

Ведущий может потратить *жетоны Угрозы* на то, чтобы ввести в игру протестующих, которые прорвутся на охраняемую территорию с плакатами и станут скандировать лозунги. Персонажам игроков придется покинуть свои посты, чтобы выйти к протестующим и попробовать уговорить их мирно разойтись. Это **Продолжительная задача** с *Работой 12, Важностью 3 и сложностью* внутренних **Задач**, равной 3. При выполнении внутренних **Задач**, из которых состоит эта **Продолжительная задача**, проверяется либо *Харизма + Командование*, либо *Понимание + Командование*. Если усилия персонажей игроков увенчаются успехом, они убедят толпу мирно покинуть территорию. В случае *Осложнения* протестующие сядут на землю и откажутся уходить. Так как законом не запрещено находиться в этом месте и собираться группами, персонажи не могут на них повлиять. В этом случае в дальнейшем, когда персонажи будут опрашивать свидетелей, разбираясь с последствиями теракта, *сложность* всех **Задач** увеличится на 1, так как толпа будет настроена враждебно.

Если персонажи игроков примутся проверять комнаты и офисные помещения, расположенные в конференц-центре рядом с залом, где будет проходить собрание делегатов, они наткнутся на Аварда Чевиса, который будет тихо разговаривать по портативному коммуникатору в небольшом офисе. Он заметит персонажей игроков, только когда они услышат его следующие слова: «Понял. Я подам сигнал к транспортировке устройства, как только решу вопрос с транспортными ингибиторами».

Когда он посмотрит вверх и увидит в дверном проёме персонажей игроков, он скажет, что согласовывает с военными Толена доставку устройства для протоколирования встречи, чтобы обе стороны имели доступ к этим данным в ходе дальнейших переговоров. Говоря это, он будет сильно нервничать и сразу же бросит коммуникатор к себе в карман. Успешно справившись с **Задачей** на *Понимание + Медицину со сложностью 1*, персонажи игроков определят по поведению Чевиса, что он им лжёт; если же они вместо этого проведут проверку со *сложностью 1* на *Понимание + Безопасность*, то сообразят, что Чевис им лжёт, потому что подобные действия обязательно должны согласовываться с начальником службы безопасности.

Если персонажи игроков не смогут понять, что Чевис им лжёт, тот извинится и покинет офис, направившись к конференц-залу. В коммуникатор, который передал ему Пала Тейк через третье лицо, встроен приёмопередатчик, которым можно отключить транспортные ингибиторы. Изначально Чевис планировал телепортировать бомбу из офиса и сбежать во время хаоса; но так как он всё равно умирает и знает, что офицеры Звёздного флота уже его подозревают, он принимает решение, что лучше умрёт вместе с делегатами, чтобы его запомнили, как мученика.

Если персонажи игроков поймут, что Чевис лжёт, им надо скрутить или оглушить его до того, как он воспользуется

коммуникатором и отключит транспортные ингибиторы, надеясь, что другие заговорщики следят за происходящим и переместят бомбу внутрь даже без его сигнала. Первым своим действием он спрячется за офисный стол, используя его как укрытие, и достанет из кармана коммуникатор, вторым действием он активирует приёмопередатчик, отключив тем самым транспортные ингибиторы. Пала Тейк действительно следит за происходящим на конференции со своего личного корабля и даст приказ об отправке бомбы, как только ингибиторы выключатся.

Когда персонажи закончат подготовку мер по обеспечению безопасности и/или не смогут остановить Чевиса, читайте следующее.

Ваши значки-коммуникаторы издадут чирикающий звук. Вы слышите голос офицера, занимающего сейчас тактический пост на мостике вашего звездолёта. Он говорит спокойно, но быстро: «Транспортные ингибиторы отключились. Повторяю. Транспортные ингибиторы не функционируют. Неизвестно, с чем это свя... Погодите... В конференц-зал осуществлена телепортация! К делегатам переместили взрывное устройство!» Сообщение ещё не кончилось, а вы уже бежите в конференц-зал, обсуждая на ходу, что следует делать для спасения делегатов и переговоров в целом.

Дальнейшие события напрямую зависят от того, какие меры были приняты персонажами игроков для обеспечения безопасности в ходе переговоров. Существует несколько возможных сценариев развития событий, каждый со своими **Задачами** и потенциальными **Осложнениями**. Возможны следующие варианты:

- Если персонажи разместили портативные генераторы щитов в главном конференц-зале, они должны дать голосовую команду для реконфигурации щитов, чтобы закрыть ими только делегатов, а не весь зал. Такая команда должна ретранслироваться через компьютер звездолёта — это **Задача** со *сложностью 2* на *Самоконтроль + Инженерию* и с *Помощью* звездолёта (*Сенсоры + Служба безопасности*). В случае **Осложнения** реконфигурация не сработает, и игрокам придется придумать другой способ спасения делегатов, а *сложность* всех последующих **Задач** по спасению делегатов увеличится на 1 из-за дополнительного стресса.
- Персонажи могут сообщить на звездолёт, чтобы оттуда транспортерами переместили бомбу в место, где она никому не навредит, либо расщепили её на атомы. Для этого надо отдать срочный приказ оператору транспортера. Это **Задача** со *сложностью 1* на *Харизму + Командование*. В случае **Осложнения** оператор не сможет навести транспортер на бомбу, так как один из транспортных ингибиторов уже перезагружится и создаст помехи сигналу, а *сложность* всех последующих **Задач** по спасению делегатов увеличится на 1 из-за дополнительного стресса.

- Персонажи игроков могут самостоятельно попробовать найти бомбу в конференц-зале (она находится под переговорным столом), чтобы отключить её до взрыва. Делегаты достаточно сообразительны, чтобы покинуть зал, как только офицеры безопасности сообщат им о происходящем, так что под угрозой будут только жизни персонажей игроков. Поиск бомбы займёт одну или две минуты; однако её обезвреживание будет **Продолжительной задачей** со сложностью 2 либо на **Здравомыслие + Инженерию**, либо на **Самоконтроль + Инженерию** с **Работой** 10 и **Важностью** 2.

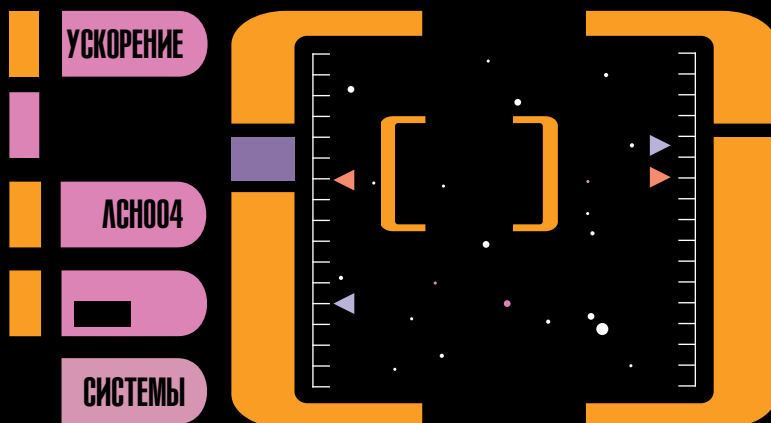
Ведущему стоит напомнить неопытным игрокам, что можно получить **дополнительные d20** для броска при выполнении **Задачи**, потратив **жетоны Импульса** или добавив **жетоны Угрозы** ведущему. Учитывая тяжесть ситуации, игрокам лучше потратить все имеющиеся у них ресурсы на обезвреживание бомбы. За **жетоны Угрозы** ведущий может ввести в дело протестующих, которые прорвутся в здание и вступят в конфликт с делегатами, пока персонажи игроков будут обезвреживать бомбу. Из-за этого персонажам придётся разделиться, часть из них должна будет навести порядок снаружи конференц-зала, пока другая часть продолжит решать проблему с бомбой. Из-за этого **сложность** всех **Задач**, связанных с разминированием бомбы, вырастет на 1, и потребуется выполнить **дополнительную Задачу** на **Харизму + Командование** со **сложностью** 1, чтобы уговорить протестующих покинуть здание ради их собственной безопасности.

Если Чевис до этого не был обезврежен, ведущий может использовать **жетоны Угрозы**, чтобы он появился в конференц-зале и начал стрелять из фазера по персонажам, пока те пытаются обезвредить бомбу и эвакуировать делегатов. Это также увеличит **сложность Задачи** по обезвреживанию бомбы на 1. Чевис будет сражаться, пока не будет убит, оглушён или иным образом остановлен.

В маловероятном случае, когда не закрытая силовым щитом бомба всё же взорвётся (если игроки не справятся со всеми **Задачами** по её обезвреживанию или по её изоляции), каждый, кто находится в конференц-зале, получит **Попадание с силой Урона 6** **Смертоносным оружием**, имеющим следующее **Поражающее воздействие** (**Площадное, Сокрушительное, Повреждающее 2**). Всё здание наполнится дымом и пылью, а персонажи игроков, находящиеся в других помещениях, получают **Попадание падающими обломками с силой Урона 1** **▲**. Те, кто находится снаружи здания, на **Ближней дистанции** и в **Достигаемости** от него получают **Попадание осколками стекла с силой Урона 1** **▲**. **Сложность** выполнения любых **Задач** по взаимодействию с очевидцами вырастет на 1, так как они будут винить в произошедшем Звёздный флот и будут враждебно настроены к его представителям при следующих встречах. Выжившие персонажи игроков могут оказать помощь раненым — **Задача** со **сложностью** 2 на **Здравомыслие + Медицину** или на **Понимание + Медицину**.

Наиболее вероятно, что персонажи игроков смогут так или иначе обезвредить бомбу, после чего станут выяснять, кто и почему установил взрывное устройство. У них есть несколько направлений для проработки, включая такие:

- Используя приборы звездолёта, можно попробовать отследить сигнал доставившего бомбу транспорта. Это будет **Задачей** на **Здравомыслие + Науку** со **сложностью** 2, при **Помощи** звездолёта (**Сенсоры + Научная служба**). Успешно выполнив **Задачу**, игроки выяснят, что перед тем, как достичь конференц-зала, сигнал прошёл через несколько ретрансляторов и найти его источник будет крайне непросто. Используя **жетоны Импульса**, можно проследить путь сигнала по цепочке ретрансляторов, как по дорожке из хлебных крошек. Это не позволит определить точное расположение источника, но укажет на примерное место, откуда мог исходить луч транспорта. В случае **Осложнения** попытка отследить сигнал через ретрансляторы приведёт персонажей в неверное место.
- Можно опросить делегатов, чтобы узнать, вдруг они видели или слышали что-то, что поможет выяснить, кто стоит за организацией террористической атаки. Это **Задача** со **сложностью** 2 на **Харизму + Командование**, успешно выполнив которую, можно выяснить, что некоторые делегаты из обоих враждующих лагерей получили предупреждение о том, что в случае появления на конференции их ждут «последствия». В этих предупреждениях был ясный намёк на возможность какого-то физического нападения. Потратив **жетоны Импульса**, можно также узнать, что Авард Чевис, помощник Парака Джоффиса, всё утро был очень взволнован, а незадолго до появления бомбы в конференц-зале и вовсе куда-то пропал. В случае же **Осложнения** может произойти всё что угодно, начиная от того, что делегаты откажутся помогать расследованию, обвиняя персонал Звёздного флота в некомпетентности, до того, что свидетели будут указывать на «подозрительное» поведение кого-то из делегатов, но при тщательной проверке окажется, что это был ложный след.



Можно применить трикодеры, чтобы просканировать территорию конференц-центра в поисках улики, таких как осколки бомбы, ДНК на бомбе (если бомба была обезврежена с помощью телепортации, в буфере транспортера на звездолёте игроков должна сохраниться сигнатура ДНК) или сигнатура транспортера, отправившего бомбу в конференц-зал. При успешном выполнении этой **Задачи** можно выяснить, что взрывное устройство в основном состояло из обычной взрывчатки, применяемой в шахтах для промышленной добычи; на осколках бомбы найдутся следы ДНК; а использованный транспортер был промышленного образца (не предназначен для переноса живых организмов). Потратив **жетоны Импульса**, персонажи узнают дополнительные детали, например, что большинство использующих такую взрывчатку промышленных компаний принадлежат Пале Тейку, а сигнатура ДНК принадлежит мужчине-толенцу. В случае **Осложнения** вы не сможете получить дополнительную информацию из обнаруженной сигнатуры ДНК. Получение дополнительной информации из сигнатуры ДНК — это **Задача со сложностью 2 на Здравомыслие + Медицину с Помощью звездолёта (Компьютеры + Медицинская служба)**. При успешном выполнении данной **Задачи** медицинский компьютер звездолёта выдаст информацию, что ДНК мужчины-толенца соответствует ДНК Аварда Чевиса, помощника парака Джоффиса. За **жетон Импульса** можно выяснить, что Чевис страдает от гимодрической лимфомы, агрессивной формы рака, не поддающейся лечению с применением текущих медицинских технологий Федерации, и что жить ему осталось не больше месяца. При **Осложнении** медицинский компьютер просто выдаст ответ, что ДНК принадлежит мужчине-толенцу.

Если персонажи игроков не встретили Чевиса до теракта и он всё ещё на свободе, его не окажется на территории конференц-центра, так как он уже применил транспортер, чтобы перенестись на борт небольшого транспортного корабля, называющегося «Х'варра», который в данный момент покидает планету. С помощью своего звездолёта персонажи игроков могут отследить сигналы транспортеров, так как на Толене IV почти нет личных транспортеров, и только этот использовался для переноса на территорию конференц-центра. «Х'варра» направляется на орбиту планеты, для стыковки с личным звездолётом Палы Тейка. Там ференги обещал Чевису передать лекарство от рака. На самом деле Пала Тейк хочет уничтожить звездолёт Чевиса, когда тот приблизится к его кораблю, и тем самым обрубить нить, ведущую следствие к нему. «Х'варра» летит с поднятыми щитами. Его экипаж отвечает только по аудиоканалу. В сообщении будет сказано, что «Х'варра» является судном дипломатической службы, действующим по поручению парака Джоффиса. Находящиеся на планете офицеры Звёздного флота могут быстро проверить эту информацию и убедиться, что она ложная. Но за это время «Х'варра» уже скроется в кольцах планеты. Звездолёт игроков может легко выследить и догнать «Х'варра», когда тот пытается скрыться в кольцах Толена IV. Сами кольца не опасны для звездолёта игроков, но в них конденсируются энергетические поля и облака наэлектризованной пыли, которые могут мешать работе сенсоров. Для их обнаружения потребуется выполнить **Задачу со сложностью 1 на Здравомыслие + Науку, при Помощи звездолёта (Сенсоры + Научная служба)**. Чтобы облететь их, требуется выполнить **Продолжительную задачу со сложностью 3 на Самоконтроль + Навигацию с Работой 8 и Важностью 2. Сложность Продолжительной задачи** увеличится на 1, если поля и облака не будут обнаружены.

S.S. Х'ВАРРА [ТОЛЕНСКИЙ ТРАНСПОРТНИК]

СИСТЕМЫ

СВЯЗЬ 09	АВИГАТЕЛИ 07	КОНСТРУКЦИЯ 07
КОМПЬЮТЕРЫ 06	СЕНСОРЫ 04	ВООРУЖЕНИЕ —

СЛУЖБЫ

КОМАНДИРСКАЯ 01	БЕЗОПАСНОСТИ 01	НАУЧНАЯ 01
НАВИГАЦИОННАЯ 02	ИНЖЕНЕРНАЯ 02	МЕДИЦИНСКАЯ 01

ЭНЕРГИЯ: 4.

ЩИТЫ: 4.

РАЗМЕР: 2.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 2.

АТАКИ: —.

ЧИСЛЕННОСТЬ ЭКИПАЖА: 1 — 4.

УПРАВЛЕНИЕ

09

ТРЕВОГА

43R

СТАТУС

ОТКЛЮЧИТЬ

314

ДОСТУП
К ДАННЫМ

98383	9022	3422	2232	53232	3242
6444	4938	34		43872	4344
28033	67	58777		6433	45
79597		45432		5977	
90038	29844		2432	3234	42412
67	4542	3432	343	530	56332
78505	58	67	7900	34545	54353
5853	7890	3322	33222	58443	
34344	300	78	4322	3532	885
400	8987	58543		1222	

Если игроки успешно справятся с **Задачей** на **Самоконтроль + Навигацию**, их звездолёт сблизится с «Х'варра» настолько, чтобы притянуть его к себе на посадочную площадку тяговым лучом. Если же игроки не справятся с этой **Задачей**, «Х'варра» останется вне досягаемости тягового луча, и тогда игрокам придётся использовать вооружение своего звездолёта, чтобы *вывести из строя* щиты и двигатели «Х'варра», а затем поднять его на борт.

Попав на звездолёт игроков, Чевис сдастся без боя, потому что знает, что ему не сбежать. В корабельном карцере он осознает, что участвовал в заговоре, а за это Пала Тейк пообещал вылечить его от болезни и заплатить много денег, чтобы семья Чевиса могла жить безбедно, в случае его гибели во время теракта. Чевис добровольно и очень подробно ответит на все задаваемые ему вопросы. Он полностью сломлен случившимся.

Теперь персонажам игроков надо приступить к расследованию имеющихся у них на данный момент зацепок. Можно сделать следующее:

- Допросить Аварда Чевиса, чтобы узнать, с кем он связан и зачем помогал заложить бомбу на конференции.
- Проверить добывающие компании и предприятия тяжёлой промышленности Толена, чтобы выяснить, не было ли пропажи взрывчатых веществ в последний месяц или около того.
- Встретиться с Палой Тейком и выяснить, как устройство, созданное ференги для обхода ингибиторов, могло попасть в руки Чевиса.
- Попробовать узнать, от кого поступали угрозы делегатам.

Вполне возможно, что игроки решат разделить своих персонажей и заняться расследованием нескольких зацепок одновременно, чтобы двигать расследование в разных направлениях. В этом случае персонажи игроков могут поддерживать связь через значки-коммуникаторы. Обе фракции толленцев станут настаивать на том, чтобы персонажи не разделялись и позволили сопроводить себя по планете специалисту по безопасности от правительства Роулу Бозик и специалисту по безопасности от сепаратистов Кэрлин Фесс. Это будет делаться под предлогом обеспечения дополнительной охраны, однако персонажи игроков уверены, что оба специалиста посланы следить за ними.

На персонажей игроков нападает банда толленцев. Эта сцена поможет игрокам осознать, насколько взрывоопасна сейчас ситуация на Толене IV. Члены банды называют себя сепаратистами. Они требуют, чтобы Федерация навсегда забыла дорогу в их мир, и готовы драться за свои убеждения.

От лица капитана прочтите вслух запись в журнале:

ЖУРНАЛ КАПИТАНА

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Сейчас мы проверяем любые возможные зацепки, чтобы выяснить, кто стоит за этим взрывом и чего они хотели добиться. К нашему отряду на планете присоединился Роул Бозик, специалист по безопасности от правительства, а также Кэрлин Фесс, специалист по безопасности от сепаратистов. И хотя я вижу, что обе стороны действительно хотят разобраться в произошедшем, боюсь, что всё расследование нам придётся разнимать этих двоих.

БАНДА ТОЛЛЕНЦЕВ [ОБЫЧНЫЕ ВП]

Эти гуманоиды внешне сильно похожи на денобулан. На них типичная для Толена верхняя одежда. В руках у них разные куски труб, которые они нашли на какой-то стройке. Они используют эти трубы, как дубинки.

ЧЕРТЫ: Толленец, Агрессивно настроен.

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ	09	ФИЗПОДГОТОВКА	10	ХАРИЗМА	07
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	06	ПОНИМАНИЕ	08	ЗДРАВЫМЫСЛИЕ	07

ЗНАНИЯ

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

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Запугивание, Хулиганство.

СТРЕСС: 12. **СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ:** 0.

АТАКИ:

- Дубинка (Рукопашная атака, 4▲ Сбивающее с ног, Размер 1Р).
- **Усиление.** Фазер 1 типа (Дальнобойная атака, 4▲, Размер 1Р, Настраиваемое, Незаметное 1).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

- **Дураков нет.** Эти толленцы сбегут, если половина из них будет убита или окажется без сознания.