

ет, потому что нас обманули ференги или из-за вашей некомпетентности, за которую полагается смертная казнь?»

Варалек: «Эти устройства не предназначены для работы на больших дистанциях, майор, а распределение псионического поля на несколько субъектов снижает интенсив-

ность воздействия. Наш эксперимент как раз и проводится затем, чтобы понять, как настраивать генераторы мыслей для достижения оптимального эффекта без перегрузки их псионических контуров. Теперь, когда мы поместили испытуемых в более контролируемую среду, мы можем продолжить наши исследования. Замечу, что целью

ДОКТОР ВАРАЛЕК [ВАЖНЫЙ ВП]

ЧЕРТЫ: Ромуланка.

ЦЕННОСТЬ:

- Я должна быть преданной ради своей семьи.
- Федерация — это угроза, так говорят мои командиры.

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ	12	ФИЗПОДГОТОВКА	08	ХАРИЗМА	08
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	09	ПОНИМАНИЕ	10	ЗДРАВЫМЫСЛИЕ	12

ЗНАНИЯ

КОМАНДОВАНИЕ	02	БЕЗОПАСНОСТЬ	02	НАУКА	05
НАВИГАЦИЯ	01	ИНЖЕНЕРИЯ	04	МЕДИЦИНА	02

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Ксенопсихология, Методы психологической войны, Нейрология, Электроника.

СТРЕСС: 10.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 0.

АТАКИ:

- Дизрапторный пистолет (Дальнобойное, 6▲ Повреждающее воздействие 1, Размер 1P).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- **Осторожность.** Разрешается бросить повторно 1d20 при решении **Задачи** по поиску **Опасности** или врага.
- **Хитрость и планирование.** Если ромуланец не замечен или спрятался, за 1 жетон **Угрозы** можно увеличить **сложность Задачи** по его поиску на 1.

МАЙОР КОНРЕТ [ВАЖНЫЙ ВП]

ЧЕРТЫ: Ромуланец.

ЦЕННОСТЬ:

- Я докажу свою пользу Империи.
- Можно пожертвовать всеми, кроме меня.

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ	12	ФИЗПОДГОТОВКА	10	ХАРИЗМА	11
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	08	ПОНИМАНИЕ	09	ЗДРАВЫМЫСЛИЕ	09

ЗНАНИЯ

КОМАНДОВАНИЕ	04	БЕЗОПАСНОСТЬ	03	НАУКА	03
НАВИГАЦИЯ	01	ИНЖЕНЕРИЯ	02	МЕДИЦИНА	02

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Допрос, Чрезмерная подозрительность, Притворство, Проникновение.

СТРЕСС: 12.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 0.

АТАКИ:

- Без оружия (Рукопашная атака, 4▲ Сбивающее с ног, Размер 1P, Несмертельная атака);
- Кинжал (Рукопашная атака, 4▲ Повреждающее 1, Размер 1P, Смертоносное, Незаметное 1);
- Дизрапторный пистолет (Дальнобойная атака, 6▲ Смертоносное 1, Размер 1P).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- **Безжалостность и целеустремлённость.** Если майор Конрет использует **Целеустремлённость** сбросьте два жетона **Угрозы** вместо трёх.
- **Высший авторитет.** Если ромуланец под командованием Конрета пробует выполнить **Задачу** на сопротивление запугиванию или убеждению, потратьте жетон **Угрозы**, а затем повторно бросьте нужное количество d20 (даже если Конрет не присутствует в сцене лично).
- **Осторожность.** Разрешается бросить повторно 1d20 при решении **Задачи** по поиску **Опасности** или врага.
- **Хитрость и планирование.** Если ромуланец не замечен или спрятался, за 1 жетон **Угрозы** можно увеличить **сложность Задачи** по его поиску на 1.

нашего исследования также было изучение способностей и слабостей рас Федерации. Тот факт, что десант смог сопротивляться воздействию поля — важная информация, которая пригодится в дальнейшем».

Конрет: «Только если сможете сломить их сопротивление! Иначе эти шары не получится применять как оружие!»

Теперь члены десанта понимают, что стоит на кону. Если они обратятся к майору Конрету, возмущаясь таким обращением, пытаясь убедить его остановить эксперимент, или угрожая ему последствиями (ведь на орбите находится звездолёт Федерации), майор будет отвечать надменно и пренебрежительно, а затем скажет, что они будут не первыми, кто падёт перед величием Ромуланской Звёздной Империи. Если кто-то из пленников укажет на то, что Конрет использует устройство ференги, майор будет смущён и раздражён, но не удостоит говорившего ответом.

Продемонстрировав своё превосходство над пленниками, Конрет снова припугнёт Варалек последствиями в случае новой ошибки, а затем покинет лабораторию в сопровождении двух личных охранников. Варалек же вернётся к работе, игнорируя любые слова пленников.

СЦЕНА 3. РОМУЛАНСКИЙ ЗВЕЗДОЛЁТ

На орбите экипаж звездолёта Федерации продолжает анализировать помехи. Это **Задача** похожа на **Задачу** из предыдущего Акта, но её **сложность** 2, так как этот анализ основан на полученном ранее результате. Успешно выполнив **Задачу** экипаж выяснит, что помехи излучают несколько замаскированных источников. Почти все они находятся на постоянных орбитах вокруг планеты и, скорее всего, являются спутниками, но один источник движется. Видимо, это ромуланский звездолёт среднего размера — разведывательное или научное судно. Если корабль Звёздного флота приблизится к нему на **Среднюю дистанцию** (т.е. окажется в соседней зоне от него), то замаскированное ромуланское судно откроет огонь и отступит в более дальнюю зону. Если звездолёт игроков достаточно большой, добавьте ромуланцам второе научное судно для баланса.

Если экипаж звездолёта Федерации решит бороться с помехами определяя местонахождение спутников и атакуя их, то корабль (или корабли) ромуланцев должны открыть ответный огонь, чтобы помешать сбивать спутники. В ином случае ромуланцы будут уклоняться от боя сохраняя дистанцию. Ведущему следует устроить **Конфликт** так, чтобы его нельзя было разрешить боем с ромуланским кораблём, так как этот корабль скорее является **Осложнением**, мешающим уничтожить спутники. Сложившаяся ситуация должна заставить находящихся на борту персонажей игроков искать другие способы борьбы с помехами и нейтрализации ромуланской маскировки. Например, можно

доработанный разведывательный корабль ромуланцев относящийся к распространённому в середине 24-го века типу. Создан для проведения экспериментальных исследований, но при этом хорошо оборудован для боя и разведки. По размерам и возможностям похож на звездолёт «хищная птица» предыдущего столетия, но более технологичен.

ЧЕРТЫ: Ромуланское научное судно.

СИСТЕМЫ

СВЯЗЬ 06

ДВИГАТЕЛИ 07

КОНСТРУКЦИЯ 07

КОМПЬЮТЕРЫ 09

СЕНСОРЫ 09

ВООРУЖЕНИЕ 08

СЛУЖБЫ

КОМАНДИРСКАЯ 01

БЕЗОПАСНОСТИ 02

НАУЧНАЯ 03

НАВИГАЦИОННАЯ 02

ИНЖЕНЕРНАЯ 02

МЕДИЦИНСКАЯ 02

ЭНЕРГИЯ: ?.

РАЗМЕР: 4.

ЩИТЫ: 9.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 4.

ВЫУЧКА ЭКИПАЖА: Отличная (**Качества** 10, **Знания** 3).

АТАКИ:

- Дизрапторные батареи (Энергетическое, Средняя дистанция, 8▲ Повреждающее 1).
- Плазменные торпеды (Торпеды, Дальняя дистанция, 6▲ Остаточное воздействие 8, Требующее настройки).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- **Маскировочное устройство.** На звездолёте установлено устройство, скрывающее его из вида. Включить маскировку — это **Задача** на Самоконтроль + Инженерию со сложностью 2 и Помощью звездолёта (Двигатели + Служба безопасности). Эта **Задача** требует 3 единиц Энергии. При успешном выполнении **Задачи** звездолёт получает **Черту Маскировка**. Замаскированный звездолёт не может совершать Атаку или быть целью Атаки, если только атакующий не найдёт способ обнаружить замаскированный звездолёт. Пока корабль скрыт маскировочным полем, его щиты опущены. Снятие маскировки — это **Простое действие**.

доработать сенсоры, транспортеры или другое оборудование звездолёта. Что бы не придумали персонажи, это станет **Продолжительной задачей**, выполняемой ими в следующей сцене (**Работа** 10, **Важность** 2, **Сопrotивляемость** 1, базовая **сложность** 2), цифры можно изменить в зависимости от плана, выбранного персонажами игроков.

ВЕРНУТЬ ВЧЕРАШНИЙ ДЕНЬ

АКТ 3. ПОСЛЕДНЕЕ ИСПЫТАНИЕ

СЦЕНА 1. ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БУРЕЙ

В лаборатории доктор Варалек продолжает попытки построить генератор мыслей, чтобы усилить эффект его действия. Пойманным персонажам игроков придётся смириться с мыслью о том, что скоро они подвергнутся ещё одной ментальной атаке. Сейчас у них есть возможность обсудить и обдумать вновь прожитые воспоминания, чтобы помочь друг другу справиться с внутренними противоречиями или психологическими травмами, вызванными иллюзиями, а также подготовить себя и других к новым испытаниям. Это даст игрокам возможность воплотить своих персонажей в игре и развить их.

Игроки также могут попробовать использовать *Социальный конфликт*, чтобы постараться разговорить доктора Варалек. Скорее всего на неё получится повлиять выполнив *Задачу на Науку + Здравомыслие* или *Харизму*. В случае успешного выполнения *Задачи* доктор решится расспросить пленников об их видениях и переживаниях, при этом она постарается держаться отстранённо. Если же персонажи игроков не станут пытаться разговорить Варалек, она сама может заинтересоваться их разговорами о пережитых воспоминаниях и начать расспросы.

Пленники могут использовать эту возможность, чтобы установить с Варалек эмоциональный контакт и пробудить к себе симпатию. Скорее всего это получится сделать, заговорив о семейных отношениях, а точнее — о тяжёлых утратах. Ловкими расспросами можно заставить Варалек рассказать следующее:

- Она вдова и мать двоих детей. Её муж погиб год назад во время неожиданного нападения в результате которого было разрушено несколько аванпостов ромуланцев и Федерации.
- Аванпосты были стёрты с лица земли, от них остались только воронки. Не нашли даже тел, которые можно было похоронить.
- Ромуланцы так и не поняли, кто совершил нападение. Варалек даже не знает, кого ей винить и не может обещать детям, что этот враг никогда не вернётся.

События текущего приключения происходят вскоре после того, как «Энтерпрайз» впервые столкнулся с боргами и его команда выяснила, что эти создания ответственны за разрушение упомянутых аванпостов. Ромуланцы же до сих пор не знают о том, кто совершил нападение. Возможно, что ромуланскому правительству и Тал Шиару известны подробности, которые они пока не разглашают населению. Если персонажи игроков разговорят доктора Варалек и она расскажет о своей трагедии, они смогут поделиться с ней сведениями об этом инциденте имеющимися у Звёздного флота. Готовность поделиться информацией может помочь завоевать доверие Варалек.

Привязанность доктора Варалек к семье может сработать и против игроков. Во-первых, из-за смерти супруга она склонна верить ромуланской пропаганде о том, что любой ценой требуется оставаться сильными и хорошо вооружёнными, чтобы противостоять внешним угрозам и иметь возможность расширять границы Империи для получения новых ресурсов и территорий. Во-вторых, даже если Варалек пойдёт на контакт с персонажами игроков, она будет бояться, что Тал Шиар сделает что-нибудь с её детьми, если она нарушит приказ. Она считает, что ромуланское правительство соблюдает права граждан и наказывает предателей по закону, но всё же боится последствий для семьи в случае если её объявят предательницей.

Скоро, разговор повернётся таким образом, что Варалек забеспокоится. Она прикажет пленникам замолчать, пригрозив, что в противном случае охрана применит к ним оглушающее оружие. Насколько убедительными были персонажи в разговоре с Варалек, станет ясно позже.

СЦЕНА 2. СТОЛКНОВЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

К текущему моменту игры оставшиеся на борту звездолёта персонажи игроков уже должны выполнить *Продолжительную задачу* и найти способ нейтрализовать маскировочное поле ромуланских кораблей или заглушить излучаемые ими помехи. Как только способ будет найден и применён, это спровоцирует ромуланский научный корабль (или несколько кораблей) на более серьёзное и решительное нападение.

Звездолёту игроков придётся защитить себя. При этом им следует помнить, что их главная цель — нейтрализация помех и спасение десанта, а не уничтожение ромуланского корабля. Хотя очевидно, что вышедшие из изоляции ромуланцы настроены недружелюбно по отношению к Федерации, они ещё не совершали серьёзных актов агрессии, поэтому штаб Звёздного флота надеется на снижение напряжённости, а не на обострение ситуации. Уничтожение ромуланского корабля только усилит агрессивный настрой ромуланцев в дальнейшем. Звездолёту Федерации следует избегать прямого боя с ромуланцами или попробовать *Вывести из строя* их корабль, нанеся как можно меньше урона. Но ромуланцы в своих действиях не ограничены. Ромуланцы могут нанести кораблю Федерации такие повреждения, что ему придётся отступить.

Если звездолёт Федерации сумеет обезвредить научное судно ромуланцев и нейтрализовать помехи, он всё равно не сможет определить местоположение десанта, так как тот находится под землёй в защищённом от сканирования месте. Однако, если какой-нибудь второстепенный персонаж или персонаж игрока сумел сбежать от ромуланцев, его можно поднять с помощью транспортера на борт, где он расскажет о случившемся на планете. Если персонаж довольно долго пробыл на поверхности планеты в дневное время (на жаре под палящим солнцем), сначала ему следует оказать медицинскую помощь. Этот персонаж не будет знать о генераторе мыслей, но поиск описанные симптомы в базе знаний звездолёта персонажи игроков смогут найти описание похожего случая произошедшего с капитаном Пикардом и ДаиМоном Боком.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНАЯ СЦЕНА. СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ.

Если звездолёт сможет заглушить помехи ромуланцев, то на поиски десанта на поверхность планеты можно отправить спасательную команду в скафандрах, защищающих от высоких температур. Днём голые птицы-землекопы прячутся от солнца в норах, но если кто-то из спасателей провалится в нору или запнётся об неё, это может спровоцировать нападение прячущейся в там птицы.

Более серьёзной угрозой для спасателей, является возможность повторного включения генератора мыслей. Если никто из десанта не избежал плена, спасательная команда не будет знать о псионической угрозе. Тем не менее, спасатели будут настороже, ожидая какой-нибудь опасности, что позволит им, с некоторой долей вероятности, обнаружить спрятанный в руинах генератор (например, выполнив *Задачу* по поиску *Опасности со сложностью 4*). Если спасённый с планеты персонаж предупредил экипаж о галлюцинациях, то у спасателей будет больше информации и больше шансов найти (*сложность Задачи* будет 2) и обезвредить генератор в развалинах.

Предполагается, что эта *сцена* будет происходить одновременно со следующей *сценой*. Однако, если спасателям очень повезёт, они могут наткнуться на ромуланскую базу и помочь пленникам в самый напряжённый момент следующей *сцены*. Если у пленников не получится освободиться самим, то спасательный отряд можно использовать как неожиданный козырь.

СЦЕНА 3. БУРЯ

В ромуланской лаборатории снова появляется майор Конрет. Он требует от доктора Варалек продолжить эксперимент с использованием лабораторного генератора мыслей. Майор уже знает о сражении на орбите и опасается, что с корабля Федерации пошлют (или уже послали, в зависимости от исхода прошлой *сцены*) спасательный отряд, поэтому он и торопит Варалек. Варалек возражает ему, так как считает, что ещё не готова продолжить эксперимент. В конструкцию лабораторного генератора были внесены изменения, чтобы с его помощью управлять на расстоянии генератором спрятанным в руинах. Для применения лабораторного генератора на близкой дистанции его уже перевели в режим излучателя. И хотя доктор Варалек настраивала этот генератор таким образом, чтобы исключить воздействие псионического поля на ромуланцев, она не знает, как прежние изменения конструкции этого генератора могут повлиять на его работу. Если среди пленников будут вулканцы, Варалек укажет на то, что на них поле генератора не будет действовать как и на ромуланцев. Она выступает против того, чтобы продолжать эксперимент в спешке, в условиях, далёких от идеальных.

Если игроки смогут хоть немного расположить к себе Варалек, она будет возражать активнее и даже поднимет вопрос о данных Звёздного флота про боргов (если эта тема всплывала в её разговоре с пленными). Ещё она может обратить внимание на то, что раз Федерация уже выяснила, кто напал на аванпосты, значит и Тал Шиар должен об этом знать. Если она решит, что Конрет знал, кто погубил её мужа, но молчал — это сильно ослабит её преданность.

Если игроки не расположили Варалек к себе или даже не пытались заговорить с ней, то она будет возражать только с научной точки зрения и Конрет легко её убедит.

В любом случае майор Конрет желает чтобы всё шло так, как надо ему и останется глух к любым доводам. Он скажет Варалек, что если она не может правильно настроить прибор, то её заключат под стражу за некомпетентность, а эксперимент продолжат её помощники. Так как Варалек волнуется за судьбу своей семьи, она подчинится и нехотя продолжит эксперимент.

Персонажей игроков снова захлестнут видения о прошлом, которые они будут стараться преодолеть. Несмо-