

Все мы Агент Джонсон

by Patrick G and Colin Richards

Перевел Damir Yanbikov

Все они – агент Джонсон, но еще не знают об этом и будут сражаться до последнего.

Для куратора

Все игроки играют за одного и того же персонажа – Агента ДЖОНСОНА, но пока что об этом не знаю. Ведь каждый из них, безусловно, думает, что именно он «настоящий» Агент ДЖОНСОН.

Каждый Агент был размножен через ритуал. Куратор может решить, какова природа этого ритуала. Будет ли это призыв сил Шуб-Ниггурат для создания клонов из плодов чудовищного дерева или же их создает Зеркало Тиндала, отражая Агента ДЖОНСОНА сквозь время и пространство снова и снова или же что-то совершенно иное?

До игры скажите игрокам следующее: «ваша личность очень важна для этой игры, убедитесь, что вы не раскроете своё имя или позывной другим игрокам»

Вполне нормально быть непоследовательным в отношении механики сценария. Агенты всё равно не знаю, что будет происходить.

Если вам нужно название сценария для Агентов используйте **«Операция ГЕСТИЯ»**

Быть Джонсоном

Агенты имеют одинаковые характеристики. Для боевых сцен используйте правило в руководстве агента на стр. 50 «Если ЛОВ одинакова... Действия разыгрываются одновременно или же Куратор выбирает какой-либо решающий для инициативы фактор»

Если Агент ДЖОНСОН проецирует травму на связь, ВСЕ Агенты ДЖОНСОНЫ уменьшают значение крепости связи на выпавшее значение.

Ниже приведена таблица с рекомендациями по потере ОР:

Обнаружить, что ВСЕ – ДЖОНСОНЫ	1/1к4	Неестественное
Тяжело ранить ДЖОНСОНА (впервые)	0/1к4	Насилие
Убить ДЖОНСОНА (впервые)	1/1к6	Неестественное

Обнаружить шахту лифта полную группов ДЖОНСОНОВ вплоть до 4 этажа	./1к8	беспомощность
Обнаружение неузнаваемого трупа	0/1	насилие
Обнаружить труп другого ДЖОНСОНА (если это сделал "новый" ДЖОНСОН).	0/1к4	нечестное
Сила связи уменьшилась до 0	0/1к4	беспомощность
Хорошо рассмотреть Ми-Го	./1к6	нечестное

Что на самом деле происходит?

Агента ДЖОНСОНА вызывает в Хаусдорф-билдинг одна из сокомандниц, совершенно безумная агент ДЖЕННА. Агент ДЖОНСОН множится в здании и копии, обычно, сражаются насмерть, подпитывая тем самым еще более масштабный ритуал; призыв и пленение Ми-Го в гигантской мусоросжигательной печи в подвале. Как тогда в 30-х, когда группа Р4 использовала "Призыв", чтобы устроить засаду и убить меньших глубоководных. Агент ДЖЕННА, убив уже двенадцать Ми-Го, верит, что спасает мир и не собирается останавливаться.

Вступление

Прочитайте или перефразируйте следующее:

«Вы как раз заканчиваете свой завтрак, когда вам звонят. Номер неизвестен. "Поздравляем! Вы только что выиграли бесплатный билет в оперу. Пожалуйста, заберите свой приз сегодня, в 10 утра, в комнате 404, Хаусдорф-билдинг." (Раздаточный материал №1) Вы заканчиваете завтракать и отправляетесь на встречу.

Хаусдорф-билдинг старое и, похоже, заброшенное здание. Незапертые входные двери ведут в вестибюль в стиле ар-деко с белым потрескавшимся мрамором и пыльной латунной фурнитурой. Над головой мерцают лампы. В здании ЖАРКО; даже не смотря на июль, здесь слишком жарко. Не заходя в лифт, вы поднимаетесь по лестнице на четвертый этаж. Поднимаясь, вы слышите звук закрывшейся двери где-то над вами. Возможно, кто-то из ваших сокомандников уже прибыл?

Проходя мимо других этажей, вы замечаете следы шедшей здесь когда-то стройки: молотки, пилы и другие инструменты разбросаны среди беспорядочных груд фанеры и ведер с герметиком. Четвертый этаж, однако, представляет собой тускло освещенные коридоры,

пустые офисы и ряды низких, покрытых плесенью кабинок. Вот вы у комнаты 404, открываете дверь и входите в комнату»

Конференц-зал (4 этаж)

Комната 404 необычна тем, что в ней есть стены и углы [равные количеству агентов], а на каждой стене по двери (каплевидной формы для одного агента и в форме глаза для двоих). Письменный стол в центре и картотечные шкафы, расположенные рядом со столом и по бокам от двери(ей). На столе лежит револьвер S&W model 13 (огнестрельное оружие, дальность 20 метров, 1к12, 6 пуль). Все двери открываются, и агенты входят одновременно.

Когда агенты войдут в двери, попросите их представиться и описать себя (во что они одеты, их внешность и т.д). Спросите, как выглядит их галстук. Осознание того, что все агенты – это Джонсон, обходится всем в 1/1к4 ОР от неестественного.

Начните игру в порядке инициативы, используя правило в руководстве агента на стр. 50 «Если ЛОВ одинакова... Действия разыгрываются одновременно или же Куратор выбирает какой-либо решающий для инициативы фактор»

Некоторые агенты, скорее всего, убегут, некоторые попытаются уговорить остальных, но лучше всего, если хотя бы один схватится за оружие.

См. таблицу выше для определения потери ОР при ранении и/или убийстве Агента Джонсона.

Если Агент ДЖОНСОН проецирует травму на связь, ВСЕ Агенты ДЖОНСОНЫ уменьшают значение крепости связи на выпавшее значение.

Если Агент умер, замените его другим Агентом Джонсоном.

В картотечных шкафах рядом со столом и вдоль стен в большом количестве хранятся распечатанные изображения странного, щетинистого геометрического символа.

Успешная проверка **Оккультизма** позволит вам выяснить, что символ связан с циклом перерождения, сменой сезонов и прочей гипергеометрией. Успешная проверка навыка **Поиска** позволяет агенту найти фотографию агента Джонсона паспортного размера со словами "Я ненавижу их еще сильнее", нацарапанными на обороте. Одна и та же фотография находится в одном и том же картотечном шкафу у каждой стены.

Если насилие утихнет, агенты, скорее всего, могу быть не уверены в том, что делать дальше, или же вот-вот придут к миру, успешная проверка **Бдительности** позволит заметить доносящийся из подвала

грохот, похожий на то, будто кто-то снова и снова хлопает металлической дверью.

Полноценный Хаусдорф-билдинг (исследование)

Куратор должен выбрать между двумя вариантами:

Здание закрыто или является рекурсивным. Дверные проемы ведут в комнаты, которых там быть не должно. Выход ведет в офис на втором этаже. Агенты оказались в ловушке. Все исходящие звонки с мобильного поступают другим агентам Джонсонам.

Здание открыто: если агенты сбегут из здания или позовут на помощь, этот короткий сценарий значительно усложнится. От Куратора зависит, хотят ли они, чтобы эта игра превратилась в общегородскую игру в кошки-мышки, в которой агенты Джонсоны будут охотиться друг на друга. Мобильные телефоны работают как обычно. Посмотрите фильм Детонатор (Primer) для примера работы телефонов в таких необычных условиях.

Для быстрого отхода Агент может выпрыгнуть из окна. Информацию об уроне см. на стр. 62 Руководства агента.

Здание строилось еще до того, как агент Дженна начала свой ритуал, и повсюду можно найти различные инструменты и оружие:

- Лом, оружие ближнего боя, 1к8
- Кувалда, оружие ближнего боя, 1к10
- Циркулярная пила, оружие ближнего боя -20%, 2к10
- Гвоздодер, огнестрельное оружие, дальность в пределах рукопашной атаки, можно отбиваться, 1к10

Тела, тела, тела (лифт)

В шахте лифта лежит огромная груда мертвых агентов Джонсонов. Груда тел заполняет шахту лифта на полпути между 3-м и 4-м этажами. Тела внизу сильно разлагаются. Тела наверху еще теплые. См. таблицу для урона по ОР.

В темноту (лестница в подвал)

Запертая стальная бронированная дверь за лифтом в главном вестибюле с надписью "Только для сотрудников" ведет к лестнице, с несколькими пролетами. Здесь крошечная тьма, все лампы разбиты. На лестнице валяется мусор. Спросите, кто пользуется фонариком на своем телефоне, и кто идет первым.

При удачной проверке **Бдительности** под кучей строительного мусора можно найти небольшую зеленую изогнутую металлическую коробку. На ней рельефными буквами написано "К ПРОТИВНИКУ". Это мина M18A1 «Клеймор» (Летальность 20%). После обнаружения первой мины проверка **Поиска** понадобится для обнаружения еще двух мин дальше по лестнице (одна на уровне груди, спрятана за перилами, другая прикреплена болтами к нижней стороне ступеньки). Лестничный пролет под шахтами испещрен отверстиями от пуль, полученных в результате стрельбы из стрелкового оружия и картечи.

Пламенная печь (подвал)

У подножия лестницы находится еще одна стальная дверь с матовым защитным стеклом, за которой виден свет. За дверью находится агент Дженна.

В углу валяется скомканный спальный мешок, а пол крест-накрест испещрен линиями. Стены покрыты странными геометрическими символами. В пространстве доминирует массивная промышленная пламенная печь, внутри которой мечется что-то непонятное и калейдоскопическое, испуская странный свет из вентиляционных отверстий.

Агент Дженна стоит перед ними с обрезом в руке. Хотя ее обрез давно опустел, она использует его, чтобы угрожать агентам и выиграть время, чтобы произнести заклинание или достать и пустить в ход свой пистолет. Цель Дженны – устранить оставшихся агентов, самой, либо убедив их убить друг друга.

Она будет умолять агентов умереть, чтобы убить как можно больше Ми-Го и таким образом спасти мир. Вот пример: "Посмотрите, на плоды моей работы. Я убила уже 12 таких тварей. Это ради блага всего мира, понимаешь? Ты должен умереть. Пожалуйста"

Итог?

Если Агенты убьют Дженну, ритуал будет нарушен, и разъяренный Ми-Го вырвется на свободу. У него осталось 6 ОЗ. Если они убьют Дженну **и** Ми-Го, они смогут попытаться продолжить свою жизнь там, в реальном мире.

Характеристики

Агент Дженна

Сама стала заданием, возраст 45

СИЛ 7 ТЕЛ 9 ЛОВ 8 ИНТ 18 ВОЛ 17 ХАР 6 ОЗ 8 ОВ 17 ОР 0

СВЯЗИ: Мать, 6. Сокомандник Агент Джонсон, 4. Сокомандник Агент Джеймс, 4.

Мотивации и расстройства:

Уничтожить Ми-го.

Сдержанность неестественная.

Понимание неестественного.

Мегаломания.

Социопатия.

Зависимость от гипергигиены.

Адаптация к насилию.

НАВЫКИ: Бдительность 79%, Бух. учет 64%, Бюрократия, 35%,
Оккультизм 69%, Поиск 68%, Радиоэлектронная разведка 63%,
Неестественное 51%, Огнестрельное оружие 40%.

БРОНЯ: усиленный кевларовый жилет, рейтинг брони 4

АТАКИ:

Без оружия, 40%, урон 1к4-2.

Легкий пистолет, 40%, 1к8 (скрытого ношения).

Иссушение, 99%, стоимость: 12 ОВ, 3 ОЗ, 0 ОР. Наносит 1к20 урона
цели в зоне видимости

РИТУАЛЫ: Зов Дагона, Зов тех, кто по ту сторону
(Межпространственный бродяга, Ми-Го, Йог-Сотот), Знак старцев,
Смена Личности, Затуманить Память, Призыв Агента ДЖОНСОНА,
Иссушение.

Дополнительный [аудиофайл](#)

Сбросить форму

ДЕЛЬТА ГРИН

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ	1. ФАМИЛИЯ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО, ПСЕВДОНИМ Агент Джонсон			2. ПРОФЕССИЯ (ЗВАНИЕ, ПРИ НАЛИЧИИ) Федеральный агнет		
	3. МЕСТО РАБОТЫ ФБР			4. НАЦИОНАЛЬНОСТЬ Американец		
	5. ПОЛ ☒ М ☐ Ж ☐		6. ВОЗРАСТ, Д. Р. 47 - 05.12.1978		7. ОБРАЗОВАНИЕ, ОПЫТ РАБОТЫ Бакалавр в области судебной медицины и криминалистики. Университет Индианы	
СТАТИСТИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ	8. ХАРАКТЕРИСТИКИ	ЗНАЧЕНИЕ	× 5	ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ		
	Сила (СИЛ)	13	65	Высокий и широкоплечий		
	Телосложение (ТЕЛ)	11	55			
	Ловкость (ЛОВ)	13	65	Удивительно ловкие пальцы		
	Интеллект (ИНТ)	12	60			
	Воля (ВОЛ)	11	55			
	Харизма (ХАР)	12	60			
	9. ПРОИЗВОДНЫЕ АТРИБУТЫ		МАКСИМАЛЬНОЕ	ТЕКУЩЕЕ		
	Очки Здоровья (ОЗ)		12 (СИЛ × ЛОУ) / 2			
	Очки Воли (ОВ)		11			
Очки Рассудка (ОР)		89 99 - Максимальное	55			
Точка Надлома (ТН)		НЕТ				
10. ВНЕШНЕЕ ОПИСАНИЕ Крупный парень, рост шесть футов три дюйма, вес 240 фунтов. Носит мягкий коричневый костюм, любит яркие галстуки. У него круглое дружелюбное лицо. Носит очки в металлической оправе						
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ	11. СВЯЗИ		ЗНАЧЕНИЕ			
	☐ Эмили (Жена)		11			
	☐ Агент Дженна (сокомандник)		4			
	☐ Агент Джеймс (сокомандник)		4			
	☐					
	☐					
	Отметьте урон у Связи, до конца следующей Домашней сцены.					
	12. МОТИВАЦИИ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА					
	Защищать свою команду Узнать больше о Ми-Го Расстройство: паранойя					
	13. СЛУЧАИ ПОТЕРИ ОР БЕЗ УМОПОМЕШАТЕЛЬСТВА					
Насилие ☐ ☐ ☐ адаптив. Беспомощность ☐ ☐ ☐ адаптив.						
ПРИКЛАДНЫЕ НАВЫКИ	☐ Агентурная разведка (10%)	60	☐ Криминология (10%)	50	☐ Судебная экспертиза (0%)	50
	☐ Антропология (0%)	0	☐ Медицина (0%)	0	☐ Тяжелая техника (10%)	10
	☐ Артиллерия (0%)	0	☐ Навигация (10%)	10	☐ Тяжелое вооружение (0%)	0
	☐ Археология (0%)	0	☐ Наука (0%): 0	0	☐ Убеждение (20%)	50
	☐ Атлетика (30%)	50			☐ Уклонение (30%)	50
	☐ Бдительность (20%)	50	☐ Огнестрельное оружие (20%)	50	☐ Управление судном (0%): 0	
	☐ Бой без оружия (40%)	60	☐ Окультизм (10%)	30		
	☐ Бух. учёт (10%)	60	☐ Оружие ближнего боя (30%)	30	☐ Фармацевтика (0%)	0
	☐ Бюрократия (10%)	40	☐ Первая помощь (10%)	30	☐ Хирургия (0%)	0
	☐ Верховая езда (10%)	10	☐ Плавание (20%)	20	☐ Юриспруденция (0%)	50
	☐ Военные науки (0%): 0	0	☐ Подрывное дело (0%)	0	☐ Неестественное (0%) 10	
			☐ Поиск (20%)	50		
	☐ Вождение (20%)	50	☐ Психотерапия (10%)	10	Иностранные языки и другие навыки:	
	☐ Выживание (10%)	10	☐ Радиоэлектронная разведка (0%)	0	☐	
	☐ Информатика (0%)	50	☐ Ремесло (0%): 0	0	☐	
	☐ Искусство (0%): 0	☐ Скрытность (10%) 30			☐	
	☐ История (10%)		10	☐ Смена внешности (10%)	10	☐
	При провале проверки навыка пометьте его галочкой. В конце сессии добавьте 1D4 к каждому отмеченному навыку и сотрите все галочки.					

ЭТО ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ

ТРАВМЫ	14. РАНЫ И НЕДУГИ								
	Оказывалась ли Первая помощь после последнего ранения? ☐ Да: дальнейшее лечение возможно только при помощи Медицины, Хирургии или длительного отдыха.								
ЭКИПИРОВКА	15. БРОНЯ И СНАРЯЖЕНИЕ Броня: Отсутствует. Оружие: Хранит дробовик в багажнике своей "Хонды Аккорд" 2004 года , "Магнум" 44-го калибра (тяжелый пистолет) в сейфе в своей спальне.								
	Броня уменьшает урон от всех атак, кроме Прицельной атаки и успешных бросков на Летальность.								
	16.	ОРУЖИЕ	% НАВЫКА	ДАЛЬНОСТЬ	УРОН	БРОНЕБОЙНОСТЬ	ЛЕТАЛЬНОСТЬ	РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ	БОЕЗАПАС
	(а)		60	-	1к4+1	-	0	-	-
	(б)	Тяжелый пистолет	50	20	1к12	-	0	-	6
	(в)	Дробовик	50	75	2к8	-	0	-	5
	(г)								
	(д)								
	(е)								
	(ж)								
ПРИМЕЧАНИЯ	17. ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ И ПРИМЕЧАНИЯ				18. СОБЫТИЯ ЗАТРАГИВАЮЩИЕ ДОМ И СЕМЬЮ				
					19. СПЕЦ. ПОДГОТОВКА		ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ НАВЫК ИЛИ ХАР-КА		
	Пожалуйста, укажите, причины вербовки и согласия на работу агентом.								
	20. УПОЛНОМОЧЕННОЕ ДОЛЖНОСТНОЕ ЛИЦО				21. ПОДПИСЬ АГЕНТА				

ЭТО ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ

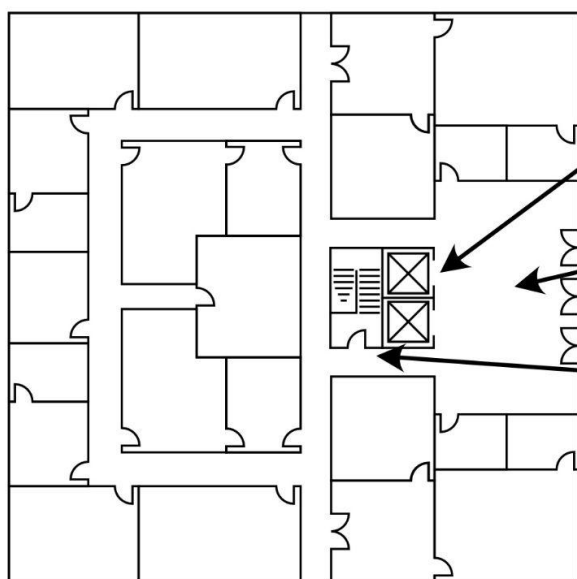
DD

 США
ФОРМА

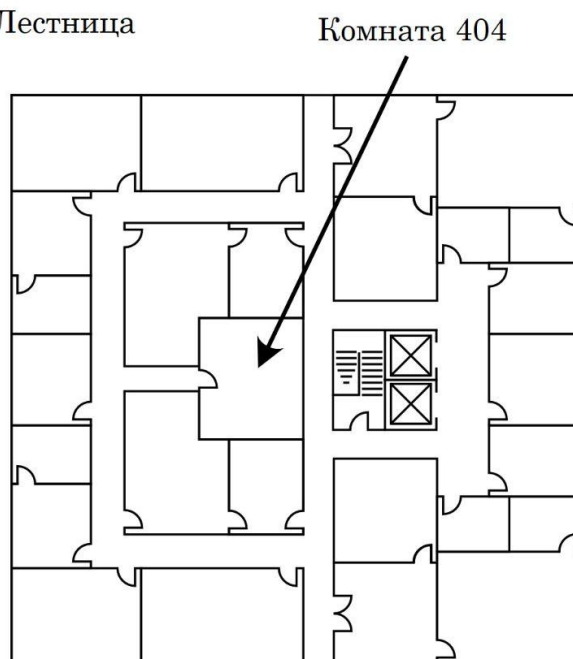
315

 СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО // СОСТАВИТЕЛЬ КОНТРОЛИРУЕТ РАСПРОСТРАНЕНИЕ // ТРЕБУЕТСЯ
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ДОСТУП - ЛИСТ ДОКУМЕНТАЦИИ ДЛЯ АГЕНТОВ ДЕЛЬТЫ ГРИН
vk.com/dg_rpg
112382

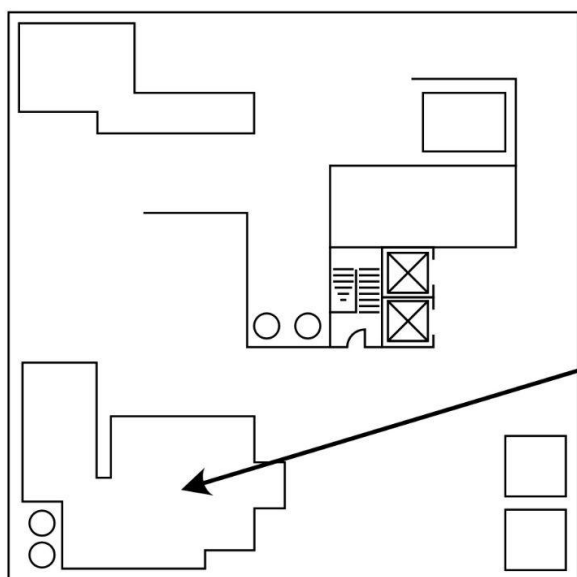
Планировка Хаусдорф-билдинг



Первый этаж



Типичный этаж



Подвал