

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.



ЦЫПОЧКА

Тщеславная, сексуальная, дерзкая и популярная, цыпочка притягивает внимание в любой компании и всегда добивается своего. Но вселенная ужасов почему-то ненавидит красивых успешных людей, поэтому цыпочка часто оказывается в опасности.

Примеры: самая богатая девушка школы; успешный бизнесмен; порнозвезда.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Когда ты игнорируешь странное или подозрительное, чтобы потакать своим желаниям, убери **пункт страха**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, выбери персонажа, который услышит твои предсмертные вопли или наткнется на твой труп. От шока этот персонаж получает **пункт страха**, а также **временный козырь** на следующую попытку **удрать** или **наехать**.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Выбери два хода.

□ Альфа-сучка

Когда ты оскорбляешь и унижаешь другого персонажа, получи **временный козырь** за своё раздутое самомнение. Если твоей жертвой был персонаж игрока, он получает **очко симпатии**.

□ Аппетитная внешность

Когда ты используешь свою привлекательность, чтобы манипулировать людьми и **получить желаемое**, расценивай результат 7–9 как 10+. При этом ты получаешь **временный штраф** на любой следующий ход, кроме хода **получить желаемое**.

□ Жуткая находка

Ты можешь внезапно наткнуться на что-то жуткое, связанное с сюжетом фильма. Возьми **пункт страха**, чтобы задать 1 вопрос из хода **разобраться в ситуации**, не бросая кубики.

□ Красотка в беде

Ты начинаешь фильм с –1 **очком симпатии**. Взамен ты получаешь +1 к **обаянию** (до максимума +3).

□ Подлый ход

Когда ты предаёшь другого персонажа, чтобы достичь эгоистичной цели, **напряги мозги**.

При результате 10+ твой план успешен: режиссёр делает ход против преданного тобой персонажа. Если выпало 7–9, ты также теряешь **очко симпатии**. При провале ты не получаешь **очко симпатии**, как обычно, а режиссёр делает ход против тебя.

□ Хватит, это не смешно!

Ты не умеешь молчать. Когда ты привлекаешь к себе лишнее внимание или поднимаешь шум в очевидно пугающей ситуации, получи **очко симпатии**.

ПЕРСОНАЖ

цыпочка

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

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

<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
-------------	-------------	-------------	-------------

ТЕЛО

ХРАБРОСТЬ

ОБАЯНИЕ

МОЗГИ

ЗДОРОВЬЕ

<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
-------------	-------------	-------------	-------------

КОЗЫРЬ

<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
-------------	-------------	-------------	-------------

СТРАХ

<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
-------------	-------------	-------------	-------------

ШАНС

<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
-------------	-------------	-------------	-------------

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.

_____ втрескался в тебя. Опиши, что ты чувствуешь в ответ.

Ты что-то хочешь от _____, но он не поддался твоим чарам... пока что. Расскажи, чего ты хочешь.

_____ притворяется твоим другом. Спроси, зачем он притворяется.

Ты используешь _____ в личных целях. Спроси, почему он с этим мирится.

_____ знает твой самый постыдный секрет, но никому ничего не сказал... пока что. Расскажи, что это за секрет, и спроси, почему он молчит.

_____ — твоя бывшая пара, с которой у вас было бурное расставание. Скажи, оставил ли ты свои чувства в прошлом, и затем спроси этого персонажа о том же.

ЗАМЕТКИ