

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.



ПРОФЕССОР

Ворчливый, энергичный и сведущий, профессор упрямо ищет наилучшее решение, и его знания могут оказаться бесценными. Но в фильмах ужасов знание — опасное оружие, и порой профессор приносит больше вреда, чем пользы.

Примеры: гениальный медик; ксенобиолог; историк-конспиролог.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Когда ты поручаешь важное дело кому-то менее компетентному, чем ты сам, убери **пункт страха**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, назови персонажа, которого ты видишь своим учеником или преемником. Этот персонаж получает один из твоих собственных ходов до конца фильма — выбери, какой именно.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Выбери два хода.

□ Безумный учёный

Когда ты ставишь безумный или богохульный эксперимент, **НАПРЯГИ МОЗГИ**. Если проверка успешна, эксперимент удаётся и разрешает твою проблему. При результате 10+ выбери одно. Если выпало 7–9, выбери два:

- Ты теряешь разум: получи **пункт страха**.
- Ты вымотан: получи урон или **травму**.
- Ты сделал нечто чудовищное: потеряй **очко симпатии**.

При провале эксперимент дал ужасный и разрушительный результат. Режиссёр делает ход против тебя.

□ Величественная поступь

Когда ты эффектно появляешься в кадре, **НАБЕРИСЬ ХРАБРОСТИ**. При результате 10+ все присутствующие немедленно замирают, пока ты не сделаешь что-либо. Если выпало 7–9, выбери одного персонажа, включая монстров, и заставь его замереть. При провале режиссёр немедленно делает ход против тебя.

□ Монолог

Когда ты произносишь страстный монолог, **ЗАДЕЙСТВУЙ ОБАЯНИЕ**. При успехе твоё выступление выразительно и вдохновляет: все, кто слушают тебя, получают **временный козырь**. Если выпало 7–9, твоё выступление кому-то кажется пугающей: выбери персонажа, который получает **пункт страха**. При провале все слушатели получают **пункт страха**.

□ Откровения

Когда ты **РАЗБИРАЕШЬСЯ В СИТУАЦИИ**, ты можешь получить **пункт страха**, чтобы сразу задать 3 вопроса без броска.

□ Тайные знания

Возьми любой ход **экзорциста**.

□ Что я наделал?!

Когда ты сталкиваешься с каким-либо монстром, можешь заявить, что именно ты как-то ответственен за его появление в фильме. Опиши, в чём твоя вина. Ты можешь **НАЕХАТЬ** на этого монстра и без броска получить 10+, но до конца фильма ты уже не сможешь **ПРИЙТИ В СЕБЯ**.

ПЕРСОНАЖ

ПРОФЕССОР

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

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



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 уверен в скрытом потенциале _____.

_____ был раньше твоим учеником, но что-то произошло между вами. Спроси его, что именно произошло.

_____ никогда не слушает твоих советов и предупреждений.

_____ добивается твоего уважения и одобрения. Скажи, почему ты до сих пор не выказал ни того, ни другого.

Ты заботаешься о _____, но он не доверяет тебе. Спроси почему.

_____ думает, что ты странный, безумный или опасный человек.

ЗАМЕТКИ