

Pete Pr

Муравьиная борьба

книга-игра



Версия текста: 4

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Дайс

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Фаза события

- Окончание
- Середина

Метки

- Мало соседей
- Мёд
- Нет термитов
- Оса

Время

Переходы: ____

Старт

Переброс события: ____

Битва

Максимальный бросок: ____

Правление

- Королева Антуанетта Плодовитая
- Принц Мурадин Крылатый
- Солдат Руф Твердожвалый
- Рабочая Партия Муравьёв
- Отважный Мураш
- Амазонка Ахилла Кусачая

Монетка

- Орел
- Решка

Муравьи

Количество: ____

Прирост: ____

Защита: ____

Speedrun

Скорость прохождения: ____


Враг


Здоровье врага: ____


1

В густом лесу, рядом с мощными корнями бука находится удивительный муравейник. Здесь обитает очень редкий вид — Формицин Ратус. Эти насекомые, в отличие от своих собратьев, меньше зависят от инстинктов. Они умеют планировать и даже демонстрируют зачатки государственности.


Нынче к власти над муравейником приходит...


 отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», «Переброс события» = 4

Если отмечено «Дайс/1»: **Королева Антуанетта Плодовитая**,  снять все отметки в «Дайс», «Количество» = 3, «Прирост» = 6, ✓«Королева Антуанетта Плодовитая» — (33)

Если отмечено «Дайс/2»: **Принц Мурадин Крылатый**,  снять все отметки в «Дайс», «Количество» = 5, «Прирост» = 5, ✓«Принц Мурадин Крылатый» — (33)

Если отмечено «Дайс/3»: **Солдат Руф Твердожвалый**,  снять все отметки в «Дайс», «Количество» +20, ✓«Солдат Руф Твердожвалый» — (33)


Если отмечено «Дайс/4»: **Рабочая Партия Муравьёв**,  снять все отметки в «Дайс», «Количество» = 10, «Прирост» = 4, ✓«Рабочая Партия Муравьёв» — (33)


Если отмечено «Дайс/5»: **Отважный Мураш**,  снять все отметки в «Дайс», «Количество» = 12, «Прирост» = 3, ✓«Отважный Мураш» — (33)


Если отмечено «Дайс/6»: **Амазонка Ахилла Кусачая**,  снять все отметки в «Дайс», «Количество» = 15, «Прирост» = 2, ✓«Амазонка Ахилла Кусачая» — (33)


2


Насекомые, которые питаются соком растений, выделили много сладкой жидкости на траве. Это лакомство, называемое медвяной падью, можно собрать для своей колонии либо отдать другим муравьям, т.е. подкормить соседей.


Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Взять медвяную падь (+1 муравей, +1 к приросту)**,  «Количество» +1, «Прирост» +1, ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс»

Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Поделиться лакомством (убрать метку "Мало соседей")**,  ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», X«Мало соседей»

Если в наличии 50 «Муравьи/Количество»: **Победа**,  снять все отметки в «Фаза события» — (9)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Скорпион**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» +13 — (34)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Клоп-Хищнец**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (21)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Телефон**,  X«Окончание», снять все отметки

в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 14 — (5)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Мёд**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (17)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Многоножка**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 5 — (28)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Наводнение**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (8)

3

Обнаружен жук, способный радовать и одурманивать. Его зовут Ломехуза. От выделений его брюшных желёз муравьи впадают в эйфорию.

Если взять жука в муравейник, колония станет сплочённое, но пострадает потомство. Муравьи будут чаще кормить и выхаживать гостя вместо своих личинок.

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Взять Ломехузу (+8 муравьёв, -4 от прироста)**, ✎ «Количество» +8, ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Прирост» -4

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Прогнать**, ✎ ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии 50 «Муравьи/Количество»: **Победа**, ✎ снять все отметки в «Фаза события» — (9)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Скорпион**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» +13 — (34)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Клоп-Хищнец**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (21)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Телефон**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 14 — (5)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Мёд**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (17)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Многоножка**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 5 — (28)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Наводнение**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (8)

4

Рядом с колонией пролетают сойки. Если привлечь их внимание, птицы сядут в муравейник, расправят крылья и будут ждать укусов. Муравьиной кислотой птицы обрабатывают перья, отпугивают и убивают паразитов.

Данная процедура, муравление, приведёт к тому, что часть муравьёв будет раздавлена. Однако позже сойки помогут колонии, пугая или отвлекая некоторых врагов.

○ Если в наличии 6 «Муравьи/Количество», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Привлечь соек (-5 муравьёв, +3 к защите)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Защита» +3, «Количество» -5

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Спрятаться от птиц**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Горбатки**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (13)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Трубказуб**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (27)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Соседние муравьи**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (26)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Медвяная падь**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (2)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Богомол**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 12 — (18)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Ломехуза**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (3)

5

Одного муравья поймал телифон. Держа жертву ногощупальцами, он готовится разорвать её на части.

С телифоном можно сражаться, несмотря на его умение выстреливать уксусную кислоту из хвоста. Для победы следует довести вражеское здоровье до нуля. Каждая атака будет стоить одному муравью жизни, снижая здоровье недруга от 1 до 6 ед. (бросок шестигранника). После победы муравьям станет безопаснее жить. Труп супостата отнесут в гнездо, чтобы закатить пир. И тогда прирост увеличится на три.

○ Если в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует 2 «Муравьи/Количество»: **Телефон убил последнего муравья кислотой** — (10)

○ Если в наличии 2 «Муравьи/Количество», в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Сражаться**, ✎ вычесь из «Здоровье врага» случайное число от 1 до «Максимальный бросок», «Количество» -1

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», 1 «Враг/Здоровье врага»: **Забрать останки телифона**, ✎ ✓ «Окончание», «Прирост» +3, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии 2 «Муравьи/Количество», в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Отдать муравья на съедение**, ✎ «Количество» -1, ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Голубянка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (6)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Термиты**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (14)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Пауссин**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (11)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Оса**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (30)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Медовая бочка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (31)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Муравьиный лев**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (32)

6

Обнаружена гусеница голубянки. Её сладкие выделения нравятся муравьям.

Голубянку прогонят либо притащат в муравейник. Гусеница сделает колонию сплочённое, однако забота о потомстве пострадает.

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Взять Голубянку (+6 муравьёв, -3 от прироста)**, ✎ «Количество» +6, ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Прирост» -3

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Прогнать**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии 50 «Муравьи/Количество»: **Победа**, ✎ снять все отметки в «Фаза события» — (9)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Тля**, ✎ ✗ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (20)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Муравьед**, ✎ ✗ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (7)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Непентес**, ✎ ✗ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (25)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Червец**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (24)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Муравейник**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (23)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Паук-Муравьед**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (12)

7

По лесу шастает косматый когтистый зверь. Это муравьед. Длинным клейким языком он хватает термитов и муравьёв.

Зверь обожает вскрывать термитники для добычи пищи. Если в округе обитают термиты, то он навестит их. Иначе (метка "Нет термитов") он побеждает муравьями.

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Метки/Нет термитов»: **Муравьед посещает термитов**, ✎ ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отмечено «Метки/Нет термитов», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Пережить визит муравьёда (-10 муравьёв)**, ✎ ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Количество» -10

○ Если отмечено «Метки/Нет термитов», в наличии 1 «Муравьи/Защита», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Использовать защиту (-1 защита)**, ✎ ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Защита» -1

○ Если отсутствует 1 «Муравьи/Количество»: **Муравьед уничтожил колонию** — (10)

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Медведь**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (15)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Кордицепс**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (22)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Муравление**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (4)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Запасы листьев**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (19)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Смена власти**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (29)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Молох**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (16)

8

Протяжные ливни затопили местность. Если муравьёв больше восьми, они сумеют сцепиться в один большой плот и дрейфовать по воде, спасая личинок. Если их мало, то они, оставив расплод в беде, переползут на дерево и подождут, пока вода не спадёт.

○ Если в наличии 8 «Муравьи/Количество», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Создать живой плот**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», 8 «Муравьи/Количество»: **Перебраться на дерево (-5 от прироста)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Прирост» -5

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Голубянка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (6)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Термиты**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (14)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Пауссин**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (11)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Оса**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (30)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Медовая бочка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (31)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Муравьиный лев**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (32)

9

Колония смогла окрепнуть и значительно повысить свою популяцию.

Если отмечено «Правление/Королева Антуанетта Плодовитая» или отмечено «Правление/Принц Мурадин Крылатый» или отмечено «Правление/Рабочая Партия Муравьёв»: Муравейник вырос до гигантских размеров. Высотой в шесть метров и диаметром двадцать, он попал в книгу рекордов Гиннеса.

Позже группа религиозных фанатиков сожгла муравейник, мотивируя это тем, что продвинутый вид насекомых угрожает человечеству.

Если отмечено «Правление/Солдат Руф Твердожвалый» или отмечено «Правление/Отважный Мураш» или отмечено «Правление/Амазонка Ахилла Кусачая»: Став доминирующим видом в старом лесу, Формицин Ратус начал экспансию в другие места.

Прогрессивный вид муравьёв проник в города и расплодился там до чудовищных размеров.

Мировая экономика сократилась вдвое из-за нашествия новых паразитов.

Если в наличии 1 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 100

«Speedrun/Скорость прохождения»: Затянутое прохождение игры!

Ваше звание: Мастер кликанья.

Если в наличии 100 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 150 «Speedrun/Скорость прохождения»: Долгое прохождение игры!

Ваше звание: Дезинфектор.

Если в наличии 150 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 180 «Speedrun/Скорость прохождения»: Обычное прохождение игры!

Ваше звание: Любитель муравьёв.

Если в наличии 180 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 200 «Speedrun/Скорость прохождения»: Стандартное прохождение игры!

Ваше звание: Друг муравьёв.

Если в наличии 200 «Время/Переходы», но отсутствует 210 «Speedrun/Скорость прохождения»: Нормальное прохождение игры!

Ваше звание: Муравьиный знаток.

Если в наличии 210 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 220 «Speedrun/Скорость прохождения»: Неплохое прохождение игры!

Ваше звание: Муравьиный эксперт.

Если в наличии 220 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 230 «Speedrun/Скорость прохождения»: Хорошее прохождение игры!

Ваше звание: Мирмикипер.

Если в наличии 230 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 250 «Speedrun/Скорость прохождения»: Отличное прохождение игры!

Ваше звание: Энтомолог.

Если в наличии 250 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 260 «Speedrun/Скорость прохождения»: Прекрасное прохождение игры!

Ваше звание: Мирмеколог.

Если в наличии 260 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 270 «Speedrun/Скорость прохождения»: Изумительное прохождение игры!

Ваше звание: Муравьиный барон.

Если в наличии 270 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 280 «Speedrun/Скорость прохождения»: Удивительное прохождение игры!

Ваше звание: Муравьиный лорд.

Если в наличии 280 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 285 «Speedrun/Скорость прохождения»: Чудесное прохождение игры!

Ваше звание: Муравьиный оракул.


Если в наличии 285 «Speedrun/Скорость прохождения», но отсутствует 290 «Speedrun/Скорость прохождения»: Невероятное прохождение игры!

Ваше звание: Муравьиный небожитель.

Если в наличии 290 «Speedrun/Скорость прохождения»: Легендарное прохождение игры!

Ваше звание: Муравьиный бог.

 получено достижение «Золотой муравей»

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Рассчитать рейтинг**,  «Скорость прохождения» = 300, отнять от «Скорость прохождения» количество «Переходы», ✓«Окончание»

10

Надежды на выживание Формицина Ратуса рухнули с падением последней колонии. Данный вид был плохо адаптирован к окружающей среде и потому исчез навсегда.

11

Муравьи обнаружили жука-пауссина, выпускающего горячую жидкость во врагов. Они могут поселить его в муравейнике в качестве живой пушки, но тогда придётся стабильно кормить жука, т.к. голодный пауссин закусит личинками.

Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Взять пауссина (+1 к защите, -1 от прироста)**, ✎ «Защита» +1, «Прирост» -1, ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Не беспокоить жука**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1»: **Тля**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (20)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2»: **Муравьед**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (7)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3»: **Непентес**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (25)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4»: **Червец**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (24)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5»: **Муравейник**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (23)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6»: **Паук-Муравьед**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (12)

12

В округе появился паук, мимикрирующий под муравья. Он обманывает муравьёв, притворяясь своим. Проникая в их гнёзда, он поедает молодняк и личинок.

Если в лесу обитает много муравьёв, то паук найдёт сторонних жертв. В противном случае (есть метка "Мало соседей") он потревожит колонию Формицина Ратуса.

Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Метки/Мало соседей»: **Паук атакует соседей**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

Если отмечено «Метки/Мало соседей», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Пережить охоту паука (-2 муравья, -2 от прироста)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Количество» -2, «Прирост» -2

Если отмечено «Метки/Мало соседей», в наличии 1 «Муравьи/Защита», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Использовать защиту (-1 защита)**, ✎

✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», «Защита» -1

○ Если отсутствует 1 «Муравьи/Количество»: **Визит паука стал роковым** — (10)

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Медведь**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (15)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Кордицепс**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (22)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Муравление**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (4)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Запасы листьев**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (19)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Смена власти**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (29)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Молох**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (16)

13

В тенистом подлеске встречаются два типа горбатов. Одни, маскирующиеся под колючки и шипы растений, выделяют сладкий сок, полезный для муравьёв. Другие горбатки — это мухи-паразиты. С помощью острого яйцеклада они внедряют в тела жертв свои личинки. Перед тем как окуклиться, личинка паразита поедает содержимое головы муравья.

Если в подлеске разведчик найдёт хорошую горбатку (50%), то он добудет целебный напиток, что повысит прирост на 1. При встрече с горбаткой-мухой разведчик погибнет (-1 муравей).

○ Если отсутствует «Фаза события/Середина»: **Исследовать подлесок (50% успеха)**, ✎ ✓«Середина», отметить случайное ключевое слово (1–2) в «Монетка»


○ Если отсутствует «Фаза события/Середина»: **Не рисковать**, ✎ ✓«Окончание», ✓«Середина», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс»


○ Если отмечено «Фаза события/Середина», отмечено «Монетка/Решка», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Успех! Собрать сок горбатки (+1 к приросту)**, ✎ «Прирост» +1, ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», снять все отметки в «Монетка»


○ Если отмечено «Фаза события/Середина», отмечено «Монетка/Орел», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Неудача! Разведчик заражён личинкой паразита (-1 муравей)**, ✎ «Количество» -1, ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», снять все отметки в «Монетка»


○ Если отсутствует 1 «Муравьи/Количество»: **Последний муравей погиб от мухи-горбатки.** — (10)


○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1


«Муравьи/Количество»: **Скорпион**,  снять все отметки в «Дайс», «Здоровье врага» = 13, снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(34)**

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Клоп-Хищнец**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(21)**

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Телефон**,  снять все отметки в «Дайс», «Здоровье врага» = 14, снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(5)**

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Мёд**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(17)**


○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Многоножка**,  снять все отметки в «Дайс», «Здоровье врага» = 5, снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(28)**


○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Наводнение**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(8)**


14


Муравьи и термиты часто сражаются. Битвы происходят каждый день. Агрессорами чаще выступают муравьи.


Нынче колония окрепла и может совершить набег на термитник. Успешный рейд обеспечит муравейник едой для расплода, но став доминирующим видом в округе, Формицин Ратус будет приоритетной целью для хищников.


○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Ограбить термитник (+4 к приросту, + метка "Нет термитов")**,  «Прирост» +4, ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✓«Нет термитов»


○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Оставить термитов в покое (-1 от прироста, убрать метку "Нет термитов")**,  ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Прирост» -1, X«Нет термитов»


○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1»: **Тля**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(20)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2»: **Муравьед**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(7)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3»: **Непентес**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(25)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4»: **Червец**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(24)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5»: **Муравейник**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(23)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6»: **Паук-Муравьед**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(12)**

15

Опасный обитатель леса замер около муравейника и принялся. Это медведь. При наличии метки "Мёд" он станет разорять колонию в поисках лакомства. Иначе зверь пройдёт мимо.

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Метки/Мёд»: **Медведь ушёл восвояси**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отмечено «Метки/Мёд», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Медведь громит муравейник (-15 муравьёв)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Количество» -15

○ Если отмечено «Метки/Мёд», в наличии 1 «Муравьи/Защита», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Использовать защиту (-1 защита)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Защита» -1

○ Если отсутствует 1 «Муравьи/Количество»: **Визит медведя стал роковым — (10)**

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Горбатки**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (13)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Трубказуб**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (27)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Соседние муравьи**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (26)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Медвяная падь**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (2)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Богомол**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 12 — (18)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Ломехуза**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (3)

16

На муравьиных дорожках появился молох. Это хищная ящерица, которая при помощи липкого языка охотится на муравьёв-фуражиров.

Если в лесу обитает много муравьёв, то молох найдёт сторонних жертв. В противном случае (есть метка "Мало соседей") он потревожит колонию Формицина Ратуса.

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Метки/Мало соседей»: **Молох атакует соседей**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отмечено «Метки/Мало соседей», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Пережить охоту молоха (-4 муравья, -2 от прироста)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Количество» -4, «Прирост» -2

○ Если отмечено «Метки/Мало соседей», в наличии 1 «Муравьи/Защита», но

отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Использовать защиту (-1 защита)**, ✎
✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Защита» -1

○ Если отсутствует 1 «Муравьи/Количество»: **Нападение молоха стало роковым** — (10)

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Горбатки**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (13)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Трубказуб**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (27)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Соседние муравьи**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (26)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Медвяная падь**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (2)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Богомол**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 12 — (18)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Ломехуза**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (3)

17

Рядом с буком находится слабая колония пчёл, у которых можно отобрать мёд. Пчелиный мёд обеспечит матку и расплод питанием. Однако наличие мёда в муравейнике может привлечь медведя.

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Забрать мёд (+2 к приросту, + метка "Мёд")**, ✎ ✓«Окончание», «Прирост» +2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✓«Мёд»

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Не трогать пчёл (убрать метку "Мёд")**, ✎ ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✕«Мёд»

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Голубянка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (6)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Термиты**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (14)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Пауссин**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (11)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Оса**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (30)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Медовая бочка**,

✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (31)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Муравьиный лев**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (32)

18

Один муравей подвергся атаке богомола. Хищник выпрыгнул из травы и пронзил жертву передними лапами.

С богомолom можно сражаться. Для победы следует довести вражеское здоровье до нуля. Каждая атака будет стоить одному муравью жизни, снижая здоровье недруга от 1 до 6 ед. (бросок шестигранника). После победы муравьям станет безопаснее жить. Павшего супостата отнесут в муравейник, чтобы закатить пир. И тогда прирост увеличится на два.

○ Если в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует 2 «Муравьи/Количество»: **Богомол обезглавил последнего муравья** — (10)

○ Если в наличии 2 «Муравьи/Количество», в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Сражаться**, ✎ вычсть из «Здоровье врага» случайное число от 1 до «Максимальный бросок», «Количество» -1

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», 1 «Враг/Здоровье врага»: **Забрать останки богомола**, ✎ ✓«Окончание», «Прирост» +2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии 2 «Муравьи/Количество», в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Отдать муравья на съедение**, ✎ «Количество» -1, ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Скорпион**, ✎ снять все отметки в «Дайс», «Здоровье врага» = 13, снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (34)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Клоп-Хищнец**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (21)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Телефон**, ✎ снять все отметки в «Дайс», «Здоровье врага» = 14, снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (5)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Мёд**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (17)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Многоножка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», «Здоровье врага» = 5, снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (28)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Наводнение**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (8)

19

Муравьи срезали много листьев. Их можно использовать как субстрат для посева грибницы или для укрепления муравейника. Личинки выделяют изо рта шёлк, прочно сшивая листья и строя своеобразные стены.

Грибная ферма даст еду новому поколению, а зелёные стены защитят колонию от внешних врагов.

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Грибница (+ размножение)**, ✎ добавить к «Количество» количество «Прирост», ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс»

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Стены из листьев (+2 к приросту)**, ✎ «Прирост» +2, ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс»

○ Если в наличии 50 «Муравьи/Количество»: **Победа**, ✎ снять все отметки в «Фаза события» — (9)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Горбатки**, ✎ X «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (13)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Трубказуб**, ✎ X «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (27)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Соседние муравьи**, ✎ X «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (26)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Медвяная падь**, ✎ X «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (2)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Богомол**, ✎ X «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 12 — (18)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Ломехуза**, ✎ X «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (3)

20

Замечена тля, верная подруга муравьёв.

Союз тлей и муравьёв выгоден обеим сторонам: тли получают защиту, а муравьи поглощают сахарные выделения тлей. Также муравьи переносят тлей с одного растения на другое, чтобы обеспечить их едой.

Если поблизости обитает оса, тля побоится войти с колонией в контакт.

○ Если отмечено «Метки/Оса», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Оса пугает тлю**, ✎ отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», ✓ «Окончание»

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Метки/Оса»: **Союз с тлём (+3 муравья, +2 к приросту)**, ✎ «Количество» +3, «Прирост» +2, ✓ «Окончание», отметить

случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс»

○ Если в наличии 50 «Муравьи/Количество»: **Победа**, ✎ снять все отметки в «Фаза события» — (9)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Медведь**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (15)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Кордицепс**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (22)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Муравление**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (4)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Запасы листьев**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (19)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Смена власти**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (29)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Молох**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (16)

21

По округе бродит клоп-хищнец. Он прокалывает муравьёв хоботком, впрыскивая в них кислотную смесь. Токсичное оружие парализует муравьёв и растворяет их ткани.

Жуткий клоп выпивает из жертв питательные вещества, после чего закидывает пустые тушки себе на спину. Трупы крепятся при помощи липкой жидкости.

Если в лесу обитает много муравьёв, то клоп-хищнец найдёт сторонних жертв. В противном случае (есть метка "Мало соседей") он потревожит колонию Формицина Ратуса.


○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Метки/Мало соседей»: **Клоп-хищнец атакует соседей**, ✎ ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс»


○ Если отмечено «Метки/Мало соседей», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Пережить охоту клопа-хищнца (-3 муравья, -3 от прироста)**, ✎ ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», «Количество» -3, «Прирост» -3


○ Если отмечено «Метки/Мало соседей», в наличии 1 «Муравьи/Защита», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Использовать защиту (-1 защита)**, ✎ ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», «Защита» -1


○ Если отсутствует 1 «Муравьи/Количество»: **Атака клопа-хищнца стала роковой** — (10)


○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Голубянка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (6)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Термиты**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (14)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Пауссин**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (11)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Оса**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (30)



○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Медовая бочка**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (31)



○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Муравьиный лев**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (32)

22


Гриб кордицепс превратил одного из муравьёв в послушного зомби. Заражённый муравей ушёл из колонии, взобрался на соседнее растение и повис на нём, удерживаясь челюстями. Позже из бедолаги проросло плодовое тело гриба. Так через свою жертву кордицепс выбрал оптимальное место для распространения спор.


Для ликвидации гриба можно отправить несколько муравьёв, после чего им будет запрещено возвращаться в колонию из-за заражения. Если кордицепс не трогать, то он принесёт вред следующему поколению.


○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Ликвидация гриба (-3 муравья)**,  «Количество» -3,  «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»


○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Игнорировать угрозу (-1 муравей, -1 от прироста)**,   «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Количество» -1, «Прирост» -1


○ Если отсутствует 1 «Муравьи/Количество»: **Кордицепс уничтожил колонию** — (10)

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Горбатки**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (13)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Трубказуб**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (27)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Соседние муравьи**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (26)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Медвяная падь**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (2)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Богомол**,  снять все отметки в «Дайс», «Здоровье»

врага» = 12, снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (18)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Ломехуза**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (3)

23

Муравейник сооружён из веточек, листьев, иголок хвойных растений. Сейчас колония может заняться укреплением своего гнезда либо заботой о расплоде.

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Забота о расплоде (+ размножение)**, ✎ добавить к «Количество» количество «Прирост», ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Укрепление муравейника (+3 к приросту)**, ✎ «Прирост» +3, ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии 50 «Муравьи/Количество»: **Победа**, ✎ снять все отметки в «Фаза события» — (9)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Медведь**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (15)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Кордицепс**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (22)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Муравление**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (4)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Запасы листьев**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (19)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Смена власти**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (29)


○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Молох**, ✎ X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (16)


24


Замечен червец, старый друг муравьёв.


Червцы кормят муравьёв сладкими выделениями в обмен на защиту. Также муравьи переносят червцов с одного растения на другое, чтобы обеспечить их едой.


Если поблизости обитает оса, червец побоится войти с колонией в контакт.


Если отмечено «Метки/Оса», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Оса пугает червеца**,  отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Окончание»


Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Метки/Оса»: **Дружба с червецом (+1 муравей, +2 к приросту)**,  «Количество» +1, «Прирост» +2, «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»


Если в наличии 50 «Муравьи/Количество»: **Победа**,  снять все отметки в «Фаза события» — **(9)**


Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Медведь**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(15)**

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Кордицепс**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(22)**

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Муравление**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(4)**

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Запасы листьев**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(19)**

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Смена власти**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(29)**


Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Молох**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(16)**


25


В лесу появился непентес. Это плотоядное растение питается насекомыми, используя изящный кувшинчик для приманивания, утопления и переваривания жертв. Добычу привлекает сладкий аромат нектара. Обычно жертва падает в ёмкость из-за скользких краёв кувшинчика и сразу тонет в ловушке.


Муравьи могут начать ухаживать за непентесом: очищать края кувшина, подкармливать растение продуктами жизнедеятельности, удалять из кувшинчика непереваренную пищу. В благодарность непентес станет угощать муравьёв сладким нектаром.

Вступление в симбиоз с непентесом — опасный процесс, требующий больших усилий.

Если в наличии 5 «Муравьи/Количество», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Уход за непентесом (+3 к приросту, -4 муравья)**,  «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Прирост» +3, «Количество» -4

Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Избегать непентеса**,  «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1»: **Медведь**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(15)**

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2»: **Кордицепс**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(22)**

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3»: **Муравление**, ✎
✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (4)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4»: **Запасы листьев**, ✎
✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (19)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5»: **Смена власти**, ✎
✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (29)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6»: **Молох**, ✎
✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (16)

26

Формицин Ратус борется с иными видами муравьёв за обладание ресурсами. Драки происходят каждый день.

Нынче колония окрепла и может совершить набег на соседей. Успешный рейд обеспечит муравейник рабами и едой для расплода, но став доминирующим видом, Формицин Ратус будет приоритетной целью для хищников.

Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Совершить набег (+ размножение, + метка "Мало соседей")**, ✎ добавить к «Количество» количество «Прирост», ✓«Мало соседей», ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Уступить в борьбе (-2 от прироста, убрать метку "Мало соседей")**, ✎ ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✕«Мало соседей», «Прирост» -2

Если в наличии 50 «Муравьи/Количество»: **Победа**, ✎ снять все отметки в «Фаза события» — (9)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Скорпион**, ✎ ✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» +13 — (34)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Клоп-Хищнец**, ✎ ✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (21)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Телефон**, ✎ ✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 14 — (5)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Мёд**, ✎ ✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (17)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Многоножка**, ✎ ✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 5 — (28)

Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6», но отсутствует 50 «Муравьи/Количество»: **Наводнение**, ✎ ✕«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (8)

Трубказуб — животное, прозванное "земляным поросёнком" за свиноподобное тело и умение рыть норы. Зверёк стал охотиться на насекомых после захода солнца. Он разрушает муравейники и термитники когтями, лоя свою добычу языком.

Если в лесу обитает много муравьёв или термитов, то трубказуб найдёт сторонних жертв. В противном случае (есть метки "Мало соседей" и "Нет термитов") он потревожит колонию Формицина Ратуса.

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Метки/Нет термитов»:

Трубказуб разоряет термитник, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Метки/Мало соседей»:

Трубказуб атакует других муравьёв, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отмечено «Метки/Мало соседей», отмечено «Метки/Нет термитов», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Пережить охоту трубказуба (-4 муравья, -4 от прироста)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Количество» -4, «Прирост» -4

○ Если отмечено «Метки/Мало соседей», в наличии 1 «Муравьи/Защита», отмечено «Метки/Нет термитов», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Использовать защиту (-1 защита)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Защита» -1

○ Если отсутствует 1 «Муравьи/Количество»: **Визит трубказуба стал роковым — (10)**

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Скорпион**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 13 — (34)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Клоп-Хищнец**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (21)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Телефон**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 14 — (5)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Мёд**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (17)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Многоножка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 5 — (28)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание», в наличии 1 «Муравьи/Количество»: **Наводнение**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (8)

Около бука ползёт многоножка. Она грозно озирается на муравьёв, думая, что своими размерами напугает их.

С многоножкой можно сражаться. Для победы следует довести вражеское здоровье до нуля. Каждая атака будет стоить одному муравью жизни, снижая здоровье недруга от 1 до 6 ед. (бросок шестигранника). После победы колония расширит зону обитания. Останки противника отнесут в муравейник, чтобы закатить пир. И тогда природст увеличится на два.

○ Если в наличии 2 «Муравьи/Количество», в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Сражаться**, ✎ вычесть из «Здоровье врага» случайное число от 1 до «Максимальный бросок», «Количество» -1

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», 1 «Враг/Здоровье врага»: **Забрать останки многоножки**, ✎ ✓ «Окончание», «Прирост» +2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Спрятаться от многоножки**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Голубянка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (6)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Термиты**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (14)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Пауссин**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (11)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Оса**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (30)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Медовая бочка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (31)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Муравьиный лев**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (32)

Зреют перемены к лучшему.

Если отмечено «Правление/Королева Антуанетта Плодовитая», но отсутствуют «Фаза события/Середина», «Фаза события/Окончание»: Королева Антуанетта Плодовитая уделяет много времени потомству. Ей стало сложно управлять колонией.

Если отмечено «Правление/Принц Мурадин Крылатый», но отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Фаза события/Середина»: Принц Мурадин Крылатый готовится к брачному полёту. Ему стало сложно управлять колонией.


Если отмечено «Правление/Солдат Руф Твердожвалый», но отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Фаза события/Середина»: Солдат Руф Твердожвалый зализывает раны после драки с термитами. Ему стало сложно управлять колонией.


Если отмечено «Правление/Рабочая Партия Муравьёв», но отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Фаза события/Середина»: Рабочая Партия Муравьёв теряет влияние из-за постоянных споров.


Если отмечено «Правление/Отважный Мураш», но отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Фаза события/Середина»: Отважный Мураш теряет авторитет из-за бегства при встрече с тарантулом.


Если отмечено «Правление/Амазонка Ахилла Кусачая», но отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Фаза события/Середина»: Вспыльчивый нрав Амазонки Ахиллы Кусачей злит большую часть подданных. Зреет мятеж.


Если отмечено «Фаза события/Окончание»: Наступило новое правление.


○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», «Фаза события/Середина»: **К власти приходит...**,  ✓ «Середина», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», снять все отметки в «Правление»


○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Середина»: **Королева Антуанетта Плодовитая**,  снять все отметки в «Дайс», ✓ «Окончание», X «Середина», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✓ «Королева Антуанетта Плодовитая», «Прирост» +6


○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Середина»: **Принц Мурадин Крылатый**,  снять все отметки в «Дайс», ✓ «Окончание», X «Середина», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✓ «Принц Мурадин Крылатый», «Прирост» +4, «Защита» +1


○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Середина»: **Солдат Руф Твердожвалый**,  снять все отметки в «Дайс», ✓ «Окончание», X «Середина», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✓ «Солдат Руф Твердожвалый», «Защита» +5, «Прирост» -2


○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Середина»: **Рабочая Партия Муравьёв**,  снять все отметки в «Дайс», ✓ «Окончание», X «Середина», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✓ «Рабочая Партия Муравьёв», «Защита» +2, «Прирост» +2


○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Середина»: **Отважный Мураш**,  снять все отметки в «Дайс», ✓ «Окончание», X «Середина», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✓ «Отважный Мураш», «Защита» +3


○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Середина»: **Амазонка Ахилла Кусачая**,  снять все отметки в «Дайс», ✓ «Окончание», X «Середина», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✓ «Амазонка Ахилла Кусачая», «Защита» +4, «Прирост» -1


○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Горбатки**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(13)**

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Трубказуб**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(27)**

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Соседние муравьи**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(26)**

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Медвяная падь**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(2)**


○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Богомол**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1, «Здоровье врага» = 12 — **(18)**


○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Ломехуза**,  снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — **(3)**


30


Рядом с буком летает оса. Она пугает союзников муравьёв — тлей и червецов.


С меткой "Оса" события "Червец" и "Тля" бесполезны. Чтобы убрать вредную метку, следует одолеть осу в битве, жертвуя тремя муравьями.


○ Если в наличии 4 «Муравьи/Количество», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Атаковать неприятеля (-3 муравья, убрать метку "Оса")**,  «Количество» -3, ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», X«Оса»


○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Прятаться от угрозы (+ метка "Оса")**,  ✓«Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», ✓«Оса»


○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1»: **Тля**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(20)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2»: **Муравьед**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(7)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3»: **Непентес**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(25)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4»: **Червец**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(24)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5»: **Муравейник**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(23)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6»: **Паук-Муравьед**,  X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(12)**

31

В среде фуражиров появилась пара раздутых особей. Эти причудливые толстяки, подобно медовым бочкам, хранят в себе запасы пищи. В их зобиках брюшка блестит золотистая жидкость. При необходимости бочконосы отрыгнут корм, кормя соплеменников. Однако они могут привлечь медведя.

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Оставить бочконосов (+4 к приросту, + метка "Мёд")**, ✎ «Прирост» +4, ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», ✓ «Мёд»

○ Если в наличии 3 «Муравьи/Количество», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Изгнание (-2 муравья, убрать метку "Мёд")**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», «Количество» -2, ✕ «Мёд»

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1»: **Тля**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(20)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2»: **Муравьед**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(7)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3»: **Непентес**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(25)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4»: **Червец**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(24)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5»: **Муравейник**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(23)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6»: **Паук-Муравьед**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(12)**

32

Муравьи-разведчики заметили яму, в которой прячется муравьиный лев. Стоит насекомому пройти по краю воронки, как песок под жертвой зашевелится, и добыча упадёт в ловушку. На дне своего логова хищник убивает беспечных жертв челюстями в виде серпов.

Можно пожертвовать группой муравьёв для ликвидации угрозы или не трогать ловушку, куда будет изредка попадать молодняк.

○ Если в наличии 5 «Муравьи/Количество», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Ликвидация угрозы (-4 муравья)**, ✎ «Количество» -4, ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс»

○ Если отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Игнорировать опасность (-2 от прироста)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», «Прирост» -2

○ Если в наличии 1 «Муравьи/Защита», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Использовать защиту (-1 защита)**, ✎ ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Дайс», «Защита» -1

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/1»: **Тля**, ✎ ✕ «Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — **(20)**

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/2»: **Муравьед**, ✎

X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (7)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/3»: **Непентес**,

X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (25)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/4»: **Червец**,

X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (24)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/5»: **Муравейник**,

X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (23)

○ Если отмечено «Фаза события/Окончание», отмечено «Дайс/6»: **Паук-Муравьед**,

X«Окончание», снять все отметки в «Дайс», «Переходы» +1 — (12)

33

Наступила весна, небо стало голубым и чистым. Звенят ручьи, стрекохут кузнечики, птицы танцуют в брачных танцах. Все животные, от медведей до букашек, устремились к размножению.

В этот шумный период муравейник у бука отчаянно борется за своё существование. Последняя колония с трудом пережила зиму, и теперь ей нужно хорошо потрудиться, чтобы восполнить потери.

Если весной популяция Формицина Ратуса преодолет отметку в 50 особей, они сумеют выйти из кризиса. В противном случае уникальный вид муравьёв исчезнет.

«Максимальный бросок» = 6

○ Если в наличии ровно 4 «Старт/Переброс события»: **Случайное событие**, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс», «Переброс события» -1

○ Если в наличии ровно 3 «Старт/Переброс события»: **Переброс события: осталось 3 попытки**, снять все отметки в «Дайс», «Переброс события» -1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии ровно 2 «Старт/Переброс события»: **Переброс события: осталось 2 попытки**, снять все отметки в «Дайс», «Переброс события» -1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии ровно 1 «Старт/Переброс события»: **Переброс события: осталась 1 попытка**, снять все отметки в «Дайс», «Переброс события» -1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии ровно 3 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/1»: **Голубянка**, снять все отметки в «Дайс» — (6)


○ Если в наличии ровно 3 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/2»: **Термиты**, снять все отметки в «Дайс» — (14)


○ Если в наличии ровно 3 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/3»: **Пауссин**, снять все отметки в «Дайс» — (11)


○ Если в наличии ровно 3 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/4»: **Оса**, снять все отметки в «Дайс» — (30)


○ Если в наличии ровно 3 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/5»: **Медовая бочка**, снять все отметки в «Дайс» — (31)


○ Если в наличии ровно 3 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/6»: **Муравьиный лев**, снять все отметки в «Дайс» — (32)


Если в наличии ровно 2 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/1»: **Тля**,  снять все отметки в «Дайс» — (20)


Если в наличии ровно 2 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/2»: **Муравьед**,  снять все отметки в «Дайс» — (7)


Если в наличии ровно 2 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/3»: **Непентес**,  снять все отметки в «Дайс» — (25)


Если в наличии ровно 2 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/4»: **Червец**,  снять все отметки в «Дайс» — (24)


Если в наличии ровно 2 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/5»: **Муравейник**,  снять все отметки в «Дайс» — (23)


Если в наличии ровно 2 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/6»: **Паук-Муравьед**,  снять все отметки в «Дайс» — (12)


Если в наличии ровно 1 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/1»: **Медведь**,  снять все отметки в «Дайс» — (15)


Если в наличии ровно 1 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/2»: **Кордицепс**,  снять все отметки в «Дайс» — (22)


Если в наличии ровно 1 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/3»: **Муравление**,  снять все отметки в «Дайс» — (4)


Если в наличии ровно 1 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/4»: **Запасы листьев**,  снять все отметки в «Дайс» — (19)


Если в наличии ровно 1 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/5»: **Смена власти**,  снять все отметки в «Дайс» — (29)


Если в наличии ровно 1 «Старт/Переброс события», отмечено «Дайс/6»: **Молох**,  снять все отметки в «Дайс» — (16)


Если отмечено «Дайс/1», но отсутствует 1 «Старт/Переброс события»: **Горбатки**,  снять все отметки в «Дайс» — (13)

Если отмечено «Дайс/2», но отсутствует 1 «Старт/Переброс события»: **Трубкозуб**,  снять все отметки в «Дайс» — (27)

Если отмечено «Дайс/3», но отсутствует 1 «Старт/Переброс события»: **Соседние муравьи**,  снять все отметки в «Дайс» — (26)

Если отмечено «Дайс/4», но отсутствует 1 «Старт/Переброс события»: **Медвяная падь**,  снять все отметки в «Дайс» — (2)

Если отмечено «Дайс/5», но отсутствует 1 «Старт/Переброс события»: **Богомол**,  «Здоровье врага» = 12, снять все отметки в «Дайс» — (18)

Если отмечено «Дайс/6», но отсутствует 1 «Старт/Переброс события»: **Ломехуза**,  снять все отметки в «Дайс» — (3)

Одного муравья поймал скорпион. Держа жертву клешнями, он готовится нанести смертельный укол хвостом.

Со скорпионом можно биться. Для победы следует довести вражеское здоровье до нуля. Каждая атака будет стоить одному муравью жизни, снижая здоровье недруга от 1 до 6 ед. (бросок шестигранника). После победы колония расширит зону обитания. Останки противника отнесут в муравейник, чтобы закатить пир. И тогда прирост увеличится на два.

○ Если в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует 2 «Муравьи/Количество»: **Скорпион убил последнего муравья** — (10)

○ Если в наличии 2 «Муравьи/Количество», в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Сражаться**, ✎ вычесть из «Здоровье врага» случайное число от 1 до «Максимальный бросок», «Количество» -1

○ Если отсутствуют «Фаза события/Окончание», 1 «Враг/Здоровье врага»: **Забрать останки скорпиона**, ✎ ✓ «Окончание», «Прирост» +2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если в наличии 2 «Муравьи/Количество», в наличии 1 «Враг/Здоровье врага», но отсутствует «Фаза события/Окончание»: **Отдать муравья на съедение**, ✎ «Количество» -1, ✓ «Окончание», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Дайс»

○ Если отмечено «Дайс/1», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Голубянка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (6)

○ Если отмечено «Дайс/2», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Термиты**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (14)

○ Если отмечено «Дайс/3», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Пауссин**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (11)

○ Если отмечено «Дайс/4», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Оса**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (30)

○ Если отмечено «Дайс/5», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Медовая бочка**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (31)

○ Если отмечено «Дайс/6», отмечено «Фаза события/Окончание»: **Муравьиный лев**, ✎ снять все отметки в «Дайс», снять все отметки в «Фаза события», «Переходы» +1 — (32)