Игрок описывает действия своего персонажа

(**fiction first:** даже если игрок при этом заявляет ход, все равно перепроверь исходя из описания действий, а не заявленного хода)

Похоже на один из ходов, **доступных персонажу**? (включая основные, особые, классовые и ходы кампании)

- ДА → Логика повествования, снаряжение персонажа, свойства монстров / предметов / мест соответствуют условиям хода?
  - НЕТ → Логика повествования, снаряжение персонажа, свойства монстров / предметов / мест **вообще** позволяют совершить это действие?
    - НЕТ → Мастер объясняет, почему действие невозможно. Игрок должен изменить заявку
    - ДА → Это автоматически **успешное** действие
  - ДА → Персонаж совершает подходящий ход
- НЕТ → Логика повествования, снаряжение персонажа, свойства монстров / предметов / мест **вообще** позволяют совершить это действие?
  - НЕТ → Мастер объясняет, почему действие невозможно. Игрок должен изменить заявку
  - ДА → Персонаж при этом находится в опасности?*
    - ДА → Это ход «Спастись от опасности» → Персонаж совершает подходящий ход
    - НЕТ → Это автоматически **успешное** действие

* Мастер может прервать действие персонажа, объявив о ранее неизвестной опасности. В этом случае игрок должен сделать новую заявку и ход «Спастись от опасности»

По условиям хода нужно бросать кубики?

- НЕТ → Это автоматически **успешное** действие
- ДА →
  - Результат 7 и больше → Действуй **строго** в соответствии с описанием хода (мастер НЕ делает ходов)
  - Результат 6 и меньше → Действие персонажа может быть успешным, частично успешным или проваленным на усмотрение мастера. В любом случае, мастер делает **один** ход из списка своих ходов → Предыдущий ход мастера был мягким?
    - НЕТ (далее выбери) → Мастер делает **мягкий** ход (опасность отсрочена или обратима)
    - ДА → Мастер делает **жесткий** ход (опасность возникает немедленно или она необратима)

Игроки все еще смотрят в ожидании (возникла пауза, игроки не знают, что делать дальше)? → Мастер делает **мягкий** ход (опасность отсрочена или обратима)

Игроки все еще смотрят в ожидании (возникла пауза, игроки не знают, что делать дальше)? → «Золотая возможность» → Мастер делает **жесткий** ход (опасность возникает немедленно или она необратима)

Dungeon World Crystalline

made by switcher

FOR USE WITH DW DUNGEON WORLD