

ГОД ОПУСТОШЁННЫХ ЗВЁЗД  
ЗАДАНИЯ ОБЩЕСТВА ЗВЁЗДНЫХ ИСКАТЕЛЕЙ



В НЕИЗВЕДАЕННОЕ

АВТОР: РОН ЛАНДИН





Автор: Рон Ландин  
Руководитель разработки: Тёрстон Хиллман  
Иллюстрации: Кеннет Камаро, Аким Калиберда  
и Леон Таккер  
Картография: Джейсон Энгл и Дэмиен Маммолиети

Креативный директор Starfinder: Джеймс Л. Саттер  
Арт-директор Starfinder: Сара Э. Робинсон  
Ведущие разработчики Starfinder: Роберт Г. Мак-Крири  
и Оуэн К. К. Стивенс  
Разработчики Starfinder: Логан Боннер,  
Джейсон Балман, Аманда Хеймон Кунц,  
Джейсон Кили, Стивен Рэдни-Макфарленд  
и Марк Сейфтер  
Развитие Starfinder Society: Тёрстон Хиллман

Креативный директор Pathfinder: Джеймс Джейкобс  
Арт-директор: Сара Э. Робинсон  
Исполнительный редактор: Джеймс Л. Саттер  
Ответственный разработчик: Адам Дэйгл  
Разработчик-координатор: Аманда Хеймон Кунц  
Старший разработчик: Роберт Г. Мак-Крири  
Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон  
Разработчики: Кристал Фрейзер, Джейсон Кили,  
Марк Морланд, Джо Пасини, Оуэн К. К. Стивенс  
и Линда Зайяс-Палмер  
Ответственный редактор: Джуди Бауэр  
Старший редактор: Кристофер Кэри  
Редакторы: Лиз Лидделл, Эдриен Нг и Лейси Пеллазар  
Ведущий геймдизайнер: Джейсон Балман  
Старший геймдизайнер: Стивен Рэдни-Макфарленд  
Геймдизайнеры: Логан Боннер и Марк Сейфтер  
Арт-директор: Соня Моррис  
Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэлл  
и Адам Вик  
Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж

Издатель: Эрик Мона  
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс  
Операционный директор: Джеффри Альварес  
Финансовый директор: Джон Пэрриш  
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс  
Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель  
Директор по маркетингу: Джени Бендел  
Координатор по общественной работе: Дэн Тарп  
Директор отдела лицензирования: Майкл Кенуэй  
Бухгалтер: Кристофер Колдуэлл  
Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким  
Технический директор: Вик Верц  
Директор по технологиям: Дин Людвиг  
Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер  
Директор по связям с общественностью  
и контент-директор: Крис Ламберц  
Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц

Сотрудники клиентской службы: Шарайа Копас,  
Катина Дэвис, Сара Мэри Тетер и Диего Вальдез  
Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз,  
Мика Хоукс, Хезер Пэйн, Джефф Стрэнд  
и Кевин Андервуд  
Поддержка сайта: Лисса Гийе, Эрик Кейт и Эрик Миллер

#### Русское издание

Издатель: ООО «Мир Хобби»  
Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Главный редактор: Александр Киселев  
Редактор: Владимир Сергеев  
Переводчик: Александр „Fry“ Бурдаев  
Дизайнер: Иван „deadline“ Суховой  
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина  
и Максима Николаева за помощь, оказанную  
при подготовке русского издания.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

## ПОДРОБНЕЕ О СЦЕНАРИИ

«Задания общества Звёздных искателей: В неизведанное» — это серия коротких одночасовых приключений, предназначенных для 4–6 персонажей 1 уровня. Их можно играть в любом порядке. Задания были созданы для игр в рамках кампании Starfinder Society, но без труда могут быть использованы и для любого другого игрового мира. Подробнее о Starfinder Society, бланках хроники и поиске игр в рамках этой кампании вы можете узнать на [paizo.com/starfinderSociety](http://paizo.com/starfinderSociety) (на английском языке).



# ОГЛАВЛЕНИЕ

В неизведанное. . . . .	3
Станция . . . . .	5
Влекомые Потоком . . . . .	10
Абордаж. . . . .	15
Обломки. . . . .	20
«Враг закона». . . . .	25
Памятки. . . . .	29
Бланк хроники . . . . .	38

## ЧТО НУЖНО ВЕДУЩЕМУ

В приключении используется «Основная книга правил» Starfinder. С изложенными в ней правилами можно бесплатно ознакомиться на [paizo.com/sfrd](http://paizo.com/sfrd).

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ниже перечислены ключевые слова, дающие представление о приключении. Более подробно о них можно прочесть в главе 1 «Руководства общества Звёздных искателей» (Starfinder Society Roleplaying Guild Guide).

-  **ЗАДАНИЕ (QUEST)**
-  **ПОВТОРЯЕМЫЙ (REPEATABLE)**
-  **ЗВЁЗДОЛЁТ (STARSHIP)**



Paizo Inc.  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)



Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»  
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская,  
д. 11, стр. 8. Тел.: +7 (495) 984-53-837  
[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровыми системами Starfinder и Pathfinder.

**Product Identity.** Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины kishalee («кишали»), sivr («сиввы»), skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

**Open Game Content.** За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder Society Quests: Into the Unknown © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc., Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Задания общества Звёздных искателей: В неизведанное. Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

# ЗАДАНИЯ ОБЩЕСТВА ЗВЁЗДНЫХ ИСКАТЕЛЕЙ: В НЕИЗВЕДАННОЕ

АВТОР: РОН ЛАНДИН



Общество Звёздных искателей известно тем, что беспрестанно изучает галактику. Чтобы получить больше знаний об устройстве Вселенной (и планов бытия за её пределами), снаряжаются сотни исследовательских экспедиций, отправляющихся к неизведанным звёздам. Недавнее происшествие, получившее официальное название «Инцидент в Опустошённых звёздах», нанесло сокрушительный удар обществу Звёздных искателей. Большая часть личного состава и оборудования Общества была безвозвратно утрачена, и оправляться от этой потери Звёздные искатели начали сравнительно недавно.

За несколько месяцев до вышеописанного инцидента группа опытных Звёздных искателей отправилась на звездолёте «Вольный скиталец» в далёкие области космоса — Простор. После изучения нескольких планет экспедиция наткнулась на пиратский звездолёт «Враг закона», поджидавший их в засаде недалеко от пустынной планеты Ульмарид. В ходе боя «Вольный скиталец» потерпел крушение на поверхности планеты. Из-за плотного астероидного поля, окружающего планету, пираты не стали спускаться следом, решив не рисковать своим и без того повреждённым кораблём.

Большая часть экипажа «Вольного скитальца» погибла при крушении, но одному израненному выжившему удалось включить аварийный маяк, прежде чем его сгубили ядовитые кристаллические дожди и агрессивная фауна Ульмариды. Сигнал бедствия получил грузовой корабль эоксийского Флота мертвецов, «Несмолкаемый плач». Несмотря на то, что судьба выживших была членам экипажа «Несмолкаемого плача» абсолютно безразлична, упустить возможность пополнить ряды неживой команды и разграбить обломки они просто не могли. Эоксийцы (разумная нежить, происходящая с Эокса, одного из миров Соглашения) отправили разведывательный корабль, которому удалось пролететь сквозь поле астероидов и приземлиться недалеко от «Вольного скитальца». Разведчики быстро поняли, что звездолёт не подлежит восстановлению, но забрали с него все ценности, в том числе и знаки отличия с тел мёртвых Звёздных искателей.

Тем не менее на орбите Ульмариды «Несмолкаемый плач» был не один. «Враг закона» подобрался к нему вплотную, используя астероиды как прикрытие, и атаковал сразу же, как только эоксийский звездолёт приготовился к отбытию. Пираты изрешетили корабль Флота мертвецов, но ему всё же удалось прыгнуть в Поток (план, использующийся для

перемещения на сверхсветовых скоростях). «Несмолкаемый плач» спасся, но застрял в Потоке из-за вышедшего из строя потокового ускорителя. Уцелевшие члены экипажа звездолёта решили использовать разведывательный корабль для отправки своего самого дипломатичного представителя — упыря по имени Экзегара Длинноязыка — на станцию «Авессалом», чтобы в обмен на сокровища Звёздных искателей купить материалы, необходимые для починки «Несмолкаемого плача».

По состоянию на начало этой цепочки заданий Экзегаре уже удалось сбить большую часть сокровищ на «Авессаломе». К несчастью для неё, скупщик, приобретший знаки отличия Звёздных искателей, попытался продать их Обществу. Сознывая важность этого факта, руководство Звёздных искателей приняло решение отправить команду для выяснения подробностей. Здесь, на станции «Авессалом», и начинается путешествие, которое приведёт героев в глубины космоса и закончится кульминационным сражением с пиратами «Врага закона»!

## ОТПРАВЛЯЯСЬ В НЕИЗВЕДАННОЕ

«Задания общества Звёздных искателей: В неизведанное» — это цепочка из пяти коротких приключений продолжительностью около часа каждое.

Приключения представляют собой цельное повествование, начинающееся с задания «Станция» и заканчивающееся заданием «Враг закона». Мы советуем ведущим проводить приключения по порядку, но в тексте второго и последующих приключений вы найдёте небольшую врезку, помогающую ввести новых персонажей в курс дела.

В ходе выполнения заданий герои будут получать подсказки, которые помогут им впоследствии (см. бланки хроники для персонажей). В начале задания «Враг закона» необходимо посмотреть на бланк хроники каждого персонажа, чтобы понять, какие подсказки игрокам удалось раздобыть. Если подсказка есть хотя бы у одного персонажа, преимущества получает весь экипаж.

## ПЕРСОНАЖИ

Игроки должны использовать готовых персонажей общества Звёздных искателей 1 уровня, взятых с [paizo.com/StarfinderSociety/GMResources](https://paizo.com/StarfinderSociety/GMResources) либо [rpg.hobbyworld.ru](https://rpg.hobbyworld.ru), или создать персонажа 1 уровня самостоятельно, руководствуясь правилами, описанными в «Руководстве общества Звёздных искателей».





## ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД

Игрок, завершивший одно или более заданий, получает бланк хроники для заданий «В неизведанное», в котором указывается, в каких заданиях он участвовал. Впоследствии он может принять участие в остальных заданиях этой цепочки, получая более существенные награды (см. раздел «Вариативные награды» в бланке хроники). Если игрок создал своего собственного персонажа 1 уровня, бланк хроники применяется к нему. Если же игрок решил воспользоваться одним из готовых персонажей, бланк хроники применяется к персонажу 1 уровня этого игрока. Если этот персонаж получает опыт благодаря

другому бланку хроники, он лишается возможности получить награды за прохождение оставшихся заданий цепочки «В неизведанное».

«В неизведанное» можно играть повторно с получением наград, но всякий раз их должен получать другой персонаж 1 уровня. Когда ведущий проводит приключение, он тоже получает награду для своего персонажа. Тем не менее после проведения каждого задания он может поставить отметку в поле около любого из заданий на бланке своей хроники: таким образом ведущий продолжит получать награды для своего персонажа, даже если он будет несколько раз проводить одно и то же задание для разных групп игроков.



# СТАНЦИЯ

**У**пырь по имени Экзегара Длинноязыкая прибывает на станцию «Авессалом» с чёткой задачей: добыть материалы для починки потокового ускорителя «Несмолкаемого плача», но одними запчастями обойтись не удастся. Ускоритель «Несмолкаемого плача» сочетает магию и технологию и требует для ремонта редкие и жуткие ингредиенты, включающие в себя, помимо прочего, несколько очищенных черепов гуманоидов.

Экзегара продала снаряжение, обнаруженное на разбившемся звездолёте Звёздных искателей, и использовала вырученные средства для покупки материалов и оплаты услуг наёмников, сопровождающих и охраняющих её. Помимо продажи непримечательных частей добычи нескольким скупщикам Слива, Экзегара сбыла знаки отличия Звёздных искателей одиозному веску-ростовщику по имени Джалзакама. От него же она узнала о Резервуарном саде — месте захоронения, где наверняка найдутся черепа.

К несчастью, Экзегара существенно поиздержалась и не может просто приобрести черепа (и она не уверена, согласятся ли владельцы кладбища продать останки эоксийцу). Она решает спугнуть хозяев и просто забрать то, что ей нужно, пока наёмники разбираются с зеваками и теми, кто решит ей помешать.

В это же время Джалзакама предложил обществу Звёздных искателей выкупить у него знаки отличия по завышенной цене. Капитан-куратор Арвин согласился на сделку при условии, что веск расскажет всё, что ему известно о продавце. Веск соглашается, и Общество отправляет агентов допросить ростовщика и узнать, где он добыл знаки отличия Звёздных искателей.

## МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

События этого приключения разворачиваются в Сливе, одном из районов станции «Авессалом». Подробнее о Сливе можно прочесть в путеводителе по станции «Авессалом» в книге «Инцидент на станции „Авессалом“», которую можно приобрести на [rpg.hobbyworld.ru](http://rpg.hobbyworld.ru).

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Персонажи получают краткий инструктаж от капитана-куратора Арвина, узнав об истории с пропавшими Звёздными искателями и полученными Обществом уликами, которые помогут отыскать исчезнувший экипаж. После этого герои встречаются с Джалзакамой, веском-ростовщиком, у которого должны разузнать о том, кто такая Экзегара и где она в данный момент находится.

После того как герои узнают, что Экзегара направилась к обращённому в кладбище затопленному саду, называемому Резервуарный сад, они отправляются туда же и обнаруживают её обыскивающей сад в сопровождении наёмников. Если персонажи победят телохранителей Экзегары, она сдастся. Допросив Экзегару или взломав её планшет, если она была убита, герои узнают, где находится «Несмолкаемый плач», на котором сохранены координаты планеты, где Флот мертвецов обнаружил разбившийся звездолёт Звёздных искателей.

## ВВЕДЕНИЕ

**Капитан-куратор Арвин** (нейтральный, М, дамая лашунта, мистик) срочно вызывает персонажей игроков в комплекс «Шпиль знаний» и сразу переходит к делу. Зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Высокий и уверенный мужчина-лашунта указывает на несколько стульев, приглашая вас присесть. «Благодарю, что вы прибыли столь быстро. Как я и упоминал в общении, нам предоставилась возможность получить крайне важную информацию.*

*Несколько месяцев назад команда Звёздных искателей отправилась в Простор на корабле „Вольный скиталец“, чтобы изучить ряд неисследованных планет. Экспедиция пропала без вести. Сегодня утром с нами связался веск-ростовщик из Слива, предлагая выкупить у него несколько знаков отличия Звёздных искателей. Оказалось, что они принадлежат экипажу пропавшего звездолёта. Это немедленно привлекло наше внимание. Ростовщик Джалзакама не подозревает об истинной ценности знаков отличия. Мы согласились их выкупить при условии, что он поделится информацией о продавце. Надеюсь, что это поможет найти „Вольного скитальца“ и его экипаж.*

*Мы уже перевели требуемую сумму Джалзакаме, от вас требуется только забрать знаки отличия, выяснить у веска, кто ему их продал, и выследить продавца. Узнайте, где находится „Вольный скиталец“ и его экипаж. Боюсь, что продавец на станции долго не задержится, поэтому действовать нужно быстро. Если есть вопросы, не затягивайте с ними.*

Ниже приводятся ответы Арвина на возможные вопросы героев.

— **Что вообще известно о Джалзакаме?**

— Он владеет ломбардом «Займы Джалзакамы» и чересчур нахален, особенно для веска. Я лично с ним не знаком, но думаю, это весьма неприятная личность. Вот информация, как его отыскать.

— **А что такого особенного в этих знаках отличия?**

— Экипаж «Вольного скитальца» был давно награждён ими за примерную службу на благо Обществу. За пределами Звёздных искателей мало кому известно, что подобные знаки отличия можно использовать для шифрования и расшифровки данных, которые член Общества хочет скрыть.

Герои могут совершить проверку Культуры со СЛ 12, чтобы попытаться вспомнить информацию о Джалзакаме. При успехе персонаж вспоминает, что Джалзакама резок и крутоват и дела с ним ведут только совсем отчаявшиеся личности. Кроме этого, угрозы он воспринимает куда лучше, чем лесть: до конца приключения персонажи получают бонус +2 (интуитивный) к проверкам Запугивания против

Джалзакамы. Эту же информацию герои могут получить, успешно пройдя проверку Дипломатии со СЛ 15 для сбора информации.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДАРОВ (BOONS)

Для приключения «В неизведанное» нельзя использовать какие-либо дары (boons) за исключением личных, которые дают доступ к новой расе или иной постоянной способности. Ведущий должен объяснить игрокам, что дары получаются в ходе приключений и на данном этапе (после описания задания) их обычно просматривают и принимают решение об использовании.

## «ЗАЙМЫ ДЖАЛЗАКАМЫ»

Слив — бедный, но густонаселённый район Шипа, расположенного под станцией «Авессалом». Добраться от «Шпиля знаний» до заведения Джалзакамы относительно несложно, путь занимает около часа. Когда персонажи прибывают на место, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Несмотря на то, что некоторые области Слива чистые и современные, этот узкий переулок обрамляют бетонные и металлические стены зданий, покрытые потёками масла и искрящими проводами. Между кутонским домом ощущений и покрытой граффити развалюхой втиснута постройка, вход в которую украшен большим красным неоновым знаком «Займы Джалзакамы». В толстой металлической двери имеется единственное окошечко, слишком грязное, чтобы что-то через него рассмотреть.*

Внутри помещение заставлено полками, на которые свалено разнообразное барахло, от мелкой бытовой техники до консолей виртуальной реальности и банок с цветными порошками. В довершение ко всему воздух наполнен едким ароматом месяцами не чищенного террариума. В глубине, за низким столом и металлической решёткой, прикрученной к потолку, стоит огромный веск в майке.

В момент прибытия героев Джалзакама без особой аккуратности разбирает на части старый компьютер и поднимает голову лишь тогда, когда они заходят внутрь. Он немедленно понимает, кто они и зачем пожаловали, но не подаёт виду ровно до тех пор, пока герои не заговорят первыми.

Джалзакама ведёт себя нагло и напористо — ему не нравится запугивать отчаянно нуждающихся в деньгах клиентов, чтобы выжать из них побольше. Он не особенно уважает тех, кто меньше него (то есть почти всех, помимо прочих весков), и прибавляет к названиям других рас презрительное «-шка» («людишки» — люди, «лашушки» — лашунты, «ширешки» — ширрены и так далее). Невзирая на напускную





дерзость, Джалзакама не склонен применять силу. Он уже заплатил банде «Демонтажников» за защиту и не желает рисковать бизнесом, ввязываясь в драку с клиентами.

Если герои заговорят о знаках отличия Звёздных искателей, Джалзакама широко улыбнётся и сквозь прутья передаст металлическую коробочку, сообщив, что с персонажами приятно иметь дело. В коробочке находится семь знаков с изображённой эмблемой общества Звёздных искателей, напоминающей компас. Несмотря на то, что Джалзакама уже заключил сделку с капитаном-куратором Арвином, он полон решимости попытаться заполучить ещё немного кредитов.

*Веск почёсывает когтистой лапой кожу между шипов на подбородке и глубокомысленно замечает: «Ну, похоже, вопрос с оплатой безделушек закрыт. Помнится мне, Арвин ещё что-то про информацию говорил. Она у меня есть, но придётся доплатить».*

Чтобы получить информацию об Экзегаре, героям придётся либо заплатить Джалзакаме 10 кредитов, либо успешно пройти проверку Дипломатии со СЛ 16, чтобы изменить его отношение с безразличного на дружелюбное, либо совершить проверку Запугивания со СЛ 16, чтобы угрозами добиться желаемого. Ведущий может позволить совершить проверки и других навыков, если посчитает нужным. Одновременно добиваться чего-то от Джалзакамы, совершая проверки, может только один герой, но другие могут воспользоваться помощью товарищу (см. стр. 133 «Основной книги правил»), чтобы повысить шансы на успех. Ростовщик уважает прочих весков, поэтому персонажи-вески получают бонус +2 к проверкам. В случае провала проверку можно повторить 1 раз, но её СЛ увеличится на 2, поскольку Джалзакама поймёт, что информация героям очень нужна.

**Провал:** если проверка неудачна, Джалзакама слегка смягчается, поднимает руки и говорит: «Ну ладно, ладно. Продавца звать Экзегара, не местная — факт. На ней была полётная одежда, как будто она издадека прилетела. Она как деньги получила — сразу спросила, где очищенные скелеты можно купить. Я таким, ясно дело, не торгую, так что я отправил её в Резервуарный сад».

**Успех:** в случае удачной проверки Джалзакама расскажет побольше: помимо изложенной выше информации, он отмечает, что продавец — нежить («Точно говорю, экзиския. Внешне как человечиска, только не дышит и не моргает») и что она обмолвилась о том, что наймёт нескольких местных для охраны на всякий случай.

**Развитие:** дорога от «Займов Джалзакамы» до Резервуарного сада занимает порядка 10 минут. При желании герои могут сообщить Арвину о развитии событий при помощи персонального коммуникатора. Так как Экзегара находится неподалёку от героев, Арвин настаивает, чтобы они продолжили расследование.

## А. РЕЗЕРВУАРНЫЙ САД

Когда-то Резервуарный сад был бассейном с биоактивными веществами, но несколько десятилетий назад был осушён. Ил на дне до сих пор ускоряет рост биологических организмов, поэтому семья предприимчивых исоки купила пустой резервуар и превратила его в сад, продавая свежую зелень жителям «Авессалома». Спрос превысил предложение,

поэтому семья начала принимать любые биологические отходы, которые использовала как компост для подкормки буйнорастущих зарослей. В Сливе ни для кого не секрет, что исоки устроили своего рода кладбище для бедняков: они бесплатно забирают трупы умерших и пускают их на удобрения.

Герои могут совершить проверку Культуры со СЛ 12, чтобы вспомнить, что Резервуарным садом владеют исоки; если результат превысит СЛ на 5 и более, они узнают и о том, что исоки втихаря используют трупы для удобрения. Эту же информацию персонажи получают, пройдя проверку Дипломатии для сбора информации с теми же СЛ. Формально подобная побочная деятельность исоки не противозаконна, и они поддерживают хорошие отношения с местными силами охраны правопорядка.

Указать дорогу к Резервуарному саду может абсолютно любой житель Слива. Когда герои доберутся до места назначения, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Коридоры станции приводят вас к огромному углублению — бассейну, заполненному буйной растительностью. По периметру заросшего резервуара идёт помост, ведущий в другие части Слива, а в центре зарослей возвышается какой-то механизм. Несмотря на то, что этот сектор Слива очень людный, здесь на удивление тихо. На дне резервуара ведут две ручных лестницы и основная лестница с довольно крутыми ступенями.*

Причиной тишины служат Экзегара и её наёмники, которые лишь несколько минут назад прогнали семейство исоки прочь. Прохожие быстро поняли, что в Резервуарном саду происходит что-то неладное, и обходят его стороной. Несмотря на то, что исоки рано или поздно вернуться, приведя с собой подмогу, Экзегара планирует закончить дела до того, как это произойдёт.

Дно Резервуарного сада на 15 футов ниже окружающей его помоста, а растительность настолько густая, что все существа на дне получают преимущества отсутствия видимости (вероятность промаха 50%) против атак существ, находящихся на помосте. На дне же ровные ряды растений создают плохую видимость (вероятность промаха 20%) для всех противников, находящихся на расстоянии более 10 футов; если расстояние меньше, то видимость не ухудшается.

Все три лестницы достаточно просто использовать, но герои могут спуститься и по растениям, совершив проверку Атлетики со СЛ 15.

**Существа:** Экзегара Длинноязыкая и её наёмники находятся на дне резервуара среди растений. Экзегара копается среди корней, складывая найденные черепа в кучку. Трое её телохранителей стоят настороже. Экзегара — худощавый упырь в полётной одежде с плащом, помогающим скрыть её происхождение от окружающих. Корвелл, Гурдж и Джаркин — мускулистые люди-наёмники. Если Экзегара и наёмники заметят незваных гостей, они сразу же нападут.

## ПОДРАНГ 1-2 (КО 3)

### ЭКЗЕГАРА ДЛИННОЯЗЫКАЯ

КО 1

Женщина, упырь.

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +5.

ЗАЩИТА

ПЗ: 17

ЭКБ: 11; ККБ: 12.

Стойкость +1; Реакция +1; Воля +6.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укусы +4 (1d4 + 2 Ко и паралич).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +6 (1d4 + 1 О; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: паралич (1d2 раунда, СЛ 12).

ТАКТИКА

Во время боя: Экзегара укрывается за растениями, стреляя по противнику из лазерного пистолета. Оказавшись в ближнем бою, она парализует противника укусом и отступает в укрытие, чтобы продолжить стрельбу.

Боевой дух: Экзегара сдастся, если все наёмники побеждены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; Лвк: +4; Вын: —; Инт: +2; Мдр: +0; Хар: —1.

Навыки: Акробатика +10, Блеф +5, Ловкость рук +10, Мистицизм +5, Пилотирование +10.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Прочие способности: неживой.

Снаряжение: полётная станционная одежда, лазерный пистолет «Азимут» с аккумулятором (20 зарядов), планшет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Невосприимчивости нежити (Экс): нежить невосприимчива к смертельным эффектам, кровотечению, болезням, эффектам с дескриптором «разум», параличу, яду, сну, шоку, несмертельному урону, урону характеристикам и их потере, утомлению, бессилию, получению отрицательных уровней и любому другому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных).

Неживой (Экс): у нежити нет модификатора Выносливости, и если их ПЗ снижаются до 0, они немедленно уничтожаются. Неживое существо не исцеляется естественным путём. Негативная энергия исцеляет нежить. Быстрое исцеление при этом работает как обычно. Неживым существам не требуется дышать, есть или спать, их можно воскресить или вернуть к жизни только заклинаниями чуда, желание или другим подобным эффектом, явным образом действующим на неживых существ.

Паралич (Экс): укусы Экзегары парализуют противника на 1d2 раунда, если он провалит испытание Стойкости со СЛ 12.

НАЁМНИКИ [3]

КО 1/2

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +6; Внимание +4.

ЗАЩИТА

ПЗ: 13 у каждого

ЭКБ: 10; ККБ: 12.

Стойкость +4; Реакция +2; Воля +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: штурмовой молот +6 (1d6 + 3 Д).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +3 (1d4 + 1 О; крит.: поджигание 1d4).

ТАКТИКА

В бою: наёмники пытаются вступить с противником в ближний бой, по возможности разделяясь и атакуя разные цели.

Боевой дух: когда два наёмника побеждены, последний пытается сбежать.

ИЗМЕНЕНИЕ  
СЦЕНЫ А

Для группы из четырёх персонажей внесите следующие изменения.

Все подранги: уберите из сцены одного наёмника.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; Лвк: +2; Вын: +1; Инт: +0; Мдр: +0; Хар: —1.

Навыки: Атлетика +9, Выживание +4, Запугивание +4, Проницательность +4.

Черты: Бой вслепую.

Языки: всеобщий.

Снаряжение: штурмовой молот, лазерный пистолет «Азимут» с аккумулятором (20 зарядов), кредитик (250 кредитов).

Награда: исоки, владеющие Резервуарным садом, появляются вскоре после завершения боя. Они благодарны героям за то, что те разделились с ворами, и дарят им шесть луковиц. Каждая луковица при жевании аналогична дозе антитоксина 1 ранга. Кроме этого, герои могут продать снаряжение поверженных противников за 10% стоимости, как обычно.

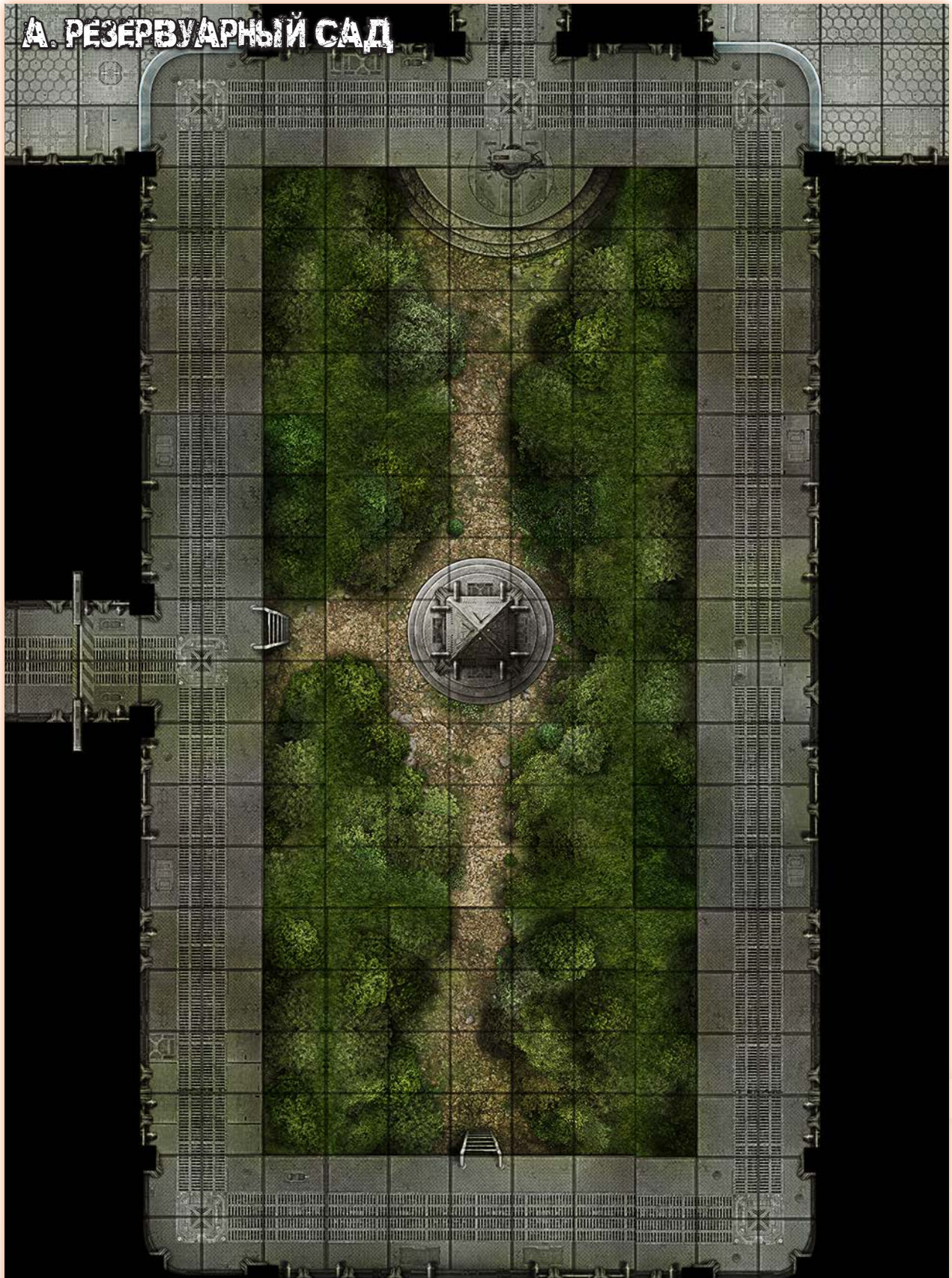
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если Экзегара сдалась, она ответит на любые вопросы персонажей и объяснит, что вступила во Флот мертвецов сравнительно недавно и потому мало знает о его деятельности. Она путешествовала на борту «Несмолкаемого плача», который принял сигнал бедствия звездолёта Звёздных искателей. Корабль Флота мертвецов прибыл на место крушения «Вольного скитальца» и забрал с него несколько ценностей, в том числе и знаки отличия. Перед тем как «Несмолкаемый плач» смог прыгнуть в Поток, он угодил в засаду пиратского судна «Враг закона» и был серьёзно повреждён. В настоящее время он дрейфует в Потоке и не может его покинуть, поэтому Экзегару отправили на поиски материалов для ремонта. На планшете Экзегары есть информация о местонахождении «Несмолкаемого плача». Упырь не знает координат потерпевшего крушение звездолёта Звёздных искателей (и даже названия планеты не помнит), но точно уверена, что в навигационном компьютере «Несмолкаемого плача» они есть. Если герои узнают об атаке пиратов, ведущему следует отметить подсказку **Нападение «Врага закона»** на бланках хроники персонажей.

Если в бою Экзегара была уничтожена, данные о местонахождении «Несмолкаемого плача» можно получить из её планшета, также узнав о нападении пиратов при успешной проверке Компьютеров со СЛ 15. В этом случае персонажи также получают подсказку **Нападение «Врага закона»**. Помимо этого, в планшете отмечено, что «Несмолкаемый плач» повреждён и не может выйти из Потока.

В любом из описанных случаев Арвин будет рад, что героям удалось столь быстро справиться с задачей, и попросит персонажей продолжить расследование, отыскав «Несмолкаемый плач». Кроме того, он позволит героям временно оставить себе полученные знаки отличия и объяснит, как ими пользоваться, — эти устройства могут быть полезны в будущем.





1 клетка = 5 футов

Pathfinder Map Pack: Starship Chambers





# ВЛЕКОМЫЕ ПОТОКОМ

## МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

События этого приключения происходят в Поток, отдельном плане бытия, лежащем вне Материального плана. Поток лишь недавно появился в мироустройстве Вселенной, и попасть в него можно лишь при помощи особой технологии — потоковых ускорителей. Поток — переливающаяся всеми цветами пустота, план, в котором практически ничего нет, а законы физики переменчивы и непостоянны. К счастью, большая часть звездолётов находится в Потоке в относительной безопасности, поэтому с момента недавнего открытия этого измерения межзвёздные путешествия пользуются огромной популярностью.

После отбытия Экзегары Длинноязыкой с борта «Несмолкаемого плача» остальным членам экипажа оставалось только ждать её возвращения, но время для нежити не имеет значения. «Несмолкаемый плач» немного отлетел от места входа, чтобы избежать преследования «Врага закона», но не настолько далеко, чтобы по возвращении Экзегары не смогла его отыскать. Во время ожидания экипаж звездолёта не теряет бдительности, будучи готовым к появлению «Врага закона» или других звездолётов, которые они могли бы разобрать на запчасти. Заметив звездолёт персонажей, нежить решает атаковать.

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Капитан-куратор Арвин предоставляет героям один из самых скоростных и лёгких звездолётов Общества — «Искатель знаний». Это судно класса «Пегас» — одной из стандартных моделей флота Звёздных искателей. Арвин рекомендует добраться до «Несмолкаемого плача» как можно скорее и добыть координаты разбившегося звездолёта Общества, но предупреждает, что «Несмолкаемый плач» принадлежит Флоту мертвецов, зоксийским изгнанникам, поэтому скорее всего нападёт. Как и предполагалось, «Несмолкаемый плач» только и ждёт возможности атаковать любой приблизившийся звездолёт, и герои быстро оказываются вовлечены в космическое сражение в Потоке.

## ВВЕДЕНИЕ

Персонажи встречаются с капитаном-куратором Арвином в ангаре одного из Лучей станции «Авессалом», чтобы получить от него новые приказания и звездолёт. Зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Капитан-куратор Арвин стоит у входного трапа изящного звездолёта. Он с гордостью демонстрирует вам его: «Это „Искатель знаний“, корабль класса „Пегас“, один из самых скоростных и лёгких в нашем флоте.*

*Мы знаем, что пропавшее судно Звёздных искателей было обнаружено нежитью с „Несмолкаемого плача“. Мы задействовали наши самые проверенные связи среди зоксийцев, чтобы получить более подробную информацию, но они заявили, что никогда о „Несмолкаемом плаче“ не слышали. Это подтверждает версию, что „Несмолкаемый плач“ связан с Флотом мертвецов, группой*

эоксийских сепаратистов, отказывающихся работать совместно с живыми.

Благодаря выслеженному вами упырю были получены координаты последнего местоположения «Несмолкаемого плача» в Поток. Его потоковый ускоритель выведен из строя, поэтому звездолёт не может покинуть Поток. Отправляйтесь туда на «Искателя знаний», обезвредьте судно Флота мертвецов — на переговоры они не пойдут — и отыщите информацию о месте крушения корабля Звёздных искателей.

Ниже мы приводим ответы Арвина на возможные вопросы героев.

— В каком состоянии находится «Несмолкаемый плач»?

— Нам известно лишь то, что из-за неисправного потокового ускорителя звездолёт не может покинуть Поток. Поскольку необходимые для ремонта запчасти не были доставлены, есть основания полагать, что потоковый ускоритель до сих пор выведен из строя, но стоит считать, что все прочие системы и вооружение полностью работоспособны. Это грузовое судно, поэтому вряд ли оно хорошо вооружено, но осторожность будет нелишней.

— Можно ли воспользоваться звездолётом, на котором прибыл упырь?

— Он слишком мал, поскольку рассчитан только на одного пилота и, как и многие эоксийские корабли, негерметичен и не может быть использован живыми существами.

— Может быть, нам стоит попытаться вступить в переговоры с «Несмолкаемым плачем»?

— Флот мертвецов состоит из жестоких сепаратистов, считающих живых существ рабами и едой, поэтому готовиться надо не к диалогу, а к сражению. Если они пойдут на переговоры — ждите удара в спину.

## ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ

Если ваши герои не выполняли предыдущее задание «Станция», расскажите им, что при расследовании исчезновения звездолёта Звёздных искателей были обнаружены улики, ведущие к застрявшему в Поток кораблю Флота мертвецов.

Герои могут совершить проверку Культуры со СЛ 12, чтобы попытаться вспомнить что-нибудь о Флоте мертвецов. При успехе персонаж подтверждает информацию из ответа на последний вопрос и вспоминает, что звездолёты Флота мертвецов обычно украшены костяными шипами и приводятся в действие не только технологией, но и магией, также на них зачастую отсутствует воздух.

## БОЕВЫЕ ПОСТЫ

Когда герои вступают на борт «Искателя знаний», вы должны попросить каждого персонажа выбрать для себя роль в экипаже корабля. В экипаж «Искателя знаний» может войти один капитан, один пилот и любое количество бортинженеров, бортстрелков и офицеров по науке. Чтобы помочь героям определиться, ведущему стоит упомянуть следующее:

- Пилоту необходим высокий бонус Пилотирования.
- Бортстрелкам нужен достаточно высокий БМА (желательно равный их уровню) или навык Пилотирования.
- Для бортинженеров важен высокий бонус Инженерного дела.
- Для офицеров по науке важен высокий бонус Компьютеров.
- Капитан должен обладать высоким бонусом Блефа, Дипломатии или Запугивания, а также любыми вышеперечисленными навыками.

Группа из четырёх героев может обойтись без бортинженера или офицера по науке в обмен на большее количество бортстрелков. Хотя в дальнейшем герои могут сменить выбранные роли, им стоит привыкнуть к тому, что лучше всего выбирать их при посадке на звездолёт.

Параметры «Искателя знаний» приведены на стр. 12, а также на стр. 34 в памятке № 7 вместе с основами космического боя. Выдайте эту памятку игрокам вместе с памятками по ролям на звездолёте (см. памятки № 1–5 на стр. 29–32).



«ИСКАТЕЛЬ  
ЗНАНИЙ»



## РОЛИ ДЛЯ ГОТОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если вы используете готовых персонажей 1 уровня общества Звёздных искателей, им лучше всего подойдут следующие роли.

**Альтронус:** может выступать в роли посредственного капитана или запасного бортстрелка — подходящих навыков у него маловато.

**Изеф:** блестящий пилот, но ему также хорошо подойдут роли бортинженера или офицера по науке.

**Квиг:** превосходный бортинженер или офицер по науке.

**Кескодай:** не блещет ни в одной из ролей, но из него выйдет неплохой капитан или офицер по науке.

**Наваси:** может быть кем угодно, но лучше всего проявит себя в роли капитана, пилота или офицера по науке.

**Обозая:** хороший стрелок, но благодаря Запугиванию ещё и неплохой (пусть и несколько властный) капитан.

**Райя:** хороший бортинженер, офицер по науке или пилот.

## ПОДБРАНГ 1-2

### «ИСКАТЕЛЬ ЗНАНИЙ»

РАНГ 2

«Пегас» общества Звёздных искателей («Руководство общества Звёздных искателей»).

Средний исследователь.

Скорость: 10; Манёвренность: хорошая (поворот 1); Поток: 1.

КБ: 12; ЗН: 12.

ПЗ: 55; ПП: —; КП: 11.

Щиты: базовые 40 (нос 10, левый борт 10, правый борт 10, корма 10).

Орудия (нос): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

Орудия (левый борт): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

Орудия (правый борт): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

Орудия (турель): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Реактор: «Импульс» зелёный (150 ЕМ); Поточковый ускоритель:

«Сигнал» базовый; Оснащение: броня (тип 2), двухузловой компьютер (тип 1), жилые отсеки (стандарт), защита (тип 2), стандартные сенсоры средней дальности; Отсеки расширения: аварийные капсулы, грузовой отсек, мастерская, научная лаборатория.

Модификаторы: +1 к любым двум проверкам в каждом раунде,

+2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; Личный состав: 4–7.

## ПУТЕШЕСТВИЕ В ПОТОКЕ

Когда «Искатель знаний» покидает станцию «Авессалом», герои перемещаются в Поток, огромный план, который заполняет лишь переливающаяся всеми цветами пустота. Перелёт к координатам местонахождения «Несмолкаемого плача» занимает 5d6 дней. Ведущий должен попросить игроков совершить проверку, чтобы определить продолжительность перелёта. В течение этого времени герои могут заниматься чем угодно, но ведущему лучше не затягивать и побыстрее перейти к сражению.

## Б. СРАЖЕНИЕ В ПОТОКЕ

Когда герои прибывают по указанным Экзегарой координатам, то не обнаруживают «Несмолкаемый плач». Звездолёту Флота мертвецов удалось несколько углубиться в Поток, и он находится примерно в 3 часах полёта от изначального местоположения. Героям придётся просканировать окружающее пространство, чтобы найти звездолёт. Сенсоры «Несмолкаемого плача» также вполне работоспособны и задействованы для обнаружения звездолётов, на которые можно напасть и разобрать на запчасти.

**Контакт:** офицер по науке на борту «Искателя знаний» должен совершить проверку Компьютеров, прибавив модификатор +2 от сенсоров звездолёта, а «Несмолкаемый плач» совершает встречную проверку Компьютеров. Результаты проверки влияют на начальное расположение звездолётов, описанное в разделе «Космический бой» ниже. Вне зависимости от результатов проверки «Искатель знаний» обнаруживает приближающийся корабль Флота мертвецов. Зачистите следующее.

*Эксийский грузовой корабль — массивное судно из стали и кости. Нос корабля представляет собой огромную красную линзу, напоминающую налитый кровью глаз. Поверхность корабля усеяна костистыми наростами, из-за чего он напоминает скелет рогатого чудовища. Некоторые из костей сломаны и обуглены — явно в результате недавнего боя. На носу и по бортам корабля вы замечаете лазерные пушки, но на месте кормовых орудий лишь искорёженные обломки. Через просветы между костями можно заглянуть внутрь корабля, но это не пробоины — звездолёт попросту не предназначен для жизни существ.*

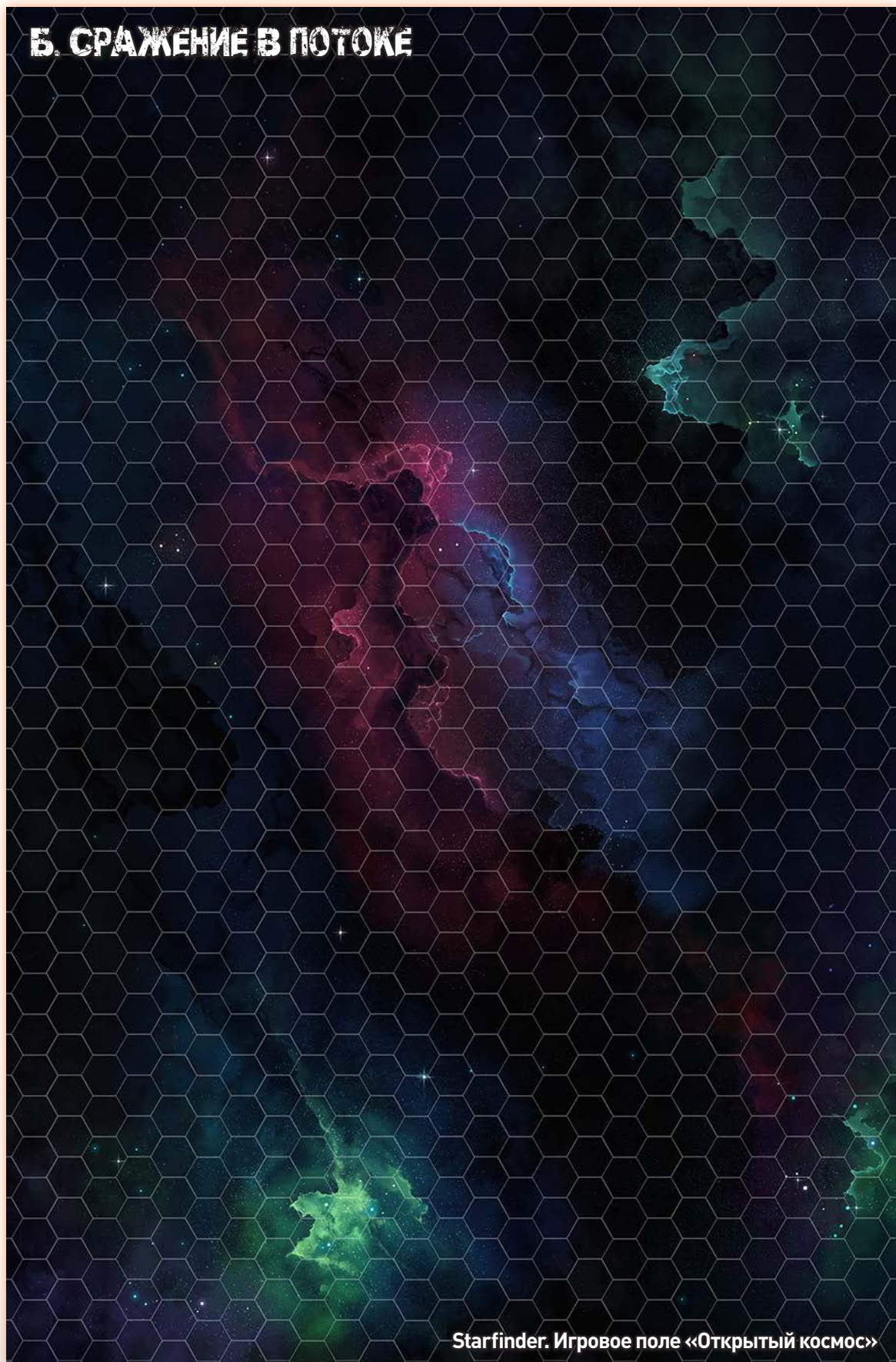
Если герои попытаются связаться с «Несмолкаемым плачем», его капитан высокомерно заметит, что с их стороны крайне любезно было доставить столь необходимые для ремонта черепа, после чего оборвёт связь.

**Подсказка:** если результат совершенной героями начальной проверки Компьютеров для сканирования «Несмолкаемого плача» был не ниже результата противника, офицер по науке обнаруживает, что звездолёт нежити в схватке с пиратами понёс существенный урон; ведущему следует отметить подсказку Залп «Врага закона» на бланках хроники персонажей.

**Космический бой:** ведущий проводит космический бой, как описано в «Основной книге правил» (стр. 316 и далее). Для некоторых игроков это может быть первый космический бой, поэтому ведущий должен понятно и подробно объяснить этапы сражения и доступные персонажам действия.

Корабли начинают бой на расстоянии 3d6 + 5 гексов друг от друга. Если результат проверки офицера по науке «Искателя знаний» выше результата «Несмолкаемого плача», он может выбрать, в каком направлении развёрнут каждый звездолёт. Если результат был выше у «Несмолкаемого плача», ведущий разворачивает его в направлении кормового сектора «Искателя знаний». При равных результатах ведущий поворачивает «Несмолкаемый плач» в сторону «Искателя знаний», а офицер по науке «Искателя знаний» выбирает направление для своего звездолёта.

## Б. СРАЖЕНИЕ В ПОТОКЕ



Starfinder. Игровое поле «Открытый космос»



## ИЗМЕНЕНИЕ СЦЕНЫ В

Для группы из четырёх персонажей внесите следующие изменения.

**Подранг 1–2:** снизьте ПЗ «Несмолкаемого плача» до 75, а его КП — до 15.

Неживой экипаж «Несмолкаемого плача» хоть и застрял в Потоке, но отнюдь не беззащитен: они планируют уничтожить «Искателя знаний», убить весь его экипаж и разобрать корабль на запчасти. Хотя их щиты, потоковый ускоритель и кормовые орудия выведены из строя (и потому не указаны в блоке параметров), мертвецам удалось полностью починить всё прочее оснащение. Они будут сражаться, пока их звездолёт не будет выведен из строя (то есть пока его ПЗ не снизятся до 0).

Герои должны достаточно быстро догадаться, что «Несмолкаемый плач» неспособен вести огонь по целям в кормовом секторе, поэтому манёвренному «Искателю знаний» лучше держаться позади эоксийского судна, чтобы снизить получаемый урон.

### «НЕСМОЛКАЕМЫЙ ПЛАЧ»

РАНГ 2

Крупный тяжёлый грузовик.

Скорость: 6; Манёвренность: средняя (поворот 2); Поток: —.

КБ: 11; ЗН: 11.

ПЗ: 100; ПП: —; КП: 20.

**Орудия (нос):** тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

**Орудия (левый борт):** лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

**Орудия (правый борт):** лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

**Реактор:** «Арка» ультра (150 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый (выведен из строя); **Оснащение:** базовый компьютер, бюджетные сенсоры малой дальности, жилые отсеки (эконом);

**Отсеки расширения:** грузовые отсеки (6), сидячие места для пассажиров (2).

**Модификаторы:** +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 10 (в настоящее время 6).

### ЭКИПАЖ

**Капитан:** Блеф +7 (2 пункта), Запугивание +7 (2 пункта), Инженерное дело +7 (2 пункта), Компьютеры +7 (2 пункта), Пилотирование +8 (2 пункта), стрельба +6.

**Бортинженер:** Инженерное дело +11 (2 пункта).

**Бортстрелки (2):** стрельба +7.

**Пилот:** Пилотирование +8 (2 пункта).

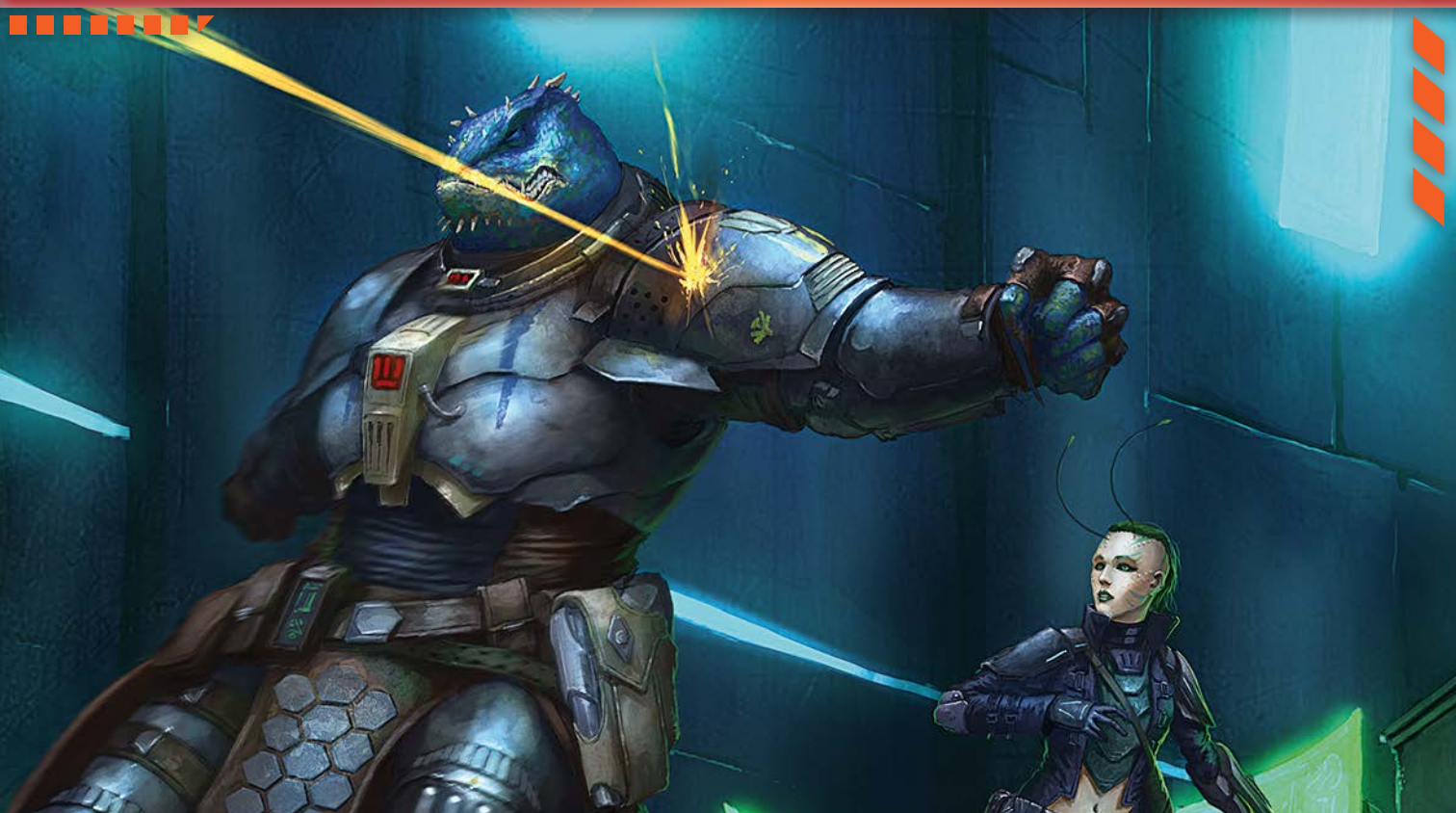
**Офицер по науке:** Компьютеры +7 (2 пункта).

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда герои одерживают победу над «Несмолкаемым плачем», он накрывается на борт, а его перегруженный реактор даёт течь, заливая весь корабль некротической энергией. Герои же, оценив полученный собственным звездолётом урон, могут поздравить себя с тем, что им удалось устранить серьёзную — пусть и повреждённую — угрозу всему живому.

На борту корабля мертвецов находятся ценные данные, необходимые обществу Звёздных искателей, поэтому после победы в космическом бою героям предстоит взять подбитый звездолёт на абордаж.





## АБОРДАЖ

**В**ыведенный из строя звездолёт Флота мертвецов «Несмолкаемый плач» дрейфует в Потоке. Подобно множеству других экзосийских судов, «Несмолкаемый плач» сделан не только из металла, но и из неимоверно плотной кости, покрытой острыми наростами, которые искрятся разрядами некротической энергии. Внутри корабля нет обычных переборок: это скорее сетчатые конструкции из кости и стали. Большая часть экипажа «Несмолкаемого плача» была уничтожена во время сражения, а немногие уцелевшие представляют собой практически неразумные скелеты, которые, впрочем, готовы отразить атаку.

### КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Герои получают сообщение от капитана-куратора Арвина, который просит их высадиться на борт «Несмолкаемого плача» и добыть координаты места крушения корабля Звёздных искателей из бортового компьютера звездолёта. Из-за опасной некротической энергии, залившей судно Флота мертвецов, высадиться можно только в кормовом трюме. Доступ к центральному компьютеру оттуда не получить, но с местных терминалов можно будет отключить несколько генераторов, излучающих губительную энергию.

Во время следования от места высадки к мостику «Несмолкаемого плача» герои столкнутся с остатками неживого экипажа звездолёта, состоящего теперь из почти неразумных скелетов. Нежить нападает на персонажей, подпитываясь силами от ближайших генераторов, если герои их ещё не отключили.

### МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

События этого приключения происходят в Потоке, на борту «Несмолкаемого плача», выведенного из строя звездолёта Флота мертвецов. Корабль предназначен для нежити и непригоден для живых существ. К счастью для героев, возможностей обычной брони и скафандров достаточно, чтобы защитить их во время непродолжительного абордажа.

Когда персонажи доберутся до мостика, они могут попытаться взломать компьютеры Флота мертвецов, чтобы получить информацию о пропавшем корабле Звёздных искателей.

### ВВЕДЕНИЕ

Герои начинают задание на борту «Искателя знаний», звездолёта класса «Пегас», зависшего возле более крупного судна Флота мертвецов «Несмолкаемого плача». Станция связи принимает сообщение, и перед героями появляется голограмма капитана-куратора Арвина, обращающегося к персонажам. Зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Прямо перед носовым иллюминатором парит «Несмолкаемый плач», огромный звездолёт Флота мертвецов,*

## ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ

Если ваши герои не выполняли предыдущее задание, расскажите им, что во время путешествия в Потоке они наткнулись на вышедший из строя корабль Флота мертвецов и полагают, что в его бортовом компьютере содержится важная информация о пропавших Звёздных искателях, поэтому необходима высадка.

*усеянный костяными шипами. Нос корабля представляет собой огромную красную линзу, напоминающую нали-тый кровью глаз, а между остриями шипов проскакива-ют разряды некротической энергии, вырывающейся из повреждённого реактора звездолёта.*

*Со стороны станции связи «Искателя знаний» до-носятся звуки помех, и во вспышке появляется синеватая голограмма капитана-куратора Арвина. «Отлич-ная работа. „Несмолкаемый плач“ выведен из строя, но не уничтожен. Вам надлежит высадиться на него, по-лучить доступ к центральному компьютеру с мостика и найти координаты места крушения корабля Звёздных искателей.*

*Колебания энергии внушают опасения, а разряды мо-гут нанести урон вашему корпусу. Высадитесь в кормо-вом грузовом трюме и оттуда следуйте к мостику. Ес-ли ваша броня не предназначена для безвоздушного пространства, то наденьте скафандр, вы найдёте не-сколько штук в хранилище на борту вашего звездолёта. Эоксийские корабли не оснащаются системами жизне-обеспечения и зачастую негерметичны. Вопросы?»*

Здесь самое время напомнить игрокам, что вся броня оснащена системами жизнеобеспечения и защищает от губительного влияния вакуума (подробнее см. стр. 195 «Ос-новной книги правил»). Если у кого-то из персонажей нет брони, ему следует надеть один из шести скафандров (см. стр. 230 «Основной книги правил»), которые можно найти на борту «Искателя знаний».

Сигнал Арвина передаётся через ближайший потоковый маяк, поэтому общаться с ним можно практически в реаль-ном времени. Ниже мы приводим ответы Арвина на возмож-ные вопросы персонажей.

— **Что может ожидать нас на борту «Несмолкаемого плача»?**

— Трудно сказать. Информации о кораблях Флота мерт-вецов у нас немного: они существенно видоизменяют стан-дартные эоксийские звездолёты. Я бы предположил, что оставшиеся в живых (а точнее, неупокоенные) члены экипа-жа могут готовиться к нападению и, возможно, подготовили ловушку. Будьте начеку.

— **Что за некротическая энергия залила корабль?**

— Не думаю, что это оружие или система защиты, — скорее всего, произошла какая-то утечка. Тем не менее для живых она опасна. Если утечку можно как-то ликвидировать изну-три корабля, это стоит сделать.

Герои могут совершить проверку Инженерного дела или Мистицизма со СЛ 14, чтобы вспомнить информацию об эок-сийских звездолётах. При успехе персонаж узнаёт, что в их конструкции обычно сочетается магия и технология. Если результат проверки превысит сложность на 4 и более, пер-сонаж также вспоминает, что многие эоксийские корабли полагаются на некротическую энергию, которая не только питает системы звездолёта, но и создаёт слабую ауру, нано-сущую урон холодом.

## В. «НЕСМОЛКАЕМЫЙ ПЛАЧ»

Подвести «Искатель знаний» вплотную к кормовому трюму «Несмолкаемого плача» непросто, пилоту придётся совер-шить проверку Пилотирования со СЛ 17. При провале на 5 и более пунктов «Искатель знаний» получит небольшой урон, напоравшись на костяные шипы и получив разряд гу-бительной энергии. Повреждения исключительно поверх-ностные и предназначены для демонстрации опасности неосторожного приближения к выведенным из строя звез-долётам без должных навыков пилотирования.

Когда герои пристыковались к кораблю, они могут по-кинуть «Искатель знаний» и перейти на негостеприимный «Несмолкаемый плач». На корабле нежита обычная гра-витация, но освещение, помимо источников света, прине-сённых персонажами, отсутствует, равно как и внутренние двери.

## В1. Грузовой трюм

Грузовой трюм почти пуст: экипаж использовал большую часть его содержимого для починки корабля после боя с пиратами. В центральную часть корабля ведут три широ-ких прохода (зона В2).

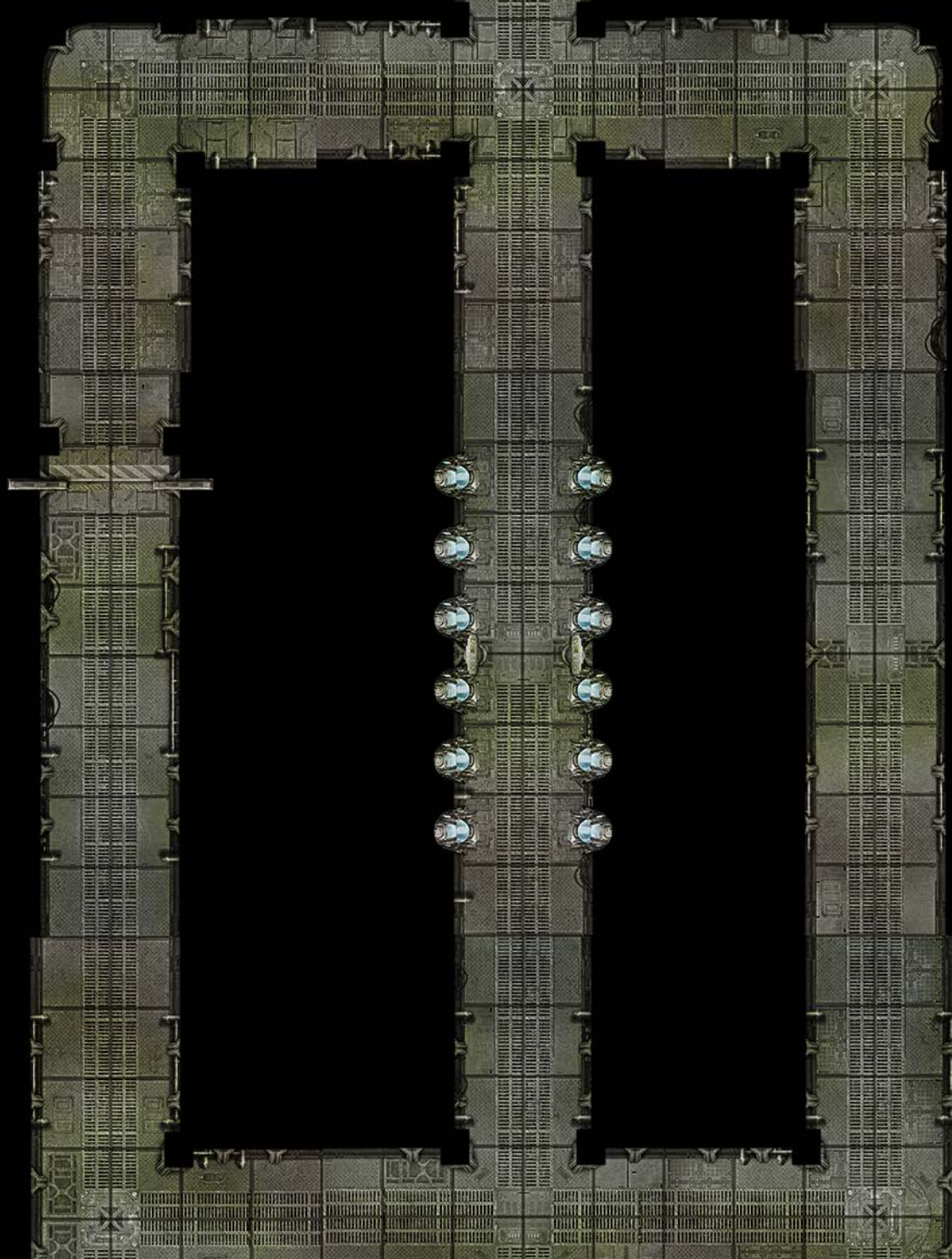
**Терминал доступа:** в грузовом трюме можно найти не-большой компьютер, предназначенный в основном для хранения данных по грузам и доступа к базовым системам звездолёта. Подключиться к центральному компьютеру мостика отсюда не выйдет, но можно попытаться ликви-дировать часть утечек некротической энергии. Чтобы сделать это, персонажу требуется совершить проверку Компьютеров, Инженерного дела или Мистицизма со СЛ 12. При успехе ге-рою удаётся отключить два из четырёх некротических гене-раторов в зоне В2 (какие именно — определите случайным образом) и снизить урон холодом, наносимый в зоне В3 при провале проверки, на 1 (вплоть до минимума в 1). За каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превышает её СЛ, отключается ещё 1 случайный генератор, а урон холодом в зоне В3 снижается ещё на 1. Использовать можно только один из перечисленных навыков, и проверка совершается лишь единожды. Герой, успешно прошедший проверку, мо-жет не знать, что конкретно изменилось на корабле, но ощу-щает, что аура некромантии ослабла.

## В2. Мрачные коридоры [КО 3]

*Ветвистые коридоры «Нескончаемого плача» сдела-ны не из плотных листов металла и пластика, а из ре-шёток, изготовленных из зачарованных костей и ста-ли. По напольной решётке можно без проблем ходить, но в ячейки сетки, из которой сделаны стены, можно вполне*



## В2. МРАЧНЫЕ КОРИДОРЫ



1 клетка = 5 футов

Pathfinder Map Pack: Starship Corridors



просунуть кулак. Коридоры соединяются и расходятся, словно составляя огромную грудную клетку.

Герои входят в эту зону через один из южных проходов. Некротические генераторы, расположенные за стенами этой зоны, источают леденящую загробную энергию. Всего здесь находится четыре генератора: по одному в обшивке обоих бортов и ещё два во внутренних стенах, поэтому все клетки рядом со стенами в этой зоне пронизаны могильным холодом. В центральном коридоре расположена компьютерная панель, позволяющая находящемуся рядом с ней герою полностью отключить два внутренних генератора, совершив проверку Компьютеров со СЛ 12. Возможно, что персонажам уже удалось обезвредить некоторые генераторы с помощью компьютеров в зоне В1.

**Опасность:** существо, завершившее свой ход рядом со стеной, за которой расположен включенный некротический генератор, получает 1 урон холодом от вытягивающей жизнь энергии. Скелеты экипажа, находящиеся рядом с этими стенами, получают быстрое исцеление 1, восстанавливая 1 ПЗ в начале каждого своего хода до тех пор, пока не будут уничтожены или генератор не будет отключен.

**Существа:** в коридоре вдоль северного края карты скрываются остатки экипажа звездолёта — несмотря на то, что теперь это практически неразумные скелеты, они быстро нападают на незваных гостей. Нежить с полной скоростью перемещается в направлении героев, разделяясь на две группы, чтобы взять их в тиски.

Нежить будет преследовать противников, отступающих из этой зоны, но не станет покидать звездолёт.

## ПОДРАНГ 1-2 (КО 3)

### СКЕЛЕТЫ ЭКИПАЖА [6]

КО 1/2

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +3.

ЗАЩИТА

ПЗ: 6 у каждого

ЭКБ: 10; ККБ: 12.

Стойкость +1; Реакция +1; Воля +2.

## ИЗМЕНЕНИЕ СЦЕНЫ В2

Для группы из четырёх персонажей внесите следующие изменения.

Подранг 1-2: уберите из сцены двух скелетов.

**Защитные способности:** быстрое исцеление 1 (только в сверхъестественно холодных областях).

**Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити (см. стр. 8), холод.

**АТАКА**

**Скорость:** 30 футов.

**В ближнем бою:** удар когтями +4 (1d6 + 1 P).

**ТАКТИКА**

**Во время боя:** скелеты продвигаются по коридорам звездолёта и пытаются обойти противника с фланга, стараясь по возможности держаться ближе к стенам, чтобы получить быстрое исцеление. Нападая, они стонут о том, что заберут черепа героев.

**Боевой дух:** скелеты сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

**ПАРАМЕТРЫ**

**Сил:** +1; **Лвк:** +3; **Вын:** —; **Инт:** —2;

**Мдр:** +0; **Хар:** —1.

**Навыки:** Атлетика +3, Запугивание +7, Скрытность +3.

**Языки:** всеобщий, зоксийский.

**Прочие способности:** неживой (см. стр. 8).

**ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ**

**Быстрое исцеление (Св):** скелеты восстанавливают 1 ПЗ в начале каждого своего хода, если находятся в зоне источника холода.

## СКЕЛЕТЫ ЭКИПАЖА

## В3. Мостик

Когда герои преодолеют коридоры, они окажутся на мостике «Несмолкаемого плача». Зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Мостик «Несмолкаемого плача» расположен за огромным алым глазом, венчающим нос звездолёта, и потому залит кроваво-красным светом. Боевые посты экипажа изготовлены из стали и кости и будто выращены из стен и пола этой комнаты. Мостик был явно повреждён во время боя, но теперь здесь пусто и неестественно тихо — настоящий корабль-призрак.*

Здесь не осталось никаких существ. Всё, что отделяет героев от координат потерпевшего крушение корабля Звёздных искателей, — компьютерные системы безопасности.

Компьютер мостика — защищённая компьютерная система 1 ранга, поэтому извлечение нужной информации требует двух успешных проверок Компьютеров: одну для получения доступа и одну для обхода средств защиты. Поскольку компьютер мостика использует и магию, и технологию, при проверке герои могут применять Мистицизм вместо навыка Компьютеры.

**Обойти средства защиты (Компьютеры со СЛ 14 или Мистицизм со СЛ 16):** при успешной проверке персонажу удаётся обойти средства защиты. Провал на 5 и более провоцирует выброс некротической энергии, наносящий 1d6 урона холодом всем существам на борту звездолёта. Проверку можно пройти повторно, но каждый провал на 5 и более повлечёт новый выброс и дополнительный урон. Этот урон может быть снижен (до минимума в 1), если герои отключили часть генераторов с помощью терминала в зоне В1.

**Получить доступ к системе (Компьютеры со СЛ 15 или Мистицизм со СЛ 17):** после успешного прохождения второй проверки герои могут получить доступ к данным бортового компьютера, самые важные из которых — информация о «Враге закона», звездолёте пиратов, из-за которого «Несмолкаемый плач» и оказался в столь незавидном положении. Если персонажам удалось это выяснить, ведущему следует отметить подсказку **Данные «Врага закона»** на бланках

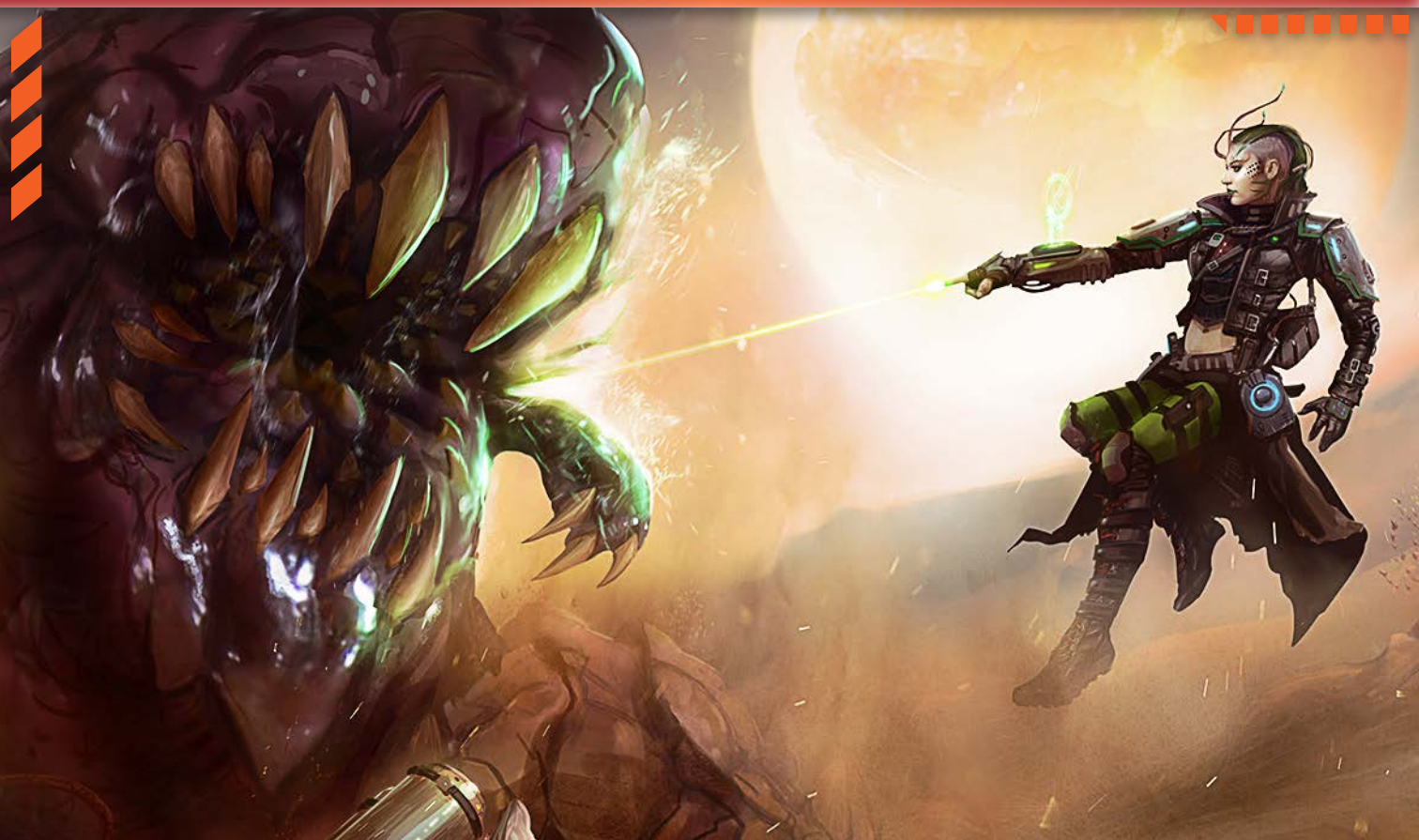
хроники персонажей. В случае провала этой проверки средства защиты стирают данные бортового компьютера; героям удаётся восстановить лишь координаты разбившегося звездолёта Звёздных искателей на планете Ульмарид, находящейся в Просторе, но никаких дополнительных сведений они не получают.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда герои, добыв координаты, возвращаются на «Искатель знаний», голограмма вновь включается — капитан-куратор Арвин ожидает их рапорта. Он благодарен за новости и желает, чтобы герои покинули «Несмолкаемый плач» и вернулись на станцию «Авессалом», а он в это время подробнее узнает о планете Ульмарид и способах добраться до неё.

В качестве дополнительной награды Арвин сообщает героям пароль, позволяющий открыть скрытый отсек на «Искателе знаний», в котором обнаруживаются деликатесы на любой вкус, например палочки засахаренного мяса. «Я знаю, что ваша миссия ещё не завершена, — объясняет он. — Тем не менее вы можете позволить себе небольшой праздник на обратном пути. Я попросил интенданта включить в рацион некоторые деликатесы, чтобы вы смогли насладиться жизнью после встречи с некромантией».





## ОБЛОМКИ

### МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

События этого приключения происходят в Просторе, на планете Ульмарид. Поверхность планеты — пустыня, где бушуют ужасные бури. Кора планеты пронизана квадратными тоннелями. Они явно рукотворные, но никаких указаний на то, кто и для чего их создал, нет. Планету населяет пугающее число видов агрессивных и неразумных чудовищ, обитающих как на поверхности, так и в глубинах тоннелей. Когда-то у планеты было два огромных естественных спутника, но после их столкновения верхние слои атмосферы заполнило облако опасных астероидов, поэтому крупным кораблям достаточно сложно приблизиться к планете.

#### УЛЬМАРИД

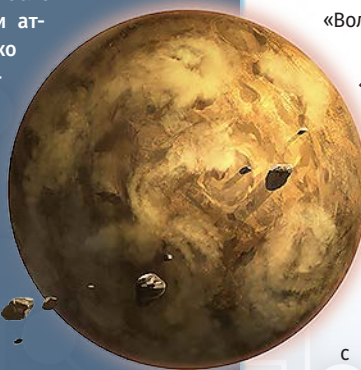
Диаметр: \*2/3.

Масса: \*4/9

Гравитация: \*1

Атмосфера: обычная

День: 2 дня. Год: 14 лет



Ульмарид — изолированная планета, находящаяся в Просторе и населённая лишь неразумными существами. Несколько веков назад две крупные луны, обращавшиеся вокруг планеты, столкнулись, окружив её полем опасных обломков, затрудняющих посадку на поверхность. Даже если исследователям повезёт прорваться через хаотично летающие астероиды, на планете делать особенно нечего: по большей части это пустыня, где бушуют ветра и идут дожди из ядовитых кристаллов.

Хоть планета и негостеприимна, на ней можно отыскать древние руины: тоннели, сечение которых образует идеально ровный квадрат, пронизывают мантию планеты. Ульмарид была последней в списке планет, которые хотели исследовать Звёздные искатели, прибывшие на борту «Вольного скитальца». К сожалению, перед тем как экипаж

смог провести дополнительное сканирование, звездолёт был атакован пиратским кораблём последователей Бесмары, который скрывался среди астероидов. В результате нападения «Вольный скиталец» потерпел крушение на поверхности планеты. Единственному выжившему удалось включить аварийный маяк, но он вскоре погиб, пав жертвой погодных условий и хищников, населяющих планету.

Некоторое время назад эоксийский разведчик с «Несмолкаемого плача» обнаружил разбившийся звездолёт и скрылся с некоторыми ценностями, хотя



истинную ценность на борту корабля Звёздных искателей представляет информация о предыдущих открытиях экипажа. Эти данные надёжно скрыты, и прочесть их можно только при использовании знаков отличия Звёздных искателей.

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Звездолёт персонажей прибывает на орбиту планеты, занимая положение прямо над окружающим её астероидным полем. Героям нужно пролететь сквозь это препятствие и приземлиться около обломков «Вольного скитальца». После приземления погодные условия резко ухудшаются, и персонажам придётся пережить необычную бурю на незнакомой планете. Достигнув места крушения, герои обнаруживают, что его облюбовала для охоты сcribe — хищное подземное существо. После победы над чудовищем персонажи могут забрать информацию с «Вольного скитальца» и покинуть Ульмарид.

## ВВЕДЕНИЕ

Герои прибывают к планете на звездолёте «Одиссея», корабле класса «Дрейк». Капитан-куратор Арвин порекомендовал взять его, а не «Искателя знаний», поскольку более мощные щиты надёжнее защищают от столкновения с астероидами во время посадки. Героям придётся вновь выбрать роли в экипаже «Одиссеи» (так же, как они выбирали их на стр. 11), но они не обязаны брать те же самые роли, что и прежде. Перед началом приключения персонажи просматривают сообщение, записанное капитаном-куратором Арвином: поблизости нет потоковых маяков, поэтому дальняя связь в Просторе весьма ограничена. Зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Вы начинаете воспроизведение, и на мостике «Одиссеи» появляется голограмма капитана-куратора Арвина, стоящего с заложёнными за спину руками. «Надеюсь, что вы добрались без приключений. Основываясь на данных, полученных в ходе вашего предыдущего задания, мы собрали информацию о планете Ульмарид. Это пустынный мир с пригодной для дыхания атмосферой, но разумных обитателей на нём нет. Планету окружает плотное поле астероидов, результат столкновения лун планеты, поэтому «Одиссею» для поиска разбившегося «Вольного скитальца» придётся сажать аккуратно. Не забудьте взять с собой знаки отличия Звёздных искателей, для получения оставленных экипажем данных они точно потребуются. Если вы сможете обнаружить и вывезти пропавших Звёздных искателей — неважно, живых или мёртвых, я буду признателен. Удачи вам!»*

Никакой дополнительной информации запись не содержит, но во время спуска на поверхность герои могут попытаться узнать о планете подробнее. Офицер по науке может совершить проверку Компьютеров со СЛ 15. При успехе персонаж узнаёт, что в атмосфере Ульмариды могут внезапно возникать сильные бури из ядовитых кристаллов.

## НАВИГАЦИЯ СРЕДИ АСТЕРОИДОВ

Пилоту «Одиссеи» нужно совершить проверку Пилотирования со СЛ 15, чтобы пролететь сквозь окружающее Ульмарид

## ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ

Если ваши герои не выполняли предыдущее задание, расскажите им, что они засекли сигнал аварийного маяка «Вольного скитальца» и решили на него откликнуться.

поле астероидов. Пилот не обязан делать это в одиночку: капитан может пройти проверку Пилотирования со СЛ 10 или проверку Дипломатии или Запугивания со СЛ 17, чтобы добавить бонус +2 к проверке пилота. Кроме этого, каждый из офицеров по науке может совершить проверку Компьютеров со СЛ 15, чтобы дополнительно добавить по +2 к проверке пилота (если офицеров по науке несколько, каждый из них может пройти такую проверку лишь единожды). Если пилот провалил проверку, «Одиссея» получает 3d4 урона в случайно выбранный сектор. Щиты «Одиссеи» поглощают весь урон и восстанавливаются, но эта проверка предвещает куда более опасные манёвры среди астероидов в следующем задании.

## ВНЕЗАПНАЯ БУРЯ

Герои могут с лёгкостью отследить сигнал аварийного маяка «Вольного скитальца», но до самого звездолёта добраться непросто. Он потерпел крушение среди дюн, которые не смогут выдержать вес «Одиссеи», поэтому ближайшее безопасное для посадки место находится примерно в получасе ходьбы. Когда герои покидают корабль, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Поверхность Ульмариды — обдуваемая ветрами пустыня, из песков которой здесь и там торчат иззубренные каменные хребты. Воздух резко пахнет горелым металлом.*

Несмотря на то, что во время посадки небо было ясное, висящий в воздухе запах говорит о надвигающейся буре, несущей ядовитые кристаллы. Герой, успешно совершивший проверку Выживания со СЛ 15, узнаёт о грядущей опасности и получает +4 к испытаниям во время бури. За каждые 2 пункта разницы между результатом успешной проверки и её СЛ герой может обеспечить этот бонус ещё одному персонажу. Кроме этого, при успешной проверке персонажу становится ясно, что надвигающаяся буря ядовита; ведущий может напомнить героям, прошедшим задание «Станция», об антитоксичных луковичах, которые им подарили исоки (считайте, что герои сохранили все полученные луковичи; даже у одного персонажа, участвовавшего в событиях «Станции», должно хватить лукович на всех членов группы).

**Опасность:** примерно через 15 минут после того, как герои отправились пешком в сторону места крушения, начинается буря, обрушивающаяся на все окрестности в течение 3 раундов ливень ядовитых кристаллов. Попытки найти укрытие (например, вернуться на «Одиссею») не увенчаются успехом, поскольку буря всё равно нагонит героев. В каждом из трёх раундов персонажи должны успешно пройти

## ИЗМЕНЕНИЕ СЦЕНЫ Г1

Для группы из четырёх персонажей внесите следующие изменения.

**Подранг 1-2:** скрибара утомлена после дня безрезультатной охоты и стычки с более крупным хищником. Снизьте ПЗ скрибары до 30. Кроме этого, она получает -4 к проверкам атаки, а её пронзительный вопль наносит лишь 3d4 урона.

испытание Реакции со СЛ 12 или получить 1d6 режущего урона от плотно падающих кристаллов. Кроме этого, яд лишает персонажей сил: существо, получившее урон от бури, должно дополнительно пройти испытание Стойкости со СЛ 12 или на 1 час получить состояние «нагруженность» (вне зависимости от реально переносимого веса). Это состояние — результат действия яда, поэтому, пожевав луковицу, подаренную во время выполнения задания «Станция», персонаж получит бонус +4 к этим испытаниям Стойкости. По прошествии трёх раундов буря прекращается так же внезапно, как и началась. Металлический запах исчезает, в ближайшее время подобных бурь не предвидится.

## Г. МЕСТО КРУШЕНИЯ

Когда буря миновала, герои продолжают путешествие к разбившемуся звездолёту.

### Г1. Хищник (КО 3)

Когда персонажи оказываются в 60 футах от обломков звездолёта, они попадают на территорию крупного подземного насекомого — скрибары. Она очень похожа на анкегов, обитающих в мирах Соглашения, за тем лишь исключением, что скрибары пронзительно вопят, а не плюются кислотой. Несмотря на то, что хищник нападает прежде, чем герои достигнут звездолёта, на одном из полупогребённых в песке обломков можно обнаружить противопехотное оружие «Вольного скитальца» — тактическую ВП-пушку (на схеме обозначенную буквой П). Это тяжёлое оружие все ещё способно стрелять, но в нём осталось всего 10 патронов, а перезарядить его не получится — магазин намертво заклинило. Оружие можно повернуть, чтобы без проблем стрелять по скрибаре, но передвинуть его не выйдет: оно закреплено на обломке корпуса и полусасыпано песком (поэтому разведчик Флота мертвецов его и не заметил).

**Существо:** скрибара — шестиногое чудовище длиной 14 футов, способное рыть тоннели. Его панцирь состоит из толстого отражающего кристалла, а огромные жвалы вибрируют от звуковой энергии. Насекомое нападает, выпрыгнув из-под земли посреди персонажей.

### ПОДРАНГ 1-2 (КО 3)

#### СКРИБАРА

КО 3

Нейтральный крупный волшебный зверь.

**Иниц.:** +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сквозное чутьё (вибрация), сумеречное зрение; **Внимание** +8.

#### ЗАЩИТА

ПЗ: 40

ЭКБ: 16; ККБ: 14.

Стойкость +7, Реакция +7, Воля +2.

#### АТАКА

Скорость: 30 футов, рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укусы +12 (1d6 + 3 Р и 1d3 З).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Атакующие способности: пронзительный вопль (СЛ 12).

#### ТАКТИКА

**Перед боем:** скрибара выкапывается посреди персонажей, стараясь оказаться как можно ближе к тому месту, где находится большее их количество.

**Во время боя:** в каждом раунде скрибара атакует ближайшего противника в ближнем бою. Когда её ПЗ опускаются ниже 20, скрибара применяет пронзительный вопль, стараясь поразить как можно больше врагов.

**Боевой дух:** скрибары очень агрессивны и территориальны, поэтому сражаются до смерти.

#### ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4, Лвк: +0, Вын: +2, Инт: -4, Мдр: +1, Хар: -1.

Навыки: Атлетика +13, Запугивание +8, Скрытность +8.

#### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Пронзительный вопль (Экс):** в качестве основного действия скрибара может выпустить 30-футовую линию звуковой энергии.

Существа, поражённые воплем, получают 4d4 урона звуком (испытание Реакции со СЛ 12 уменьшает этот урон вдвое).

После применения этой атаки скрибара не может использовать её повторно в течение 6 часов, и в это время её укусы не наносят дополнительный урон звуком. В результате скрибара вопит лишь тогда, когда испугана или раздражена.

**Сокровища:** панцирь скрибары состоит из прочных и весьма ценных кристаллов. Совершив проверку Биологических наук со СЛ 12, персонаж может собрать кристаллы общей стоимостью 800 кредитов. При провале панцирь повреждается и удаётся получить вдвое меньше кристаллов.

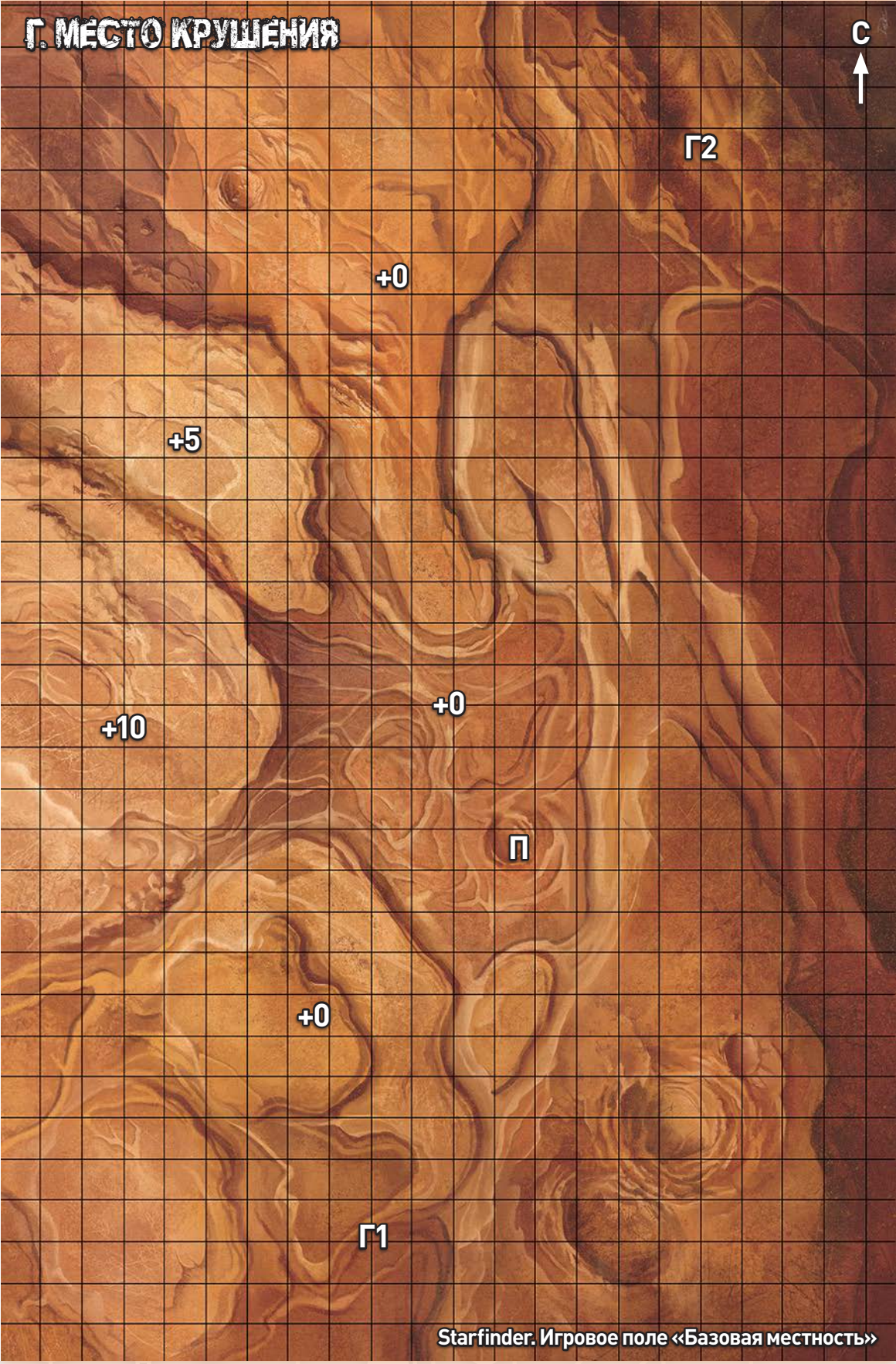
В отличие от обычного противопехотного оружия звездолёта, тактическую ВП-пушку, закреплённую на обломке корпуса, можно снять, потратив на это 10 минут времени. Так как оружие слишком повреждено, чтобы его использовать (хотя отстрелять оставшийся боезапас можно), остаётся только продать его на металлолом за 212 кредитов.

## Г2. ОБЛОМКИ

Когда герои подходят к обломкам «Вольного скитальца», становится очевидно, что звездолёт уничтожен окончательно и бесповоротно. Несмотря на то, что одному выжившему удалось протянуть достаточно долго, чтобы включить аварийный маяк, живых не осталось: среди обломков обнаруживается семь иссушенных трупов, а остальных членов экипажа вытащила и съела скрибара.

**Подсказка:** герои, осматривающие обломки, могут совершить проверку Внимания или Пилотирования со СЛ 15. При успехе персонаж замечает характерные вмятины, оставленные тяжёлыми металлическими болванками, которыми стреляют гаусс-пушки и рельсотроны. Повреждения корпуса говорят о том, что пилот пытался избежать обстрела, но манёвр не был удачен. Если персонажам удалось это выяснить, они понимают, как именно «Враг закона»





применяет гаусс-пушки во время атаки; ведущему следует отметить подсказку **Уклонение от «Врага закона»** на бланках хроники персонажей.

**Компьютер:** среди обломков больше нет ничего ценного. Всё, что представляло хоть какой-то интерес, унёс разведчик Флота мертвецов, обыскивавший обломки ранее. Компьютеры «Вольного скитальца» невозможно починить, но заряда их батарей достаточно, чтобы взаимодействовать со знаками отличия Звёздных искателей, которые герои захватили с собой. Рядом с интерфейсными портами имеется углубление в форме знака отличия (разведчик Флота мертвецов этого не заметил). Когда в нём оказывается знак отличия, компьютер ненадолго включается, успевая лишь показать файл с данными об исследованных командой «Вольного скитальца» мирах, среди которых упоминаются:

- Планета-пустошь Элитрио, на которой здесь и там заметны следы развитых технологий.
- Разумный астероид Ламентия, находящийся в Просторе и кишаший «детьми» морлоков.
- Огромная космическая станция «Конец ярких вещей», застрявшая между орбит двух голубых карликов.
- Бурная океаническая планета Уилдтриад, из чьих штормовых вод возвышаются устремлённые ввысь базальтовые столбы.

Координаты последнего мира нечитаемы, но запаса энергии компьютера хватает, чтобы открыть хранилище, в котором находится привезённый с этой планеты предмет (см. ниже). Герои могут без труда сохранить эти данные на любом персональном устройстве или передать их на «Одиссею» по беспроводной связи.

**Сокровища:** из потайного отсека у борта звездолёта появляется хранившийся в нём предмет, забранный с загадочной планеты, завершающей экспедиционный список. Это *камень вечных (иридирующее веретено)*, но никаких подробностей его происхождения не сохранилось.

**Награды:** персонажи могут захотеть вывезти тела Звёздных искателей. Хотя делать это и необязательно, оставшиеся на «Авессаломе» семьи Звёздных искателей будут им благодарны. Вне зависимости от этого персонажи получают 850 кредитов от общества Звёздных искателей за обнаружение места крушения «Вольного скитальца» и возвращение хранившихся на нём данных.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда персонажи забрали данные с «Вольного скитальца», они смогут без проблем вернуться на «Одиссею» и покинуть Ульмарид. К несчастью, несмотря на то, что основное задание героев завершено, им всё ещё угрожает опасность.





## «ВРАГ ЗАКОНА»

**П**оявление пиратов где бы то ни было не сулит ничего хорошего, но звездолёт «Враг закона» развил какую-то небывалую активность в области Простора, где расположена планета Ульмарид. Сначала пираты сбили «Вольного скитальца», а затем почти вывели из строя «Не-смолкаемый плач». После сражения с кораблём Флота мертвецов «Враг закона» скрылся в астероидном поле, окружающем Ульмарид, чтобы провести ремонтные работы. Теперь же экипаж «Врага закона» обнаруживает «Одиссею», звездолёт общества Звёздных искателей, взлетающий с планеты.

По состоянию на начало задания «Враг закона» старается как можно ближе подобраться к своей следующей жертве.

### КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

«Одиссея» уносит героев с поверхности на орбиту планеты Ульмарид, где персонажи замечают, что астероиды вокруг планеты как-то особенно активно перемещаются. Виной всему «Враг закона», медленно движущийся сквозь астероидное поле: пираты задумали напасть на ничего не подозревающую «Одиссею» из засады. Герой, занимающий роль пилота, должен пролететь сквозь астероиды, уведя звездолёт на безопасное расстояние. Как только «Одиссея» выходит из поля астероидов, «Враг закона» немедленно вырывается оттуда, чтобы напасть. Героям придётся дать ему отпор, чтобы не стать очередной жертвой пиратов.

### МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

События задания «Враг закона» разворачиваются в космосе, на орбите планеты Ульмарид. Всё околопланетное пространство заполнено астероидами, поэтому любая навигация чрезвычайно опасна.

### ВВЕДЕНИЕ

Параметры «Одиссеи» приведены на стр. 26, а также на стр. 35 в **памятке № 8** вместе с основами космического боя. Выдайте эту памятку игрокам вместе с памятками по ролям на звездолёте (см. **памятки № 1–5** на стр. 29–32). Зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Раздаётся сигнал тревоги, и звездолёт даёт крен. Поле астероидов вокруг Ульмариды более беспокойное, нежели во время спуска на поверхность. Неясно, что вызвало подобную аномальную активность, но вам точно нужно набрать как можно большую высоту до того, как вы врежетесь во что-то ещё.*



Как и во время задания «Обломки», пилоту «Одиссеи» придётся пройти проверку Пилотирования, чтобы пролететь сквозь поле астероидов, но из-за их подвижности СЛ равна 20. Как и прежде, капитан может совершить проверку Пилотирования со СЛ 10 либо проверку Дипломатии или Запугивания со СЛ 17, чтобы добавить бонус +2 к проверке пилота. Кроме этого, каждый из научных офицеров может пройти проверку Компьютеров со СЛ 15, чтобы дополнительно добавить +2 к проверке пилота. Если пилот провалил проверку, «Одиссея» получает 3d4 урона в случайно выбранный сектор, что снижает её защиту в грядущем бою.

## ПОДРАНГ 1-2

### «ОДИССЕЯ»

### РАНГ 4

«Дрейк» общества Звёздных искателей («Руководство общества Звёздных искателей»).

Средний транспортник.

Скорость: 8; Манёвренность: средняя (поворот 2); Поток: 1.

КБ: 14; ЗН: 14.

ПЗ: 85; ПП: —; КП: 17.

Щиты: лёгкие 70 (нос 20, левый борт 15, правый борт 15, корма 20).

Орудия (нос): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов), тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (корма): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (турель): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов), пусковая установка кумулятивных ракет (4d8, шаг дистанции 20 гексов, боезапас 5).

Реактор: «Импульс» зелёный (150 EM); Поточный ускоритель:

«Сигнал» базовый; Оснащение: броня (тип 4), бюджетные сенсоры средней дальности, жилые отсеки (стандарт), защита (тип 4), трёхузловой компьютер (тип 1); Отсеки расширения: аварийные капсулы, грузовой отсек.

Модификаторы: +1 к любым трём проверкам в каждом раунде;

Личный состав: 4–7.

## ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ

Если ваши герои не выполняли предыдущее задание, расскажите им, что они обнаружили важные данные на планете Ульмарид и уже собирались отправить-ся домой, как вдруг на них напали пираты. Обратите внимание: если у героев не было возможности собрать подсказки во время предыдущих заданий, эта миссия может оказаться особенно сложной.

### Д. «ВРАГ ЗАКОНА»

«Враг закона» нападает сразу же, как только «Одиссея» выйдет из поля астероидов. Подготовка к этому сражению отличается от описанной в задании «Влекомые Потоком», потому что герои не искали противника, а угодили в его засаду. Когда «Одиссея» покидает поле астероидов, персонажи замечают вражеский звездолёт. Зачитайте или своими словами перескажите следующее.

*Из-за астероида, открыв огонь, выскальзывает ржавый звездолёт внушительных размеров. Нос корабля напоминает череп со скрещёнными костями — это явно космические пираты!*

Персонаж, успешно совершивший проверку Культуры со СЛ 12, вспомнит, что Бесмара — покровительница пиратов, космических чудовищ и борьбы, а её последователи, пираты-бесмарийцы, представляют всё растущую угрозу галактическим торговым путям, с неистовым рвением бросаясь в бой, — договориться решить дело миром получается весьма редко.

**Подсказки:** герои могут получить ряд преимуществ в грядущем бою, если в предыдущих заданиях нашли подсказки, рассказывающие о том, как «Враг закона» нападает и защищается.

Если на бланке хроники любого из персонажей отмечена подсказка **Нападение «Врага закона»**, герои быстро уклоняются и могут переместить «Одиссею» в любом направлении на расстояние до 4 гексов и выбрать, в какую сторону она будет развёрнута.

Если на бланке хроники любого из персонажей отмечена подсказка **Залп «Врага закона»**, то первое попадание одной из тяжёлых торпед «Врага закона» по «Одиссее» считается промахом.

Если на бланке хроники любого из персонажей отмечена подсказка **Данные «Врага закона»**, сообщите игрокам основную информацию о «Враге закона», в том числе о его защите и вооружении: всё, что перечислено в первых 3 пунктах описания действия «Сканирование»; персонажи начинают сражение, обладая этой информацией.


Если на бланке хроники любого из персонажей

### «ОДИССЕЯ»





## Д. «ВРАГ ЗАКОНА»

 : Скопления астероидов

Starfinder. Игровое поле «Открытый космос»

## ИЗМЕНЕНИЕ СЦЕНЫ Д

Для группы из четырёх персонажей внесите следующие изменения.

**Подранг 1–2:** экипаж «Врага закона» в доску пьян. Все проверки экипажа пиратского звездолёта во время космического боя получают штраф –4.

отмечена подсказка **Уклонение от «Врага закона»**, «Враг закона» должен дважды совершать проверку стрельбы для гаусс-пушек и брать худший результат.

**Опасность:** сражение происходит среди скоплений астероидов. Астероиды движутся очень медленно, так что в ходе боя они не перемещаются по игровому полю. Скопление астероидов блокирует линию огня, поэтому за ними можно прятаться от атак противника. Звездолёт, переместившись через гекс с астероидом, получает 4д6 урона в случайно выбранный сектор (не чаще 1 раза в ход), но может продолжить движение как обычно.

**Космический бой:** выставьте «Врага закона» рядом с крупным астероидом на игровом поле, развернув его в сторону «Одиссеи». «Одиссея» начинает бой на расстоянии 3д6 + 5 гексов от «Врага закона» и развёрнута в противоположную от него сторону. Экипаж пиратского корабля — закоренелые преступники, которые не попросят пощады и сами никого не пощадают. Они жаждут битвы, и это их слабость: вместо того чтобы выстрелить из лёгкого орудия и поразить цель наверняка, они часто будут готовить синхронный залп своих гаусс-пушек и торпедной установки. Пираты будут сражаться до тех пор, пока их звездолёт не будет уничтожен.

## «ВРАГ ЗАКОНА»

РАНГ 2

Средний транспортник.

**Скорость:** 6; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 1.

**КБ:** 13; **ЗН:** 13.

**ПЗ:** 70; **ПП:** —; **КП:** 14.

**Щиты:** базовые 30 (нос 15, левый борт 5, правый борт 5, корма 5).

**Орудия (нос):** гаусс-пушка (4д4, шаг дистанции 20 гексов),  
пусковая установка тяжёлых торпед (5д8, шаг дистанции 20 гексов, боезапас 5).

**Орудия (корма):** гиrolазер (1д8, шаг дистанции 5 гексов, широкий угол).

**Орудия (турель):** гаусс-пушка (4д4, шаг дистанции 20 гексов).

**Реактор:** «Арка» средний (130 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 1), бюджетные сенсоры большой дальности, жилые отсеки (эконом), защита (тип 1); **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (5).

**Модификаторы:** +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 6.

### ЭКИПАЖ

**Капитан:** Блеф +8 (2 пункта), Дипломатия +8 (2 пункта), Запугивание +8 (2 пункта), Инженерное дело +8 (2 пункта), Компьютеры +8 (2 пункта), Пилотирование +9 (3 пункта), стрельба +8.

**Бортинженер:** Инженерное дело +8 (2 пункта).

**Бортстрелки (2):** стрельба +8.

**Пилот:** Пилотирование +9 (2 пункта).

**Офицер по науке:** Компьютеры +8 (2 пункта).

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После победы над «Врагом закона» герои могут спокойно возвратиться на станцию «Авессалом» и доставить информацию, обнаруженную на месте крушения «Вольного скитальца». В доке героев встречает капитан-куратор Арвин. «Подробный отчёт может подождать. Прежде всего отдохните несколько дней — я организовал вам небольшой отпуск в Кеманисе, который вы заслужили: модные клубы, театры и салоны виртуальной реальности. Однако, — добавляет он, хитро прищурившись, — после этого придётся снова взяться за работу».



«ВРАГ ЗАКОНА»



## ПАМЯТКА №1. КАПИТАН

В роли капитана вы можете совершить одно из перечисленных действий на любом этапе боя.

**Воодушевление (любой этап)**

Вы можете воодушевить члена экипажа, добавив бонус к его действию. Воодушевление работает аналогично помощи товарищу (см. стр. 133 «Основной книги правил»), добавляя +2 к проверке навыка при действии экипажа, если вы успешно пройдёте проверку того же навыка со СЛ 10. Вы также можете добавить этот бонус, пройдя проверку Дипломатии со СЛ 15. Вы не можете воодушевить себя самого.

**Провокация (любой этап, усилие)**

Вы можете использовать систему связи, чтобы попытаться спровоцировать экипаж вражеского звездолёта. Для этого необходимо выбрать звездолёт противника и этап (ремонта, командования или стрельбы), а затем совершить проверку Блефа или Запугивания ( $СЛ = 15 + 1,5 \times \text{ранг звездолёта противника}$ ). В случае успеха каждый член экипажа этого звездолёта, совершающий действия на выбранном этапе, на 1d4 раунда получает штраф -2 ко всем проверкам; для проверок в ходе действий, требующих усилий, штраф увеличивается до -4. В одном и том же бою вы не можете использовать провокацию против одного и того же звездолёта дважды, вне зависимости от успешности первой попытки.

**Требование (любой этап)**

Вы можете потребовать от члена экипажа лучшего исполнения боевых задач. Успешно совершив проверку Запугивания ( $СЛ = 15 + 1,5 \times \text{ранг вашего звездолёта}$ ), вы добавляете бонус +4 к одной его проверке. Это действие применяется до совершения проверки и лишь один раз за бой для каждого члена экипажа. Требование может иметь негативные последствия, если применить его к персонажам ведущего, и вы не можете требовать чего-то от себя самого.

ПАМЯТКА №2. БОРТИНЖЕНЕР

В роли бортинженера вы можете совершить одно из перечисленных действий на этапе ремонта. Если не указано обратное, каждое действие может быть совершено лишь один раз за раунд, вне зависимости от количества бортинженеров на звездолёте.

Временный ремонт [этап ремонта]

Вы можете на скорую руку подлатать систему, снижая серьёзность критического состояния. Количество требуемых для ремонта действий и СЛ проверки Инженерного дела зависят от состояния системы (см. таблицу ниже). Несколько бортинженеров могут действовать совместно в одном раунде, чтобы ускорить временный ремонт, но если кто-то из них провалит проверку Инженерного дела, его вклад учитываться не будет.

Количество требуемых действий можно снизить на 1 (до минимума в 1 действие), если увеличить СЛ проверки на 5. При нужном числе успехов серьёзность повреждений не изменяется, но считайте, что она на 1 категорию меньше, чем на самом деле. Эффект продолжается до конца боя либо в течение 1 часа или до тех пор, пока система вновь не получит критические повреждения (при этом эффект временного ремонта отменяется, а система получает новое критическое состояние). Данное действие можно совершать больше 1 раза в раунд. К проверке не применяются штрафы за критическое состояние реактора.

КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ	НЕОБХОДИМО ДЕЙСТВИЙ	СЛ
Сбоит	1	$10 + 1,5 \times \text{ранг вашего звездолёта}$
Неисправна	2	$15 + 1,5 \times \text{ранг вашего звездолёта}$
Вышла из строя	3	$20 + 1,5 \times \text{ранг вашего звездолёта}$

Поддержание работоспособности [этап ремонта]

Вы можете поддерживать работоспособность системы, постоянно настраивая и чиня её по мере необходимости. Совершите проверку Инженерного дела ( $СЛ = 15 + 1,5 \times \text{ранг вашего звездолёта}$ ). При успехе вы можете выбрать одну из систем звездолёта; до конца раунда серьёзность её критического состояния снижается на 2 категории (вышедшая из строя система становится сбойщей, а неисправная или сбойщая работает так, как если бы не получала критических повреждений). К проверке не применяются штрафы за критическое состояние реактора.

Подпитка [этап ремонта]

Вы можете перенаправить резервную энергию на одну из систем звездолёта, улучшая её работу. Для этого необходимо совершить проверку Инженерного дела ( $СЛ = 10 + 1,5 \times \text{ранг вашего звездолёта}$ ). В случае успеха результат зависит от выбранной системы. Если были выбраны двигатели, то в этом раунде скорость вашего звездолёта увеличивается на 2. Если научное оборудование, то в этом раунде офицеры по науке получают бонус +2 к действиям экипажа. Если орудия, то при проверках урона в этом раунде все выпавшие на костях урона единицы считаются двойками. Если щиты, то они восстанавливают ПЩ в количестве 5% от вырабатываемых реактором ЕМ, вплоть до максимума. Распределите восстановленные ПЩ между всеми 4 квадрантами, как посчитаете нужным.

ПАМЯТКА №3. БОРТСТРЕЛОК

В роли бортстрелка вы можете совершить одно из перечисленных действий на этапе стрельбы. Каждое из орудий звездолёта может стрелять лишь один раз за раунд, но несколько бортстрелков могут выстрелить сразу из нескольких орудий в одном и том же раунде. Для действий стрельбы используются правила, описанные на стр. 320 «Основной книги правил».

Беглый огонь [этап стрельбы, усилие]

Вы можете выстрелить из двух любых орудий, вне зависимости от сектора их расположения. Обе атаки совершаются со штрафом -4.

Выстрел [этап стрельбы]

Вы можете выстрелить из одного орудия. При использовании турели вы можете стрелять по цели в любом из секторов.





## ПАМЯТКА №4. ПИЛОТ

В роли пилота вы можете совершить одно из перечисленных действий на этапе командования.

**Лавирование [этап командования]**

Звездолёт перемещается с обычной скоростью. Вы можете совершить проверку Пилотирования ( $СЛ = 15 + 1,5 \times \text{ранг}$  вашего звездолёта), чтобы сократить дистанцию между поворотами на 1 гекс (до минимума в 0).

**Полёт [этап командования]**

Звездолёт перемещается с обычной скоростью и может поворачивать в соответствии с манёвренностью. Данное действие не требует совершения проверки.

**Фигура пилотажа [этап командования, усилие]**

Вы можете попытаться выполнить одну из фигур пилотажа, описанных ниже. СЛ проверки Пилотирования, а также последствия успеха и провала указаны в описаниях фигур пилотажа.

**Бочка.** Звездолёт перемещается с половиной скорости и переворачивается вдоль продольной оси. Во время следующего этапа стрельбы орудия и щиты левого борта считаются орудиями и щитами правого и наоборот. Звездолёт переворачивается обратно в начале следующего раунда. Для выполнения требуется звездолёт размером не больше крупного и успешная проверка Пилотирования ( $СЛ = 10 + 1,5 \times \text{ранг}$  звездолёта). При провале звездолёт перемещается с половиной скорости, но не переворачивается. При провале на 5 и более пунктов звездолёт перемещается с половиной скорости, не переворачивается и получает штраф  $-4$  к КБ и ЗН до начала следующего раунда.

**Переворот.** Звездолёт перемещается в сторону носа с половиной скорости, не поворачивая, и в конце перемещения разворачивается на  $180^\circ$  градусов, носом в сторону кормы. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования ( $СЛ = 15 + 1,5 \times \text{ранг}$  звездолёта). При провале звездолёт перемещается вперёд с половиной скорости, но не разворачивается.

**Пролёт.** Звездолёт перемещается как обычно, но может пролететь через 1 гекс, занятый противником, не провоцируя дополнительную атаку с его стороны (см. «Перемещение через занятые гексы» на стр. 319 «Основной книги правил»). Во время следующего этапа стрельбы вы можете выбрать один из секторов обстрела своего корабля, чтобы выстрелить по противнику, как если бы он находился в пределах близкой дистанции (на расстоянии в 1 гекс), атаковать при этом можно любой из его квадрантов на ваш выбор. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования ( $СЛ = 15 + 1,5 \times \text{ранг}$  звездолёта противника). При провале ваш корабль перемещается вышеописанным образом, но атаковать вы можете только по обычным правилам (основываясь на конечной позиции вашего звездолёта и дистанции), а перемещение провоцирует дополнительную атаку противника как обычно.

**Разворот на месте.** Звездолёт не перемещается, но поворачивается в любом направлении. Звездолёты со скверной манёвренностью получают штраф  $-4$  к КБ и ЗН до начала следующего раунда. Звездолёты с плохой манёвренностью получают штраф  $-2$  к КБ и ЗН до начала следующего раунда. Звездолёты со средней или более высокой манёвренностью штрафов не получают. Проверку Пилотирования совершать не требуется.

**Реверс.** Звездолёт перемещается в сторону кормы с половиной скорости, не меняя направления и не поворачивая. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования ( $СЛ = 10 + 1,5 \times \text{ранг}$  звездолёта). При провале звездолёт перемещается назад только на 1 гекс. При провале на 5 и более пунктов звездолёт вообще не перемещается и получает штраф  $-4$  к КБ и ЗН до начала следующего раунда.

**Сдвиг.** Звездолёт перемещается с обычной скоростью в направлении левого или правого борта со стороны носа, не меняя направления и не поворачивая. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования ( $СЛ = 10 + 1,5 \times \text{ранг}$  звездолёта). При провале звездолёт перемещается в сторону носа с половиной скорости или менее и не может поворачивать.

**Уклонение.** Звездолёт перемещается с обычной скоростью и может поворачивать, но получает бонус  $+2$  (ситуативный) к КБ и ЗН до начала следующего раунда. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования ( $СЛ = 10 + 1,5 \times \text{ранг}$  звездолёта). При провале звездолёт перемещается как обычно. При провале на 5 и более пунктов звездолёт перемещается как обычно, но получает штраф  $-2$  к КБ и ЗН до начала следующего раунда.

## ПАМЯТКА №5. ОФИЦЕР ПО НАУКЕ

В роли офицера по науке вы можете совершить одно из перечисленных действий на этапе командования.

**Компенсация [этап командования]**

Вы можете компенсировать урон, нанесённый щитам, перенаправив энергию из одного квадранта в другой. Совершив проверку Компьютеров ( $СЛ = 10 + 1,5 \times \text{ранг вашего звездолёта}$ ), вы можете перевести ПЩ со щитов одного квадранта на щиты другого квадранта, даже если те разряжены. После этого у каждого из щитов должно быть не менее 10% от суммарных ПЩ звездолёта на данный момент. Возможен и другой вариант: вы суммируете оставшиеся ПЩ всех щитов и поровну распределяете их между 4 квадрантами (неделимый остаток добавляется в носовые щиты).

**Сканирование [этап командования]**

Если ваш звездолёт оснащён сенсорами (см. стр. 300 «Основной книги правил»), вы можете использовать их, чтобы просканировать любой корабль и получить данные о нём. Совершите проверку Компьютеров (это можно делать, даже если навык не изучен) и добавьте к результату модификатор сенсоров. СЛ проверки равна  $5 + 1,5 \times \text{ранг сканируемого звездолёта} + \text{бонус его средств радиоэлектронной защиты}$  (см. стр. 301 «Основной книги правил»). В случае успеха вы получаете первый набор данных из приведённого списка. За каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превысил её сложность, вы получаете следующий набор данных. Последующие проверки также предоставляют вам дополнительные данные в указанном порядке.

1. **Основная информация.** Количество живых членов экипажа и классификация звездолёта, а также его размер, скорость и манёвренность.
2. **Защита.** КБ, ЗН, максимальные и текущие ПЗ и ПЩ (в каждом квадранте), а также мощность реактора в ЕМ.
3. **Орудия.** Данные об одном из орудий (начиная с тех, которые потребляют больше ЕМ), включая его сектор обстрела и урон. Повторно обращайтесь к этому пункту, пока не будут получены данные обо всех орудиях звездолёта.
4. **Трюм.** Данные об оснащении отсеков расширения и обо всех грузах на борту звездолёта.
5. **Прочее.** Остальные параметры звездолёта.

**Точное прицеливание [этап командования, усилие]**

Если ваш звездолёт оснащён сенсорами, вы можете использовать их, чтобы нацелить орудия на одну из систем вражеского корабля. Совершите проверку Компьютеров и добавьте к результату модификатор сенсоров. СЛ проверки равна  $5 + 1,5 \times \text{ранг звездолёта противника} + \text{бонус его средств радиоэлектронной защиты}$  (см. стр. 301 «Основной книги правил»). При успехе выберите одну из корабельных систем (двигатели, жизнеобеспечение, орудия, реактор или сенсоры). Следующая успешная атака вашего звездолёта по этому вражескому кораблю нанесёт критические повреждения, если при проверке стрельбы на кости выпали натуральные 19 или 20. Если эта атака наносит критические повреждения, их получает выбранная ранее система. Для всех дальнейших критических повреждений от этой атаки системы выбирают обычным образом. Сенсоры могут одновременно нацеливаться только на одну из систем каждого вражеского звездолёта, но действие можно использовать последовательно для нацеливания сразу на несколько кораблей противника.



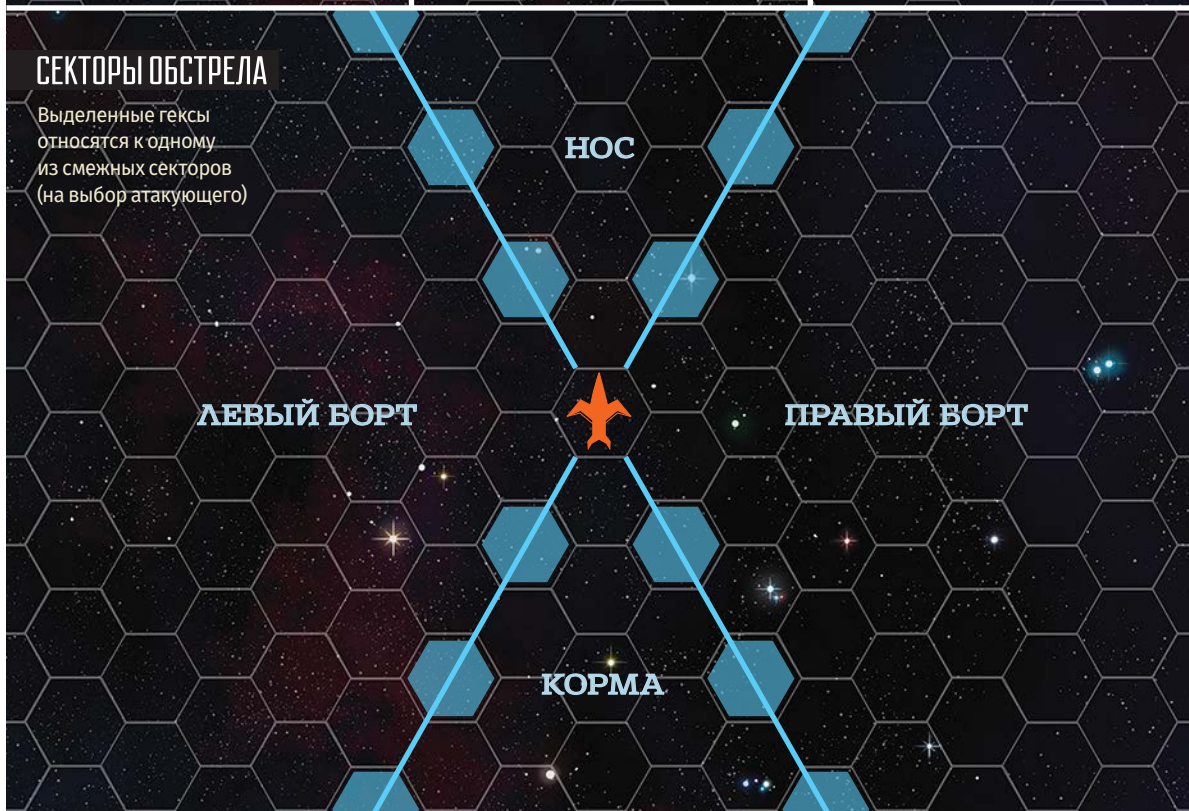
## ПАМЯТКА №6. ФИГУРЫ ПИЛОТАЖА

А: положение до фигуры пилотажа Б: положение после фигуры пилотажа В: звездолёт противника



### СЕКТОРЫ ОБСТРЕЛА

Выделенные гексы относятся к одному из смежных секторов (на выбор атакующего)



## ПАМЯТКА №7. «ИСКАТЕЛЬ ЗНАНИЙ»

## РАУНДЫ КОСМИЧЕСКОГО БОЯ

Каждый раунд космического боя разделён на три последовательных этапа. Обычно каждый член экипажа совершает действия только на определённом этапе, зависящем от роли персонажа в экипаже. Полные правила космического боя приведены начиная со стр. 316 «Основной книги правил».

**1. Ремонт.** Все бортинженеры на борту каждого звездолёта (если они есть в экипаже) совершают по одному действию, чтобы провести ремонт или добавить мощности системам звездолёта. Действия совершаются одновременно, поэтому разыгрывать их можно в любом порядке.

**2. Командование.** Каждый пилот звездолёта совершает проверку Пилотирования. Первым перемещает звездолёт пилот с наименьшим результатом, затем — остальные в порядке возрастания результата проверки, пока не переместятся все звездолёты. Эта проверка повторяется в каждом раунде на этапе командования, поэтому порядок перемещения в каждом раунде может отличаться. Если у звездолёта нет пилота, считается, что результат соответствующей проверки равен 0. В случае ничьей первым звездолёт перемещает пилот, у которого меньше пунктов в Пилотировании. Если и число пунктов равно, пилоты совершают повторную проверку Пилотирования, пилот с наименьшим результатом перемещает звездолёт первым. Во время перемещения пилоты могут совершать дополнительные проверки навыков, чтобы выполнять фигуры пилотажа. Также на этом этапе офицеры по науке могут сканировать звездолёты противника и осуществлять точное прицеливание. Офицер по науке совершает действия либо сразу до, либо сразу после пилота, но может обсудить с ним порядок их выполнения.

**3. Стрельба.** Во время этого этапа бортстрелки ведут огонь из орудий корабля. Стрельба осуществляется в том же порядке, что и перемещение на этапе командования, но эффекты урона вступают в силу только в конце этапа, поэтому стреляют все звездолёты, даже если они на этом этапе получили достаточно урона и должны были быть уничтожены или выведены из строя.

## «ИСКАТЕЛЬ ЗНАНИЙ»

РАНГ 2

«Пегас» общества Звёздных искателей («Руководство общества Звёздных искателей»).

Средний исследователь.

**Скорость:** 10; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 1.

**КБ:** 12; **ЗН:** 12.

**ПЗ:** 55; **ПП:** —; **КП:** 11.

**Шить:** базовые 40 (нос 10, левый борт 10, правый борт 10, корма 10).

**Орудия (нос):** лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

**Орудия (левый борт):** лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

**Орудия (правый борт):** лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

**Орудия (гирель):** гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

**Реактор:** «Импульс» зелёный (150 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 2), двухузловой компьютер (тип 1), жилые отсеки (стандарт), защита (тип 2), стандартные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** аварийные капсулы, грузовой отсек, мастерская, научная лаборатория.

**Модификаторы:** +1 к любым двум проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 4–7.



ПАМЯТКА №8. «ОДИССЕЯ»

РАУНДЫ КОСМИЧЕСКОГО БОЯ

Каждый раунд космического боя разделён на три последовательных этапа. Обычно каждый член экипажа совершает действия только на определённом этапе, зависящем от роли персонажа в экипаже. Полные правила космического боя приведены начиная со стр. 316 «Основной книги правил».

**1. Ремонт.** Все бортинженеры на борту каждого звездолёта (если они есть в экипаже) совершают по одному действию, чтобы провести ремонт или добавить мощности системам звездолёта. Действия совершаются одновременно, поэтому разыгрывать их можно в любом порядке.

**2. Командование.** Каждый пилот звездолёта совершает проверку Пилотирования. Первым перемещает звездолёт пилот с наименьшим результатом, затем — остальные в порядке возрастания результата проверки, пока не переместятся все звездолёты. Эта проверка повторяется в каждом раунде на этапе командования, поэтому порядок перемещения в каждом раунде может отличаться. Если у звездолёта нет пилота, считается, что результат соответствующей проверки равен 0. В случае ничьей первым звездолёт перемещает пилот, у которого меньше пунктов в Пилотировании. Если и число пунктов равно, пилоты совершают повторную проверку Пилотирования, пилот с наименьшим результатом перемещает звездолёт первым. Во время перемещения пилоты могут совершать дополнительные проверки навыков, чтобы выполнять фигуры пилотажа. Также на этом этапе офицеры по науке могут сканировать звездолёты противника и осуществлять точное прицеливание. Офицер по науке совершает действия либо сразу до, либо сразу после пилота, но может обсудить с ним порядок их выполнения.

**3. Стрельба.** Во время этого этапа бортстрелки ведут огонь из орудий корабля. Стрельба осуществляется в том же порядке, что и перемещение на этапе командования, но эффекты урона вступают в силу только в конце этапа, поэтому стреляют все звездолёты, даже если они на этом этапе получили достаточно урона и должны были быть уничтожены или выведены из строя.

«ОДИССЕЯ»

РАНГ 4

«Дрейк» общества Звёздных искателей («Руководство общества Звёздных искателей»).

Средний транспортник.

Скорость: 8; Манёвренность: средняя (поворот 2); Поток: 1.

КБ: 14; ЗН: 14.

ПЗ: 85; ПП: —; КП: 17.

Щиты: лёгкие 70 (нос 20, левый борт 15, правый борт 15, корма 20).

Орудия (нос): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов), тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (корма): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (турель): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов), пусковая установка кумулятивных ракет (4d8, шаг дистанции 20 гексов, боезапас 5).

Реактор: «Импульс» зелёный (150 ЕМ); Потоковый ускоритель: «Сигнал» базовый; Оснащение: броня (тип 4), бюджетные сенсоры средней дальности, жилые отсеки (стандарт), защита (тип 4), трёхузловой компьютер (тип 1); Отсеки расширения: аварийные капсулы, грузовой отсек.

Модификаторы: +1 к любым трём проверкам в каждом раунде; Личный состав: 4–7.



## ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К СООБЩЕСТВУ

Ищете новые приключения? Тогда вас может заинтересовать участие в глобальной кампании общества Звёздных искателей (Starfinder Society). В контексте глобальной кампании ваш персонаж существует в огромной Вселенной, которую он делит с тысячами других игроков со всего мира. Со своим персонажем вы можете принять участие в любом публичном мероприятии Starfinder Society. Приключения в рамках глобальной кампании обеспечивают уникальный опыт, поскольку разнообразие участников придает игровому миру глубину и неповторимые особенности. Также это хорошая возможность наладить общение с местными игроками, познакомиться с новыми людьми и регулярно играть безо всей той подготовки и планирования, которые свойственны традиционным кампаниям.

## КАМПАНИЯ STARFINDER SOCIETY

Эта кампания в жанре научного фэнтези охватывает весь мир. В ней вы выступаете в роли агентов общества Звёздных искателей, свободного объединения исследователей и искателей приключений, путешествующих по галактике в поисках знаний и сокровищ. В сценариях кампании вам предстоит принять участие в политических интригах станции «Авессалом», захватывающих космических сражениях

и исследовании самых интересных и необычных уголков галактики. Несмотря на то, что каждый сценарий может проходить с участием другого ведущего и игроков, ваш персонаж будет развиваться и получать награды обычным образом.

Подробнее о глобальной кампании Starfinder Society, об использовании бланков хроники и поиске игр поблизости вы можете прочесть на [paizo.com/starfinderSociety](http://paizo.com/starfinderSociety) (на английском языке).

## КАМПАНИЯ PATHFINDER SOCIETY

Если же меч вам привычнее бластера, вас может заинтересовать эта глобальная кампания, использующая правила настольной ролевой игры Pathfinder. В ней вы выступаете в роли агентов общества Искателей, легендарной организации исследователей, археологов и искателей приключений, исследующих и документирующих величайшие чудеса древнего мира, полного магии. В сценариях кампании вам предстоит принять участие в политических интригах города Авессалом, а также путешествовать в самые интересные и необычные места мира Pathfinder.

Подробнее о глобальной кампании Pathfinder Society и поиске игр поблизости вы можете прочесть на [paizo.com/pathfinderSociety](http://paizo.com/pathfinderSociety) (на английском языке).



Starfinder Society Quests: Into the Unknown			
Event		Date	
GM #		GM Character #	
GM Name		GM Fame Earned	
<input type="checkbox"/> Acquisitives <input type="checkbox"/> Second Seekers ( ) <input type="checkbox"/> A		<input type="checkbox"/> Exo-Guardians <input type="checkbox"/> Faction _____ <input type="checkbox"/> C	
<input type="checkbox"/> B		<input type="checkbox"/> Dataphiles <input type="checkbox"/> Wayfinders <input type="checkbox"/> D	

Character #	<input type="checkbox"/>	Fame	<input type="checkbox"/>	Faction Boons
-------------	--------------------------	------	--------------------------	---------------

Character Name				
<input type="checkbox"/> Acquisitives <input type="checkbox"/> Second Seekers ( )		<input type="checkbox"/> Exo-Guardians <input type="checkbox"/> Faction _____		<input type="checkbox"/> Dataphiles <input type="checkbox"/> Wayfinders

Character #	<input type="checkbox"/>	Fame	<input type="checkbox"/>	Faction Boons
-------------	--------------------------	------	--------------------------	---------------

Character Name				
<input type="checkbox"/> Acquisitives <input type="checkbox"/> Second Seekers ( )		<input type="checkbox"/> Exo-Guardians <input type="checkbox"/> Faction _____		<input type="checkbox"/> Dataphiles <input type="checkbox"/> Wayfinders

Character #	<input type="checkbox"/>	Fame	<input type="checkbox"/>	Faction Boons
-------------	--------------------------	------	--------------------------	---------------

Character Name				
<input type="checkbox"/> Acquisitives <input type="checkbox"/> Second Seekers ( )		<input type="checkbox"/> Exo-Guardians <input type="checkbox"/> Faction _____		<input type="checkbox"/> Dataphiles <input type="checkbox"/> Wayfinders

Character #	<input type="checkbox"/>	Fame	<input type="checkbox"/>	Faction Boons
-------------	--------------------------	------	--------------------------	---------------

Character Name				
<input type="checkbox"/> Acquisitives <input type="checkbox"/> Second Seekers ( )		<input type="checkbox"/> Exo-Guardians <input type="checkbox"/> Faction _____		<input type="checkbox"/> Dataphiles <input type="checkbox"/> Wayfinders

Character #	<input type="checkbox"/>	Fame	<input type="checkbox"/>	Faction Boons
-------------	--------------------------	------	--------------------------	---------------

Character Name				
<input type="checkbox"/> Acquisitives <input type="checkbox"/> Second Seekers ( )		<input type="checkbox"/> Exo-Guardians <input type="checkbox"/> Faction _____		<input type="checkbox"/> Dataphiles <input type="checkbox"/> Wayfinders

Character #	<input type="checkbox"/>	Fame	<input type="checkbox"/>	Faction Boons
-------------	--------------------------	------	--------------------------	---------------

Character Name				
<input type="checkbox"/> Acquisitives <input type="checkbox"/> Second Seekers ( )		<input type="checkbox"/> Exo-Guardians <input type="checkbox"/> Faction _____		<input type="checkbox"/> Dataphiles <input type="checkbox"/> Wayfinders

Character #	<input type="checkbox"/>	Fame	<input type="checkbox"/>	Faction Boons
-------------	--------------------------	------	--------------------------	---------------

Character Name				
<input type="checkbox"/> Acquisitives <input type="checkbox"/> Second Seekers ( )		<input type="checkbox"/> Exo-Guardians <input type="checkbox"/> Faction _____		<input type="checkbox"/> Dataphiles <input type="checkbox"/> Wayfinders

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Society Quests: Into the Unknown © 2017, Paizo Inc.; Author: Ron Lundeen.

Задания общества Звёздных искателей: В неизведанное. Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.







# Starfinder Society Quests: Into the Unknown

Character Chronicle #

A.K.A.

7

Player Name

Character Name

Organized Play #

Character #

Faction

This Chronicle sheet grants access to the following:

Variable Rewards:

The credits, XP, Fame, and Reputation you earn on this Chronicle sheet are based on your level and how many of the quests you complete. Until you play an adventure other than *Into the Unknown*, you can continue to play the other quests and earn greater rewards—even over multiple sessions. Circle the number of the quests you have completed and check off the clues discovered using the boxes below. Before beginning a different adventure, calculate your rewards for this Chronicle sheet based on the table below. You can assign the Reputation to any faction that you possess a Champion boon for.

Quests	Credits	XP	Fame & Reputation	Other
1	140	1	1	
2	280	1	1	
3	420	1	1	Starfinder Insignia
4	560	1	2	
5	720	1	2	Hero of the Stars

Clues

☐

Lawblight Assault

☐

Lawblight Barrage

☐

Lawblight Data

☐

Lawblight Evasion

Hero of the Stars (Starship Boon; Limited Use):

You defeated the dreaded Besmaran pirate ship, *Lawblight*, showcasing your determination during an intense starship combat. This boon activates anytime your starship is reduced to 0 or fewer Hull Points. Your starship immediately regains a number of Hull Points equal to its tier × 5. A starship can never regain more than 30 Hull Points in this manner. A starship can never have more than one of these boons attached to it. When this boon activates, cross it off your Chronicle sheet.

Starfinder Insignia (Slotless Boon):

Venture-Captain Arvin presented you with a commemorative insignia in gratitude for your services to the Starfinder Society. Although it appears to be an ordinary medal showing the symbol of the Starfinder Society, this insignia can store as much information as a common tier-1 datapad. Unless told about this secret, a non-Starfinder must succeed at a DC 20 Perception or Sense Motive check to realize the insignia is a storage device. This insignia is worth 0 credits and cannot be sold.

Subtier

assault hammer (95; item level 1)

azimuth laser pistol (350; item level 1)

flight suit stationwear (95; item level 1)

iridescent spindle aeon stone (740; item level 2)

tactical X-gen gun (4,240; item level 6)

tier-1 antitoxin (150; item level 1)

Reputation

Faction

Reputation

Faction

Reputation

Faction

Reputation

Faction

Reputation

Infamy

MAX CREDITS

SUBTIER

☐ Normal

1

Special

SUBTIER

☐ Normal

–

–

SUBTIER

☐ Normal

–

–

SUBTIER

☐ Normal

–

–

EXPERIENCE

Starting XP

+

GM's Initials

XP Gained (GM ONLY)

=

Final XP Total

FAME

Initial Fame

+

GM's Initials

Fame Gained (GM ONLY)

–

Fame Spent

Final Fame

CREDITS

Starting Credits

+

GM's Initials

Credits Garnered (GM ONLY)

+

GM's Initials

Day Job (GM ONLY)

–

Credits Spent

=

Total

For GM Only

EVENT

EVENT CODE

DATE

Game Master's Signature

GM Organized Play #