

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.



ОДИНОЧКА

Непредсказуемый, необычный и способный удивить, одиночка всегда представляет некое меньшинство и часто держится в стороне. Никто не знает, чего от него ждать. Умрет ли он первым или спасёт всех остальных? Он беспомощный клоун или самый крутой персонаж в фильме? Кто знает.

Примеры: единственный русский на американской пожарной станции; единственный гомосексуалист в военном училище; единственный гот на всю школу.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Когда кто-то предлагает план действий, а ты поступаешь наперекор плану или в точности наоборот, убери **пункт страха**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, каждый игрок выбирает, как твоя смерть повлияла на его персонажа. Если персонаж чувствует вину за твою гибель или прошлое отношение к тебе, он получает **очко симпатии**. Если персонаж не чувствует вины, он получает **пункт страха**.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Ты получаешь этот ход сразу.

■ Скрытые таланты

Выбери любой ход **ботана**, **качка** или **цыпочки**.

Выбери ещё один ход.

□ Мой друг где-то там

Перед началом фильма **напряги мозги**. Если выпало 10+, получи 2 **шанса**. При результате 7–9 получи 1 **шанс**. Используй **шанс**, чтобы появиться в сцене как раз тогда, когда другой персонаж окажется в опасности, и в удобной позиции, чтобы помочь бедолаге. При провале режиссёр получает 1 **шанс**, который позволит обратить один из твоих бросков в провал.

□ Не жилец

Если ты погибаешь, когда у тебя ещё остались **очки симпатии**, можешь отдать одно из них любому персонажу на твой выбор.

□ Образец хладнокровия

Когда ты **собираешься с силами**, при результате 10+ ты ведёшь себя так стойко и невозмутимо, что вдохновляешь других своим примером. Все, кто находятся рядом с тобой, получают **временный козырь**.

□ Один против всех

Когда ты остаёшься один на один с силами зла, получи **временный козырь** на то, чтобы **собраться с силами** или **наехать**.

□ Попробуй поймай, урод!

Ты можешь **получать желаемое** от монстров, когда дразнишь и провоцируешь их. В этом случае при результате 7–9 ты получаешь не ответные условия, а урон.

ПЕРСОНАЖ

ОДИНОЧКА

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

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

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

ТЕЛО

ХРАБРОСТЬ

ОБАЯНИЕ

МОЗГИ

ЗДОРОВЬЕ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

КОЗЫРЬ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

СТРАХ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

ШАНС

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

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.

_____ не выносит твою расу, страну, сексуальную ориентацию и т. д., а ты не выносишь его.

_____ создал тебе проблемы, но так и не извинился. Расскажи, что за проблемы у тебя были из-за него.

_____ защищает тебя от наездов и приставаний других.

_____ не справится с серьёзным дерьмом, так что ты приглядываешь за ним.

Тебе пришлось как-то поставить _____ на место, и вы до сих пор на ножах.

_____ интересуется тобой и твоей уникальностью, но ты пока не готов сблизиться с ним.

ЗАМЕТКИ