

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.
- **Ударить.** Используется, когда персонаж активно спасается от опасности.



Мудрый, загадочный и искренне верующий, экзорцист не сталкивается со злом случайно — он сам идёт на битву, чтобы разить порождения мрака тайным знанием и могуществом веры.

Примеры: католический священник; старая цыганка; чародей вуду.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Когда ты открыто вызываешь тёмную сущность на контакт или противостояние, убери **пункт страха**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, получи 1 **шанс**. Ты можешь использовать этот **шанс** из-за могильной завесы, чтобы превратить любой бросок любого персонажа в 10+.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Выбери два хода.

□ Архивы Ватикана

У тебя есть доступ к особой библиотеке или базе данных о сверхъестественном. Когда ты обращаешься к своему источнику знаний, чтобы **РАЗОБРАТЬСЯ В СИТУАЦИИ**, задай 1 дополнительный вопрос. При провале ты всё ещё можешь задать 1 вопрос, но режиссёр сообщит тебе что-то очень зловещее.

□ Да хранит тебя Бог

Ты можешь даровать другому персонажу мистическое благословение. Когда благословляешь персонажа, отдай ему одно из твоих **очков симпатии**.

□ Забери меня!

Когда ты добровольно предлагаешь силе зла напасть на тебя вместо другого персонажа и не защищаешься, этот персонаж может благополучно покинуть сцену. Всё плохое, что должно было произойти с ним, теперь произойдёт с тобой.

□ Не боюсь я зла

Когда ты **СОБИРАЕШЬСЯ С СИЛАМИ** и ищешь поддержки в молитве или реликвиях твоей веры, при результате 7–9 ты не получаешь **временный штраф**.

□ Сила убеждения

Когда ты **ПОЛУЧАЕШЬ ЖЕЛАЕМОЕ**, используя религиозные или мистические доводы, возьми **временный козырь**.

□ Сила Христа изгоняет тебя!

Ты можешь сковать и изгнать сущности зла с помощью высшей сверхъестественной силы. Когда ты призываешь эту силу на помощь, **НАБЕРИСЬ ХРАБРОСТИ**.

Если выпало 10+, зло устранено из текущей сцены (заперто в ловушке, изгнано, вынуждено бежать и т. д.). При результате 7–9 выбери один вариант:

- ты остановил зло в лучшем случае на пару минут;
- ты получаешь урон или **травму**;
- ты теряешь **очко симпатии**.

Если выпал провал, зло смешны твои жалкие мольбы. Ты получаешь **пункт страха**, и режиссёр делает ход против тебя.

ПЕРСОНАЖ

ЭКЗОРЦИСТ

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

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

_____ обратился к тебе за помощью от отчаяния.

_____ хочет доказать, что ты лжец и шарлатан.

Вы вместе столкнулись со страшным испытанием, но ты подвёл _____. Расскажи, как именно.

_____ — твой ученик в деле экзорцизма, но учится он медленно и плохо.

Ты некогда спас _____ от чего-то ужасного. Спроси, что это было.

Тебе известно страшное пророчество о _____.

ЗАМЕТКИ