

## Доброе утро, луны Ухары!

Декорация о противостоянии Ухарских мятежников и сил Легиона под руководством Консорциума на далеких лунах богатых своими плантациями наркотиков и добычей алмазов.

Основано на игре «Кориолис. Третий горизонт».

Ключевые слова: огонь, стая, небеса.

Автор: Алексей "Тринити" Черняк

*Ухару знаменит своими мятежниками, дабаранскими колониями и принадлежащими Консорциуму астероидными обогатительными фабриками. Наиболее примечательным небесным телом созвездия Ухару является коричневый карлик Зухаль, вокруг которого вращается больше двух десятков лун, причём некоторые из них не только пригодны для жизни, но и обладают богатой (и довольно экзотичной) флорой и фауной. Для первопоселенцев система оказалась настоящей находкой, но вскоре её природные богатства привлекли дабаранских предпринимателей, а потом и колониальных агентов Консорциума. Пришельцы попытались взять систему силой — на некоторых лесных и ледяных лунах Ухару эта война, то затихая, то разгораясь вновь, продолжается до сих пор.*

---

*Лесные покровы Лун скрывают многое, ты можешь скользить над ними на гравцикле, любоваться встающим на горизонте Зухалем и на минуту подумать, что вокруг тишина и спокойствие и ты прилетел в мирную систему. Но это лишь обманчивое затишье, оно может в любой момент прерваться выстрелом, криком и чей-нибудь кровью. Хвойные леса скрывают столько сюрпризов, что тебе и не снилось, а если ты решишь, что в городе спокойнее, то ты ошибешься еще сильнее. Эти луны бурлят уже много лет. На чьей стороне окажешься завтра ты?*

---

Для многих начинающих космоплателей оказывается сюрпризом тот факт, что знаменитые лесные луны Ухару находятся на орбите Зухалья и числятся в “Альманахе” под именами Зухаль-1, Зухаль-2 и так далее, вплоть до Зухаль-26.

Зухаль-2, самая большая из лун, носит название Куидара и считается главным оплотом Консорциума. Крупнейший город Куидары носит имя планеты — он относительно безопасен. Это единственный город с оборудованным наземным (точнее налунным) космодром, Храмом Ликов, зданием администрации, казармами и несколькими чайханами.

Город окружён стеной с колючей проволокой и пулеметными вышками. Официально она предназначена для сдерживания местной фауны, которая и вправду подчас бывает весьма агрессивной (см. Некатр ниже), но главное предназначение этого оборонного периметра — оборона от скрывающихся

в лесу повстанцев. В город можно попасть через один из двух КПП, оборудованных блокпостами с двойными воротами, по типу шлюзовых камер. Впрочем, если обзавестись правильными связями, то можно узнать еще про два “неофициальных” прохода. Первый — это старые туннели под городом, оставшиеся от первопоселенцев, и выводящие прямо в джунгли, к болотной местности.

Этим проходом активно пользуются местные контрабандисты и просто ушлые эфенди, не горящие желанием возиться с транзакторами на “официальных” КПП.

Служба безопасности знает про эти туннели, но не трогает, предпочитая незаметно контролировать всё, что происходит внутри. Поэтому у входов и выходов из туннелей можно обнаружить сенсоры, подключённые к системе наблюдения местной СБ. Сидящий за пультом дежурный может с помощью этих сенсоров узнать количество “гостей” и, проведя тепловой и энергетический анализ, выяснить, чем они вооружены.

*Заметить датчики: Наблюдательность (-1). Понять куда ведут данные, подделать данные и т. п. Инфомантия (-2).*

Второй проход гораздо менее известен. Он принадлежит главе Храма Ликов, священнику по имени Джаул Гапта. Проход под землей начинается в подвале Храма и выводит к реке где, в сарае у потайного причала спрятан гравицикл.

**Город Куидара** — место расположения колониальной администрации Зухаля-2. В администрацию входит несколько разномастных ведомств, главной задачей которых является выкачивание ресурсов системы Ухару. Колониальные агенты Зухаля не пользуются особым влиянием и быстро меняются, стараясь поскорее выбраться из этой горячей точки Третьего Горизонта.

Наибольшим влиянием в Куидаре пользуются глава местной службы безопасности, полковник Хамзат Нияз, и его старый друг, Абрахам Шамиаль, капитан Легиона, командир куидарского гарнизона. Абрахам - старый вояка, не умеющий лукавить, любящий своих солдат и крайне отрицательно относящийся ко всем по чьей тупости его ребятам приходится иногда умирать.

Владельцем обеих чайхан (одна подороже, другая попроще) заведует хитрец и прощельга по имени Азис Нунан. Ему часто приходится решать проблемы и улаживать разногласия между мятежниками, просто недовольными первопоселенцами и зенитийцами.

---

“Таши” это недавно открытое для широкого мира Третьего Горизонта, наркотическое растение произрастающее на разных лунах Ухары. Измельчив и воскурив его, можно добиться действия близкого к влиянию опора, однако немного с другим оттенком. Поэтому некоторые богатеи Третьего Горизонта предпочитают его банальному опору, что составляет основу благополучия местных контрабандистов.

---

Основной заработок ему приносят отнюдь не кальяны в чайных, а контрабанда «таши» и добытых в горах алмазов. Грузы он получает через туннели первопоселенцев, а затем под видом экзотических фруктов и трав переправляет на корабли «правильных» людей в космопорте. Те же, в свою очередь, доставляют их покупателям, а бирры за посреднические услуги оседают в карманах Азиса.

Полковник Хамзат знает о проделках Азиса, но до поры до времени закрывает на них глаза, благо связи вездесущего чайханщика гарантируют относительную безопасность горнодобывающих заводов; к тому же время от времени он не гнушается сдавать кого-нибудь из зарвавшихся и слишком обнаглевших мятежников.

Также в городе обитает дабаранский посол Сакхр ибн Мурад. Основные деньги на разработку алмазных месторождений и поддержку колонии поступают от дабаранских даров, поэтому задача Сакхра — контролировать денежный поток и осмысленность трат. А также следить, чтобы грузы с алмазами и другими ресурсами на Дабаран отправлялись исправно и в нужном количестве.

Глава местного Храма Ликов герат Джаул Гапта обладает в городе немалым уважением среди местного населения и семей военных.

Марун Шерван — глава местного департамента по культуре. Кроме него в департаменте нет больше никого. Марун — сын высокопоставленного

сановника на Кориолисе, сосланный на Зухале-2 за какую-то провинность. Со своими идеями о культурной просветительской жизни зенитийцев и местных первопоселенцев уже достал всех в городе.

Кроме Куидары и нескольких десятков добывающих заводов, раскиданных по всей Зухале-2, на луне есть ещё один официально зарегистрированное поселение — Асад.

Асад — небольшая деревенька первопоселенцев, затерянная в заросших лесами холмах. Зенитийцам здесь стоит появляться только в сопровождении надёжной охраны, а останавливаться на ночь -- лишь заручившись хорошим отношением со стороны местных. В городе весьма сильны мятежные настроения и то и дело случаются неприятные «инциденты».

Из примечательных строений Асада можно упомянуть разве что голоклуб, подаренный Колониальным агентством ещё до начала восстаний.

**Чайхана Кифы.** Кифа властная хозяйка с тремя дочерьми и пятью сыновьями, чьи отцы сгинули в разное время в пламени тлеющего много лет подряд Ухаруанского конфликта. Кифа старается быть вежлива со всеми гостями, даже с легионерами, однако далеко не все её дети придерживаются взглядов матери.

Помимо голоклуба и чайханы на деревенской площади стоит и Дом Совета старейшин — глав семей первопоселенцев Зухаля-2 и послы с других лун коричневого карлика. Возглавляет Совет Старейшин Абдульхади ибн Алим.

Абдульхади человек весьма преклонных лет, он уже много лет сдерживает порывы других старейшин и прочих горячих голов от резких экстремистских действий против Консорциума. Абдульхади прекрасно понимает, что силы Легиона несравнимы с силами мятежников и при открытом противостоянии их города просто снесут напалмом с орбиты. Но таких как он немного в совете и возраст его уже весьма преклонный, что же будет когда его не станет?

Также в Асаде есть небольшая церковь Ликов, которой руководит молодой священник по имени Азат, что означает свободный. Он недолюбливает помпезность Гапты и его речи с трибуны, но открыто не выражает свой протест. Его дело здесь в смиренном служении на благо Ликов. Окончив семинарию Церкви, он решил, что его путь, это смиренное служение людям и не стоит гнаться за мирской славой. Ему ничего не стоило убедить начальство пустить его в ухарское захолустье, руководить маленькой церковью, ибо мало кому это было по душе. Здесь не заработаешь ни денег, ни славы, ни статуса в Церкви. Однако у Азата был свой интерес, он мечтал быть поближе к той, которую он помнил с детства и с которой его разлучили когда ее отправили в Храма Алама, а его в церковь Ликов. С ее именем он просыпается, о ней он думает когда работает в маленьком церковном садике, когда учит детей Асада в приходской школе, общается с местными жителями и даже когда обращается к Владычице Слез в молитвах.

Уже прошло несколько сегментов как Хурийя узнала, что он здесь и даже пару раз увидела его на городских праздниках, но так пока и не решила для себя, действительно ли он заставляет биться ее сердце чаще или она предназначена для другого?

Подробнее про Хурийю ниже.

На Куидаре существует ряд неофициальных поселений, не числящихся ни в каких официальных списках.

### **Полигон Легиона под кодовым название «Стая».**

На Ухарских лунах в количестве живут Некатры. Некатра — прямоходящее существо, тело которого перевито пучками могучих жилистых мышц, а крепкая шкура покрыта короткой жёсткой шерстью. Довершают пугающий образ длинные клыки и звериные глаза с вертикальными щёлочками зрачков. Подробнее смотри на стр 316 книги «Кориолис. Третий Горизонт». Легион широко применяет кибернетически и бионически усовершенствованных некатр в боевых действиях.

На базе «Стая» расположены специалисты в поимке (ведь лучшими бойцами становятся пойманные молодые некатры рожденные на свободе), предварительному отбору и первому этапу кибернетических и

биологических усовершенствований. Раз в несколько сегментов полуготовых нектар в криоклетках отправляют автопоездом в город, а оттуда кораблями в далекий путь на Куа для финальной дрессировки. База «Стая» почти полностью находится под землей, наверху виден только небольшой бункер с воротами, тарелкой связи и пулеметным гнездом. *Проверка Наблюдательности с -1 чтобы заметить его с воздуха.* На базе проживает постоянно около тридцати сотрудников. Две бригады по десять человек для ловли уезжают на лесных квадроциклах в лес посменно, а еще десять человек отвечают за работоспособность базы, а также подготавливают нектар.

### **Ферма «Небеса»**

Это ферма располагается ниже по течению реки от столицы. Состоит она из нескольких домов и пары небольших плантаций. Пролетая над ней можно решить, что это просто поселение местных первопоселенцев. На ферме нет сильных источников электропотребления и поэтому она практически незаметна для стороннего наблюдателя. Однако на самом деле этой фермой заправляют монахи Круга Неприкаянных. (Подробнее про Круг смотри на стр. 204 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)

Глава местного Храма Ликов Джаул Гапта по совместительству имеет немалый сан в Круге и назначен приглядывать за фермой. На ферме трудятся, сменяясь раз в сегмент, послушники Круга, выращивая местный наркотик так называемый «таши». Но Круг использует его по другому. В ходе многочисленных экспериментов Кругом было выяснено, что если соблюдать определенные действия при его выращивании, то потом выжимку из «таши» можно использовать как боевой стимулятор который повышает в несколько раз мистические практики стимулируемого (при условии, что они у него есть).

Стимулятор, названный монахами нектаром, позволяет совершать мистические практики в несколько раз эффективнее чем они у него есть и в том числе в боевой ситуации. Использование стимулятора и психомистическая практика являются продолжительным действием. Срабатывание мистической практики приносит ведущему 3 пункта

тьмы, а не 1, как обычно.

Однако после окончания эффекта который длится D6 минут следуют последствия в виде 3 пунктов стресса и минус 1 к эмпатии на D6 часов. При провале психомистицизма персонаж по решению ведущего может получить манию за один пункт тьмы.

Если же стимулятором воспользовался персонаж не имеющий навыка психомистицизм, он проходит проверку своей эмпатии. На условном успехе он получает 3 пункта стресса. На безусловном успехе он получает один пункт стресса и возможность получить навык психомистицизм при условии, что у него есть на это пункты опыта. При провале персонаж получает 6 пунктов стресса, зарабатывает манию, а также забывает какое-нибудь важное для него воспоминание.

На ферме «Небеса» кроме выращивания «таши» также занимаются биологическими исследованиями, что такое в этой луне, что только здесь «таши» вырастает с таким эффектом, а выращенная «таши» в лаборатории на Дабаране не производит эффекта нектара.

На ферме трудится всего десять монахов, однако все они являются монахами Круга и благодаря нектару обладают силами, которые позволяет им отваживаться от фермы любопытных людей и животных. Но выдержат ли они полноценную атаку в случае обнаружении их фермы?

### **Плантации Абдураззака**

На другой стороне Куидары и на ряде других Ухарских Лун расположены плантации по массовому производству и выращиванию «таши».

Большинством из них владеет Абдураззак ибн Кабир со своей семьей.

Часть своего товара он отправляет теми контрабандистами что прилетают прямо к нему, но их каналы сбыта обычно не самые выгодные. Они часто подставляют, пытаются обдурить почтенного Абдураззака, а также гибнут напорвшись на патрули Легиона в космосе, не проходят врата, а иные задиры и вовсе попадают к Абассару Дуку. Лучшие продажи своего наиболее чистого и качественного «таши» Абдураззак делает через каналы Азиса. Через него же отправляет и алмазы. Это неплохой бизнес пока почти вся монополия принадлежит его семье, поэтому не затихающая драка Консорциума с мятежниками ему на руку. И сейчас по его мнению стоит дать мятежникам чуть больше сил, чтобы Легиону некогда было



заниматься лишними делами. Главное удержать этот баланс. Будучи человеком по своей природе и работе несколько подозрительным, ищет способ найти еще один надежный канал отправки.

Глубоко в лесах Куидары находятся лагеря мятежников. Большинство из них выглядят как обычные поселения ухаруанцев, что не дает Легиону причину просто стереть их авиаударами. Ну, а некоторые весьма неплохо замаскированы. Никто не знает из простых людей в каком из них на следующее утро может появиться с пронзительной речью Генералиссимус Аббасар Дук. Он как призрак с небольшим отрядом сплоченных и верных людей перемещается по Луне выступая в разных местах подбадривая, организовывая, командуя и вербуя людей. Он искренне верит в правое дело освобождение Ухарских Лун любыми возможными способами. Его Лик Судья, а сам он прекрасный оратор.

Большинство Старейшин поддерживает Аббасара открыто или тайно.

Революция требует оружия и денег. Какие то суммы подкидывает Абдураззак, какие то Старейшины, но этого все мало. Своих бойцов за правое дело революции необходимо нормально вооружить. А на это нужны деньги и источник закупки вооружения.

Первые, действительно крупные суммы, Аббасар занимал у Абдураззака мотивируя это тем что надо закупить крупную партию оружия. Однако на самом деле в тайне от него налаживает производство все тех же «таши» и алмазов, одновременно ведя переговоры с несколькими семьями из Синдиката за организованные поставки оружия. Сам же правда предпочитает не светиться по возможности в этих переговорах, поэтому большинство дел ведут трое его самых преданных людей.

Алишер, Амин и Хурийя.

Алишер отвечает за плантации и шахты. А также за безопасность и беспрекословное подчинение. Суровый, жесткий и фанатично преданный. Лик Юнга. Он связался через Азиса с семьей Фариз (стр 199. КТГ) и предложил им сотрудничество.

Амин решает самые грязные задачи Аббасара. Он способен найти детей

для теракта в центре Куидары, купить офицера Легиона или организовать шантаж Старейшины. Для него все происходящее это всего лишь игра с очень высокими ставками. Лик Игрок.

Амин всегда готов перевернуться если все пойдет не так, поэтому уже давно имеет благодаря Абдураззаку местечко на Дабаране в обмен на информацию о действиях своего начальника. Однако он не спешит сдавать планы Абассара выжидая кто же лучше сыграет в этой игре.

Он предпочел не ввязываться в Синдикат и договорился с Юсифом дар Шарих с Дабарана (О Юсифе читай Дополненный атлас стр 13) о возможном сотрудничестве. Встречу за определенный гешефт им помог организовать Сакхр ибн Мурад. На Дабаране Юсиф сохраняет видимость Дара который не вмешивается в Ухарский конфликт. Однако он тоже не прочь заработать на этом конфликте, особенно если при этом он останется незапятнанным. А главное, что пока внимание влиятельных Даров занято Ухарой, он может улучшить свое положение на Дабаране.

Ну, а оружие всегда можно купить у Вольной лиги, для дальнейшей перепродажи в Ухару. К сожалению, повышенный интерес Дара к оружейным преискурантам уже вызвал на Дабаране волнение среди Синдиката, Консорциума и Легиона. Но пока только на Дабаране.

Хурийя девушка невероятной красоты. Столь же красивая как и умная. Разделяет взгляды Абассара, но волнуется за его методы. Не доверяет Амину и побаивается Алишера. Когда то прошла обучение в Храме Алама, будучи отданной туда маленькой девочкой, но вернулась в Ухару после окончания учебы. Многие считают ее компаньонкой при Абассаре, однако между ними есть нечто больше, если бы на это было время во время этой войны. Когда Абассар назначил ей, также как и остальным, задачу найти поставщиков оружия, она связалась по своим старым каналам с Храмом и те посоветовали обратиться к одной из самых порядочных, если это слово вообще применимо, семье Синдиката - семье Ицца (стр 198 КТГ).

Косвенной платой за это стало правда пристальное внимание Храма к ситуации в Ухаре и возможно недавнее прибытие артистов в Куидару, произошло не без их влияния.

Положение на Куидаре весьма взрывоопасное. С точки зрения власти

Консорциума, мятежники в лесах не более чем наглые террористы, которые подрывают стабильное положение дел и усиливают напряжение в системе. С точки зрения Легиона, чем больше напалма, тем спокойнее. Однако слава Ликам находят доводы и не выжигать всю планету, в пекло.

С точки зрения сил ополчения они последний оплот независимости и сплоченности на родной планете. Поддержка местных жителей, это главное, что у них осталось.

Задачи для персонажей игроков.

В данном конфликте есть возможность занять несколько позиций в зависимости от того в каком статусе на Куидару прибывают персонажи ваших игроков.

Они могут быть посланы Вольной Лигой для создания прочных торговых отношений. Могут быть теми самими артистами от Храма Алана приглашенными Марвуном Шерваном, для выступления перед публикой для сплочения культурных и целостных связей Куидары и Зенитийской Гегемонии.

Могут быть наемниками, которых отправили сюда с задачей наладить поставки оружия или просто ликвидировать какую либо из значимых персон конфликта.

Возможно они открыли в себе психомистические свойства и прибывают сюда в надежде узнать подробнее про загадочную ферму Круга

Неприкаянных, которая совершенно спокойно существует несмотря на войну вокруг них. И что они предпримут когда однажды один из их психомистиков окажется в теле некатры которая сбежала из Клетки и обрела особые способности “общения” с соплеменниками?

Смогут ли они остановить надвигающуюся бурю войны, что готовят обе стороны или они разожгут ее еще сильнее, когда узнают, что силы Легионы планируют полномасштабную зачистку луны с помощью нового особенного проекта «Огонь», а Амин уже подготовил под городом базу для бойцов Алишера, чтобы те провели серию устрашающих терактов в столице?

Будут ли луны Ухары залиты кровью?

