

Научный апокалипсис

Краткое описание игры

1. Мы играем за мракобесов против мира, в котором постоянно растёт прогресс. Спутники мешают ангелам летать, роботы-пылесосы отнимают рабочие места, а мировое правительство пытается всех чипировать под видом вакцинации, чтобы вызвать аутизм и атеизм.

2. Задача игроков — добиться триумфа духовных скреп и традиционных ценностей. В рамках игры это означает повышение до предела шкалы, которая называется «Просветление». Это достигается путём выполнения заданий агентами. Успех в заданиях определяется бросками кубиков с учётом характеристик и способностей агентов, их усилений, а также ситуативных бонусов и штрафов. Игроки должны достичь максимального значения трека «Просветление» до того, как это случится с одним из трёх треков Прогресса: естественно-научного, социального или технического. В противном случае считается, что победило мировое правительство с их дьявольской наукой, а все игроки проиграли.

АНГЕЛЫ И СПУТНИКИ

МИССИЯ

Ваш агент установил, что спутники мешают полётам ангелов, создают навигационные проблемы для Иисуса и используются Сатаной для перехвата молитв.

ФИЛЬМ О ПЛОСКОЙ ЗЕМЛЕ

ЗАРАБОТАТЬ СВЯЗИ

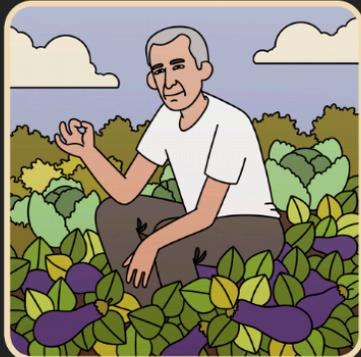
Перебежчик из НАСА продаёт уникальные кадры плоской Земли, снятые из космоса. Надо использовать их в документалке.

3. Победить может только один игрок, набравший наибольшее количество авторитета при достижении максимального значения «Просветления». Авторитет зарабатывается путём успешного выполнения заданий, а также особыми картами и способностями фракций и агентов, позволяющими игрокам взаимодействовать друг с другом. Например, агент Доктор Обурец может заставить чужого агента испытать целебную силу огурца, не оторванного от ботвы, и отжать у него авторитет! А Андрей Кормушкин может устроить ультрадомашнее насилие и заставить другого агента ему помогать под угрозой физической травмы!



АНДРЕЙ КОРМУШКИН
 Построил 200 храмов и выбил глаз Тёмному Властелину.

- ⚡ **Ультрадомашнее насилие!** Когда Андрей идёт на задание, выберите агента не на задании и не помощника (П | ВП).
- Агент становится помощником Андрея или получает физическую травму.
- Андрей получает душевную травму.
- ⊕ **За семью!** Андрей отправляет основного агента создавать семью (X | В).
- Основной агент получает 1 связь, но получает -1 к проверкам на задании.



ДОКТОР ОБУРЕЦ
 Есть два стула. На одном огурец от ботвы не оторванный, на другом ковёр размотанный.

- ⚡ **Сила Земли.** Раз в раунд убедите агента с физической травмой или болезнью в своём регионе испытать силу огурца (П | В).
- Заберите у агента 1 авторитет, он получает -1 ко всем проверкам до конца раунда.
- ⊕ **Волшебный ковёр.** Заворачивает основного агента с душевной травмой в ковёр, исцеляет его от душевной травмы, но даёт - (П | М) до конца раунда.

4. Игроки выбирают одну из 14 уникальных фракций с разным стилем игры, механиками и бонусами. Например, Противовирусный комитет сеет эпидемии. Их агенты отрицают вирусы и вакцины. Они любят потеряться о заражённых на вечеринках. А Вольные Плотники — враги масонов. Считают, что человечество зашло слишком далеко уже в каменном веке. У них есть особый агент, считающий себя деревом, который становится злее по мере роста Технического прогресса.

ПРОТИВОВИРУСНЫЙ КОМИТЕТ



Вы видели вирусы? Мы — нет.
Вступайте в противовирусный комитет!
Остановим эпидемию лжи официальной
медицины.

ВОЛЬНЫЕ ПЛОТНИКИ



Древнейшие враги масонов.
Считают, что деградация человечества
началась ещё в каменном веке.
Хотя возвращения в золотой деревянный
век. Недаром спасителем был сын
плотника, а не каменщика!

5. Каждая фракция идёт со стартовым агентом, но дополнительных агентов можно покупать за связи. Связи также нужны для выполнения некоторых заданий, а также для избежания некоторых неблагоприятных событий.

6. Ещё один важный ресурс — капитал. На него игроки покупают усиления для своих агентов. Например, праведное двуручное кадило повышает агенту Психопатию, что помогает проходить некоторые задания. Хотя некоторые усиления лучше подложить чужим агентам. Капитал также нужен для похода на более сложные задания и тоже для избежания некоторых неблагоприятных событий.



П +2



ПРАВЕДНОЕ ДВУРУЧНОЕ КАДИЛО

Агент становится духовным лидером.

«Самое праведное».



X +1

P +1



КОТ, АГЕНТ СПЕЦСЛУЖБ

Агент становится расследователем.

Когда вы приобретаете предмет,
можете исцелить душевную травму
одному агенту.

«Не доверяйте этому коту».



АНТИМАСТУРБАЦИОННЫЙ КРЕСТ

При успехе на задании авторитет +1. Агент с этим усилением автоматически проваливает задания, если у него нет помощника, и не получает бонусы к психопатии от усилений.

Не учитывается при подсчёте максимального числа усилений.



СОДА БЕЗ ГМО

Перед походом на задание выберите агента с болезнью или с физической травмой. Предложите ему лечиться содой (X|P).

- Целевой агент погибает, авторитет +1. Независимо от успеха сбросьте это усиление.

«Стоит дороже обычной соды».

7. Агенты имеют шесть характеристик, как в ролевых играх. Это Разум, Воля, Харизма, а также тёмная триада: Макиавеллизм, Нарциссизм и Психопатия. Разные характеристики нужны для разных заданий. Например, взорвать вышку 5G — Психопатия. Догадаться, что в вакцине находится чип — Разум. Удержаться от желания окропить святой водой штурвал во время крестного хода на самолёте — Воля. Обычно проверки на тёмную триаду означают больший риск, но и большую возможную награду.

ВЫШКИ 5G

МИССИЯ

Как известно, излучение 5G убивает. Но проклятые колдуны-учёные понастроили вышки. Нужно срочно с этим разобраться!

КУЛЬТ АТОМНОЙ БОМБЫ

МИССИЯ

Конец света предначертан. Попытки изменить неизбежное приведут к ещё более ужасающим последствиям: падению духовности, цифровому концлагерю и триумфу мирового правительства. Таинственный голос поручил агенту охранять священную атомную бомбу Судного Дня.

8. Кроме того, агенты делятся на классы с возможностью мультиклассирования. Пять классов игры: Целитель, Духовный лидер, Расследователь, Настоящий учёный и Предсказатель. Некоторые задания или подзадания доступны только определённым классам, поэтому важно иметь разных агентов.

9. Каждый ход игроки покупают новых агентов, усиления и выбирают задания, на которые они пойдут, из пула карт, которые они тянут. По умолчанию игроки выбирают из трёх агентов, трёх усилений и трёх или четырёх заданий. Задания бывают четырёх базовых типов: заработать капитал, заработать связи, миссия и поиск Атлантиды. Миссии — самые сложные задания, часто требующие вложений капитала и связей, но именно они чаще всего позволяют повысить Просветление и авторитет.

ВОДНЫЙ МИР



Агент отправился на поиски Атлантиды. Поиски привели его в знаменитый аквапарк.

АТЛАНТИДА

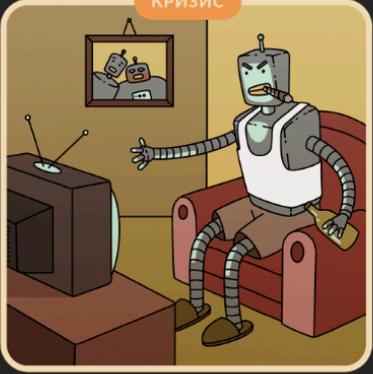


Агент встретил девушку по имени Атлантида. Наверняка она знает про Атлантиду!

10. Поиск Атлантиды — самые непредсказуемые задания, но в целом они чаще всего позволяют прокачивать агентов. К миссиям относятся карты кризисов. Кризисы — это экстренные задания, которые нужно выполнить как можно скорее, чтобы избежать негативных последствий. Например, кризис «Вторжение роботов» будет повышать Технический прогресс, пока кто-нибудь не даст роботам сдачи. Когда значения какого-либо из треков Прогресса достигают критического уровня, появляются особые Кризисы Пробуждения — аналоги боссов. Это самые сложные задания в игре. Если их не выполнять, игра быстро закончится не в пользу игроков.

ВТОРЖЕНИЕ РОБОТОВ

КРИЗИС



Компания Демон Роботикс обещает надругаться над замыслом Творца. Они разрабатывают умных человекоподобных роботов. Вы смотрели фильм «Терминатор» и знаете, чем это закончится.

Эффект кризиса: + 

ЛЕКАРСТВО ОТ СТАРОСТИ КУЛЬТ БЕССМЕРТИЯ

БОССЫ



Колдуны-учёные ведут кампанию в поддержку радикального продления жизни. Но зачем Бог создал Ад и Рай, если смерть — не часть Его Плана? Они хотят отменить смерть, а мы должны отменить их!

Кризис: +  + 

11. События происходят на карте Плоской Земли, разбитой на 5 регионов. Каждый регион даёт бонус к одному из классов агентов, а также определённые бонусы к ресурсам при выполнении или провале заданий. Хотите ли вы подзаработать капитала в проклятой Англосаксонии или, может, вам нужны связи из Азиатских демократических республик?



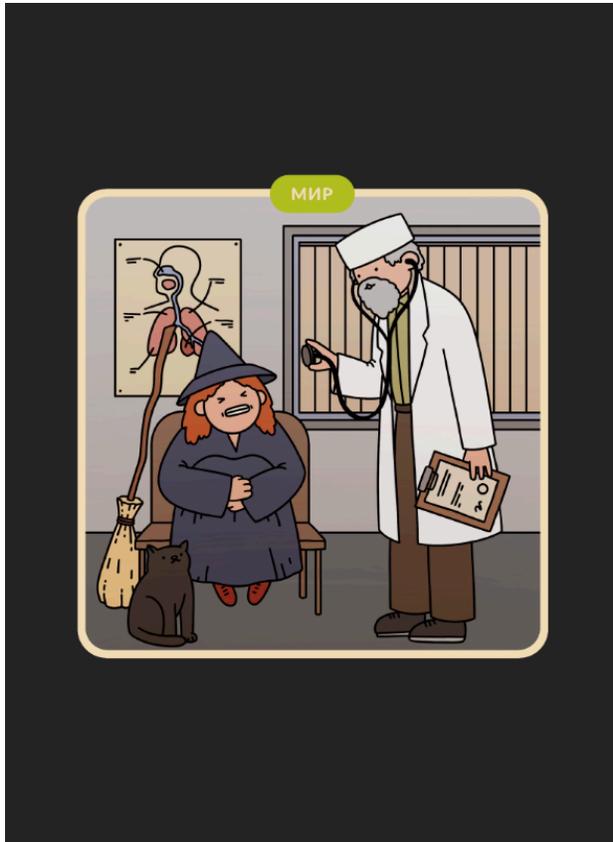
12. Игрокам нужно тщательно выбирать, какого агента отправить на какое задание, в какой регион и с какими усилениями. При этом желательно учитывать ходы других игроков, ведь иногда чужие агенты в том же регионе могут помочь, а иногда сильно помешать.

13. Кроме того, надо учитывать, нет ли в регионе жетонов войн, эпидемий или голода. Это одна из механик обратной связи в игре: чем больше игроки вытаптывают поля с ГМО, уничтожают биологические лаборатории и сбивают спутники, мешающие полётам ангелов, тем больше бедствий. А бедствия представляют угрозу для агентов: в регионе с бедствием перед заданием придётся тянуть карту бедствия, что может закончиться неблагоприятно — болезнью, травмой или даже смертью агента. Хотя некоторые фракции и агенты могут даже

извлекать из бедствий пользу! Как известно, в тяжёлые времена и гомеопатия лучше продаётся.



14. После того как все агенты сходят на задания, наступает ход игры. Это реализуется картами Мирового правительства. Эти карты стремительно приближают проигрыш игроков. Только представьте реформу бесплатного здравоохранения, не покрывающую услуги гомеопатов и остеопатов! Бедные целители могут получить душевную травму. А прогресс растёт.



БЕСПЛАТНОЕ ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

Мировое правительство пообещало бесплатную медицину. Вы с ужасом узнаете, что оплачивать гомеопатию, целебные настои и костоправство мировое правительство не намерено!



Уберите случайный жетон эпидемии из игры.

Все агенты целители должны пройти проверку (B1).

● Агент получает душевную травму.



15. Что хуже... При росте прогресса активируются карты Ватикана, который постоянно норовит прогнуться под официальных учёных: то теорию эволюции признаёт, то Большой взрыв, то за инквизицию извиняется. Чтобы этого не допустить, игрокам нужно экстренно тратить ресурсы или рисковать, проходя непростые проверки агентами.

ПРИЗНАНИЕ ТЕОРИИ ЭВОЛЮЦИИ

ВАТИКАН



Безумие! Ватикан планирует признать теорию эволюции. Нужно срочно профинансировать Институт Разумного Замысла, чтобы его сотрудники переубедили учёных Ватикана.

2 \$ или    → П 2

Выложите жетон тёмных времён. 

ИЗВИНЕНИЯ ЗА ИНКВИЗИЦИЮ

ВАТИКАН



Ватикан собирается принести извинения за былые действия великой инквизиции. Нужно доказать, что жертвы инквизиции виноваты сами.

2  или    → П 2

Выложите жетон тёмных времён. 

16. К счастью, есть и дополнительная колода карт на стороне игроков. Северная Корея. Великий Вождь может выслушать засланного к нему агента и явить миру чудо: жахнуть куда-нибудь ядерной бомбой или зажечь сердца людей блестящим исполнением гимна. К сожалению, из Северной Кореи агенты обычно не возвращаются. Настолько там хорошо!

ВРАЖДЕБНАЯ ПРОВОКАЦИЯ



Агент обратил внимание Великого Вождя, что его страну недостаточно уважают: «Ядерная бомба у вас есть, а применить её пок-пок-пок, страшновато».

ИРОНИЯ НАД ВОЖДЕМ



Вместо того, чтобы отправиться в Северную Корею, агент посылает туда донесение, что кто-то иронизировал над Великим Вождем и даже сделал настольную игру с упоминанием этой Великой Страны.

17. Хотя на задания можно посылать не более двух агентов за раунд, иметь много агентов может быть хорошей идеей. И не только ради того, чтобы посылать лишних в Северную Корею. Каждый агент имеет способность Помощника. Некоторых помощников стоит отправлять вместе со своими агентами на задания, чтобы получить бонус. Например, Александр Редиска может предоставить агенту свою уникальную ксиву, повышающую Психопатию, Макиавеллизм и Нарциссизм! Но некоторых агентов лучше посылать помогать своим оппонентам. Например, Бабушка Евангелия сначала позолотит ручку, а потом сольёт данные о чужом агенте спецслужбам. Помогает заработать связи!



АЛЕКСАНДР РЕДИСКА
 Генерал-майор экологической безопасности, специалист по обратной транскриптазе.

- ⚡ **Главный эпидемиолог.** При успешном выполнении задания в регионе с эпидемией награждает себя блестяшкой: возьмите случайное усиление, авторитет +1.
- ⊕ **Владелец уникальной ксивы.** Основной агент получает + **П** **М** **Н** до конца раунда.



БАБУШКА ЕВАНГЕЛИЯ
 Бабушка слепа, но хорошо видит деньги.

- ⚡ **Помощь спецслужб.** Раз в раунд может потратить 1 связь, чтобы перепротить проверку на задании.
- ⊕ **Позолотить ручку.** Предлагает основному агенту гадание (**М** | **В**).
 - Агент соглашается. Заберите 1 капитал у владельца агента. Затем бабушка передаёт данные об агенте спецслужбам, связи +1.

18. Но учтите, что для достижения победы игрокам придётся хоть иногда кооперироваться. Прогресс безжалостен к любой вашей оплошности. Агенты будут получать физические и душевные травмы, болезни и умирать. Вам придётся тратить капитал и терять авторитет, чтобы лечить их в Швейцарии официальной медициной: вера верой, но тут совсем другое дело! Или тратить капитал на альтернативную медицину и надеяться, что это поможет! Вам придётся думать, каких агентов купить, какие усиления им дать и куда отправить. И следить за тем, что именно у вас больше всего авторитета на случай, если ваша тактика даст плоды и Прогресс останется чуточку позади. Игрок с наивысшим текущим авторитетом получает особую Корону, которая никогда не жмёт и даёт полезные бонусы.

КОРОНА

Никогда не жмёт.



В начале раунда передайте корону игроку с наибольшим авторитетом. Если таких игроков несколько, корона не достаётся никому. Отложите её до следующего раунда.

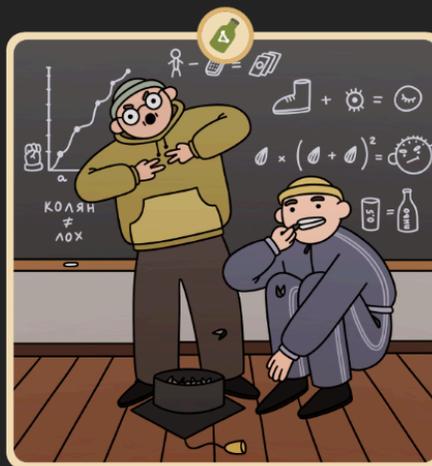
19. Желаем успехов. Покажите проклятым науковерам, сциентистам, сатанистам, атеистам, масонам, нуллианцам и иллюминатам всю мощь настоящей непробиваемой духовности.

ФОНД «ПРОСВЕТЛЕНИЕ»



Сторонники духовного просветления.
Ежегодно выдают премию за самую
древнюю мудрую книгу.

АКАДЕМИКИ С РАЕНА



Пацаны собрались делать чёткую науку.
Если вы победите, считайте свою
победу научной.