

УБЕЖИЩЕ

Кроме ходов, ты получаешь убежище.

У тебя есть особое место, где можно спрятаться от опасности. Выбери для него два положительных и два отрицательных качества.

Положительные:

- ☐ оно хорошо спрятано,
- ☐ его легко оборонять,
- ☐ внутри есть необходимые запасы,
- ☐ внутри есть оружие.

Отрицательные:

- ☐ нужно время, чтобы добраться до него,
- ☐ там есть место только для одного,
- ☐ злу легко его обнаружить,
- ☐ злу легко прорваться внутрь.

ОПИСАНИЕ УБЕЖИЩА

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.



ВЫЖИВШИЙ

Мрачный, закалённый и страдающий от душевной травмы, выживший некогда столкнулся с подлинным кошмаром и уцелел, но ценой спасения стала его душа. Он идёт по жизни, страшась следующей встречи со злом. Встречи, которая неизбежна.

Примеры: любой персонаж из предыдущего фильма; последний солдат своего взвода; молчаливая монахиня.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Когда ты открываешься другому персонажу игрока и делишься с ним страшным опытом прошлого, убери **пункт страха**. При этом твой собеседник теряет **очко симпатии**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, добавь своему **убежищу** одну положительную черту или удали одну отрицательную. Если никто из персонажей ещё не знает о твоём убежище, выбери героя, которому ты сообщил о нём.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Ты получаешь этот ход сразу.

■ Все эти годы...

Когда ты сталкиваешься лицом к лицу со злом нынешнего фильма, ты можешь заявить, что вы уже встречались раньше. Опиши вкратце, как прошла ваша последняя схватка, и **НАБЕРИСЬ ХРАБРОСТИ**.

Если выпало 10+, испытания лишь сделали тебя сильнее: получи **постоянный козырь** на все попытки **НАЕХАТЬ** на это зло. Если выпало 7–9, тебе всё ещё страшно, но ты можешь с этим жить: получи **временный козырь** на следующую попытку **НАЕХАТЬ** на это зло. При провале раны прошлого слишком глубоки: получи **пункт страха** и **постоянный штраф** на все броски, когда это зло находится поблизости.

Выбери ещё один ход.

□ Готовность к реваншу

Когда ты тренируешься до изнеможения, готовясь к следующей встрече со злом, получи **временный козырь**. Твоя следующая проверка, для которой надо **НАПРЯЧЬ ТЕЛО**, пройдёт без последствий даже при 7–9.

□ Кто сражается с монстрами...

Когда ты подвергаешь другого персонажа смертельной опасности ради шанса навредить злу, он получает **очко симпатии**, а ты — **временный козырь**.

□ Человек человеку волк

Когда ты **ПОЛУЧАЕШЬ ЖЕЛАЕМОЕ**, действуя агрессивно и параноидально, потеряй **очко симпатии** и автоматически получи 10+.

□ Это единственный способ

Когда тебе требуется особое оружие или предмет, чтобы одолеть зло, **НАПРЯГИ МОЗГИ**. При результате 10+ оно у тебя есть и наготове. Если выпало 7–9, оно у тебя есть, но в чём-то неисправно — режиссёр расскажет тебе детали. При провале зло адаптируется и режиссёр делает ход против тебя.

ПЕРСОНАЖ

ВЫЖИВШИЙ

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

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

Вы с _____ были близки до начала того кошмара, но потом надолго расстались. Спроси, почему вы вновь встретились теперь.

Глупость _____ позволила злу из твоего прошлого вернуться.

_____ напоминает тебе тебя же в прошлом. Расскажи, в чём именно вы схожи.

_____ — твой ребёнок или младший друг, и ты обязан защищать его.

_____ не верит, что твоя история на самом деле так ужасна. Спроси, почему тебе не верят.

Вас с _____ влечёт друг к другу. Скажи, знает ли этот персонаж о твоём прошлом.

ЗАМЕТКИ