

## Глава 1. Юго-западная Афара

членов племени в вечернее время, внутри жилища, при минимальном освещении, чтобы «*духи не увидели и не подслушали их*». Но в действительности вожди крайне редко обращаются за советом к другим членам племени, а их пост чаще всего наследуется их детьми.

**Кванзийские воины** многочисленны, сильны и среди них гораздо чаще, чем среди иберийских поселенцев, встречаются мутанты с признаками магической порчи. В рядах *бунду* сражаются только мужчины, но в других народах королевства иногда встречаются и женщины-воительницы.

### Законы бунду

**Воровство** в бунду карается отрубанием пальца и возмещением ущерба пострадавшему.

**Убийство**, если оно считается общиной справедливым, не наказывается никак, но если же убийство было несправедливым, то племя требует «*Жизнь за жизнь*» — либо сам убийца должен отдаться на милость пострадавшим, либо отдать своего ближайшего родственника. Пострадавшие могут как убить этого человека, избить или покалечить, так и взять его в рабство.

**Занятие магией непосвящёнными** карается изгнанием из племени.

**Предательство** племени карается немедленной смертью.

**Неуважение к старшим** карается публичной поркой.

**Якшание с демонами** карается жертвоприношением порченного, чтобы светлые духи отвядили напасть от

племени.

**Многожёнство у бунду** — это частое явление, обычно, чем больше жён, тем более высок статус мужчины в племени. Так, у самых бедных мужчин чаще всего только одна жена, в то время как у вождей племени по 4-5 жён.

**Измена в племени** никак не осуждается и не наказывается, но если женщина родит ребёнка не от своего мужа, то такого ребёнка следует убить.

**Мужеложство** карается смертью обоих партнёров.

**Женолюбие** среди женщин не поощряется, но никак и не наказывается.

**Изнасилование женщин** обычно карается ночью с женой насильника или, если у насильника нет жены, кастрацией насильника.

### Магия и порча

**Магия в обществе бунду** гораздо более приемлема, чем в *Старом Свете*. Но не стоит думать, что бунду не понимают опасностей магии или всё их общество прогнило в порче: **колдуны** — это **крайне важная роль** в племени, которая отвечает за хранение мифов, ритуалов и заклинаний, нужных для общения с демонами, духами и другими потусторонними сущностями.

Как только у племени возникают подозрения в магической порче одного из их членов, в том числе и колдуна, то он навсегда изгоняется из своего племени. Если при этом у него есть мутации — его вряд ли примет хоть какое-либо племя бунду, единственным путём для таких людей является отшельничество или вступление в ряды *имбанга*.

## Глава 2. Регион Канданга

**Регион Канданга** — это самое восточное место в *Андонго*, куда смогла дотянуться рука *аделантадо*. Около дюжины лет назад иберийцы *Андонго* попытались осваивать эти земли, создав золотодобывающее поселение — *Орелья*, дабы руками невольников добывать огромное количество золотой руды.

Поселение не продержалось и 4 лет — большая часть поселенцев умерла от неизвестной болезни, а те, кто выжил, погибли от рук местных племён **каннибалов-имбанга**.

Орелья находилась на границе *Андонго* и *Кванзы*, но регион нельзя назвать освоенным ни иберийцами, ни бунду.

Несколько месяцев назад до аделантадо **Фернанде Диаша** дошли слухи от энкомендеро одного из чёрных племён о неких белых поселенцах, живущих близ тех краёв.

*Аделантадо* опасается возможных последствий нарушения договора с королевой *Зингой*, которая запрещает основывать поселения на их землях, а сейчас колония неспособна вести военные действия с чёрными королевствами и с фризийцами. Он явно заинтересован в разведывательной экспедиции и готов щедро заплатить авантюристам за тщательное обследование этого региона.

В качестве начала кампании за батавцев персонажи игроков могут быть отправлены **Пангейско-Бхаратской торговой компанией** для обмена золота *Вайсмана* на товары со *Старого Света*. На месте они узнают о том, что шахтёры оказались под землёй, и

пока не станет ясно, что произошло в шахтах, будет невозможно **возобновить поставки золота**.

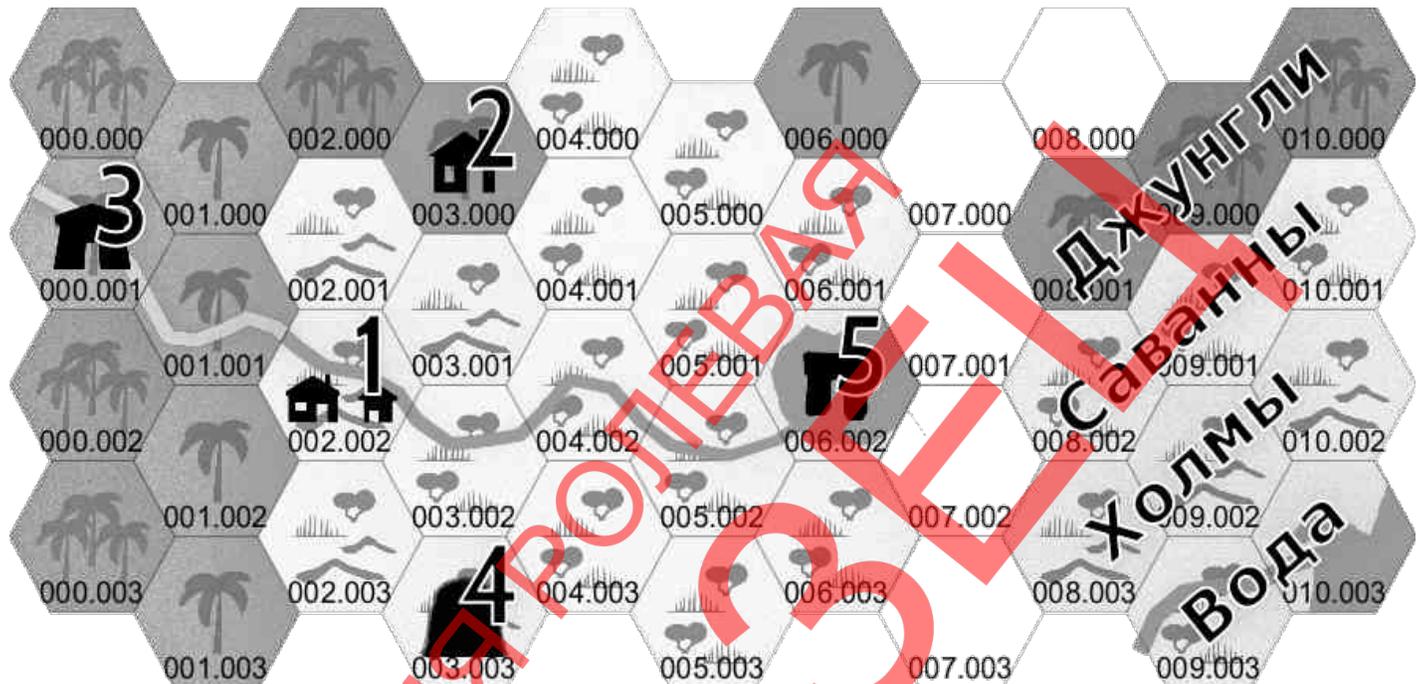
**Купец**, возглавляющий торговую экспедицию, безальтернативно отправит персонажей на зачистку шахты, угрожая им расправой в случае отказа. Возможно, в качестве поощрения он предложит им *около 70 ЗК* и добычу с шахты (если она там будет). Если **Купец** узнает об угрозе заражения *Вайсмана Хонгосом*, то он попытается сбежать вместе с самыми верными своими соратниками на своём корабле под покровом ночи, оставив наймитов и заключённых, дабы не подвергать себя и своих слуг угрозе болезни.

Если ему это удастся, то его корабль будет плыть против течения до **Озера Зангзга** примерно 3 дня. Там их ждёт фактически неминуемая расправа со стороны **Мокеле-Мбембе**. Корабль будет неожиданно атакован и разорван на части. Останки судна вымоет на берег, а экипаж, скорее всего, будет съеден.

На судне будет некоторое количество **шкатулок с драгоценностями**, обменных у местных жителей, дабы не понести слишком сильный убыток от этой провальной экспедиции. На судне до катастрофы было *около 1к4 шкатулок* с драгоценностями *на 2к6 × 100 ЗК*. Не факт, что после катастрофы они останутся на судне — их могут украсть *мародёры с Вайсмана*, *патрули имбанга*, или их может просто *прибить к берегу* ниже по течению.

Это самый интересный и предпочтительный вариант начала кампании для новых персонажей.

## Регион Канданга



В Канданге есть следующие точки интереса:

1. Поселение Вайсман (002.002).
2. Домик Киши (003.000).
3. Руины Орельи (000.001).
4. Стоянка имбанга (003.003).
5. Озеро Зангзга (006.002).

Канданга включает в себя основных 3 вида местности:

- **Джунгли** — плотный тропический лес, очень опасное место для белых людей. Стоимость передвижения по джунглям равна 4 очкам.
- **Холмы** — обычная холмистая местность. Стоимость передвижения по холмам равна 3 очкам.
- **Саванны** — равнинная местность с редкими вкраплениями тропических деревьев. Стоимость передвижения по саваннам равна 2 очкам.

## Тропический климат

В нормальных условиях и ясной погоде (Я) видимость персонажей составляет 3 мили. При помощи подзорной трубы можно рассматривать объекты на расстоянии до 6 миль, если позволяет ландшафт.

В тумане (Т) видимость уменьшается до 300-700 ярдов (в первый день видимость составит 700 ярдов, а каждый последующий — 300 ярдов при сохранении тумана), скорость падает на 1, любые атаки из ору-

## Глава 2. Регион Канганга

жия дальнего боя идут со **штрафом -2**.

При лёгком дожде (ЛД) видимость падает в 2 раза, скорость остаётся неизменной, атаки из оружия дальнего боя получают **штраф -1**.

При ливне (Л) видимость падает в 3 раза, скорость падает на 1, атаки из оружия дальнего боя получают штраф -2.

При солнцепёке (С) видимость не меняется, а скорость падает на 1 (в последующие дни на 2).

В начале каждого месяца Судья совершает **бросок 2к6**, чтобы определить погодные условия в первый день месяца согласно **таблице климата**. Каждый

последующий день Судья должен совершить **бросок 1к6**, чтобы узнать, как изменятся погодные условия:

1к6	Изменение
1-2	Сдвиньте маркер вниз на одно деление.
3-4	Без изменений
5-6	Сдвиньте маркер вверх на одно деление.

Таблица климата приведена на следующей странице.



2кб	Месяц	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь
2	Я	Я	Я	Я	Т	Я	Я	Я	С	С	Я	Я	Я
3	ЛД	ЛД	ЛД	ЛД	Я	ЛД	С	Я	Я	Я	Т	Т	Т
4	Я	Я	Я	ЛД	ЛД	Я	ЛД	Я	С	С	С	ЛД	ЛД
5	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Я	С	Я	Я	ЛД	Л	Л
6	ЛД	ЛД	ЛД	ЛД	ЛД	ЛД	Я	Я	С	С	Л	ЛД	ЛД
7	Л	Л	Л	Л	Т	Т	С	С	Я	С	Л	Л	Л
8	ЛД	ЛД	Т	ЛД	ЛД	ЛД	Я	Я	С	С	ЛД	ЛД	ЛД
9	Т	Т	Я	Л	С	С	С	Я	Я	ЛД	Я	Л	Л
10	Я	ЛД	ЛД	Т	Л	Л	Я	Я	С	Л	Т	ЛД	ЛД
11	ЛД	Я	Л	Л	ЛД	ЛД	Я	С	Я	Т	Я	Т	Т
12	Л	ЛД	Т	Я	Л	Л	Я	Я	С	С	Т	Т	Я

### Случайные события

Один раз в день необходимо совершить **проверку 1к6 на случайные события** со следующей вероятностью события для разных типов местности:

- **1-к-6** для саванн и реки.
- **2-к-6** для холмов.
- **3-к-6** для джунглей и близ озера Занзга.

Если после проверки окажется, что персонажи столкнулись со случайным событием, то необходимо определить, **с чем именно они столкнулись**, с помощью таблицы далее.

1к20	Саванны	Холмы	Джунгли	Вода
1-2	Заражение Грибницы	Заражение Грибницы	Заражение Грибницы	Заражение Грибницы
3	Болезни	Болезни	Небольшой водопой	Шалфей (трава)
4	1к4 Иероглифовый питон	1к4 Иероглифовый питон	1к4 Иероглифовый питон	1к4 Иероглифовый питон
5	Чёрная мамба	Чёрная мамба	1к4 Кассав	1к4 Кассав
6	1к4 Гепардов	1к4 Гепардов	1к4 Киши	Мокеле-мбембе
7-8	Полынь (трава)	1к4 Киши	Болезни	Болезни
9-10	2к6 Гиен	2к6 Гиен	2к6 Гиен	2к6 Гиен
11-12	Баобаб (трава)	2к6 Хлаканыян	2к6 Хлаканыян	Осока (трава)
13-14	2к6 Отряд имбанга	2к6 Отряд имбанга	2к6 Отряд имбанга	2к6 Отряд имбанга
15-16	1к4 Львов	1к4 Львов	Ашантийский перец (трава)	Тамариск (трава)
17-18	Калган (трава)	2к4 Колонистов	2к6 Агогве	2к4 Колонистов
19-20	Стычка	Стычка	Стычка	Стычка

### Заражение Грибницы

**Грибница** — это угроза, медленно заполняющая регион из пещер под **Вайсманом**. Споры Грибницы, попав в подземные реки, **начали** распространяться по всему **Канданго**.

В местах, где концентрация мицелия особо высока — начинают расти деревья-грибы (которые рано или поздно станут огромными), а близ них **1 раз в сутки прорастает случайный вид Мицения** (*бросок 1к8, при 1-2 — Мицений-бегун, при 3 — Мицений-слон, при 4-5 — Мицений-стрелок, при 6-7 — Мицений-боец, при 8 — Мицений-владыка*).

## Глава 2. Регион Канганга

**Количество Мицениев**, при первом обнаружении этого места, можно задать броском 2к4.

Это место очень опасно — любое действие здесь может вызвать болезнь *Хонгос*. Для того чтобы определить, **заражён ли персонаж Хонгосом** — нужно пройти *спасбросок Стойкости* с различной сложностью для нескольких возможных способов заражения, как это указано далее:

- При попадании в место, где **воздух пропитан спорами**: *обычная проверка (10)*.
- При попытке **выпить воду, заражённую спорами**: *сложная проверка (15)*.
- При попытке **съесть термически обработанный гриб**: *сложная проверка (15)*.
- При попытке **съесть необработанный гриб**: *очень сложная проверка (20)*.
- При **получении раны от рук Мицения или от его оружия**: *сложная проверка (15)*.

Если после термической обработки гриб был обработан *Табакотом Ндомбанго*, то **риска заболеть от его поедания нет**.



## Глава 2. Регион Канганга

### Стычка

Иногда персонажи могут наткнуться на две сражающиеся группы. Для того чтобы определить, кто именно сражается и против кого, нужно **2 раза пробросить 1к20** и определить это по таблице ниже:

1к20	Группа
1	1к6 Мицениев-бегунов, 1к4 Мицениев-стрелков
2	Мицений-слон, 1к6 Мицениев-бегунов
3	1к6 Мицениев-бойцов, 1к4 Мицениев-стрелков
4	1к10 Грибных мертвецов
5	2к4 Хлаканьяна
6	2к8 Хлаканьяна
7	1к4 Киши
8	1к6 Воинов-имбанга, 1к4 Охотников-имбанга
9	1к4 Воинов-имбанга, 1к6 Охотников-имбанга
10	Колдун имбанга, 1к4 Воинов-имбанга, 1к4 Охотников-имбанга
11	2к6 Гиен
12	2к10 Гиен
13	1к4 Львов
14	1к4 Гепардов
15	2к6 Агогве
16	1к4 Иероглифовый питон
17	1к4 Чёрная мамба
18	1к4 Кассава
19	2к4 Колонистов
20	2к8 Колонистов

В случае, если вторым броском выпал неприемлемый вариант по мнению Судьи, то следует просто **ещё раз пробросить 1к20** и выбрать другого оппонента для первой группы.

## Глава 2. Регион Канганга

### Болезни

Путешествие по тропическому и жаркому климату, очень непривычному колонистам *Старого Света*, не пройдёт без сложностей. Смертность от тропических болезней в те времена была крайне высока, а медицина только стала на путь натурфилософского познания и не знала способов исцеления настолько чуждых, непонятных и смертоносных для колонистов болезней.

При выпадении случайного события «Болезни», у персонажей есть шанс заболеть от того или иного контакта во время путешествия. Персонажи проходят **сложный спасбросок Стойкости** (по умолчанию, 15), а в случае неудачи **заболевают одной из болезней**. Какой именно Судья может выбрать самостоятельно, либо пробросить **куб 1к20** и определить, сопоставив результат с таблицей ниже.

#### Свойства болезней:

- **Название** — Название болезни.
- **Источник** — Источник или переносчик болезни.
- **Вир.**— Вирулентность (модификатор к проверке).
- **Инк.** — Инкубационный период (в днях).
- **Прод.** — Продолжительность болезни (в днях).
- **Симптомы** — Видимые проявления болезни.
- **Эффект** — Какой эффект оказывает заболевание на болеющего.
- **Лечение** — Способ лечения, что помогает нивелировать эффект болезни.

1к20	Название	Источник	Вир.	Инк.	Прод.	Симптомы	Эффект	Лечение
1	Черная чума	Крысы, блохи	-2	2к10	2к10	Кашель, Лихорадка, Серные бубоны	-1 ко всем хар-кам в день	Нет лечения
2-3	Хонгос	Грибы, вода и воздух со спорами	-2	2к6	-	Гладкая блестящая кожа, Раны заживают карпофором гриба	-1к4 к хар-ке Воли 1 раз в 3 дня. Потеря персонажа, если она падает до 0. + 1к4 на лечение ран 1 раз в день	Остановить Грибницу, «Плесневелая припарка» или «Табак Ндомбанго» однократно спасают от эффекта
4-6	Бурая Горячка	Блохи, Клещи, Вода	+0	2к10	2к10	Отёки, Бред, Бледность, Лихорадка	-1к4 к хар-кам Интеллекта и Ловкости, Нет магии	Постель, много воды, «Эликсир от простуды»
7-10	Афарская Дизентерия	Вода, Еда, Фекалии	+0	2к6	2к8	Понос, Озноб, Тошнота	-1 к Стойкости и Силе в день	Много воды, «Кислечная настойка»