ГЛАВА 01.00 ВЕРНУТЬ ВЧЕРАШНИЙ ДЕНЬ

АВТОР КРИСТОФЕР Л. БЕННЕТТ

СТАНЦИЯ БОЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

082397
05067008130203080 6

01.10	АННОТАЦИЯ	4
01.20	АКТ 1. РУИНЫ ПРОШЛОГО	5
01.30	АКТ 2. ЛОВУШКА ВОСПОМИНАНИЙ	8
01.40	АКТ 3. ПОСЛЕДНЯЯ ИСПЫТАНИЕ	12
01.50	ЗАКЛЮЧЕНИЕ	15

ГЛАВА 01.10

ВЕРНУТЬ ВЧЕРАШНИЙ ДЕНЬ

АННОТАЦИЯ

СТАЦИОНАРНАЯ ОБРАЗЕЦ!

Звездолёт с персонажами игроков получает сигнал бедствия и прибывает к заброшенной планете Зета Груис VII. Десант спускается на поверхность, чтобы обыскать руины инопланетного города. Вскоре члены экипажа начинают видеть людей и вещи из своего прошлого. Со временем они понимают, что это галлюцинации, но иллюзии усиливаются и под их воздействием персонажи теряются в руинах.

В иллюзиях персонажи будут снова переживать важнейшие моменты своего прошлого, для чего игроки разыграют «Ключевые события» из прошлого своих персонажей, выбранные при их создании на «*Шестом шаге*» раздела «*Биография*» 5 главы из книги основных правил. Таким образом можно будет раскрыть в игре неизвестную часть предыстории своего персонажа, проверить одну из его *Ценностей* или развить его отношения с персонажами других игроков.

В это же время замаскированный корабль ромуланцев будет глушить связь звездолёта игроков и помехами нарушать работу его транспо́ртеров. Противник будет действовать издалека, изматывая экипаж, не давая помочь десанту на планете. Если кто-то из персонажей игроков останется на орбите, ему придётся участвовать в отражении нападения или искать способ противодействия помехам.

Избавившись от наваждений, десант столкнётся с ромуланцами из Тал Шиара использовавшими генератор мыслей ференги для создания галлюцинаций. Заманив десант на планету с помощью фальшивого сигнала бедствия ромуланцы применили генератор, чтобы прозондировать разум персонажей и узнать об их слабостях и секретах.

В обычном режиме генератор работает на короткие расстояния, но ромуланцы попытались усилить его сигнал. Попытка провалилась и прибор перестал воздействовать на десант. Майор Тал Шиара приказывает учёным решить проблему и снова включить прибор. Те предупреждают, что это опасно. При повторном запуске ромуланцы попадают под дезориентирующее воздействие своего же прибора, что помогает десанту сбежать. Генератор заклинивает и ромуланцы остаются «запертыми» в собственных воспоминаниях. Если десант обезвредит генератор, благодарный учёный расскажет, где ромуланцы взяли прибор, что позволит предотвратить применение таких генераторов в будущем.

ДИРЕКТИВЫ

В дополнение к Первой Директиве в этой *миссии* у персонажей следующие директивы:

- Найдите источник сигнала бедствия и окажите помощь.
- Будьте на чеку, возможна встреча с ромуланцами.

Ведущий начинает данную *миссию* с 2 *жетонами Угрозы* за каждого участвующего игрока.

АДАПТАЦИЯ МИССИИ ПОД ДРУГИЕ ЭПОХИ

События миссии происходит параллельно событиям 2 сезона сериала «Звёздный путь: Следующее поколение», когда ромуланцы начали активный сбор разведданных о Федерации. Происходящее можно перенести ближе к концу сериала, изменив мотивы ромуланцев при проведении подготовки операции по промыванию мозгов. Тайбака, занимавшегося этим в эпизоде «Глаз разума», можно использовать вместо майора Конрета или как его ассистента. Если же действие перенести на начало войны с Доминионом мотивом ромуланцев будет поиск разведданных о столкновениях Федерации с силами Доминиона.

Адаптировать историю для более ранней эпохи сложнее, так как ференги тогда ещё не вступили в контакт с Федерацией. В этом случае историю можно завершить не раскрывая, кто создал генератор мыслей (его можно назвать инопланетным артефактом неизвестного происхождения). Мотивы ромуланцев (поиск разведданных) подойдут, как для эры оригинального сериала 60-х годов, так и для эры описанной в сериале «Звёздный путь: Энтерпрайз» (в последнем случае персонажи не должны узнать кто их захватил). Как вариант, генератор может использовать Сулибанская Кабала, получив его от союзника из далёкого будущего.