

ЦИВИЛИЗАЦИЯ МУРАВЬЕВ, НАХОДЯЩАЯСЯ НА АНТИЧНОМ
УРОВНЕ РАЗВИТИЯ, БОРЕТСЯ ЗА СВОЁ ВЫЖИВАНИЕ, ПОКА КАТАСТРОФА
ОБРУШИВАЕТСЯ НА ИХ МУРАВЕЙНИК. ГРУППА МУРАВЬЕВ-СИДЕЛОК ДЕЛАЕТ
ВСЁ ВОЗМОЖНОЕ, ЧТОБЫ СПАСТИ СВОЮ КОРОЛЕВУ-МАТЕРЬ, ЛИШЬ ТАК
ИХ РОД БУДЕТ ПРОДОЛЖЕН. НА НЕЛЕГКОМ ПУТИ К ВЫХОДУ СТОЯТ
ТЯЖЕЛЫЕ МОРАЛЬНЫЕ ВЫБОРЫ, КОШМАРНЫЕ УЖАСЫ МИРА НАСЕКОМЫХ
И ОБМАН СОБСТВЕННЫХ ОРГАНОВ ЧУВСТВ, НАЗВАННЫЙ ХРУСТАЛЁМ.

АВТОРЫ:

БАХМУТСКИЙ МИХАИЛ - ПОГОНЩИК РАБОВ

БАХМУТСКИЙ ИЛЬЯ - ФИЛОСОФ

НАДЕЖДЕНКО ИРИНА - КУЛЬПТОР

ШУТОВ ДМИТРИЙ - ЧИТАЮЩИЙ ЗНАКИ БОГОВ

ПРЕДАНИЯ О МУРАВЬЯХ

MIRMINGI

MYTHOS



MIRMINGI MYTHOS

[КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: МАТЕРЬ, ШАХТА, ХРУСТАЛЬ]



ПРЕДАНИЯ О МУРАВЬЯХ

В недрах земли, скрытые от взоров людей живут муравьи. Своей удивительной муравьиной жизнью. Каждый день это предание о героях и чудовищах, о богах и великих жертвах. Жертвах во имя жизни. Отрывок из бесконечной летописи муравьиной цивилизации пытается рассказать эта книга. О гордом народе муравьев, развившихся до выплавления бронзы, создания статуй и игре чудесной музыки. Об античной цивилизации муравьев.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре вы возьмете на себя роль муравьев, отважившихся бросить вызов судьбе. Один из вас возьмет на себя роль Оракула – мастера игры, который будет вести вас на это нелегком пути.

Для игры вам следует напечатать листы персонажей и поля для создания муравейника. Всё это можно найти в приложении к этим правилам. Также понадобятся письменные принадлежности и как минимум **5 кубов d6**.

Оракул должен выбрать сценарий (или придумать свой), составить из гексов муравейник, а также выбрать Пантеон для Матери.

Игрокам перед началом игры требуется создать своего муравья.

МАТЕРЬ

Королева, Мать, воплощение Божества. У неё множество имен, но всегда важная роль – продолжать муравьиный род. А вкусив нектара, Мать может одарить муравьёв божественной милостью.

Ваша цель – спасти Мать

Она медленно передвигается или несется вами, восседая на паланкине, в любом случае путь к выходу займет больше времени, чем необходимо муравью, чтобы сбежать.

Донесите Мать до выхода. **Она не может пострадать, пока её сопровождают муравьи.** В крайнем случае **муравей обязан пожертвовать собой.**



Защитите её.

СОЗДАНИЕ МУРАВЬЯ

Принцип именования: имена формируются на основе атрибутов муравья и древнегреческих суффиксов.

Усики (чувствительность) - **Чувствиллий**

Хитин (сила) - **Крепитон**

Брюшко (муравьиный дух) - **Брюшан**

Варианты именования:

(Жвалы + хитин): "мандибуло-", "гнато-", "хито-", "скелето-". Примеры: Мандибулохитон, Гнатоскелетос.

(Брюшко + форма): "гастро-", "морфо-". Примеры: Гастроморфис, Морфогастрон.

(Цвет + тело): "мелано-", "хризо-", "сома-", "торакс-". Примеры: Меланосоматиос, Хризотораксид.

[KITRINO]
КИТРИНО

[PRASINO]
ПРАСИНО

[MAVRO]
МАВРО

[KAFE]
КАФЭ

[KOKKINO]
КОКИНО

[PORTOKALI]
ОРАНЖЕВЫЙ

Суффиксы:

- ид, -иос, -ефий - умные, учёные
- он, -онес, -арх - воины, сильные
- агрий, -иклос, -адес - природные, инстинктивные
- идес, -итис - родовые, аристократичные

Атрибуты

Каждый муравей обладает тремя парами атрибутов, определяющими его способности в борьбе за спасение Королевы-Матери:

Хитин – физическая сила и устойчивость. Определяет защиту, мощь в атаке, способность поднимать тяжести и сопротивляться урону от чудовищ, обитающих в глубинах муравейника.

Усики – обострённое чутьё и общение. Улучшает ориентацию по запахам, помогает распознать ложь и воспринимать феромоны, управлять коллективными решениями.

Лапки – скорость и ловкость. Влияет на уклонение, точность дистанционных атак и возможность избежать обрушений и смертельных ловушек.

Глаза – внимательность и разум. Позволяет распознавать угрозы, анализировать окружение и противостоять влиянию Хрусталя.

Жопка – природные инстинкты. Отвечает за выживание, агрессивность, сопротивление страху и готовность принести себя в жертву ради Колонии.

Голова – интеллект и цивилизованность. Позволяет использовать технологии, разрабатывать планы спасения, изобретать механизмы.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ АТТРИБУТОВ

Для распределения атрибутов зачеркните 5 крайних ячеек справа или слева, в любом соотношении. В результате должны остаться 4 не зачеркнутые ячейки в паре (за исключением -1)

Атрибут муравья равен наибольшему значению в строке, и может быть от 4 до -1.

КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

ИМЯ

НАВЫК

ПРЕДМЕТЫ

УСИКИ

4321

0

-1

1234

ГЛАЗА

ХИТИН

4321

0

-1

1234

ЛАПКИ

ЖОПКА

4321

0

-1

1234

ГОЛОВА

Примеры:

3 хитина и 0 лапок:

ХИТИН

0321

0

-1

0000

ЛАПКИ

-1 усик и 4 глаза:

УСИКИ

0000

0

-1

1234

ГЛАЗА

НАВЫКИ

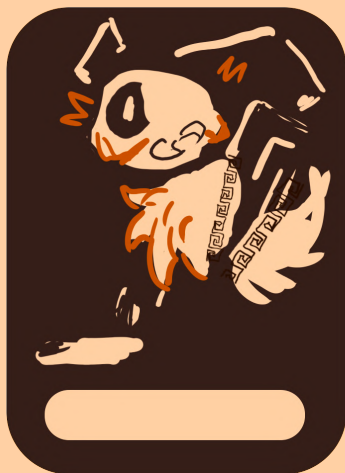
После распределения атрибутов игроки могут выбрать **один из навыков**, открытых незакрашенными значениями **Жопки/Головы**. Навыки применяются единожды, и повторно после съедания нектара.

Жопка

- 1 **Феромон поддержки** – может привлечь муравьёв, +1 на все проверки команды в этом гексе.
- 2 **Чувствительность** – позволяет обнаружить скрытый в гексе Хрусталь
- 3 **Жвалы** – при успешной атаке снижает на 2 единицы Хитин противника
- 4 **Кислотное жало** – при успешной атаке прогоняет противника на 1 гекс

Голова

- 1 **Отвлекающая бомба** – создаёт феромонную приманку, отвлекающую Тварей и позволяя сбежать
- 2 **Икаровы Крылья** – добавляет +2 к атаке, а также преодолевать вертикальные тоннели с грузом до 3 муравьёв или Королевы-Матери. Работает в пределах 1 гекса
- 3 **Акваланг Нептуна** – позволяет игнорировать эффекты среды и дышать без воздуха, но накладывает штраф -2 к проверкам Глаз. Работает в пределах 1 гекса
- 4 **Жало Артемиды** – позволяет атаковать с расстояния, нанося 3 хита урона, либо используется как гарпун для создания верёвочного моста



ПРАВИЛА

Проверки

В ситуации, когда необходимо выполнить обыденное действие, например перенести груз из одной пещеры в другую, проверки не требуются.

Но, когда катастрофа неумолимо уничтожает муравейник, на пути муравьёв встает целый ряд опасных испытаний. Чтобы определить результат прохождения этих испытаний используются **проверки**.

Как работают проверки



Игрок объявляет своё действие, и чего он хочет достичь



Оракул определяет атрибут, по которому выполняется проверка, и её сложность (Может не объявлять её игрокам)



Бросаются 5 кубов d6.



Выбранное количество костей перебрасывается



Итоговый результат – сумма значения атрибута, выпавшей комбинации и дополнительных бонусов

Значения комбинаций



-2 – Ничего (пять разных костей без последовательности)



-1 – Пара (две одинаковые кости)



0 – Две пары (две группы по две одинаковые кости)



1 – Тройка (три одинаковые кости)



2 – Малая или Большая Шахта (числа от 1 до 5 или от 2 до 6 подряд) / Гнездо (пара + тройка)



3 – Тетр (четыре одинаковые кости)



Автопроверка – Королева (все пять костей одинаковые)

Результаты проверки



Выше сложности – успешное действие



Ниже или Равно сложности – провал, возможны тяжелые последствия



Меньше 0 – катастрофический провал, ситуация ухудшается

Дополнительные бонусы

Бонусы к проверкам добавляют **предметы**, а также локации и действия игроков. Если получено несколько бонусов, они суммируются.

Превозмогание

Игрок может **изменить значение одной кости** после броска или переброса на любую по выбору, но до объявления результата, снизив один из своих атрибутов на 1.

Игрок может зачеркнуть атрибут, который используется в проверке (в проверке учитываются значения до снижения), или зачеркнуть любой другой атрибут, обосновав, как его усилия могут помочь в проверке.

Зачёркивается самое большое значение. Если игрок вынужден зачеркнуть последнюю клетку в паре – независимо от результата проверки, муравей жертвует собой, отдавая свои последние силы, во имя спасения Матери.

Наваждение хрустали

Хрусталь – феномен, вызванный феромонами и безусловным доверием муравьёв к привычным запахам. Это приводит к обману зрения, когда муравей воспринимает мир искажённым. Кошмарное чудовище может с помощью запаха маскироваться безобидным существом или даже твоим другом. А вредитель окружит себя запахом, став практически невидимым.

Морок Хрустали связан с доверием муравьёв ощущениям своих усиков и порой игнорированию истины, что видят глаза. Чем сильнее развит атрибут Глаза, тем более противоречий будет замечать муравей в существах, скрытых Хрусталем. Внимательность не может полностью разрушить морок, но описанные Оракулом существа способны привлечь чуткого муравья.

Игрок может заявить проверку Глаз, чтобы попытаться разрушить Хрусталь.

Оракул устанавливает сложность в закрытую, не оглашая её игроку. В случае успеха муравей разрушает Хрусталь и видит истину, или убеждается в отсутствии морока. При провале муравей также считает, что убедился в отсутствии Хрустали.

Правила не запрещают игрокам использовать проверку на каждом шагу, чтобы избежать опасности Хрустальных тварей, но игроки должны учитывать, что подобная тактика задерживает продвижение к выходу, а промедления могут привести к **увеличению Хаоса** в муравейнике.

БОЙ С ТВАРЯМИ

“Ваш ужин должен быть сытен, мужи, ибо обедать мы будем в Аиде!”
Царь Гнатонид

Чтобы убить врага необходимо снизить значение его хитов до 0. Зачастую 1 успешная атака снимает 1 хит.

У муравьёв игроков всегда 1 хит.

Атака твари

Враг всегда старается сблизиться и атаковать

Муравей может объявить **реакцию** – попытку избежать удара

Игрок выбирает, по **Хитину** или **Лапкам** будет проводиться реакция

Оба совершают **проверку**, победитель – тот, чей результат выше

В случае ничьей – побеждает Враг

Атака муравья

Муравей может объявить **действие** против твари

Если цель – нанести урон, он выбирает, атакует ли **Хитином** или **Лапками**

Оба совершают **проверку**, в случае победы игрока – он наносит удар

Манёвры и преимущества

Игрок может заявить действие для получения тактического преимущества:

Оракул выбирает атрибут для проверки

Успешное действие даёт преимущество – возможность нанести дополнительный удар, сбежать или иную тактическую возможность, определяемую Оракулом

РАЗДЕЛ ОРАКУЛА

Этот богохульный раздел запрещен для прочтения муравьям.

Введение

Раздел предназначен для помощи Оракулу в написании нового предания, однако если силы Оракула велики, можно игнорировать и изменять неподходящие правила по своему усмотрению.

ШКАЛА ХАОСА

Муравейник имеет шкалу хаоса. По мере заполнения шкалы, Хаос растёт во всех локациях муравейника.

Шкала заполняется, если:

1. Один из игроков погибает;
2. Это предписано правилом;
3. Игроки предпринимают действия, ведущие к смерти множества муравьёв;
4. По воле Оракула.

Когда шкала хаоса заполняется, игра окончена – муравейник уже не спасти.



ИГРОВОЙ ЦИКЛ

Игра разделена на условные ходы, позволяющие отмерять время для действий бедствия.

ПОРЯДОК ХОДА:

1. Игроки перемещаются на новый гекс
2. Игроки встречаются с событием
3. Действует бедствие

СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРОК

- 3 – Обычная
- 4 – Усложнённая
- 5 – Сложная
- 6 – Очень сложная
- 7 – Почти невозможная

КОНЕЦ ИГРЫ

Если муравей игрока погибает, он может создать нового, но тот приходит на помощь только на следующем гексе.

Если все муравьи-игроки погибают, **игра окончена**.

Если игроки добрались до выхода вместе с Матерью, **игра окончена**.

Оракулу необходимо выбрать, с какой катастрофой столкнутся муравьи.

Заражение грибными-зомби

В колонию попали зараженные грибы. Споры разлетаются повсюду, они проникают внутрь муравьев и за секунды захватывают управление над телом.

Условия начала игры: Карта муравейника открыта. Заражение начинается в одном из храмов, каждый ход распространяясь во всех направлениях.

В соседних с зараженными гексами появляются **зараженные муравьи**, Хрусталь скрывает их истинный облик. Они нападают на любых живых существ, которые вскоре становятся зараженными.

Через зараженный гекс можно попытаться пройти, имея отряд муравьев, но за это придется заплатить большую цену.

Пробуждение Крота из Глубин

Муравьи копали слишком жадно, слишком глубоко. Вы знаете, кого они пробудили во мраке муравейника.

Условия начала игры: Муравейник открыт, выход только 1. **Крот** появляется на нижнем уровне муравейника, как и Храм с Матерью, чем ближе **Крот** к Матери на старте – тем сложнее игра.

Каждый ход **Крот** перемещается на случайный гекс в направлении к Матери. При перемещении **Он** переворачивает все окружающие гексы.

Гексы на которых находился **Крот** – разрушены.

Токсичный газ

В муравейник проникают клубы газа, размывающего зрение, сбивающего любые запахи и в конце концов приводящего к смерти. Вы слишком поздно поняли опасность, осталось не так много времени чтобы успеть вынести Королеву по трупам муравьев.

Условия начала игры: Муравейник скрыт от игроков, гексы открыты в радиусе 1 гекса от Матери. Муравьи получают штраф -2 на проверки Глаз и Усиков.

Газ убьет Матерь через (количество гексов до выхода в начале игры + 3) хода.



ПРИЯТНОЙ ИГРЫ!



ГЕНЕРАЦИЯ И СТРУКТУРА МУРАВЕЙНИКА

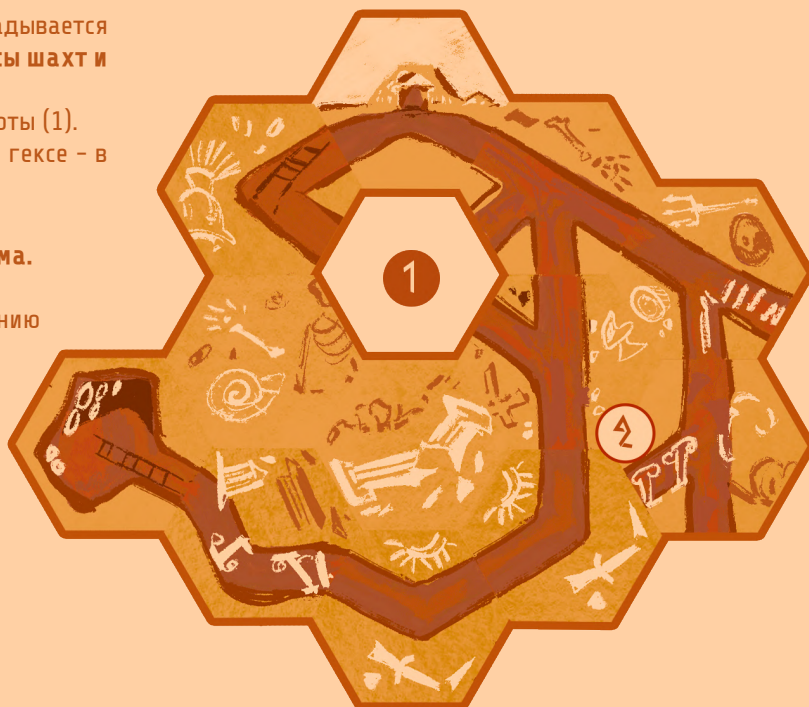
Муравейник заранее создаётся Оракулом и выкладывается перед игроками. При генерации используются **гексы шахт** и **точки локаций**.

При генерации в муравейнике могут остаться пустоты (1). Шахты могут не соединяться с шахтой на соседнем гексе – в таком случае это тупиковая шахта. (2)

Игра начинается с самого нижнего гекса из храма.

Остальные локации выставляются по усмотрению Оракула.

Продолжительность игры равна примерно 10 минутам на гекс пути.



ОСОБЕННОСТИ ГЕНЕРАЦИИ



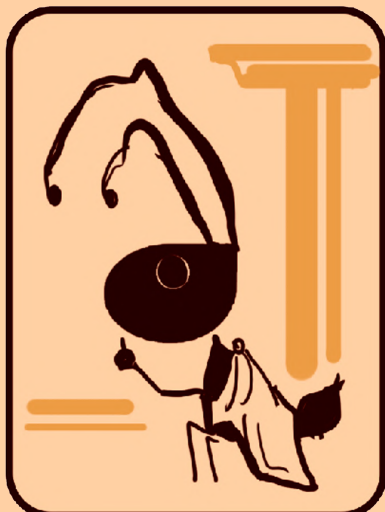
Муравейник находится **под землёй**. Карта отображает его **вид сбоку**.

вертикальные шахты — это подъёмы, требующие особых способов преодоления.



Способы подъёма:

Лестницы;
Блочные лифты;
Гермесовы платформы;
Иные способы.



ЛОКАЦИИ

Локации определяют окружение и события для приключений. Далее описаны подсказки по типам событий в каждой локации.

ПОЛИС



Окружение: множество жилых домов
События: социальные, преграды

СКЛАД



Окружение: множество ящиков на стеллажах
События: получение предметов, нектара

ФЕРМА



Окружение: тля, грибы или водоросли
События: Твари, социальные, нектар

ВЕНТИЛЯЦИОННЫЙ ПРОХОД



Окружение: много места, чистый воздух
События: Твари

МЕДОВАЯ ШАХТА



Окружение: липкие стены
События: преграды, нектар

ХРАМ



Окружение: убежище с муравьями и личинками
События: получение нектара, социальные

ЗАПУСТЕЛАЯ ШАХТА



Окружение: мусор и запустение
События:

МОГИЛЬНИК



Окружение: мусор и оболочки муравьёв
События: Твари

ИНЖЕНЕРНЫЕ ШАХЫ



Окружение: строительные леса и инструменты
События: социальные, преграды, получение предмета

ПЛОЩАДЬ ПРЕДАНИЙ



Окружение: стены, потолок и пол усеяны рунами
События: социальные, бонус к проверкам

ОПЛЕТЁННЫЕ КОРНЯМИ ПРОХОДЫ



Окружение: корни поросшие повсюду
События: Твари, преграды

ТАВЕРНА



Окружение: место для отдыха
События: социальные, боевые, нектар

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Эти события могут произойти с муравьями во время катастрофы. Решения игроков не ограничены примерами – они лишь помогают определить сложность проверок.

Взбешённые муравьи

Толпа рабочих преграждает путь, заявляя, что Королева в опасности и должна быть передана им. Они намерены вернуть её в храм.

Уговорить: Усики 4;
Разогнать силой: Хитин 3, +1 Хаос.

Телега на пути

Рабочие не могут протолкнуть телегу, заблокировавшую единственный проход.

Помочь сдвинуть: Хитин 3
Сломать и пройти: Хитин 4, +1 Хаос
Уговорить рабочих убраться: Усики 3

Муравьишка в беде

Плачущий муравьишка рассказывает, что его тля сбегала в вентиляцию, спасаясь от клеща. Он боится идти за ней.

Убедить его идти без тли: Усики 2
Сразиться с клещом: Хитин 4 или Лапки 3
Игнорировать: Муравьишка остаётся один, +1 Хаос

Бунт лифтеров (При входе в гекс с вертикальным подъёмом)

Лифтовая шахта переполнена беженцами, а лифтеры боятся двигать лифт из-за паука внизу.

Приказать спустить лифт: Бой с пауком-муравьедом;
Воодушевить рабочих: Усики 3, +1 к проверкам в гексе, бой с пауком;
Аккуратно поднять лифт: Голова 4.

Снисхождение бога

Королева получает видение божества, готового помочь, если муравьи докажут свою веру.

Согласиться на испытание: Любой атрибут сложность 6;
Призвать к жалости: Усики 5;
Осудить бога: +1 Хаос, инициатор теряет 1 значение в Усиках или Глазах, свершается чудо за Нектар.

Муравьиная застава

Муравьи пытаются заблокировать шахту, чтобы остановить катастрофу.

Не мешать: Усики 3 – проход закрывается временно;
Помочь укрепить: Хитин 3 – проход закрыт полностью;
Отговорить: Усики 4;
Направить в другое русло: Голова 3.

Божья коровка

Муравьи окружают клетку с истощённой божьей коровкой, считая её врагом.

Освободить: Усики 5, +1 к проверкам в следующем бою;
Поддержать толпу: Муравьи раздавливают жука, во славу Королевы.

Муравьи-грибоеды

Муравьи в неистовстве, объевшись странных грибов.

Привести в чувство: Усики 5;
Изгнать в Тартар: Хитин 3, +1 Хаос;
Поискать остатки грибов: Глаза 3, при успехе получены Странные грибы.

Еретический алтарь

Муравьи создали алтарь для еретического божества.

Разрушить: Хитин 3, алтарь уничтожен, +1 Нектар;
Воспользоваться: Требуется Нектар или предмет, +1 Хаос.

ТВАРИ, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ ХРУСТАЛЬ

АТРИБУТЫ ВРАГОВ

Каждое чудовище обладает тремя атрибутами:

Хиты – количество успешных атак, необходимых для его убийства.

Хитин – защита, аналогичная муравьиной.

Лапки – подвижность, аналогичная муравьиной.

Жук-ассасин

Охотится на муравьёв, растворяя их внутренности. Насаживает оболочки жертв на панцирь, создавая иллюзию группы собратьев.

Хиты: 4 | Хитин: 6 | Лапки: 4

Паук-муравьед

Маскирует запах под жертв, отслеживает одиноких муравьёв в тоннелях.

Хиты: 4 | Хитин: 4 | Лапки: 6

Муравей-мутант

Притворяется маткой, пользуясь преимуществами королевы, но не рождает личинок.

Хиты: 3 | Хитин: 5 | Лапки: -1

Улитка

С помощью Хрусталя заставляет муравьёв отнести её в гнездо, где остаётся и питается.

Хиты: много | Хитин: 10 | Лапки: 0

Гусеница-мимик

Притворяется маткой, муравьи относят её в гнездо и ухаживают за ней.

Хиты: 1 | Хитин: 0 | Лапки: 0

Заражённые муравьи

Хиты: 1 | Хитин: 2 | Лапки: 1

ПРОЧИЕ ТВАРИ

Муравьиный лев

Ужасное чудовище, мифическая тварь, убитая Гастраклем.

Хиты: 5 | Хитин: 6 | Лапки: 1

Огненный муравей

Нецивилизованные, беспощадные варвары, оставляющие за собой лишь разрушение.

Хиты: 2 | Хитин: 5 | Лапки: 3

БОНУСЫ ПАНТЕОНА ДЛЯ КОРОЛЕВЫ

Пассивные бонусы работают всегда, чудеса случаются при кормлении Королевы нектаром.

Афина – Стратегия и порядок

Пассивно: королева подавляет хаос в колонии. Первое добавление хаоса игнорируется.

Чудо: позволяет связать разум муравьёв, отправить им сообщение и получить подсказки о происходящем в соседних гексах.

Деметра – Возрождение жизни

Пассивно: королева дарована силой роста, муравейник оплетён корнями, количество растительности увеличено.

Чудо: корни мгновенно скрепляют обрушенные туннели, создают мосты или преграды.

Гефест – Кузнечное мастерство

Пассивно: хитин королевы закалён, она становится живым щитом.

Чудо: челюсти королевы могут дробить камни, прокладывая новые туннели, либо даруется один божественный инструмент.

Аполлон – Свет во тьме

Пассивно: солнечный свет направляется через вентиляционные шахты, давая +1 к проверкам на обнаружение Хрусталя.

Чудо: полностью развеивает Хрусталь в локации.

Артемида – Охота

Пассивно: муравьи могут сделать предметы из останков врагов.

Чудо: +2 к проверкам в бою в этом гексе.

Асклепий – Исцеление

Пассивно и Чудо: королева превращает нектар в исцеляющую мазь, восстанавливающую 1 атрибут.

Гермес – Экстренная коммуникация

Пассивно: По муравейнику расположены автоматические лифты

Чудо: муравьи получают ментальную карту уцелевших туннелей или королева может отправлять свои образы в разные части муравейника, снижая панику.

МЕХАНИКА ПРЕДМЕТОВ

 **Пожертвовав предмет, игрок получает дополнительный бонус, но предмет разрушается и выходит из игры. Восстановить или вернуть предмет невозможно.**

 **Если Оракулу выпадает Хаос, он может выдать игрокам максимально полезный предмет в текущей ситуации, но увеличивает счётчик хаоса в муравейнике на 1.**

СПИСОК ПРЕДМЕТОВ

В случае поиска предмета, бросьте 2 игральные кости, первая определяет список, вторая – предмет в ней.

Значения от 1 до 3

- 1 **Доспех (Панцирь)** – +1 Хитин при проверках реакции на нападение
- 2 **Щит** – +1 Хитин при проверках реакции на нападение. Пожертвование: +2 Хитина в проверке
- 3 **Копьё** – Наносит +1 хит при атаке. Пожертвование: заменяет превозмогание в бою
- 4 **Лук** – Позволяет атаковать дистанционно (проверка Лапок против Хитина)
- 5 **Шлем полководца** – +1 при проверках управления муравьями. Пожертвование: +1 Хитин в проверке
- 6 **Кифара** – Управление муравьями с помощью Головы. Пожертвование: +1 в проверке

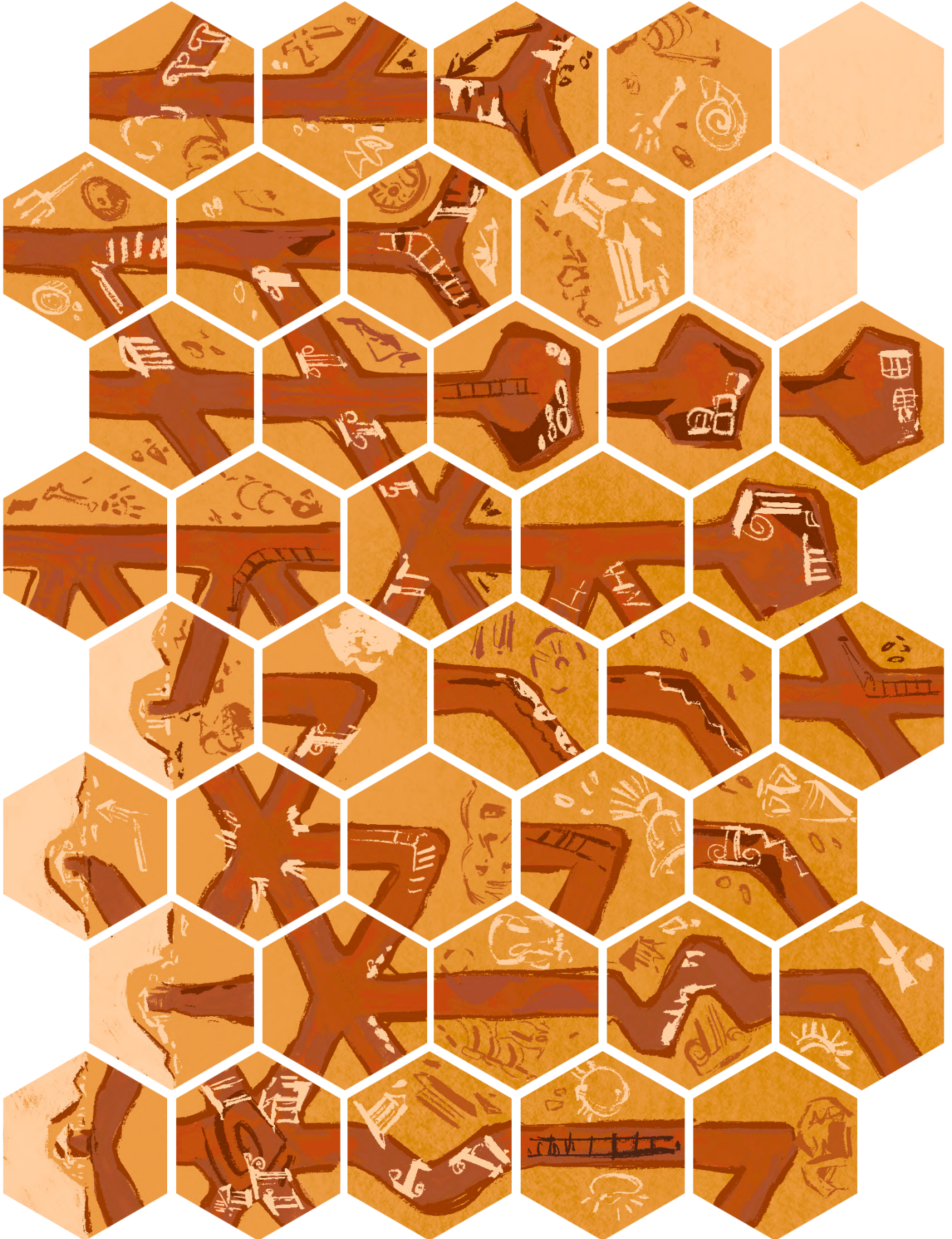
Значения от 4 до 6

- 1 **Набор инструментов** – +1 при проверках на строительство и копание
- 2 **Знамя** – +1 при проверках Жопки. При потере: +1 Хаоса
- 3 **Кузнечный молот** – Снижает Хитин противника на 1 при атаке. Пожертвование: +1 к атаке или разрушению объекта
- 4 **Сеть** – Пожертвование: Обездвиживает противника (–1 ко всем его проверкам)
- 5 **Странные грибы** – Пожертвование: Игрок обновляет навык, как если бы использовал Нектар, и меняет местами значения Головы и Жопки до конца катастрофы
- 6 – Вы слишком долго искали припасы, упуская время для спасения Королевы. Хаос +1



РАЗДАТКА





КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

ИМЯ

НАВЫК

ПРЕДМЕТЫ

УСИКИ

4

3

2

1

◇

-1

-1

1

2

3

4

ГЛАЗА

ХИТИН

4

3

2

1

◇

-1

-1

1

2

3

4

ЛАПКИ

ЖОПКА

4

3

2

1

◇

-1

-1

1

2

3

4

ГОЛОВА

КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

ИМЯ

НАВЫК

ПРЕДМЕТЫ

УСИКИ

4

3

2

1

◇

-1

-1

1

2

3

4

ГЛАЗА

ХИТИН

4

3

2

1

◇

-1

-1

1

2

3

4

ЛАПКИ

ЖОПКА

4

3

2

1

◇

-1

-1

1

2

3

4

ГОЛОВА

КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

ИМЯ

НАВЫК

ПРЕДМЕТЫ

УКИКИ

4

3

2

1



-1

-1

1

2

3

4

ГЛАЗА

ХИТИН

4

3

2

1



-1

-1

1

2

3

4

ЛАПКИ

ЖОПКА

4

3

2

1



-1

-1

1

2

3

4

ГОЛОВА

КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

ИМЯ

НАВЫК

ПРЕДМЕТЫ

УКИКИ

4

3

2

1



-1

-1

1

2

3

4

ГЛАЗА

ХИТИН

4

3

2

1



-1

-1

1

2

3

4

ЛАПКИ

ЖОПКА

4

3

2

1



-1

-1

1

2

3

4

ГОЛОВА



