

Броситься в бой

Когда ты бросаешься в бой с врагом, брось +Str. На 10+ ты наносишь урон противнику, а сам избегаешь его атак. Ты можешь нанести дополнительно +1дб урона, но подвергнуться атаке. На 7-9 ты наносишь урон и враг отвечает.

Выпустить поток стрел

Когда ты целишься и стреляешь во врага, брось +Dex. На 10+ ты наносишь попадаешь в яблочко и наносишь урон. На 7-9 выбери одно и нанеси урон:

- для выстрела тебе приходится занять опасную позицию
- что получилось, то получилось: ты наносишь на 1дб меньше урона
- тебе приходится выпустить несколько стрел, вычеркни один боеприпас

Презреть опасность

Когда ты действуешь, презрев опасность, или попал в серьезные неприятности, скажи, что ты делаешь и бросай. Если ты хочешь справиться...

- ...переборов грубой силой, +Str
- ...увернувшись или успев раньше, +Dex
- ...вытерпев, +Con
- ...с помощью сообразительности, +Int
- ...силой духа, +Wis
- ...очарованием и грациозностью в общении, +Cha

На 10+, ты делаешь то, что хотел, угроза миновала. На 7-9 ты оступаешься, колеблешься или отступаешь: ведущий предложит тебе худший результат, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

Поделиться знаниями

Когда ты ищешь зацепки по какому-либо поводу в своей накопленной за годы мудрости, брось +Int. На 10+ ведущий скажет тебе что-то интересное и полезное. На 7-9 это будет что-то интересное, а как сделать это полезным, твоя проблема. Ведущий может спросить "откуда ты это знаешь?" Немедленно сообщи ему честный ответ.

Защищать

Когда ты стоишь в защите кого-то или чего-то, брось +Con. На 10+ возьми 3. На 7-9 возьми 1. Пока ты стоишь в защите, тратишь взятое 1 к 1 на то, чтобы:

- принять на себя атаку, которая предназначалась оберегаемому
- ослабить атаку вполтину
- заставить врага открыться, давая названному союзнику +1 вперед против этого врага
- нанести врагу урон, равный своему уровню

Распознать детали

Когда ты внимательно изучил ситуацию или собеседника, кинь +Wis. На 10+ задай ведущему три вопроса из списка. На 7-9 задай 1. Возьми +1 вперед, когда действуешь на основании ответов.

- что здесь недавно произошло?
- что вот-вот случится?
- чего я должен остерегаться?
- что здесь нужного или ценного для меня?
- кто здесь на самом деле главный?
- что здесь не то, чем кажется?

Вести переговоры

Когда у тебя есть рычаг влияния на персонажа ведущего и ты им манипулируешь, брось +Cha. При удаче они поступают так, как ты хочешь, если ты сначала им кое-что пообещаешь. На 7-9 им нужно серьезно подтверждение твоего обещание, прямо сейчас.

Помочь или помешать

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-нибудь, с кем у тебя есть Узы, брось +Узы. На 10+ они берут +1 или -2, твой выбор. На 7-9 ты вдобавок подвергаешь себя опасности, возмездие или платишь цену.

Последний вздох

Когда ты умираешь, ты можешь краем глаза заглянуть за Черные ворота Царства Смерти (ведущий это опишет). Тогда кинь (просто кинь, Смерть не волнует, насколько ты красив или вынослив). На 10+ ты обманул смерть и остаешься жить, пусть это и не лучший твой день. На 7-9 Смерть предложит тебе сделку. Согласись и отдышись немного или откажись и пройди за Черные ворота за своей судьбой. На провале твоя судьба решена, Смерть тебя отметила и ты скоро перейдешь в её владения. Ведущий скажет, когда.

Перегрузка

Когда ты делаешь ход, нагруженный не более, чем позволяет твоя Нагрузка, все в порядке. Когда ты делаешь ход, нагруженный на +1 или +2 сверху, возьми -1. Когда ты делаешь ход, нагруженный ещё больше, у тебя есть выбор: сбросить минимум 1 вес и взять -1 или автоматически провалиться

Разбить лагерь

Когда ты устраиваешься на отдых, съешь немного еды. Если вы в опасном месте, договоритесь, кто стоит в дозоре. Если у тебя достаточно опыта, получи уровень. Когда ты просыпаешься после нескольких часов спокойного сна, вылечи половину от твоих максимальных НР.

Стоять на страже

Когда ты стоишь на страже и что-то приближается, кинь +Wis. На 10+ ты разбудил лагерь и успел подготовиться, лагерь берет +1 вперед. На 7-9 ты немного опоздал: лагерь проснулся, но времени подготовиться нет, только натянуть броню и обнажить оружие. На провале то, что пряталось в ночи, застает тебя врасплох.

Предпринять опасное странствие

Когда вы путешествуете по опасным местам, один из вас должен разведывать путь, один прокладывать путь и один следить за продовольствием (и в одиночку выполнить две задачи не выйдет). Каждый из них бросает +Wis. На 10+ разведчик замечает опасность заранее, и вы можете напасть неожиданно. На 10+ прокладывающий путь сокращает время, необходимое на путешествие (ведущий скажет, насколько). На 10+ кашевар сумел сэкономить одну порцию. На 7-9 все как задумывалось: путешествие занимает запланированное время, все едят как обычно и вы не попали в засаду, но и не застали никого врасплох.

Подняться на уровень

Когда у тебя есть немного свободного времени (часы или дни) и опыта не меньше, чем твой уровень + 7, вычти твой эту сумму из твоего опыта, увеличь свой уровень на один, выбери новый ход своего класса. Если ты Волшебник, запиши дополнительное заклинание в книгу.

Выбери одну из характеристик и подними её на 1 (её модификатор может поменяться). Увеличение Телосложения увеличит твои максимальные и текущие НР. Характеристики не могут быть больше, чем 18.

Конец сессии

Когда сессия заканчивается, выбери Узы, которые, как ты чувствуешь, уже не те (слишком ясны, больше не важны или что-то вроде). Спроси у товарища по Узам, согласен ли он. Если да, отметь XP и напиши новые Узы с кем хочешь.

После этого проверь свое мировоззрение. Если ты поступал с ним в согласии хотя бы раз в течении сессии, отметь опыт. Затем соберитесь вместе и дайте ответы на эти вопросы:

- Узнали ли мы что-то новое и важное о мире?
- Победили ли мы могучего врага?
- Добыли ли мы стоящие сокровища?

За каждый ответ "да" отмечайте опыт.

Развлекаться

Когда ты возвращаешься с победой и устраиваешь всеобщую вечеринку, брось +1 за каждые 100 потраченных золотых. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 1. На провале всё равно выбери 1, но в какой-то момент всё пошло наперекосяк.

- Ты заводишь полезного знакомого
- Ты услышал слух о новой возможности
- Ты узнаешь что-то интересное
- Ты не связан, не очарован и не обманут

Пополнить запасы

Когда ты идешь за вещами со звонкой монетой на руках, если это что-то обычное, ты купил по обычной цене. Если это что-то особенное, что тут обычно не найдешь, или волшебное, брось+Cha. На 10+ ты нашёл искомое, и по честной цене. На 7-9 тебе придётся доплатить или обойтись чем-то похожим.

Отдохнуть

Когда ты отдыхаешь в обстановке без тревог и тягот, через день ты восстанавливаешь все HP. Через три дня можешь избавиться от одной слабости, на выбор. Если за тобой ухаживает лекарь (волшебник или нет), то ты излечиваешься от одной слабости каждые два дня.

Нанять

Когда ты сообщаешь, что ищешь наёмную подмогу, брось. Если ты упомянул, что

- ... ты платишь щедро, возьми +1
- ... куда ты собрался, возьми +1
- ... что ты предлагаешь долю в добыче, возьми +1

Если у тебя подходящая репутация в этих местах, возьми ещё +1. На 10+ ты нашёл несколько профессионалов, выбирай любого, если решишь не брать их с собой - не проблема. На 7-9 удовлетвори кем-то более-менее подходящим или прогони его. На промахе навязалась неподходящая компания (например, глупый юнец, непредсказуемый источник проблем или тайный враг). Бери его с собой и прими последствия или отправь восвояси. Если ты отправил кого-то восвояси, возьми -1 на следующий наём.

Залечь на матрасы

Когда ты возвращаешься в обжитое место, где вел себя недостойно, брось +Cha. На 10+ тебя узнают,. На 7-9, ведущий вдобавок выбирает дополнительную проблему:

- у местной стражи есть приказ на арест
- кто-то назначил цену за твою голову
- кто-то важный для тебя пострадал из-за твоих действий

Подготовиться

Когда ты тратишь кучу времени на обучение, размешления или тренировку, возьми подготовку. Если готовился неделю или две, 1 подготовку. Если месяц или больше, возьми три. Когда подготовка оказывается не лишней, потрать одну и возьми +1 к броску.

Перевод главы Moves игры Dungeon World.

Распространяется по лицензии CC-BY 3.0