

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Кроме ходов, ты получаешь подкрепление.

Под твоим командованием служит пара человек: полицейские, егеря, охранники. Один раз за фильм ты можешь обратиться к ним за подмогой, информацией или ещё чем-либо. Выбери для них два положительных и два отрицательных качества.

Положительные:

- ☐ они верят всему, что ты скажешь,
- ☐ они неплохие бойцы,
- ☐ они могут прибыть на место быстро,
- ☐ они знают что-то, чего не знаешь ты.

Отрицательные:

- ☐ они настроены скептически,
- ☐ они долго добираются до места,
- ☐ они глупы и небрежны,
- ☐ они дерьмовые бойцы.

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.



Скруплёзный, приземлённый, методичный и туповатый персонаж, работа которого — охранять закон и порядок. И неважно, нарушили его глупые пьяные детишки или до усрачки страшные твари из ночных кошмаров.

Примеры: рейнджер в национальном парке; офицер космических морпехов; глава офисной службы безопасности.

ОСОБЕННОСТИ

Ход страха

Когда ты в одиночку отправляешься расследовать нечто подозрительное или преследовать кого-то опасного, убери **пункт страха**.

Ход смерти

Когда ты умираешь, это вызывает у твоих коллег по службе желание отомстить. Убери одну отрицательную черту своего **подкрепления**.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖА

Выбери два хода.

☐ Не беси меня, парень!

Когда ты общаешься с второстепенным персонажем жёстко и пытаешься его расколоть, **НАПРЯГИ ТЕЛО**. Если выпало 10+, он сломается и выдаст какой-то секрет, связанный с сюжетом фильма. При результате 7–9 ты также привлечёшь чьё-то враждебное внимание. При провале, прежде чем ты успеваешь что-то узнать, в сцене появляется нечто ужасное.

☐ Тачка

У тебя есть служебный транспорт, который помогает тебе выполнять работу. Если берёшь этот ход, выбери одно преимущество и один недостаток для своего **транспорта**.

Преимущества: быстрый, многоместный, крепкий, есть радиосвязь, есть оружие.

Недостатки: одноместный, хрупкий, медленный, плохо заводится, часто ломается.

☐ Не боюсь привидений

Когда ты **РАЗБИРАЕШЬСЯ В СИТУАЦИИ**, при провале ты не получаешь **пункт страха**. Режиссёр всё ещё делает ход против тебя.

☐ Нет! Только не их!

Когда ты подставляешься под смертельную опасность, защищая от неё других персонажей, получи **очко симпатии**.

☐ Мужик со стволом

Получи **постоянный козырь** на то, чтобы **НАЕХАТЬ**, пока используешь в схватке огнестрельное оружие.

ПЕРСОНАЖ

ШЕРИФ

ОПИСАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один вариант.

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

Однажды _____ нарушил закон, и с тех пор ты не доверяешь ему. Спроси, в чём состояло преступление.

_____ — твой младший родственник, которого ты должен защищать от неприятностей.

_____ помогает тебе с трудными делами. Спроси, в чём заключается помощь.

_____ вмешивается в твою работу и доставляет тебе неприятности. Спроси, что это за неприятности.

Ты друг семьи _____. Расскажи, почему вы дружны.

Ты дал _____ обещание. Расскажи, что ты обещал.

ЗАМЕТКИ