

Глубины грибного владыки



Компания в непокоренных землях Чёрного континента
для настольной ролевой игры
Кошкөгөр / Katzbalger



НЕЗАКОННОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ, ПСИХО-
ТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ ПРИЧИНАЕТ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ,
ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЁН И ВЛЕЧЁТ УСТАНОВЛЕННУЮ
ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.

Предупреждение

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с **Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»** маркируется знаком «18+».

Незаконное потребление наркотических средств, психотропных веществ, их аналогов причиняет вред здоровью, их незаконный оборот запрещён и влечёт установленную законодательством ответственность.

В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя. Курение и алкоголь вредят вашему здоровью.

Все неизвестные лекарственные препараты и тяжёлые последствия их употребления, упомянутые в книге — полностью вымышлены и любые возможные совпадения с реальными случайны.

Глубины грибного владыки

Кампания в непокоренных землях Чёрного континента
для настольной ролевой игры Кошкодёр / Katzbalger

Автор и вёрстка: Вячеслав Кулик (Viacheslav Kulik).

Редактура: Владислав Омелайченко.

Тесты: Максим «Sloozу», Ярослав, Владислав Петров («Sef»,
https://vk.com/one_man_band), Вячеслав.

Контакты: Вячеслав Кулик, Telegram: [@vslavk](https://t.me/vslavk),

E-mail: vslav.kulik@gmail.com.

Telegram-канал DuckQuest: [@duckquest](https://t.me/duckquest).

Основано на игре: Кошкодёр / Katzbalger.

Автор: Владислав Петров («Sef»).

VK: https://vk.com/one_man_band.

Telegram: [@one_man_bands](https://t.me/one_man_bands).

Copyright © 2025-2026 Viacheslav Kulik.



CC BY-SA 4.0

На данную книгу, в том числе текстовые материалы, а также схемы, таблицы и формы, представленные в ней, распространяются условия международной лицензии **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International**.

Лицензия **CC BY-SA 4.0** требует, чтобы пользователи материалов указывали создателя оригинальных материалов. Она позволяет пользователям распространять, совмещать, адаптировать и создавать на их основе материалы в любой форме и на любых носителях, даже для коммерческого использования. Если другие пользователи распространяют, совмещают, адаптируют и создают что-либо на основе данных материалов, они должны лицензировать изменённые материалы на тех же условиях.

Полный текст лицензии можно посмотреть по ссылке:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Иллюстрации

Все схемы и карты сделаны автором самостоятельно и распространяются под открытой лицензией **CC BY-SA 4.0**. Остальные иллюстрации, используемые в данной работе, распространяются под открытыми лицензиями **Public Domain** или **CC Zero** и не требуют указания авторов.

Оглавление

Глава 1. Юго-западная Афара.....	2	4. Стоянка имбанга.....	27
Политическая карта Юго-западной Афары.....	2	5. Озеро Зангзга.....	29
Метрополии.....	3	Рекомендации Судье.....	31
Иберийская Империя.....	3	Глава 3. Глубины грибного владыки.....	33
Батавская Республика.....	4	Уровень 0. Шахты Вайсмана.....	33
Иберийское Андонго.....	4	Карта уровня.....	33
Кванзийские войны.....	4	Комнаты уровня.....	34
Колониальные законы Иберии.....	5	Случайные события.....	36
Фризийский Скелткуст.....	6	Уровень 1. Подземные реки.....	37
Колониальные законы Фризии.....	6	Карта уровня.....	38
Королевство Кванза.....	8	Комнаты уровня.....	38
Королева Зинга.....	8	Случайные события.....	43
Общество бунду.....	8	Уровень 2. Корень Грибницы.....	44
Законы бунду.....	9	Карта уровня.....	44
Магия и порча.....	9	Комнаты уровня.....	44
Глава 2. Регион Канданга.....	10	Случайные события.....	49
Регион Канданга.....	11	Глава 4. Бестиарий Канданга.....	50
Тропический климат.....	11	Свойства существ.....	50
Случайные события.....	14	Демоны.....	50
Фракции Канданга.....	19	Животные.....	51
1. Поселение Вайсман.....	22	Люди.....	53
2. Домик Кипи.....	26	Мицении.....	54
3. Руины Орелы.....	26		

Глава 1. Юго-западная Афара

Политическая карта Юго-западной Афары



Колония Андонго — иберийская колония, основной поставщик рабов на плантации иберийского Нового Света.

Королевство Кванза — чёрное королевство, бывшее вассалом Кьяконго, ныне полностью независимая политика.

Королевство Кьяконго — чёрное королевство,

когда-то бывшее сильнейшим государством региона, но ныне погрязшее в межплеменной войне за власть. Кьяконго раздираемо заговорами и налётами людоедов и колонистов.

Колония Малкуст — фризийская колония, около десятилетия назад отвоёванная в ходе Кванзийских войн у Иберии.

Колония Скелткуст — фризийская колония на Побережье скелетов. Крупный поставщик слоновой кости, китового жира и железа, а также выносливых рабов для колоний *Нового Света*.

Колония Принципи — иберийская колония, самая старая колония региона. В первую очередь поставляет сахар и кофе в *Старый Свет*.

В рамках данного модуля более подробно рассматриваются **три колонии**: Андонго, Кванза и Скелткуст.

Метрополии

Иберийская Империя

Нерушимая Иберийская Империя — это абсолютная монархия, находящаяся в *Старом Свете* на Иберийском полуострове. Империя возглавляется императором **Луисом II из рода Висборгов**, двоюродным внуком **Рудольфа III фон Висборга** — потерянного императора Перузианской Империи.

Иберия — это медленно увядающее, но всё ещё могущественное государство, которое черпает свои силы из колоний, людей и ресурсов *Нового Света* и **Чёрного континента**.

Вся ситуация осложняется тем, что *Иберия* — это одно из немногих государств *Старого Света*, которое официально исповедует **мессианство** — веру в великого пророка, мессию, сына божьего **Фарисмана Доблестного**. Религиозные трения между *Иберией* и государствами, верными *Священному Престолу*, сглаживаются лишь родственными связями правящего рода *Висборгов* с аристократией *Висарского союза*.

Луис II — рождённый от близкородственного брака между *Висборгами* — слабоумен, из-за чего вся полнота власти находится в руках его брата-бастарда **Фелипе**, рождённого в семье графского рода **Хосе**.

Фелипе, будучи регентом, проводит политику по сближению с *Фризийским союзом*, что сильно отталкивает от него мессианскую церковь, старую аристократию и даже простой люд и вынуждает его опираться в борьбе за власть на помощь фризийской аристократии и наёмников. *Ныне Иберия* находится на грани самой настоящей **гражданской войны** — вполне возможно, что скоро правящий род *Висборгов* будет свергнут и государство вновь вернётся в **эпоху крестовых походов и религиозных войн** со *Священным престолом*.

Расцвет Иберийской Империи, провозглашённой после завоевания *Астурией* королевств *Лузитании* и *Беттики*, уже давно минул — ныне иберийский престол уже не имеет планов по покорению новых земель ни в *Старом*, ни в *Новом Свете*.

Именно **Иберийская Империя** открыла первый морской путь на **Дальний Восток** и около столетия, до вмешательства *фризийцев*, обладала полной монополией на поставки экзотических товаров из восточных земель.

Иберия пытается удержать свои текущие владения и торговые пути, но их власть оспаривается более амбициозной знатью **Фризийского союза** и **Висарского союза**. Недавнее поражение иберийцев от рук *фризов* в **Юго-Западной Афаре** дало *Фризийскому союзу* надёжные перевалочные владения между *Старым Светом* и *Дальним Востоком*, что сокрушило торговую монополию *Иберии* и привело **Фелипе Хосе** в тяжёлое положение.

При этом иберийская аристократия всеми силами держится за свои привилегии и традиции, поддерживая мессианскую церковь, исключительность своих сословных привилегий и рабство, за счёт которого большинство из них накопили свои баснословные богатства, что ставит их в **сильную оппозицию власти**

регента.

Батавская Республика

Благородная Батавская Республика — это аристократическая торговая республика в составе **Фризийского союза**, представляющая собой **федерацию провинций**, населённую фризийскими, нордманскими, батавскими и тубанскими народами.

Во времена северных морских завоеваний Батавские герцогства были покорены одним из северных племён — **нордманами**. Вследствие этого они вошли в орбиту влияния северных народов и в будущем составили ядро **Фризийского союза**.

Племена, живущие на территории современной **Батавии**, испытали сильное влияние нордманских завоевателей и ныне влились в единый **батавский народ**. Батавцы разговаривают на **батавском языке**, который сформировался под влиянием старобатавского, фризийского и старонордманского языков.

Батавской республикой управляет **высший тинг благородных семей**, ведущих свою родословную от древних родов правителей нордманов, фризов, батавцев и тубанцев, которые представляют каждую из провинций республики. При этом фактически **Батавией** управляет верховный председатель тинга — **Штатгальтер**, избираемый советом из представителей рода **Радур**.

Сейчас **Батавская республика** управляется недавно избранным **Штатгальтером** — **Ларсом фон Гессен-Радуром**.

Батавия — главный поборник «старых обычаев» почтения Бога-Отца внутри Фризийского союза. Аристократия республики строго **читит власть и указы Божьего престола** и преследует **еретиков-мессиян**, а также **язычников**, если это, конечно, не

нарушает отношения с другими государствами **Фризийского союза**.

Поражение, которое они нанесли иберийским колониям в **Юго-западной Афаре**, разрушило монополию **Иберийской Империи** на торговлю с **Дальним Востоком**. Это поражение **вынудило** регента **Иберии** — **Фелипе Хосе** — пойти **навстречу Батавии** и заключить **ситуативный союз** против **Висарии**, которая вот-вот утонет в гражданской войне. Этим союзом **Фелипе** надеется вернуть колонии или хотя бы совершить ценовой сговор, отстояв прибыль **Иберии** в торговле с **Востоком**.

Иберийское Андонго

Андонго — иберийская колония на юго-западном побережье **Афары**. **Андонго** — это самая первая колония Старого Света в континентальной части **Афары**, со столицей в городе **Сан-Паул**. **Фернанде Диаш де Новаши** — аделантадо **Андонго**, внук основателя колонии **Паулу Диаша де Новаши**.

Колония с самого своего основания поставляла рабов в **Новый свет** для работы на плантациях. С момента основания колонии иберийцы попеременно вели войны и торговлю с местными королями. Они меняли инструменты, металлы, оружие на слоновую кость, ткани, кофе, сахар, бананы и другие сельскохозяйственные культуры.

Андонго граничит с другой островной иберийской колонией **Принсипи**, фризийским **Скелткустом**, а также с чёрными королевствами **Кьяконго** и **Кванза**.

Кванзийские войны

Начиная с самого основания **Иберия** вела войны с местными племенами, такими как **имбанга**, **санмены**, **янга**, **бунду**, **конзо** и другими, и даже с полноценными чёрными королевствами **Кьяконго** и **Кванза**. После

Глава 1. Юго-западная Афара

вмешательства фризийцев, отчаянно сопротивляющиеся *Кьяконго* и *Кванза* смогли сохранить независимость и большую часть своих территорий, а ряд иберийских колоний в Афаре, в первую очередь **Мал-куст**, отошли во владения Фризии.

Несмотря на столь серьёзное поражение, иберийцы вновь набрали силу и снова пытаются вернуть контроль над землями *Кванзы*. Их излюбленная тактика — это сеяние раздора между местными племенами чернокожих. Так, например, иберийцы поставляют оружие воинственным племенам **янга**, которые разграбляют *Кьяконго*, а также нанимали каннибалов **имбанга** в войнах против **Зинге Кинене Нголы** — королевы *Кванзы*, пока они не нарекли её королевой и не встали на её сторону.

Ныне *Зинге* — «союзница» *Иберии* в этих землях, она была обращена в веру *Старого Света* (формально, скорее всего), а её семье была гарантирована протекция. Впрочем, иберийцы ждут дня её смерти, чтобы воспользоваться неизбежными спорами между наследниками престола и захватить непокорное королевство.

Колониальные законы Иберии

В *Иберии* существует **система капитуляций** — договоров, которые позволяют покорителям новых земель становиться их правителями под патронажем *Империи*. Такие правители зовутся **аделантадо**. А сами покорители новых земель зовутся **конкистадорами**. После завоевания к **аделантадо** направляется уполномоченный **казначей**, защищаемый императором и отвечающий за налоговый контроль и финансы. Фактически, этот **казначей** — второе лицо колонии.

Аделантадо обладают очень большой свободой действий, фактически, всё, что их ограничивает — это

необходимость выплаты пятой части доходов колонии, так называемой «**кинту**», в государственную казну, а также выплаты десятины в пользу местных паломнических миссий.

В связи с частыми проявлениями мутаций у местных жителей — прямой запрет на мутантов есть только в городах и фортах, но никто не мешает племенам опекать своих мутантов на территориях колонии. При этом мутанты не подвергаются казни, а изгоняются за пределы «белых» поселений.

Магия формально запрещена, но в колониях жизнь колдунов гораздо более свободна, чем под властью аристократии в *Старом Свете*. Обычно **аделантадо** не позволяют разбрасываться столь важными и ценными людьми как колдуны и используют их таланты для дальнейшего расширения своих владений.

Достаточно большая часть населения — помилованные заключённые, отправленные на покорение новых земель. Закон здесь несколько более лоялен к преступникам — им даётся право «**двух ошибок**». Преступники выбирают: либо они получают заслуженное наказание по законам *Иберии*, либо отправляются с минимальным обеспечением в качестве пушечного мяса на исследование новых территорий с **конкистадорами**. Если экспедиция заканчивается успешно и заключённый выживает, то ему даруется прощение. Если же этот человек повторяет преступление, то ему снова даруется шанс искупить ошибку, но теперь он уходит в прямое служение руководителю экспедиции, который сам решает, когда и как помиловать виновника. Если после этого преступник вновь нарушает закон, то его неизбежно настигает наказание по всей строгости иберийских законов.

Не-белые люди не считаются свободными — у них есть свой белый покровитель — **энкомендеро**, который «опекает» их, собирая дань и пытаясь обратить

их в веру *Старого Света*. Четверть от этой дани отправляется в имперскую казну. Не-белые могут стать свободными, только лишь приняв веру в Бога-Отца и Мессию — обратив всю родню и получив одобрение от священника, а также выплатив нужную дань в имперскую казну.

Люди смешанного иберийско-негритянского происхождения, например, *мулаты*, считаются **свободными людьми**, но они не могут занимать выборные и общественные должности. Свободные люди не облагаются подушным налогом и не несут трудовую повинность. За определённую дань в имперскую казну мулаты могут приобрести **«сертификат белого»**, который даёт им все права коренного иберийца. Не-белые, ставшие свободными людьми, не могут получить **«сертификат белого»**.

Традиционно в колониях **религиозная терпимость** намного выше, чем в метрополии. Обращение язычников активно поощряется имперской короной, но они могут оставаться в религии своих предков, если живут вне пределов иберийских поселений и фортов и платят налог своему покровителю **энкомендеро**. В зависимости от мнения **аделантадо**, в колониях может допускаться проживание еретиков, не верующих в Мессию *Фарисмана Доблестного*, но, если еретиков будет слишком много, это привлечёт внимание императора, поэтому обычно **аделантадо** не афишируют своё покровительство еретикам и селят их в отдалённых районах, куда не доходят эмиссары Империи.

Фризийский Скелткуст

На юге региона расположен *Скелткуст*, колония, управляемая *Пангейско-Бхаратской торговой компанией*, которой правит генерал-губернатор **Ян фон Рибх**. Основное государство, активно занятое колони-

зацией *Афары* — это *Батавская республика*.

Скелткуст расположен близ пустынных земель **Скелетного побережья**. На этой суровой к поселенцам местности живут кочевые племена *санменов* и *дамарцев*. Если бы не обнаружение миграционных маршрутов китовых близ берега, то эта территория осталась бы неосвоенной ещё многие столетия, но сейчас — это богатая, пусть и суровая, колония, которая является важным поставщиком китового жира, желёз, а также слоновой кости и рабов в *Старый и Новый Свет*.

Именно отсюда *Фризия* совершала свои военные походы на *Андонго* во время *Кванзийских войн*, что и сыграло решающую роль в поражении *Иберии*. По результатам этой войны владения *Фризии* в *Юго-Западной Афаре* значительно расширились — они получили под свой контроль бывший иберийский *Малкуст*.

Колониальные законы Фризии

Колонии Фризии — это *многонародный плавильный котёл*, в который едут люди со всех краёв *Фризийского союза*. Формально колонии *Афары* не подчиняются напрямую ни одному государству союза, так как управляются *Пангейско-Бхаратской торговой компанией*, но фактически ведущую роль в ней играют благородные семьи *Батавской республики*.

Пангейско-Бхаратская торговая компания, или **Компания** — это локомотив богатства всего *Фризийского союза*, именно она отвечает за активную колонизацию заморских владений *Фризией*. Самые главные решения **Компания** принимает **тингом** из **19 владельцев** — знати и очень богатых купцов *Фризийского союза*, 8 из которых — это представители *Батавской республики*, а оставшиеся 11 — представители остальных государств *Фризии*.

Компания обладает **внушительным флотом** из бо-

Глава 1. Юго-западная Афара

лее чем 200 судов, а служат ей более 10 тысяч солдат и 40 тысяч служащих. Её военная мощь, которая рассеяна по всему земному шару, сопоставима с мощью всех государств *Фризии* вместе взятых.

Компания имеет особые полномочия, дарованные ей каждым из государств *Фризийского союза*, в котором есть её представительства. Её представители имеют право вести независимые военные компании, устанавливая владычество *Фризии* в новых землях, покорять чужеземные народы, а также владеть и торговать рабами, что разрешено далеко не во всех государствах *Фризийского союза*, особенно если идёт речь о языческих королевствах. Также *Пангейско-Бхаратская торговая компания* имеет право на чеканку собственных монет и исполнение правосудия при дозволении местного генерал-губернатора.

После покорения новой территории из *Фризийского союза* направляется представитель исполнительной власти союза — **генерал-губернатор**. Генерал-губернаторы — это очень почётная должность, которая в большинстве случаев даруется одному из представителей знатных семей *Фризии*. Эта должность требует острого ума, инициативы и дипломатичности, чтобы успешно лавировать между интересами колонии, *Пангейско-Бхаратской торговой компании*, *Фризийского союза* и своего родного государства, что с каждым днём роста могущества *Компании* становится всё сложнее и сложнее делать. Несмотря на главенство Генерал-губернатора во многих колониях (и особенно удалённых), фактически реальными правителями являются представители *Компании*, обладающие основной военной, транспортной и торговой мощью.

Пангейско-Бхаратская торговая компания — это полностью секулярное объединение, вопросы религии в котором старательно избегаются. Тинг *Компании* совершенно не заинтересован в гонении на мессиан

или язычников, что, конечно, противоречит политике *Батавской республики*, но на это смотрят сквозь пальцы, так как могущество нынешней *Фризии* целиком построено на богатстве *Компании*. Толерантный подход к религии, распространённый в *Компании*, установлен и в колониях — фактически, **колониальное общество многоконфессионально**, несмотря на формальный запрет местных верований и мессианства во фризийских поселениях. Даже откровенно пороченные магические культы не преследуются, пока они приносят больше выгод, чем проблем.

Рабство в колониях *Фризии* распространено повсеместно, **не-белые де-факто всегда являются рабами**, работающими на белых плантаторов.

Конкретное отношение к не-белым и метисам зависит от законов, принятых в конкретных колониях, но в *Южно-Афарских колониях Фризии* — не-белые и метисы почти поголовно считаются рабами белого населения и те из них, кто живёт не под прямым гнётом, обязаны платить пятую часть товара, производимого общиной, в казну колонии. Соответственно, законы фризийских колоний в *Афаре* запрещают **заключение межрасовых браков** — все дети от таких браков не являются наследниками имущества белого родителя и считаются невольниками. При этом белые чаще всего живут **изолировано от остального не-белого населения**.

Мутации в поселениях и фортах Фризийских колоний в целом **считаются приемлемым явлением**, и если мутанты являются служащими *Компании* или рабами, то они никак не преследуются.

Магия во Фризийских колониях **не ограничена**, если колдун служит под надзором *Компании* или фризийских колониальных сил. Если же колдун никак не связан с *Фризией*, то ему запрещено проживание вблизи поселений и фортов.

Королевство Кванза

С начала освоения земель Андонго иберийцы получили отпор от *королевства Кванза*.

Королевство Кванза, основанное племенами бунду, находится к востоку от Андонго и ныне управляется *Зингой Кинене Нголой*, снискавшей славу грозной воительницы и колдуньи, не ведающей пощады к чужеземцам.

Королева Зинга правит из очень крупного для этих земель города — *Кабису*, в котором живёт **около 4-5 тысяч жителей**.

Королева Зинга

Зинга Кинене Нгола правит Кванзой уже больше 30 лет. Она прославилась как мудрый и расчётливый правитель, отчаянно сражавшийся за независимость своего королевства. Среди иберийцев и фризов ходят легенды о её жестокости, хитрости, умении обращения с луком и, что самое интересное, её невероятной магии. Сейчас ей около 80 лет, и её дни в этом мире подходят к концу.

Ходят слухи, что её тело **искажено до отвращения** мутациями, которые проявились из-за её колдовского дара, и из-за союза с порченным племенем *людоедов имбанга*, которые, признав её королевой, выступили против *Андонго*.

Пять лет назад *Зинга* подписала мирный договор с *Иберией*, открыв для них торговые пути и впустив в страну миссионеров и приняв веру *Старого Света*, публично отречься от веры и ритуалов имбанга, из-за чего имбанга вновь стали разорять *Кванзу*.

Последние 5 лет *Кванза* находится в «мире» с *Андонго*, но мир этот держится лишь на договоре с королевой. Если королева умрёт, то после её смерти в *Кванзе* нет ни одного претендента на престол, который

смог бы хоть немного сравниться с ней по её мудрости и авторитету.

Общество бунду

Бунду — это чернокожие люди, чаще всего живущие в племенах и небольших городищах. По большей части они заняты подсечно-огневым земледелием, охотой, проращиванием и сбором рафии, а также плетением из её волокон **очень прочной, красивой и ценной ткани**, которую они **продают** через колонии в *Старый Свет*.

Ныне **бунду** весьма преуспели, **перенимая знания колонистов** — они активно добывают железо, золото, умеют обрабатывать металлы, которые используют для создания ремесленных инструментов и оружия.

Контракты с *Фризией* и *Иберией* позволили армии *Кванзы* обзавестись, пусть и немногочисленным, но **стрелковым оружием**, которое они весьма активно применяют для стычек со своими врагами.

Среди **бунду** больше всего **распространены местные верования в духов**, а проводником между нашим миром и миром духов чаще всего выступают именно **колдуны**, владеющие магией. Некоторые племена приняли веру *Старого Света*, но таких общин меньшинство.

Чаще всего старшим в семьях **бунду** считается **самый взрослый мужчина**. Сыновья после взросления остаются в племени своего отца и матери, а дочери чаще всего выдаются в соседнее племя, куда они и переезжают после брака.

Племена **бунду** чаще всего **управляются вождём** единолично. Для принятия сложных решений вожди могут либо собрать всех наиболее старых членов племени — так называемый **совет старейшин**, либо объявить общий сбор всех взрослых инициированных

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 зем-

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

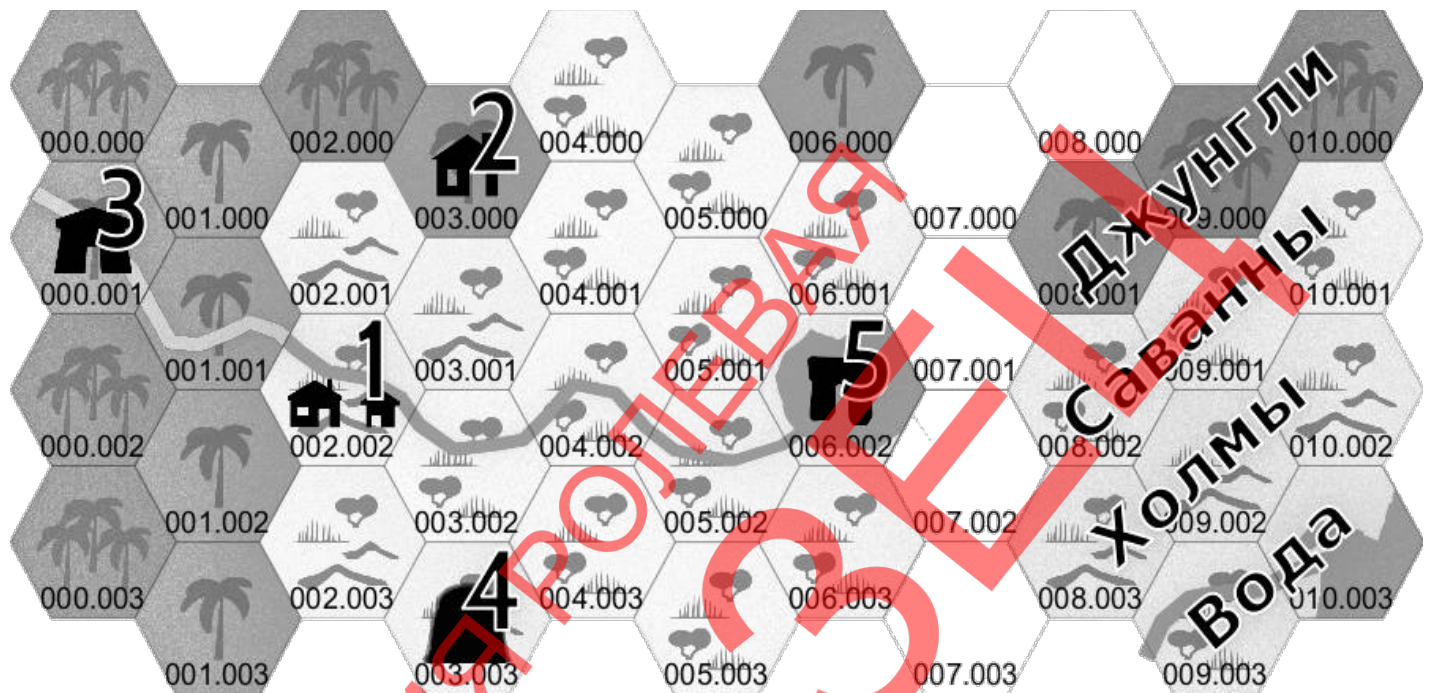
Купец, возглавляющий торговую экспедицию, безальтернативно отправит персонажей на зачистку шахты, угрожая им расправой в случае отказа. Возможно, в качестве поощрения он предложит им около 60 ЗК и добычу с шахты (если она там будет). Если **Купец** узнает об угрозе заражения **Вайсмана Хонгосом**, то 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**, обмененных 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 × 10 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 Зангза (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.

