

ТАЙНАЯ СЛУЖБА

НРИ об агентах, что борются с паранормальным: бьют пришельцев, обламывают рога демонам, запаковывают мумий и прочее.



- Для игры тебе понадобятся:
- 2-6 Агентов и Глава Миссии (ГМ).
 - Этот вот буклет с правилами.
 - Игровые многогранные кости, они же dice (в сокращении d).
 - Бумага, карандаши и папки "Top secret".

ОТДЕЛ ПРОТИВОБОРСТВА СВЕРХЕСТЕСТВЕННОМУ (ОПС)

Агенты под управлением игроков служат в сверхсекретной организации под названием ОПС, которая занимается уничтожением паранормального. Не изучением, не содержанием, а самым банальным физическим уничтожением.

Это невероятно опасная и неблагодарная работа: имея лишь пиджак и пистолет, противостоять мутантам, демонам, пришельцам и аномалиям. При этом за минимальный соц. пакет и небольшую зарплату. Но Агенты раз за разом исполняют свой долг, поэтому мир ещё стоит.



СОЗДАНИЕ АГЕНТА

1. Придумай подставное имя, образ и характер.
2. Распредели кости (d6, d8, d8, d10) между четырьмя **Атрибутами**: тело, интеллект, эмпатия и дух.
3. Определи **РУБАШКУ**, **ГАЛСТУК** и **КСИВУ** для своего Агента. Можешь бросить d6 для каждого элемента по табличке или просто выбрать. Каждый из них даёт бонус для броска при некой деятельности. Какая именно проверка улучшается, указано курсивом. Между миссиями Агент может переодеваться и менять ксиву.
4. Определи **СНАРЯЖЕНИЕ**.
5. Определи **ЗДОРОВЬЕ АГЕНТА**.

РУБАШКА

- 1 **БЕЛАЯ**
Внимательность к деталям окружения
- 2 **ГАВАЙСКАЯ**
Тусовки и выступления
- 3 **ЧЕРНАЯ**
Скрытность в тайных операциях
- 4 **В КЛЕТКУ**
Способность сливаться с толпой
- 5 **КРАСНАЯ**
Соблазнение и понимание искусства
- 6 **С КОРОТКИМИ РУКАВАМИ**
Атлетика, акробатика и выживание

ГАЛСТУК

- 1 **ЧЕРНЫЙ**
Позволяет взять эффект любой рубашки или ксивы.
- 2 **ЯРКИЙ С ПЕРСОНАЖАМИ МУЛЬТИКОВ**
Общение с неуравновешенными
- 3 **С УЗОРОМ ИЗ "МАТРИЦЫ"**
Хакерство и понимание технологий
- 4 **БОЛО С ШНУРКАМИ**
Общение с криминальными элементами
- 5 **БАБОЧКА**
Этикет и общение в высшем обществе
- 6 **ВЯЗАНЫЙ ШЕРСТЯНОЙ**
Ремесло и работа руками

КСИВА

- 1 **АРМЕЙСКАЯ РАЗВЕДКА**
Обращение с оружием
- 2 **ПОМОШНИК ШЕРИФА**
Знание местных порядков и обычаев
- 3 **РЫБНОДЗОР/ЗООКОНТРОЛЬ**
Зоология и отлов животных/криптидов
- 4 **ЭПИДЕМИОЛОГИЧЕСКАЯ СЛУЖБА**
Медицина, биология и химия
- 5 **СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ**
Понимание людей и слежка
- 6 **ВОЛОНТЁР СОЦИАЛЬНОЙ СЛУЖБЫ**
Знание законов и финансов

СНАРЯЖЕНИЕ

Каждый Агент перед миссией должен получить одежду, ксиву, пистолет (d6 урона) и 3 предмета из списка. Можете бросить d20 3 раза или просто выбрать.

- 1 Карманный химический сканер
- 2 Набор жучков для прослушки
- 3 Направленный микрофон
- 4 Пуленепробиваемый спутниковый ноутбук
- 5 Хрустальный шар
- 6 Доска Уиджа
- 7 Дозиметр и детектор электромагнитных колебаний
- 8 Дробовик с солью (d4 урона/ d8 урона по восприимчивой нечисти)
- 9 Бесшумные ботинки
- 10 Усыпляющий спрей d6 использований (цель проходит проверку духа со сложностью d8, при провале теряет сознание на d4 часа.)
- 11 Кассетный диктофон для прослушивания ФЭГ
- 12 Книга темных ритуалов (Агент должен потратить час и пройти проверку духа со сложностью d10, чтобы найти подходящий ритуал)
- 13 Карты таро (могут помочь в гадании, но при каждом использовании Игрок бросает d20, на "1" происходит несчастье)
- 14 Бинокль с подсветкой в УФ и ИК спектре (подходит для обнаружения улики, невидимых существ и НЛО)
- 15 Нейтрализатор из фильма "забыл название" (цель проходит проверку Интеллекта со сложностью d12, при провале теряет память о предыдущих d6 часах. Перезарядка занимает час.)
- 16 Живая вода (восстанавливает d8 пунктов здоровья всех атрибутов/ наносит d6 урона всем атрибутам нечисти)
- 17 Мёртвая вода (восстанавливает d8 пунктов здоровья всех атрибутов нечисти/ наносит d6 урона всем атрибутам живых существ)
- 18 Лопа для лозоходства (позволяет искать воду и точки силы)
- 19 Пятилистный клевер (1 раз за миссию замени проваленную проверку на успешную или нанеси максимальный урон)
- 20 Миниатюрный плёночный фотоаппарат, совмещённый с цифровой камерой (призраки из 19 века и ранее запечатляются только на плёнку)

ТАЙНАЯ СЛУЖБА

- Автор: Pivan
- Автор иллюстраций: Zero
- Сделанно по мотивам: [unbelievably simple roleplaying](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.ru)
- Лицензия CC BY-SA 4.0
- <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.ru>



ЗДОРОВЬЕ АГЕНТА

У каждого Атрибута Агента есть отдельные пункты здоровья. Они равны максимальному значению на Кости Атрибута.

Когда текущие пункты здоровья Атрибута закончатся, персонаж временно потеряет сознание, пока кто-то не окажет ему помощь (Проверка интеллекта, сложность ld8). Помимо этого, Кость Атрибута на время этой миссии уменьшится на 1 значение, например: d8 → d6.

Если у Агента кончатся пункты здоровья любого Атрибута, кость которого равна ld4, он погибнет.

СОВЕРШЕНИЕ ПРОВЕРКИ

Когда неочевидно, может ли Агент совершить действие, ГМ может запросить проверку атрибута.

ГМ должен определить сложность и бросить кость сложности.



Так же ГМ должен назначить Атрибут для проверки:

Тело – сила, ловкость, реакция и иммунитет.

Интеллект – внимательность, знания и IQ.

Эмпатия – понимание людей и харизма.

Дух – сила воли, мораль и душа.

Если у персонажа есть бонусы от рубашки, галстука, ксивы или он использует полезный предмет, то его кость Атрибута улучшается. При этом в некоторых ситуациях может быть несколько бонусов, их эффект суммируется.

Цепочка улучшения костей:

d4 → d6 → d8 → d10 → d12 → d20

Игрок бросает кость Атрибута и сравнивает результат с ГМом. Если значение у Игрока больше или равно ГМу – Агент справился с проверкой.

ГЕНЕРАТОР МИССИЙ

Эта панель только для ГМа. Воспользуйся табличками, чтобы сразу запустить миссию или набраться вдохновения. Перед началом миссии проведи брифинг своим Агентам, примерно описав, что и где было замечено. Не говори им правду, а только дай затравку из слухов и возможных версий.

ЦЕЛЬ МИССИИ: ПАРАНОМАЛЬНОЕ СУЩЕСТВО

- 1 Серые или зелёные человечки с НЛО
- 2 Призрак/дух/полтергейст
- 3 Рептилоиды
- 4 Вампиры
- 5 Бигфут
- 6 Демон
- 7 Оборотень
- 8 Зомби
- 9 Некромант-самоучка
- 10 Ожившие растения
- 11 Чудовище из водных глубин
- 12 Хтонический неопишумый ужас



МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ, ГДЕ БЫЛО ЗАМЕЧЕНО

- 1 Богом забытый городок на пару тысяч жителей.
- 2 Секретный объект
- 3 Чаща леса
- 4 Удалённая научная база
- 5 Редко используемая трасса в глуши
- 6 Старый завод
- 7 Чудом сохранившийся средневековый замок
- 8 Канализация, метро или подземные этажи зданий

НЕОЖИДАННЫЙ ПОВОРОТ

- 1 Все это время монстров было двое (брось ещё раз по таблице "цель миссии")
- 2 Чудовище боится людей больше, чем они его
- 3 Это перевёртыш, который вредит Агентам под личиной местного жителя
- 4 Существо прибыло из другого измерения, и теперь ему нужно завершить тёмный ритуал для возвращения домой
- 5 Окажется что вся миссия до этого была сном собаки
- 6 Агенты заразились вирусом, который превратит их в чудовище через d6 дней. Им нужно найти лекарство
- 7 Местные жители находятся под контролем темной сущности, жертвы среди мирного населения недопустимы
- 8 Персонажей всю миссию преследуют недобрые знамения и приметы, которые оказываются наваждением существа