

Особые ходы

Когда вы **странствуете в водах Мелководного моря**, считайте, что ваша максимальная Нагрузка увеличивается на 2 (*т.е. вы можете нести больше*).

Когда вы **едите сырую медузу, чтобы отправить свой дух в странствие**, бросьте +ТЕЛ.

На 10+ выберите 1 из списка, **на 7-9** получите 1к4 урона и выберите 2:

- Ваш дух свободно странствует, пока кубики не будут брошены в десятый раз.
- Ваш дух не может вернуться в тело, пока кубики не будут брошены в десятый раз.
- Один из неприкаянных духов вселяется в ваше тело.
- Вы привлекли внимание духов-предков одного из здешних поселений.

Когда вы **делаете ход в открытом море во время шторма**, бросьте +СИЛ.

На 10+ вы можете противостоять волнам и делать то, что хотели, **на 7-9** волны захлестывают вас и тащат, соль щиплет глаза, вы захлёбываетесь – выберите 1:

- Вы можете идти через воду – но ничего более.
- Вы делаете то, что собирались, но вас сильно снесло по ветру.
- Вы удержались на месте, но потеряли всё, что было в руках.

Когда вы **разбиваете лагерь в Мелководном море**, бросьте +МДР. **На 10+** вы можете спокойно отдохнуть на воде – съесть 1 рацион и восстановить ОЗ как обычно (не более 1/2 от вашего максимума).

На 7-9 вам нужно по-настоящему выспаться, а для этого – найти хоть клочок сухого места.

Если у вас нет рационов или вы не нашли место для сна, вы получаете -1 длительный, пока вновь не разобьёте лагерь.

Когда вы **изучили боевой стиль морского народа**, вы получаете +1 длительный, когда сражаетесь в воде и на вас нет брони.

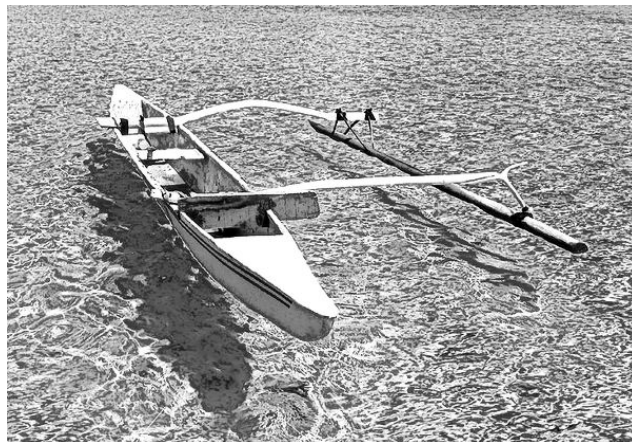
Когда вы **пытаетесь оседлать гигантского ската**, бросьте +ЛОВ. **На 10+** вы удобно устроились у него на спине и можете немного управлять им, чтобы повернуть влево или вправо. **На 7-9** вы забрались на ската, но еле держитесь и совсем скоро с него упадете.

Если вы **начали и закончили игровую сессию в Мелководном море**, можете сдвинуть своё Мировоззрение на 1 шаг (*из любого мировоззрения можно перейти в Нейтральное, а из Нейтрального в любое другое*). Суровые условия кого-то делают героем, а кого-то злодеем.

Предметы

Пирог 35 монет, прочная, грузоподъёмность 10

Пирог – это длинные лодки с небольшой осадкой, на которых можно грести вёслами, отталкиваться шестом, а можно поставить на них выносной балансир-аутригер и небольшой парус.



Идол людей-лягушек Касание, 1 вес

Люди-лягушки поклоняются идолам, которых приносят с барьерного рифа на континентальном шельфе. Они на многое готовы, чтобы сохранить идола в целости – и на многое пойдут, чтобы наказать тех, кто его разрушит. Когда **вы заполучили идола**, запишите 3 Запаса. Потратьте 1 Запас, чтобы отдать 1 простой приказ людям-лягушкам.

Подзорная труба 0 веса

Две стеклянные линзы и телескопическая трубка – работает как магия, только обходится дороже. Когда вы **изучаете обстановку** через подзорную трубу, добавьте “Какие тайны скрывает горизонт?” в список вопросов.

Древесина 20 монет, 5 веса

Брёвна, палки и доски, из которых можно построить надводную платформу, небольшой плот или лодку. В Мелководном море эти материалы нелегко раздобыть.

Музыка ветра 1 вес

Подвеска, сделанная из ракушек. Если **повесить её, чтобы обдувал ветерок**, она, качаясь, издаёт приятный перезвон, который привлекает морскую живность на расстоянии в несколько лиг.

Волшебная галька 0 веса

Обкатанные морем кусочки бирюзы, которые можно найти в местах, где люди-лягушки мечут икру и приносят жертвы своим идолам. Эти камешки излучают магическую ауру. Когда вы **проглотили такой камешек**, то можете дышать под водой, пока он не покинет ваше тело тем или иным способом.

Услуги

Лодка с лодочником, нанять на 1 день, но вам придётся помогать грести – бартер стоимостью 10 монет (*и “береговые” деньги возьмёт в уплату далеко не каждый*).

Сухое место для сна, на 1 ночь – бартер стоимостью 5 монет.

Заклинания

Вода, расступись Уровень 1 Длительное

Выберите союзника; вокруг него вода расходится в стороны, обнажая дно. Радиус действия – *удар копь* (если уровень мага выше 5-го, то радиус действия – *недалеко*). Заклинание действует, пока оно не отменено или до следующей Подготовки заклинаний.



Монстры и NPC

Морской народ

Группа, разумные, организованные

Ухватить (урон 1кб+3, оглушающий) 11 ОЗ 0 броня

Взмах меча

Морской народ – это обычные люди. Мелководное море – их дом; они строят свои хижины на опорах над водой, а пироги помогают им добывать всё, чем богаты морские воды и дно на отмели.

Инстинкт: Уклоняться от встреч с незнакомцами.

- Обрызгать и сбить с пути
- Схватить и утопить
- Управлять лодкой
- Выторговать то, что им нужно

Гигантские скаты

Одиночки, плавающие, огромные

Удар шипа и укусы (урон 2кб+2) 18 ОЗ 3 броня

Взмах меча, удар копьём

Эти гигантские рыбы, с шириной “крыльев” до 25 футов, нередко прячутся, закопавшись в песок на мелководье. Часто можно не заметить, что вы стоите прямо на нём, пока вас не хлестнёт шипастый хвост и скат не уплывёт прочь.

Инстинкт: Ждать в засаде

- Нанести удар хвостом
- Плыть по непредсказуемой траектории, сбивая с ног
- Укусить из-под воды



Гигантские миноги

Группа, плавающие

Пасты-присоска (урон 1кб) 8 ОЗ 0 броня

Взмах меча

Миноги – это бесчелюстные рыбы, похожие на угрей.

Своими ртами-присосками, полными зубов, они впиваются в жертву, высасывая кровь.

Инстинкт: Пить кровь

- Наброситься стаей
- Прицепиться
- Отвлечь внимание
- Кровь в воде

Люди-лягушки

Группа, разумные, плавающие

Копьё (урон 1кб) 7 ОЗ 2 броня

Взмах меча

Неизвестно, откуда они появились, но мы знаем, что люди-лягушки крайне многочисленны, и они успели захватить огромные площади болот и прибрежных вод. Инстинкт: Вторгнуться, нарушая существующий порядок

- Изгонять из моря его изначальных обитателей
- Подтащить кого-то языком
- В прыжке сбить с ног, обездвигив

Головастики

Орда, плавающие, мелкие

Таран (урон 1к4) 4 ОЗ 0 броня

Взмах меча

Эти головастики – детёныши людей-лягушек. У них есть хвосты разной длины, а у тех, что постарше, есть и лапы.

Инстинкт: Всё собой заполнить

- Врезаться головой
- Глотать блестящие предметы

Автор: Marshall Miller, <http://www.finemessgames.com/>

Перевод: Ольга “R2R” Мыльникова, Иван “Dark Star”

Стародубцев, для сайта Roleplaying News Russian, 2018 год

От переводчиков

Мы внесли небольшие изменения в текст зачала:

- В описаниях противников и ходах заменён “урон 2” на “урон 1к4”, а “урон 6” на “урон 1кб+3”
 - Ход “Разбить лагерь”, если у вас нет рациона или места для сна, теперь даёт -1 длительный, а не -2 вперёд
 - Изменён результат на 7-9 для хода “Оседлать гигантского ската”
 - Уточнена в терминах DW дальность для хода “Вода, расступись!”
-