

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Последовательность действий

Последовательность такова: **стрельба, слова, ножи, бегство, кулаки**. Все участники игры делают заявки, после чего Хранитель выполняет их согласно перечисленной последовательности.

Если персонажи совершают один и тот же тип действий (*например, стреляют*), то порядок определяется рейтингом их способности или запасом в случае равенства рейтинга. Любой участник боя может потратить пункт из запаса, чтобы действовать первым. Если таких персонажей несколько, первым ходит тот, кто больше потратил, независимо от рейтинга или стандартной последовательности действий.

Запас боевых способностей

В любой момент вы можете перераспределить пункты между запасами боевых способностей: драки, стрельбы или холодного оружия. Потратив два пункта из запаса одной способности, вы восстанавливаете один пункт запаса другой.

Виды урона

Урон, нанесённый тупым оружием или голыми руками, считается нелетальным. Урон от холодного оружия считается летальным,

если было нанесено больше 3-х пунктов урона (*либо, если противник беспомощен и не сопротивляется*). Огнестрельное оружие всегда наносит летальный урон.

Нелетальный урон наносится по стандартным правилам боя, но летальный всегда вычитается из запаса здоровья так, будто рейтинг здоровья персонажа равен 0 — независимо от его действительного значения.

Пример: персонаж, запас здоровья которого равен 8, получает 6 единиц летального урона. Теперь его здоровье составляет -6, и на его действия накладываются штрафы, обычные для состояния здоровья -6.

Нанесение урона

Отдельный бросок для определения урона не требуется. В случае удачной атаки вы наносите урон, равный разнице между результатом проверки атаки и **защитой** противника (*но не больше шести*), после чего добавляете модификатор урона оружия.

Модификаторы урона

Кулаки, ноги	-1
Полицейская дубинка, нож.	+0
Мачете, тяжёлая дубинка, пистолет . . .	+1
Ружьё, винтовка, автомат	+2

БОЕВЫЕ ПРИЁМЫ

Ложный выпад: только для ближнего боя. Проверка против сложности 4; вы не наносите урона, однако на следующем ходу получаете +2 к своей атаке, а противник -2 — к своей.

Захват: только для рукопашного боя. Проверка драки против сложности 4, чтобы взять противника в захват. Он может вырваться из него, совершив проверку драки против

Боевые правила Пикмана

сложности равной 3+ (*число пунктов, вложенных в бросок захвата*). Пока вы его удерживаете, можете наносить ему d6-2 урона без проверок атаки. Также вы можете попытаться **толкнуть, придушить, разоружить** противника или **угрожать ему смертью**. Кроме того, как вам, так и жертве доступны приёмы: **подножка, запугивание** или (*если вы решили не наносить урон в этом раунде*) **усмирение**.

Толчок: состязание в драке. Ваш уровень сложности равен 3, уровень сложности противника — 4. В случае победы вы отталкиваете противника назад на расстояние до 5 футов в нужном направлении.

Подножка: так же, как и толчок, но в результате противник оказывается на земле. Если при этом вы или он были в захвате, вы падаете вместе с ним. **Защита** противника снижается на единицу. Если противник не в захвате, он может подняться, но получит штраф -1 ко всем проверкам в этом раунде. Если же он был в захвате, то должен вырваться прежде, чем сможет подняться.

Запугивание: так же, как толчок, но осуществляется состязание в **самообладании**, где у запугивающего сложность 3, а у жертвы 4. В результате жертва не может тратить пункты из запаса для проверки любой другой способности до тех пор, пока не сумеет справиться с эффектом (*для этого нужно успешно пройти проверку самообладания со сложностью 4, не занимающую отдельного раунда*).

Усмирение: так же, как и запугивание, но осуществляется состязание **психоанализа** против **самообладания**, со сложностями 4 у обеих сторон. При этом ваши союзники не должны нервировать цель собственными действиями. Любые их агрессивные действия даже не успешные налагают штраф -2 на попытку усмирения. При успехе эффект тот же, что и в предыдущем случае, но цель не может

от него избавиться до тех пор, пока не будет атакована.

Разоружение: так же, как и толчок, но уровень сложности для вас равен 5. При успехе вы либо удерживаете рукой оружие противника, либо же производите захват его оружия своим. После этого вы можете окончательно разоружить противника, пройдя ещё одно состязание, сложность проверки в котором для всех равна 4.

☉ **Нокаут:** получив 5 или больше единиц урона от тупого оружия, жертва должна пройти проверку на потерю сознания. Уровень сложности равен количеству полученного урона.

Удушение: так же, как и захват, но вы наносите 4 единицы урона каждый раунд автоматически, а ваш противник может предпринимать любые действия в попытке вырваться. Если вас сбили с ног, нанесли 4 и больше единиц урона одной атакой, запугали или иным образом нарушили вашу концентрацию на этом действии, удушение прекращается.

Угроза смерти: вам необходимо холодное или огнестрельное оружие, готовое к использованию. Противник должен быть либо в захвате у другого персонажа, либо без сознания. Сделайте стандартную проверку атаки. В случае успеха, вы автоматически наносите противнику урон, равный 6+ (модификатор оружия), если он попытается сбежать и провалит проверку. Ещё вы можете нанести этот урон в любом последующем раунде, пока противник без сознания или в захвате.

Подавление сопротивления: безоружная версия угрозы смерти. Жертва получает 5 единиц нелетального урона, если попытается сбежать (*независимо от того, удастся ей это или нет*).

Промеж глаз/прямо в сердце: только огнестрельное или холодное оружие, соответственно. Вы тратите 6 пунктов из запаса боевой способности, ничего не добавляя к броску. В случае успеха вы наносите +6 единиц урона от оружия.