

РЕКА СОБАТ

АВТОРЫ: РЭНИ КНАЙП И СТИВ СЕГЕДИ

По берегам реки Собат кипит жизнь. Заросли травы и папируса поднимаются на склонах, а фиговые деревья отбрасывают приятную прохладную тень. Однако река несёт не только жизнь, но также и смерть. Кошки и шакалы тоже хотят пить, бумсланги и коршуны подкарауливают беспечных кроликов, а ужасный Речной Царь лежит в засаде часами и набрасывается внезапно и молниеносно. Но страшнее всего Вафаа эль-Ниль — время, когда Собат выходит из берегов и выгоняет кроликов из колонии: им приходится уходить мимо шакальих логов в песчаные дюны, где их подстерегает Темшиен. Впрочем, самое страшное всё-таки не это. Самое страшное — это ясным утром, когда туман только-только поднялся над рекой и жара ещё не пришла, увидеть поджидающих тебя духов предков-кроликов на дальней стороне реки.

ИМЕНА

Кролики:

Анебос, Бата, Энтеф, Хем-Бай, Хурбааса, Каваб, Мневис, Неб, Сабаф, Тени-мену, Турааб, Юф.

Крольчихи:

Аст, Бинт-Анат, Бунефер, Кема, Менви, Нефру, Руба, Садах, Та-Опет, Тикар, Захра.

Съедобные растения:

Спельта, Просо, Ячмень, Чечевица, Гранаты, Фиги.

Прочие растения:

Папирус, Акация, Лотос, Финиковая пальма, Кипарис, Можжевельник красноплодный.

Пустынные животные:

Пустынный заяц, Тушканчик, Стервятник, Антилопа, Лев, Ихневмон, Сокол, Скорпион.

Речные животные:

Чёрный коршун, Крокодил, Египетская кобра, Бумсланг, Каракал, а также домашние животные — Коровы, Овцы, Козы.

ВОПРОСЫ ОБ ОТНОШЕНИЯХ

- Кого ты считаешь лучшим кроликом?
- Кого ты ревнуешь?
- Кому, по твоему мнению, лучше было бы уйти и никогда не возвращаться?
- Кто навлёк на колонию проклятие?
- С кем ты ходишь к реке?
- Ради чьей любви ты пошёл бы против Чёрного Кролика?

ВОПРОСЫ О КОЛОНИИ

- Где именно у реки находится ваша колония?
- Сколько ещё кроликов есть в колонии?
- На что похожа колония?
- Каких предков почитают кролики колонии?
- Правда ли вы верите, что духи мёртвых живут на другой стороне Собата?
- Как в колонии принимаются решения?
- Какой древний обычай колония недавно перестала соблюдать?
- Однажды вы видели изображение человека с кроличьей головой. Что это было, по-вашему?
- Что колонии нужно, ради чего вы могли бы отправиться в пустыню или к захоронениям?
- Какие у вас отношения с рекой?

ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

- Почему вы отправились в чужие для вас места?
- Что привело вас на край пустыни?
- Какую тайну вы только что узнали?
- Какое животное только что приблизилось к вам?
- Кто оказался ранен или попал в ловушку?
- Какого хищника или опасность вы только что заметили?
- Как кролики могут умиловить Речного Царя?

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОД ИГРОКА

ПУТЕШЕСТВИЕ НА БЕРЕГ СОБАТ

Когда вы зачем-либо подходите к реке — попить, отыскать кого-то из её жителей или сделать что-то ещё, время проявить свой ум. При 10+ вы безопасно делаете то, что задумали. При 7–9 вы добираетесь до своей цели, но там кроме вас есть кто-то ещё — ведущий скажет кто. При 6 и меньше там тоже есть кто-то ещё, но вы обнаруживаете это слишком поздно.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ХОД ВЕДУЩЕГО

- Кролики могут страдать от жажды, перегрева или переутомления

... ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ?

РЕКА СОБАТ

ПЕРСОНАЖИ

ШАЙ, ОДОМАШНЕННЫЙ КАРАКАЛ

Особенность: нарцисс.

Говорит: крайне снисходительно.

- Тихо крадётся сзади.
- Умывается.
- Демонстрирует свой великолепный ошейник.
- Наслаждается лестью.
- Бежит на зов человеческого ребёнка.

ИНХАПИ, РЕЧНОЙ ИБИС

Особенность: болтливый.

Говорит: много и повторяясь.

- Общается со всеми речными животными.
- Свободно перемещается между землёй живых и землёй мёртвых.
- Приносит обнадеживающие или пугающие новости.
- Переносит кролика на небольшое расстояние.

БЕБИ, ГИППОПОТАМ

Особенность: игрива.

Говорит: как ребёнок.

- Плещется и играет в реке.
- Прибегает очень быстро.
- Переворачивает что попало.
- Затаптывает.
- Недооценивает свои размеры.

ХИЩНИКИ

ТЕМШИЕН, ПЕСЧАНАЯ ЭФА

Особенность: кровожадна.

Говорит: мягко.

- Даёт обещания, никогда их не сдерживает.
- Едина с пустыней.
- Кусает и ждёт. Недолго.
- Шелестит чешуйками, заявляя о себе.

СЕБЕК-ХУ, РЕЧНОЙ ЦАРЬ, КРОКОДИЛ

Себек-ху в длину более двадцати футов. Он весь в шрамах, и даже другие крокодилы стараются с ним не связываться.

Особенность: легендарное чудовище.

Говорит: громко, но скрипуче.

- Часами терпеливо поджидает у берега.
- Нападает внезапно из-под воды.
- Говорит неприятную правду.
- Разгоняет всех прочих хищников.
- Убивает.

ВСКРЫТАЯ ГРОБНИЦА, ЗЛОВЕЩАЯ И ТИХАЯ

Особенность: загадочна.

Говорит: молчит.

- Заманивает кролика в свои глубины.
- Встречает кролика ловушкой.
- Выпускает опасного хищника.
- Перекрывает дорогу или не позволяет её увидеть.
- Открывает поразительные или опасные сокровища.

АНПУ И ЭППУ, ПАРА ШАКАЛОВ

Особенность: влюблены друг в друга до безумия.

Говорят: как Гомес и Мортиша Адамс.

- Зовут друг друга.
- Охотятся парой.
- Хватают зубами и яростно трясут.
- Несут живую добычу своим щенкам.

ОПАСНОСТИ

ВАФАА ЭЛЬ-НИЛ, РАЗЛИВ НИЛА

Намерение: затопить всё вокруг.

- Вода в реке поднимается, земля становится влажной.
- Нижние норы затопляются, Собат выходит из берегов.
- Колония оказывается под водой, не успевшие выбраться тонут.
- Через несколько недель вода отступает, жизнь возвращается в привычное русло.

МИГРАЦИЯ

Намерение: истребить слабых.

- Вода в реке поднимается, колония встревожена.
- Кролики массово мигрируют на восток.
- Им приходится идти через территорию шакалов.
- Они выбирают на покрытые песком территории, где мало воды и пищи.
- Темшиен съедает по кролику каждые несколько дней.

НАШЕСТВИЕ ШАКАЛОВ

Намерение: расширить охотничьи угодья шакалов.

- Щенки Анпу и Эппу выросли.
- Шакалья стая заходит на территорию колонии.
- Кроликам уже небезопасно находиться на поверхности.
- Отчаявшиеся кролики ссорятся.

ВЕЛИКАЯ ОХОТА НА КРОКОДИЛА

Намерение: убить Речного Царя.

- Крокодил съедает человека.
- Приходят новые люди и ставят лагерь возле колонии.
- Кроликов ловят в силки.
- Живых кроликов нацепляют на крючки как приманку для крокодилов, которых люди отправляются добывать на лодках.



ШАКАЛЬЕ ПОЛЕ

ТЕМНАЯ ДЫРА

РОЩА ХАКИ

СТРАШНО

САД ОДЫ

СТРЕВИШНА

МУСОРНАЯ КУЧА

ТЕНАТОЕ МЕСТО

ПОЛЕ ТЕНА

ОПАСНО

ФЛИГА

ПЕСЧАНЫЙ ОСТРОВ

МЕДЕННАЯ БОДА

ВЫСТРОЕ ТЕРЕНЕ

... ДЛ ...

... ДЛ ЗАКОРОЧЕНИЯ

Doot