

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.



Милый, странный, внушаемый и чувствительный. Дети очень восприимчивы и часто становятся добычей для сил зла, так что взрослым приходится их защищать и спасать. Но как бы слабы дети ни были, они всё же способны помочь взрослым: они очень наблюдательны и обладают мощным потенциалом.

Примеры: внебрачный ребёнок; взятый из приюта сирота.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Если ты предупреждаешь взрослых об опасности странным или пугающим способом, убери **пункт страха**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, выбери персонажа, который является для тебя родительской фигурой. Этот персонаж получает **2 пункта страха** или теряет все свои **очки симпатии** (выбор за ним).

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Выбери два хода.

☐ Всеобщий любимец

Тебе нужно потратить только **4 очка симпатии**, чтобы **прийти в себя**, как и обладателю архетипа **невинный**.

☐ Дети не пострадали

Перед началом фильма **ЗАДЕЙСТВУЙ ОБАЯНИЕ**. Если выпало 10+, получи два **шанса**. При результате 7–9 получи один **шанс**. Ты можешь использовать **шанс**, чтобы сила зла игнорировала тебя в течение одной сцены. При провале режиссёр получает один **шанс**, который позволит превратить один из твоих бросков в провал.

☐ Живая приманка

Когда ты добровольно подвергаешь себя опасности или привлекаешь внимание зла, получи **очко симпатии**. Если другой персонаж пытается спасти тебя от этой угрозы, он получает **временный козырь**.

☐ Жуткие игры

Когда ты исследуешь скрытую суть событий через какие-то детские занятия (рисование, игры с куклами и т. д.), получи **временный козырь** на то, чтобы **РАЗОБРАТЬСЯ В СИТУАЦИИ**. Так тебе может открыться даже то, что ты никак не мог бы знать. При провале твои игры оказываются пророчеством о чём-то страшном будущем: режиссёр может сделать ход против того персонажа, которого ты назовешь.

☐ Очарование невинности

Когда ты **ПОЛУЧАЕШЬ ЖЕЛАЕМОЕ** от другого персонажа, при провале этот персонаж не получает **очко симпатии**, если поступает тебе наперекор.

☐ Открытый разум

Ты можешь проникнуть в разум тёмной силы и узнать скрытую правду о её мотивах и действиях. Когда ты проникаешь в сознание зла, чтобы **РАЗОБРАТЬСЯ В СИТУАЦИИ**, расценивай результат 7–9 как 10+. Однако, если проверка провалится, твой разум будет поражён скверной: режиссёр заставит тебя сделать что-то, чего ты совсем не хочешь делать.

ПЕРСОНАЖ

РЕБЁНОК

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

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

_____ растит и любит тебя, но ты боишься рассказать ему о чём-то. Скажи, что у тебя за секрет.

_____ — твой сверстник, и у вас есть общая тайна. Расскажи, что это за тайна.

_____ — твой друг, который не нравится старшим. Спроси, чем он им не угодил.

У вас с _____ мощная мистическая связь, действующая даже на расстоянии.

_____ — твой старший брат или сестра, с которым (которой) вы что-то не поделили. Спроси, что именно.

Ты идёшь к _____, когда тебе страшно.

ЗАМЕТКИ