

ЗАМЕТКИ

РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ

Почти в каждой настольной ролевой игре есть специальные правила для разрешения игровых конфликтов. В Powered by the Apocalypse эти правила называются **ХОДАМИ**.

Ход — это способ разрешить опасную или сложную ситуацию внутри игры. В Horror Movie World нет ходов для того, чтобы вскипятить чайник или подняться по лестнице. Если действие не подразумевает риска или трудностей, ты просто говоришь: «Мой персонаж кипятит чайник» — и это происходит.

Ходы же используются в более сложных ситуациях.

Почти все ходы в Horror Movie World привязаны к одной из четырёх характеристик.

- **Тело.** Используется, когда персонаж **УДИРАЕТ** (иногда) или **НАЕЗЖАЕТ**.
- **Храбрость.** Используется, когда персонаж **УДИРАЕТ** (иногда) или **СОБИРАЕТСЯ С СИЛАМИ**.
- **Обаяние.** Используется, когда персонаж пытается **ПОЛУЧИТЬ ЖЕЛАЕМОЕ**.
- **Мозги.** Используется, когда персонаж **РАЗБИРАЕТСЯ В СИТУАЦИИ** или **СООБРАЖАЕТ НА ХОДУ**.

ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

Тебе доступны все основные ходы.

- **Наехать.** Используется, когда персонаж прибегает к насилию или сражается.
- **Прийти в себя.** Используется, чтобы вернуть получившего смертельную рану или обезумевшего персонажа в игру.
- **Получить желаемое.** Используется, когда персонаж хочет что-то получить от другого персонажа или как-либо на него повлиять.
- **Разобраться в ситуации.** Используется, когда персонаж занимается расследованием или исследованием, чтобы понять скрытую суть происходящего.
- **Словить удачу.** Используется, чтобы персонажу в чём-либо повезло.
- **Собраться с силами.** Используется, когда персонаж пытается делать что-то под давлением или сохранять спокойствие в жутких обстоятельствах. Может применяться в любых ситуациях, когда ни один другой ход не подходит.
- **Собирать на ходу.** Используется, когда персонаж придумывает решение или выход из опасной ситуации.
- **Удрать.** Используется, когда персонаж активно спасается от опасности.



БОТАН

Остроумный, но зажатый, сообразительный, но неуклюжий. Над ботаном частенько издеваются сверстники, ему редко выпадает с кем-либо переспать, вот он и компенсирует свои комплексы недюжинной смекалкой, в том числе и жанровой.

Примеры: доставщик пиццы; техслужащий на космической станции; робкий учитель.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Когда ты отделяешься от группы, чтобы утолить любопытство, убери **пункт страха**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, ты можешь оставить другому персонажу послание или улику, связанные с сюжетом фильма. Выбери персонажа и опиши, как он получает твоё послание. Этот персонаж может задать один вопрос, чтобы **РАЗОБРАТЬСЯ В СИТУАЦИИ**.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Выбери два хода.

☐ Вы должны мне верить!

Когда ты пытаешься убедить кого-то в чём-то невероятном или доказать нечто невозможное, возьми **временный козырь**, чтобы **ПОЛУЧИТЬ ЖЕЛАЕМОЕ**.

☐ Дрыщ в беде

Когда ты оказываешься в опасности и другой персонаж выручает тебя, он получает **очко симпатии**.

☐ Пора отсюда выбираться!

Когда ты спасаешься от угрозы во вред другим (бросая друзей, роняя важную вещь, упуская шанс навредить злу и т. д.), получи **постоянный козырь** на все попытки **УДРАТЬ**, пока не окажешься в безопасности.

☐ Слава Богу, я девственник

Тебе нужно потратить только 4 **очка симпатии**, чтобы **ПРИЙТИ В СЕБЯ** (точно так же, как **невинные** персонажи).

☐ Трусливый Лев

Ты храбрее, чем ты думаешь. Когда ты **СОБИРАЕШЬСЯ С СИЛАМИ** и на кубиках выпадает 10+, получи **временный козырь** на следующий ход.

☐ Фанат ужасиков

Ты знаешь все клише и правила, которые помогут выжить в фильме ужасов. Когда ты **РАЗБИРАЕШЬСЯ В СИТУАЦИИ** или **СООБРАЖАЕШЬ НА ХОДУ**, можешь добавить к списку эти вопросы:

- Кто следующим окажется в опасности?
- Какая неприятность может сейчас случиться?
- Что нам точно не надо сейчас делать?

ПЕРСОНАЖ

БОТАН

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

- Тело -1, храбрость 1, обаяние 0, мозги 2.
- Тело -1, храбрость 0, обаяние 1, мозги 2.
- Тело 0, храбрость 1, обаяние -1, мозги 2.
- Тело 0, храбрость 0, обаяние 0, мозги 2.

--	--	--	--

ТЕЛО

ХРАБРОСТЬ

ОБАЯНИЕ

МОЗГИ

ЗДОРОВЬЕ

--	--	--	--

КОЗЫРЬ

--	--	--	--

СТРАХ

--	--	--	--

ШАНС

--	--	--	--

ТРАВМЫ

- ☐ Увечье (тело)
- ☐ Паника (храбрость)
- ☐ Уродство (обаяние)
- ☐ Шок (мозги)

ОЧКИ СИМПАТИИ

ОТНОШЕНИЯ

Когда ты представишь другим своего героя, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого из персонажей других игроков.

Ты любишь или хочешь _____, но не можешь сказать об этом.

_____ обожает над тобой издеваться.

Вы с _____ были друзьями, но в последнее время отдалились. Спроси почему.

_____ — твой родственник, который считает тебя неудачником.

Ты случайно узнал позорную тайну _____. Спроси, что это за тайна.

Ты однажды капитально опозорился перед _____. Расскажи, что произошло.

ЗАМЕТКИ