

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.



НЕВИННЫЙ

Скромный, стеснительный, храбрый и ответственный. На невинного всегда можно положиться, и, несмотря на робкие манеры, перед лицом опасности он может проявить недюжинную смелость. Увы, люди часто склонны считать невинного незрелым, наивным и незначительным, поэтому к его мнению редко прислушиваются и ему сложнее убедить других в своей правоте.

Примеры: молодая мать-одиночка; учёный-идеалист; лучшая студентка в общежитии.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Когда ты прячешься от опасности в замкнутом пространстве, из которого нет безопасного выхода, убери **пункт страха**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, выбери персонажа, которому ты больше всего доверял. Если этот персонаж пытается мстить твоим убийцам, то получает **очко симпатии**. Если он укрывается или убегает, то теряет **очко симпатии**.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Ты получаешь этот ход сразу.

■ Зрительские симпатии

Тебе нужно потратить только 4 **очка симпатии**, чтобы **прийти в себя**.

Выбери ещё один ход.

□ Final Girl

Если в живых остались только два персонажа игрока, считая тебя, ты получаешь **постоянный козырь** на все попытки **наехать**. Если в живых остаёшься только ты, получи также **очко симпатии**.

□ Дерись по-умному

Когда ты используешь подручные предметы или подстраиваешь ловушки, чтобы **наехать** на угрозу, **напряги мозги** вместо **тела**.

□ Королева крика

Когда ты проваливаешь попытку **ударить** или **собраться с силами**, то выпускаешь леденящие душу вопли. За эти провалы ты всегда получаешь 2 **очка симпатии** вместо одного.

□ Я собираюсь выжить

Когда ты **соображаешь на ходу**, можешь задать ещё 1 дополнительный вопрос. Даже при провале ты можешь задать 1 вопрос, но режиссёр сделает ход против тебя.

□ Я тебя не брошу!

Если ты получаешь урон, защищая близких тебе людей, получи **временный козырь**.

ПЕРСОНАЖ

НЕВИННЫЙ

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

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

Ты влюблён в _____, но это чувство не взаимно.

Ты обещал отдать _____ свою невинность. Расскажи почему.

_____ — твой старший родственник или товарищ, которому ты полностью доверяешь.

_____ — твой надоедливый родственник. Спроси, почему вы не ладите.

Ты вытаскиваешь _____ из неприятностей. Спроси, в чём обычно заключаются неприятности.

Вы с _____ заклятые соперники. Спроси, в чём причина вашего соперничества.

ЗАМЕТКИ