Nome

Asclepiade, Crescione, Piccola Bacca, Button, Bosco Bello, Gelso, Mora Selvatica, Viola del pensiero, Tagete, Prugnolo, Agrifoglio, Edera, Corniolo, Caprifoglio, Ranuncolo, Fiocco di neve, Acetosella, Felce, Papavero, Drosera, Betulla, Adler, Furfante

ritratto

disegna il tuo coniglio

Aspetto

Scegli un termine per ogni categoria

Corpo: Snello, Tarchiato, Massiccio, Lungo, Fragile, Malaticcio, Piccolo

Manto: Lucido, Liscio, Macchie Particolari, Colore Insolito, Spelacchiato, Striato

Orecchie: Lunghe, Corte, Cascanti, Intaccate, Con Microchip, Un Solo Orecchio

Sesso: Maschio, Femmina (☐ Incinta)

Statistiche

Assegnare un valore a ogni statistica: +2, +1, 0, -1

Forza	Velocità	Prontezza
Astuzia	**Panico Massimo** 5 +/- Fermezza	**attuale** Parte a 0

the warren

www.ggstudio.eu/warren

Mosse Base

RESISTERE AL PANICO

Quando ti esponi a un nuovo pericolo, tira + Fermezza. Con un risultato di 10+, mantieni la calma. Con un risultato tra 7 e 9, riesci a controllarti ma ricevi + 1 Panico. Con un fallimento ricevi + 1 Panico e ti nascondi, esiti o fuggi, e il GM può importi un esito peggiore, una conseguenza negativa o una scelta difficile.

PARLARE APERTAMENTE

Quando discuti con un altro animale, tira + Astuzia. Con un risultato di 10+, i PNG faranno ciò che chiedi, considerandoti un interlocutore affidabile. Con un risultato tra 7 e 9, faranno ciò che chiedi a condizione di soddisfare immediatamente una delle loro richieste.

PRESTARE ATTENZIONE

Quando presti completa attenzione, tira + Astuzia. Con un risultato di 10+, conservi 2 punti. Con 7-9 conservi 1 punto. Con un risultato di 6-, conservi 1 punto, ma ti esponi al pericolo. Il valore conservato può essere speso, a un cambio di 1 a 1, per nominare un senso e porre al GM una delle domande seguenti. Il GM ti dirà ciò che percepisce il tuo senso; ottieni +1 vantaggio quando agisci in base alla risposta.

- Qual è il pericolo maggiore per me in questo luogo?
- Cosa succede se resto perfettamente immobile?
- Dove posso scappare?
- Stanno dicendo la verità?
- Cosa vorrebbero che facessi?
- Come posso ottenere _____?

CORRERE

Quando ti dai alla fuga, tira + Velocità. Con un risultato di 10+, corri come il vento. Con un risultato tra 7 e 9, corri abbastanza velocemente ma scegli una delle seguenti opzioni:

- Non finisci esattamente dove volevi,
- Ti affatichi più del previsto; ricevi -1 vantaggio.
- Il pericolo è molto più vicino di quanto vorresti; ricevi + 1 Panico.

NASCONDERSI

Quando ti sforzi di non farti notare, tira + Astuzia. Con un risultato di 10 + scegli tre opzioni. Con un risultato tra 7 e 9, scegline una.

- In copertura
- Silenziosamente
- Controvento
- Senza lasciare tracce

AIUTARE/OSTACOLARE

Quando aiuti o ostacoli il coniglio di un altro giocatore, tira un dado e aggiungi qualsiasi statistica il GM ritenga adatta. Con un risultato di 10+, aggiungi + 1 o -1 al tiro o al punteggio di Panico di quel giocatore. Con un risultato tra 7 e 9 fai altrettanto, ma il tuo destino è legato al suo.

Mosse del Personaggio

Mosse Speciali

RILASSARSI

Quando giochi, ti pulisci, o ti riposi in relativa sicurezza, sottrai 1 dal tuo punteggio di Panico.

DIVINCOLARSI

Quando ti divincoli per liberarti, tira + Forza. Puoi accettare di ricevere ulteriore Panico, a un valore di 1 punto per 1 punto, per incrementare il tuo tiro. Con un risultato di 10+, riesci a divincolarti e a fuggire. Con un tiro tra 7 e 9, puoi liberarti se accetti di ricevere una cicatrice. Con un 6- non puoi scappare e ricevi comunque una cicatrice.

COMPETERE

Quando competi con il coniglio di un altro PG, entrambi scegliete un numero su un dado e poi rivelatelo. Se il dado di un coniglio mostra un numero più alto rispetto all'altro, quel coniglio impone la propria volontà e sceglie un valore da uno dei dadi: entrambi riceveranno un ammontare di Panico pari a quel valore. Se nessuno dei due è più alto, nessuno riesce a imporsi ed entrambi ricevono un ammontare di Panico equivalente al valore del dado.

ACCOPPIARSI

Quando scegli un altro coniglio come tuo compagno, ottieni + 1 continuato ad Aiutare/Ostacolare quel coniglio finché non scegli un altro compagno. Se siete di sesso diverso, entrambi nascondete uno o nessun dado nella mano. Contate fino a tre, poi aprite i pugni: due dadi significano che la coniglia è incinta e può partorire quando lo ritiene adatto.

SCAVARE

Quando scavi nel terreno, tira + Forza. Con un risultato di 10+, scavi un semplice cunicolo o sposti altrettanto rapidamente una buona quantità di terriccio. Con un risultato tra 7 e 9, scegli un'opzione:

- Riesci a scavare uno spazio a malapena sufficiente a contenerti.
- Il tuo scavo è instabile e al massimo temporaneo.
- Ci metti molto più tempo del previsto.

PARTORIRE CUCCIOLI

Quando partorisci dei cuccioli, tira e sottrai al risultato il tuo attuale valore di Panico per determinare il numero di cuccioli che nascono. Con un risultato di 10 +, la cucciolata è insolitamente numerosa: il tuo valore di Panico sale al massimo. Con un risultato tra 7 e 9, la cucciolata è di dimensioni normali, ma questo non significa che sia facile da gestire: ricevi + 2 Panico. Con un -6, l'esperienza in generale è spossante: pochissimi cuccioli sopravvivono, o addirittura non ne sopravvive nessuno. Il GM ha comunque la possibilità di effettuare una mossa difficile, ma gli raccomandiamo di agire con prudenza e di assicurarsi che la narrazione non crei disagio agli altri giocatori.

RITIRARSI

Quando ci rimetti la pelle o esci di scena, conserva un 1 e descrivi in che modo il tuo coniglio si ritira dal gioco, poi crea un nuovo coniglio. L'1 conservato può essere speso per fornire a qualsiasi coniglio una mossa del personaggio aggiuntiva.

INNOVARE

Quando fai qualcosa di insolito, pensa a come la tua azione potrebbe esplicitarsi in forma di mossa. Spiega l'innesco della mossa ed effettua un tiro: con un risultato di 7+, collabora con il GM per descrivere la mossa: da adesso in avanti sarà una mossa speciale per il resto della partita e il tuo tiro permane. In caso di fallimento, si tratta di qualcosa che i conigli non possono fare e sicuramente ci saranno delle conseguenze.

IL TEMPO VOLA

Quando trascorrono mesi o stagioni intere, tira i dadi. Come gruppo, decidi quale dado rappresenta le nascite e quale le morti. Aggiungi i conigli alla conigliera in base al dado delle nascite e sottrai i conigli in base al dado delle morti.

Avanzamento

Durante il gioco, ogni PG può ottenere una mossa del personaggio aggiuntiva a ogni capitolo, man mano che il coniglio impara, cresce o cambia. Tuttavia, la mossa che acquisisce non deve essere già stata scelta da un altro personaggio.

Quando scegli questa mossa, annota l'avanzamento sulla tua scheda del coniglio. Se non l'hai ancora scelta entro la fine del capitolo, quello è il momento giusto per farlo.

Note