

- 4) Размер цели (см далее для цели - человека). При учете размеров цели, рассматривается «видимый размер цели». Если противник присел за камнем и видна только голова, то нельзя стрелять в торс. Стрельба по крупным целям наоборот, снижает сложность. Для цели в два раза больше человека сложность снижается на 2 ед.

# Базовая сложность попадания

	дальность													
	до 3м	6м	15м	30м	50м	80м	120м	200м	300м	450м	700м	1000м	1500м	до 4 км
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12+
РА														
-20	20													
-19	20													
-18	19	23												
-17	18	22												
-16	17	21												
-15	16	20	23											
-14	16	19	22											
-13	15	18	21											
-12	14	17	20											
-11	13	16	19	23										
-10	12	15	18	21										
-9	12	15	17	20	23									
-8	11	14	16	19	22									
-7	10	13	15	18	21									
-6	9	12	14	17	20	22								
-5	8	11	13	16	18	21	23							
-4	8	10	12	15	17	20	22							
-3	7	9	11	14	16	18	21	23						
-2	6	8	10	13	15	17	19	21						
-1	5	7	9	12	14	16	18	20	22					
0	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22				
1	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22				
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22				
3	4	6	8	10	12	14	15	17	19	21	23			
4	4	6	7	9	11	13	15	17	19	21	23			
5	3	5	7	9	11	13	15	17	18	20	22			
6	3	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22			
7	3	5	7	9	10	12	14	16	18	20	21	23		
8	3	5	6	8	10	12	14	16	17	19	21	23		
9	3	5	6	8	10	12	13	15	17	19	20	22		
10	2	4	6	8	9	11	13	15	16	18	20	22	23	
11	2	4	6	8	9	11	13	15	16	18	20	22	23	
12	2	4	5	7	9	11	12	14	16	18	19	21	22	
13	2	4	5	7	9	11	12	14	15	17	19	21	22	
14	2	4	5	7	8	10	12	14	15	17	18	20	21	23
15	1	3	5	7	8	10	11	13	14	16	18	20	21	23
16	1	3	4	6	8	10	11	13	14	16	17	19	20	22
17	1	3	4	6	7	9	11	13	14	16	17	19	20	22
18	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21
19	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21
20	0	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20



На данном рисунке показаны значения доп. сложности стрельбы при попытке попасть в конкретную часть тела.

Мастер может по своему усмотрению назначать дополнительные пункты сложности или же наоборот, снижать сложность.

### **Прицеливание, стрельба навскидку.**

Прицеливание перед выстрелом снижает сложность попадания но требует дополнительных затрат времени. Напротив, стрельба навскидку требует меньше времени, но увеличивает сложность:

Тип стрельбы:	Прицельная	Обычная	Навскидку
Сложность попадания	-2	+0	+2
Доп. Затраты времени	+3 (+1, если есть спец. «Прицельная стрельба»)	+0	-2

Пример: