

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.
- **Соображать на ходу.** Используется, когда персонаж придумывает решение или выход из опасной ситуации.
- **Удрать.** Используется, когда персонаж активно спасается от опасности.



Грубый, но мужественный, неотёсанный, зато статный, качок купается в славе и поклонении благодаря своей силе и крутости. Он самый сильный, самый быстрый и самый чёткий сукин сын на целой земле, и горе тем, кто захочет его поиметь! По крайней мере, так думает сам качок.

Примеры: нападающий школьной команды по футболу; охранник ночной смены; разведённый муж.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Когда ты грубым и вызывающим поведением привлекаешь к себе всеобщее внимание, убери **пункт страха**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, ты можешь в последний раз **наехать** на угрозу. Ты получаешь **временный козырь** на эту проверку.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Выбери два хода.

□ Друг-силач

Когда ты защищаешь, выручаешь или спасаешь другого персонажа при помощи силы или ловкости, получи **очко симпатии**.

□ Если я не вернусь...

Когда ты добровольно бросаешь вызов смертельной опасности, получи **временный козырь**. Если ты решаешь не рисковать и избираешь более безопасный путь, получи **временный штраф**.

□ Задира

Когда ты физически унижаешь более слабого персонажа, получи **временный козырь** за то, каким крутым и сильным ты себя чувствуешь. Если твоей жертвой был персонаж игрока, он получает **очко симпатии**.

□ Красота атлета

Когда ты **получаешь желаемое**, выпендриваясь и бравируя, возьми **временный козырь**.

□ Кричишь, как девочка

Твоя реакция на что-то жуткое противоречит образу мачо. Она вполне естественная, хотя тебе может казаться вопиющим проявлением трусости. Когда ты сталкиваешься с чем-то ужасным, ты можешь взять **пункт страха**, чтобы получить также **очко симпатии**.

□ Поздоровайся с кулаком

Когда ты **получаешь желаемое** через угрозы, запугивание и насилие, даже на 7–9 тебе это удастся без ответных условий и обязательств. При этом ты теряешь **очко симпатии**.

ПЕРСОНАЖ

КАЧОК

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

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



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.

_____ — твоя боксёрская груша. Во всех смыслах слова.

Ты должен переспать с _____ во что бы то ни стало. Спроси, что этот персонаж думает о твоей похоти.

_____ — твоя нынешняя пара, с которой вы вечно ссоритесь. Спроси, в чём причина ваших ссор.

_____ в чём-то обошёл тебя однажды, и он за это заплатит. Спроси, как тебя обошли.

Ты неплохо относишься к _____, но не хочешь этого показывать.

Вы с _____ хотите чего-то одного и готовы бороться за это друг с другом. Решите, что это такое.

ЗАМЕТКИ