

## ИМЯ

Ячмень, Лилия, Мёд, Падуб, Тыква, Тёрн, Пыльный, Полночь, Мак, Снежок, Стебель, Лентяй, Базилик, Туманная, Бриз, Росинка, Уголёк, Песчинка, Олива, Ясень, Каштан, Плющ, Поляна, Розмарин, Астра, Чертополох, Осока, Кресс, Вереск, Снежинка, Первоцвет, Тысячелистник, Лунная, Георгин, Лилия, Ирис, Ясменник, Чемерица, Крапива, Пятнистый, Гиацинт, Мох, Вербена, Тюльпан, Можжевельник.

## ПОРТРЕТ

Нарисуйте своего кролика.



## ВНЕШНОСТЬ

Выберите один пункт из каждого списка.

**Тело:** худое, плотное, поджарое, удлинённое, хрупкое, болезненное, мелкое.

**Шкурка:** пышная, гладкая, приметная, редкого цвета, паршивая, с подпалинами.

**Уши:** длинные, короткие, вислые, рваные, с меткой зоологов, только одно.

**Пол:** самец, самка (беременность).

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Распределите по значению на каждую характеристику: +2, +1, 0, -1.

Сила	Резвость	Стойкость
Ум	Порог паники  5 +/- стойкость	Уровень паники  в начале 0

## ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

### ■ БЕГСТВО

Бегать помогает **резвость**. При суммарном результате 10+ вы несётесь как ветер. При 7–9 вы достаточно быстры, но должны выбрать одно из дополнительных последствий:

- Вы прибегаете не совсем туда, куда хотели.
- Вы устаёте сильнее, чем ожидали: у вас -1 к успеху следующего действия.
- Всё оказалось страшнее, чем вы ожидали: ваш **уровень паники** увеличивается на 1.

### ■ БОРЬБА С ПАНИКОЙ

Столкнувшись с новой опасностью, вы проходите проверку на **стойкость**. При суммарном результате 10+ вы остаётесь в полном порядке. При результате 7–9 вы в целом держитесь, но ваш **уровень паники** возрастает на 1. При неудаче у вас не только возрастает на 1 **уровень паники**, но вы также бросаетесь в бегство, замираете или мешкаете — а ведущий может предложить и худшие варианты.

### ■ НАБЛЮДЕНИЕ

Если вы тщательно осматриваетесь, принимаетесь и прислушиваетесь, ваш кроличий ум может позволить вам получить ответы на некоторые вопросы. При суммарном результате 10+ вы получаете запас успеха 2; при 7–9 — запас успеха 1. Если получилось 6 или меньше, вы тоже получаете запас успеха 1, но подвергаетесь какой-то опасности.

Потратить этот запас успеха можно, задав один из нижеперечисленных вопросов и получив ответ у ведущего — то, что подсказали вашему кролику глаз, уши и нос. Если вы действуете, воспользовавшись этой информацией, у вас +1 к успеху.

- В чём здесь для меня наибольшая опасность?
- Что будет, если я застыну и не буду двигаться?
- Куда здесь можно убежать?
- Правду ли они мне говорят?
- Чего они от меня добиваются?
- Как я могу добыть \_\_\_\_\_?

### ■ ПЕРЕГОВОРЫ

Пытаясь договориться с другим зверьком, вы применяете свой ум. При 10+ соответствующий персонаж выполнит свою часть договора. При 7–9 он выдвинет встречные требования.

### ■ ПРЯТАНИЕ

Чтобы спрятаться, вы применяете свой ум. При суммарном результате 10+, выберите три полезных эффекта. При результате 7–9, один. Эффекты — это когда вы двигаетесь или сидите:

- За укрытием.
- Совершенно тихо.
- С подветренной стороны.
- Не оставляя следов.

### ■ ПОМОЩЬ/ПОМЕХА

Помогая или мешая кролику другого игрока, вы обращаетесь к той своей характеристике, которую укажет ведущий. При суммарном результате 10+, вы можете дать этому кролику +1 или -1 к броску кубиков либо к **уровню паники**. При 7–9 вам удастся сделать то же самое, но вы ввязываетесь в неприятности в той же мере, что и тот кролик.

## ЛИЧНЫЕ ХОДЫ

