

Персонажи:

[Рада](#), истинный ситх

[Мар'Ша](#), охотница

[Дамарис](#), алхимик

[Варат](#), раб-твилек

[Морион](#), современный ситх

[Отчет](#)

Прошло семь сотен лет после окончания Столетней тьмы и изгнания падших джедаев, начавших практиковать алхимию, которую Совет на Оссусе заклеил как противную Силе. Триста лет назад во время восстания чистокровных ситхов и очередного передела власти Академия на Коррибане, которую вы буквально вчера закончили, сильно пострадала, в частности там практически полностью была уничтожена библиотека. Конечно, все, что можно было вспомнить и записать, было вспомнено и записано, но один из ваших учителей считает, что этого недостаточно. Тайно от Совета он отправляет вас в освоенную Республикой часть Галактики с тем, чтобы найти и привезти на Коррибан прямого наследника учения Аджанты Полла, который точно должен "все знать". Времени у вас в обрез - согласно видению лорда Абина, юноша вскоре окажется на Оссусе, и после этого традиция, носителем которой он является, пресечется.

Система: 35 очков опыта, раса - люди (в очень крайнем случае можно взять тви'лека/забрака, но придется отдельно обсуждать ваш статус раба)

О терминах

Во избежание путаницы давайте договоримся так.

Ситх - чувствительный к Силе, получивший обучение в традиции темной стороны, основанной на учениях темных джедаев, изгнанных Советом джедаев за пределы обжитой части Галактики после их поражения в Столетней тьме, и многовековом опыте краснокожих гуманоидов, найденных оными джедаями на Коррибане, и кратко изложенной в [Кодексе ситхов](#).

Чистокровный ситх, в обиходе чистокровный, - представитель краснокожих гуманоидов, до появления темных джедаев живших на Коррибане в полном видовом одиночестве.

Вид - тип разумных в Галактике. Выражение "раса ситхов" не использую, чтобы не начать думать о том, как соотносятся в лоре вид и раса.

О видах

Помимо людей, рабов разных видов и чистокровных ситхов существуют **полукровки** - результат алхимического кровосмешения людей и чистокровных. Их внешний вид зависит от количества ситхских генов, но практически всегда они с красной кожей и

отростками на лице (обычно короче, чем у чистокровных). Соотношение примерно такое: 50% чистокровных, 35% полукровок, 13% людей и 2% других рас.

Историческая справка

Аджанта Полл - первый правитель Империи ситхов, около 6900 ДБЯ запытавший и убивший короля чистокровных ситхов Хакаграма Грауша, после чего узурпировал его трон и провозгласил себя прямым потомком короля Адаса, некогда отразившего атаку Бесконечной империи раката на Коррибан. То, что они разных видов (человек и чистокровный ситх), никого не смутило. Такова сила темной стороны, вселяющей в сердца страх, манипулирующей сознанием. Сейчас [гробница Аджанты Пола](#) в Долине королей на Коррибане - место паломничества ситхов и их учеников, ее почитают и берегут. Говорят, некоторым там является дух великого темного лорда, но в последнее время он никого не удостоивал своего внимания. Гневается, наверное.

Световые мечи привычного по фильмам образца, оснащены различными видами рукоятей, порой очень дорогих и статусных, с украшениями (кто во что горазд, но ученику неприлично иметь рукоять богаче или красивее, чем у полноправного лорда), и строго искусственными кристаллами - все красного цвета из-за особенностей выращивания. Оттенок красного выбрать можно. Розовые и пурпурные просьба не брать.

Король Адас правил три сотни лет и для чистокровных до сих пор легенда и любимый персонаж фольклора. Колдун, правитель, защитник. Лицо одновременно духовное и светское, на все руки мастер. Прогнал с Коррибана раката ценой своей жизни. Изображается в закрытой броне. Существует голокрон короля Адаса, но в настоящее время он считается утраченным, хотя еще ваши учителя клянутся, что брали его в библиотеке в бытность учениками.

О нравах, политике и пропаганде

Вы живёте в условиях жёсткой и отчасти искусственной изоляции. Отчасти - потому что вы знаете, что есть Республика, но она ваш враг и враг многочисленный, и вы туда пока не суетесь. На всех картах ее границы помечены (насколько точно - вы не в курсе), и эти значения регулярно проверяются, и вы знаете, что у Империи есть разведывательные корабли, которые следят за тем, чтобы никто эти границы не пересекал, ни с одной, ни с другой стороны. Вы не знаете никого, кто улетел в том направлении и вернулся. Вы даже не знаете никого, кто туда улетел. О таком в стенах Академии не говорят - не в фокусе внимания. Вы загружены учебой и размышлениями о том, как выжить, все свое время. Никаких спокойных минут-часов-дней для всяких фантазий у вас никогда не было. Вы выжили не потому, что у вас большой потенциал в Силе, а потому что правильно понимали окружающую действительность и принимали верные решения.

Вы не знаете, что такое демократия. От вас это тщательно скрывали, впрочем, от ваших непосредственных учителей тоже, и от их учителей и учителей учителей. По большому счету, сколько-нибудь достоверной информацией располагали джедаи-изгнанники, но по понятным причинам они не были заинтересованы в ее

распространении, не говоря о том, что они были сильно обижены на Совет джедаев и на Республику в целом. Их вклад в науку не оценили, и они ещё всем докажут, что были правы. Или их ученики и потомки, т.е. вы. Это ваше призвание - быть во всех отношениях лучше и сильнее прогнившей Республики и слабых духом приверженцев светлой стороны. Верите вы в это или нет, дело ваше, но если вы не считаете себя исключительными, вы не ситхи. По крайней мере, так вам внушают последние лет пятнадцать.

О политическом строе Республики вам говорили, что там царят ложь и лицемерие и кучка слабых и недостойных управляет безинициативными массами, т.к. те недостаточно решительны и не заинтересованы в личном могуществе. Им неведома истина, которой владеете вы (тут можно пафосно цитировать кодекс). Причем незнание никак их не оправдывает, а лишний раз показывает их слабость. Там везде застой и нет развития, после гиперпривода ничего значимого не изобрели, даже Коррибан до сих пор не открыли - нелюбопытные и слабаки. Смотреть не на что. Право ситха - пойти и взять то, что ему принадлежит (а ему принадлежит все, чего он хочет), но в отношении Республики решать будет Совет ситхов, который сейчас и правит, как самые достойные и могущественные владыки ситхов. Если хотите решать вы, вам надо стать членами Совета, все просто.

Ваше общество жёстко иерархично. Республиканские методы правления вам непривычны и непонятны (но могут и понравиться, тут уж решать вам). Периодически Совет ситхов пытается вводить какие-то постановления для ограничения хаоса, создаваемого таким числом ситхов, и управления им, но все равно все сводится к тому, кто кого переинтригует, так что понятие закона как свода правил для вас весьма условно. А "ситх - это закон" понятно и привычно.

О традициях Силы

Важной чертой вашего воспитания является отсутствие диалога с другими традициями Силы. Вы не являетесь прямыми наследниками древних чистокровных (которые видели в вас богов, когда вы только высадились на их планетах), но вы взяли из их практик очень и очень многое, приправив все это куда более могущественными собственными наработками, основанными на джедайском обучении. У вас никогда не было необходимости кого-то убеждать в правильности ваших воззрений. Вы ситхи, поэтому вы правы.

О нравах в Академии

Академия на Коррибане управляется правом сильного, кто сильнее - тот и прав, разногласия между учениками поощряется разрешать поединками. Года три назад вышел закон о запрете публичных дуэлей - очень аккуратно сформулированный и прямо не запрещающий поединки и убийства, но обещающий очень жестокие наказания тем, кто попался. Касается в первую очередь учеников и студентов Академии и никак не регламентирует поведение тех, кто уже имеет титул лорда ситхов. Со слов некоторых выпускников, с которыми вы, возможно, общались во время обучения или, может, из откровений особо болтливых учителей, вы знаете, что "во взрослой жизни" политика важнее всех законов и установлений, там все будет

зависеть от того, как и с кем вы договоритесь. Демонстрации силы порой бывают вполне уместны, даже если они что-то нарушают. Во время ученичества вам этого не позволяли, а кто забывался - долго после этого не жил. Это, конечно, не мешало вам заниматься исполнением этой части ситхского кодекса втайне от учителей.

О семьях

Никаких нормальных отношений, дружбы, любви с другими ситхами в вашей жизни, скорее всего, не было. Если вы родились в семье уважаемого и могущественного лорда ситхов, родители вами в лучшем случае не занимались, в худшем - кто-нибудь один из них или оба регулярно ставили перед вами задачи, которые были вам не по силам, и наказывали как за выполнение, так и за неисполнение. Впрочем, за неисполнение наказывали жестче. После такого детства Академия вам показалась раем. Впрочем, палку они не перегибали, иначе бы вы давно устроили революцию. К вам могли быть добры рабы, но если они сейчас живы и доступны вам для общения, то при ваших родителях они эту доброту не демонстрировали.

Если вы родились в семье более-менее спокойных ситхов, вы четко знаете, что, где и кому можно говорить, а что - нет. Вам это объяснили один раз, а после за несоблюдение наказывали очень жестко, в остальном ваши родители были вполне обычными. Может быть, вы даже любили их. Однако высокого положения они в иерархии ситхов не занимают, но, конечно, очень уважаемы среди нечувствительных к Силе. Может быть, они даже добры к рабам. Если вы поддерживаете с ними отношения, несмотря на Академию, вы уже достаточно давно знаете, что Совет ситхов не настолько радикален, как нравы в Академии. Разногласий у них много, но откровенную жестокость тщательно скрывают. В Академии это не настолько чувствуется, как за ее пределами.

Если вы родились в семье нечувствительных к Силе, вас приучали бояться ситхов и во всем им уступать с пеленок. Если вы обладаете высоким потенциалом в Силе, вас забрали из семьи рано - 3-5 лет. Воспоминания у вас, скорее всего, довольно смутные. Если потенциал невысок, вы дольше оставались в семье и накопленного страха (но и, возможно, чего-то положительного) в вас больше.

Если вы рабы, то может быть разное и будем обсуждать отдельно.

О ситхах

Каждый лорд ситхов - это такое государство в государстве. Каждый окапывается в своем доме-крепости, как может. Детей до их поступления в Академию особо никому не показывают, потому что, как бы к вам родители ни относились, они на вас в той или иной степени рассчитывают, включают вас в свои политические, экономические и прочие схемы, вы их собственность, и поэтому в обиду другим вас не дадут. Но, пока вы дети, жизни особой тоже не будет, особенно самостоятельной, так что Академию многие воспринимают как частичное освобождение от домашней тирании.

Ситхи занимают в обществе правящее положение относительно всех остальных его слоев. Нечувствительные к Силе или не получившие обучения вас в основном боятся.

Вы к этому привыкли. Даже простых учеников Академии за ее пределами не рискуют задирать те, кто не проходил обучения. Независимо от вашего происхождения, нечувствительные к Силе / не обученные постараются вам помочь и не злить вас (кроме совсем глупых, новеньких или самоубийц). Периодически вы встречали тех, кто не справился с жизнью в постоянном страхе, и пытаются убиться об ситхов. Не сказать, что много, но такие бывают.

Ситхи - это первый сорт (хотя некоторые, конечно, первее), рабы - на последнем месте в социальной лестнице. Все остальные, с точки зрения ситхов, лишь немногим лучше рабов. Много измеряется полезностью, социальный статус определяется личным могуществом. Любой может предать, потому что отношения менее ценны, чем выживание. Глупо ожидать преданности, не подкрепляя ее глубочайшим страхом, Силой или тратами, но наемника можно перекупить, раба запугать еще больше, а артефакт отнять. Никто ни в чем не может быть уверен, но согласно Кодексу такое состояние помогает вам развиваться, так вы раскрываете свой истинный потенциал, обогащаете мир новыми знаниями и обретаете подлинное могущество, которое есть цель любого ситха.

О [кастах](#) чистокровных

Кастовость в первую очередь относится к чистокровным. У полукровок все зависит от степени включенности в традицию чистокровных и обычно немного более смазано. И хотя до некоторой степени кастовость распространяется на все общество (ситхи, независимо от вида, - высшая каста, а рабы - низшая), в строгом понимании касты - это все же подвиды чистокровных.

Каста киссай: представителями данной касты были маги ситхов. Они изучали Темную сторону Силы и использовали древнюю магию и алхимию ситхов. Киссай были столь же безжалостны, как и массасси, но обладали более развитым интеллектом и наблюдательностью, что компенсировало отсутствие таких физических данных, как у массасси.

Каста зугуруков: ситхи-инженеры строили и обслуживали технологии ситхов, включая дроидов и космические корабли.

Каста массасси: массасси были кастой воинов. Представители этой касты были выше и сильнее представителей других каст ситхов, что в совокупности с врожденной яростью делало их эффективными солдатами вооруженных сил ситхов. Массасси не были интеллектуалами, но могли обучаться выполнению достаточно сложных боевых операций, использованию оборудования, кораблей и вооружения, что делало их очень полезными для Империи ситхов. Их лояльность нужно было заслужить, но если это удавалось, они становились беспрекословно верными Темному лорду ситхов. Также они служили и отдельным владыкам ситхов, но эта лояльность была вторична. У массасси был свой сложный язык, который, скорее всего, произошел от ситхского.

Каста гроттху: ситхи-рабы были послушным и исполнительным подвидом расы ситхов, занимавшим низшее место в иерархии. У чистокровных рабов было по три

пальца на руках, в отличие от других каст, а после скрещивания с тёмными джедаями стало по четыре пальца на каждой руке. Их часто использовали в качестве жертвоприношений богам. Лорды ситхов использовали рабский труд, а после смерти, их рабов хоронили вместе с ними в гробницах на Коррибане.

Об обучении в Академии

Дети ситхов в Академию поступают в районе 7-10 лет, уже обладая некоторыми навыками и начальным обучением. К этому моменту они грамотны, умеют считать, обращаться с компьютером на уровне пользователей, могут производить простые манипуляции с дроидами (включить, выключить, отдать приказ, переформулировать его, если дроид по какой-то причине отказывается подчиняться). Обычно кратко знают историю Империи и могут перечислить видных политических деятелей их эпохи. Вступительных экзаменов для детей нет, кроме знания Кодекса (если не знаешь, все равно возьмут, но поначалу будут задирать, пока не докажешь свою включенность в традицию), но есть для их родителей/опекунов (в денежном выражении). Теоретически можно не отдавать ребенка в Академию, но тогда будет много вопросов о лояльности родителей, которые закончатся, скорее всего, для семьи плачевно - в течение 2-3 лет обычно. Ребенка в Академию все равно заберут, но будут за ним пристально наблюдать и шансов дожить до выпуска у него будет меньше, чем у остальных.

Первый этап обучения - школа при Академии - длится от 4 до 7 лет. Второй - собственно Академия - в среднем 4-5 лет, может и дольше, но редко. Затянутое обучение говорит о неспособности ученика или о противодействии ему преподавательского состава. И то и то заканчивается плачевно, и обычно учащийся либо сбегает до окончания обучения, либо... его не находят. Долго выживать в подобных условиях удается единицам.

Об учителях

Ваши учителя не были едины в своих воззрениях на Силу и нормы нравственности и морали. У каждого было свое мнение, но в целом все сводилось к нескольким "лагерям".

- 1) Радикалы. Чем больше ученик страдает, тем большему он научится. Не научился? Значит, мусор.
- 2) Прагматики. Каждый может быть полезен, хотя бы в качестве раба. Хочешь быть рабом? Нет? Тогда покажи свои результаты. Что тебя отличает от обычного раба? На рабов недопустимо тратить ресурсы Империи.
- 3) Учёные. Покажи мне новый взгляд на Силу, и я признаю тебя, если докажешь его эффективность. И если докажешь, тебя не отпустят...
- 4) Эксплуататоры. Ученики бесполезны. На них не имеет смысла тратить свое время. Пусть они тратят его на своего учителя - и гора заданий, результатами которых будет пользоваться учитель. Вякнешь - и тебя об'явят нерадивым нахлебником и поставят вопрос об исключении из Академии.

Некоторые были слишком специфичны и придерживались каких-то своих установок, но их было меньшинство.

Про отношения вам говорили, что использование других ради своего удовлетворения - хорошо, это поощрялось в Академии, а жертвенная любовь с вашей стороны - плохо, но если вас так кто-то любит, это обязательно надо использовать.

Лорд Абин



Учитель из разряда прагматиков. Вежливый, корректный, любящий сомневаться всегда и во всем, он вечно иронизирует (чем периодически начинает доставать), часто заставляя собеседника чувствовать себя весьма неловко. При общении с ним у учеников, особенно младших, ещё не до конца уверенных в себе, может возникать чувство собственной неполноценности, даже глупости, когда приходит осознание, о скольком они не подумали, раскрыв рот в его присутствии. Но при этом он все равно часто и много задаёт вопросы, и не ответить - значит нарваться на "ага, не знаешь" и довольный смешок: мол, я так и думал, необразованные нынче ученики пошли. Он прямо не назовет собеседника дураком, но задавит фактами и намек будет очевиден.

Занимается поиском и сбором артефактов, вы с ним поколесили по Пространству ситхов и даже несколько раз вылетали за пределы Непроницаемой кальдеры, на практике узнавая методы обнаружения артефактов. От него вы знаете о древнем ордене дже'дайи и той его ветви, что почитала пути Богана. На Коррибане ему уже давно тесно, и он мечтает посетить Тайтон (и Боган) и прикарманить тамошние артефакты Силы. Он никогда не говорил этого прямо, но на Ашлу он наверняка тоже хочет - в научных целях. Один из немногих, кто никогда не отзывался дурно о джедаях (хорошо о них он тоже не отзывался) в силу того, что считает выносить суждение о том, о чем нет большого количества сведений (желательно пары библиотек), невероятно глупо.

В отношении накопления знаний параноик и перфекционист, вечно недовольный результатом. Ему всегда всего будет мало. Активно использует высасывание Силы из живых существ (в основном животных, но вы точно не уверены) для продления жизни и относительной молодости. Сколько ему лет, вы точно не знаете, но, вероятно, где-то ближе к 70, тогда как выглядит он максимум на сорок. Чистокровный из рода потомственных ситхов, возвысившегося в первый век после появления в Пространстве ситхов темных джедаев. Периодически у него бывают видения, но насколько они точны и занимается ли он предвидением, вам неизвестно.

О Пространстве ситхов

<ul style="list-style-type: none">• Зиост	<p>Вы знаете про эту планету, на картах она есть, но в настоящее время на ней нет значимой социальной жизни. Среди развалин древней Империи можно найти несколько племен чистокровных да иногда туда сбегают неудачливые ученики Академии. Это так далеко, что там всем лень их искать. Выжить в этом ледяном мире довольно сложно</p> <p>За Зиостом жизни нет. Исследовательские корабли Империи потихоньку изучают лежащие там миры, но пока они только нанесены на карту, вся остальная информация не обнародована, стабильных маршрутов нет</p>
<ul style="list-style-type: none">• Коррибан	<p>Здесь происходит вся значимая социальная жизнь ситхов, плетутся интриги, вершатся судьбы.</p> <p>Вокруг Коррибана есть ещё несколько хорошо освоенных планет, не обозначенных на карте</p>
<ul style="list-style-type: none">• Крейясс II	<p>После 14000 ДБЯ планета была позабыта, а от храма остался лишь один огромный обелиск</p>
<ul style="list-style-type: none">• Аркания	<p>Не принадлежит Империи</p>
<ul style="list-style-type: none">• Хар-Дельба	<p>С космоса Хар-Дельба напоминает астероид и имеет скалистую поверхность с множеством гор и кратеров. Планета всё время покрыта снегом и льдом. Также у Хар-Дельба есть спутник, Хар-Шиан. Один из местных видов - ситхские боевые бегемоты, изначально мирные стадные животные, которых превратили в ужасных боевых зверей при помощи алхимии ситхов. Также Хар-Дельба - родина ситхских боевых птиц, больших нелетающих птиц, на которых ситхи устанавливали артиллерийские установки.</p> <p>В настоящее время полигон для</p>

	<p>экспериментов, дикий и опасный. Вы время от времени туда летаете, и не только вы. Там можно внезапно и бесследно пропасть...</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Рельг 	<p>Планета колонизирована, активно осваивается. Здесь селится в основном средний класс и редкие ситхи, которым нет дела ни до интриг, ни до старинных артефактов. Ирония состоит в том, что некогда это был один из священных миров чистокровных и сейчас здесь можно искать в древних гробницах интересные вещи, но никто этим не занимается, кроме совсем оголтелых учеников. В основном потому, что все значимое отсюда вывезли на Коррибан ещё пару сотен лет назад, и теперь тут всем заправляют дельцы и промышленники. Здесь строят заводы, под купола с тепличным климатом засеивают поля, разводят животных. Планета земного типа, но здесь дуют сильные ветра и местность в основном гористая, много залежей полезных ископаемых. Почвы немного, но та, что есть, очень плодородна. Ситхи, заведующие производством, имеют здесь резиденции, но бывают наездами, когда есть время или необходимость</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Бегерен 	<p>Планета колонизирована, осваивается. Из-за удаленности от Коррибана рассматривается в основном как военная база с оборонной промышленностью, однако полностью самодостаточна и может прокормить свое население. Многие видные политические деятели начинали здесь свою карьеру, следя за темпами военного производства и не давая им замедлиться. Назначение туда считается хорошим знаком. Ресурсы есть, но не так много, как требуется</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Кальсунор 	<p>Там живут силуты - крайне агрессивные алхимические монстры. Планета полностью разорена и непригодна для жизни. Иногда туда ссылают непокорных рабов или провинившихся ситхов. Говорят, кто-то там даже прожил пару</p>

	месяцев...
<ul style="list-style-type: none"> • Тунд 	Вы про нее не знаете. Она, конечно, существует, но в Империю не входит.
<ul style="list-style-type: none"> • Корриз 	Вы про эту планету знаете, но она пока толком не освоена
<ul style="list-style-type: none"> • Медриаас (Нафема) 	Не принадлежит Империи
<ul style="list-style-type: none"> • Малакор V 	<p>Малакор V, находившийся за пределами Непроницаемой кальдеры, был завоёван видом ситхов примерно за 27700 лет до битвы при Явине во время правления короля Адаса. Планета обладала ключевым стратегическим положением во Внешнем Кольце, и Империя ситхов воздвигла здесь множество крепостей. Тёмный джедай Сорзус Син, одна из соправителей Аджанты Полла, предполагала, что Малакор станет плацдармом для вторжения ситхов в Галактическую Республику</p> <p>В настоящее время здесь есть развалины Академии Трайуса, до которых периодически летают, чтобы пожить чем-нибудь древним и интересным. Как и Коррибан, планета сильна в темной стороне, хотя ее влияние кажется вам менее заметным. Военная база без собственного производства, но с большим гарнизоном. Частенько терроризирует окрестные планеты, внутрь туманности не суется. Основной поставщик рабов в Империю</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Дромунд-Каас 	<p>Светская столица Империи. У всех значимых ситхов здесь есть резиденции. Также здесь обитают влиятельные люди, полукровки и чистокровные из числа нечувствительных к Силе. Конечно, они всего лишь на побегушках у ситхов, но... Здесь же расположены основные ведомства Империи, включая разведку. А ещё здесь есть казино, много казино. Производство есть, но не много.</p> <p>(Храм Темной Силы не построен, культура пророков ещё нет.)</p>

	<p>Дромунд-Каас – единственная планета в системе Дромунд, которая способна поддерживать жизнь. Большая часть территории представляет собой океаны и болота, что затрудняет посадку кораблей.</p> <p>Болота заполнены растительностью. Массивные деревья с тёмными стволами растут в земле и воде, занимая пространство даже там, где это кажется невозможным; между деревьями тянется лоза, а на верхних ярусах живут ящерицы исаламири</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Ч'ходос 	<p>Поверхность Ч'ходоса покрыта как пустынными участками, так и скалами; среди последних ситхи отстроили огромное здание со статуями. Пригодная для жизни планета освещается лучами красного солнца системы.</p> <p>Начала активно осваиваться два века назад. На текущий момент это бурно развивающийся индустриальный мир.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Джагуада 	<p>Бесплодный, пустынный мир с одним-единственным индустриальным городом, за пределами которого лежат как огромные пустыни, так и многочисленные фабрики и заводы. К сожалению, движение тектонических плит не везде позволяет масштабное строительство, поэтому всю планету застроить не удалось (хотя пытались). Центр внутренней торговли.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Ашес-Ри 	<p>Цветущий мир с очень бурной флорой и фауной, Совет планирует превратить ее в аграрную и для этого завёз туда несколько кораблей полукровок, но пока дело идёт туго - слишком уж бурная здесь растительность. Сколько-то у джунглей, конечно, отвоевали, но те активно пытаются забрать свое.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Нихт-Ка 	<p>Холодная бесплодная глыба, поливаемая аммиачными дождями.</p>

	Необитаема
--	------------

Если смотреть на [карту 5000 г. ДБЯ](#), существуют маршруты в ее центральной и нижней правой части. Верх и левая сторона пока "не рабочие". На Ч'ходос летают через Джагуаду и Ашес-Ри, маршрута через Крейяс не существует.