

ЛИЧНЫЕ ХОДЫ

□ БЫСТРОНОГИЙ

Вас никто не может обогнать. Когда вы обращаетесь в бегство, вы приравниваете все результаты 6 и меньше к результатам 7–9.

□ ВЛИЯТЕЛЬНЫЙ

Вы имеете влияние на других кроликов колонии — благодаря страху, взаимовыгодным обменам, важной родне или уважению. Выберите что-то одно из этого списка и получайте +1 к успеху каждый раз, когда пытаетесь договориться, используя своё влияние.

□ ВЁРТКИЙ

Если вы мельче, чем то, что вас держит, вы можете вырваться, используя резвость вместо силы.

□ ГРОЗНЫЙ

Когда вы при переговорах лягаете, сбиваете с ног или молотите лапами другого кролика, вы можете применить силу вместо ума.

□ ДЕРЗКИЙ

Когда вы хвастаетесь, как с чем-то справитесь, а потом справляетесь, получите запас успеха 1 (максимум 3). Вы можете впоследствии тратить этот запас, напоминая себе и другим о своих деяниях и получая –1 к уровню паники за единицу запаса.

□ ДИТА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Маневрируя в узких пространствах, применяйте свой ум. При суммарном результате 10+ вы запутываете преследователей в развилках и поворотах. При 7–9 вы значительно отрывааетесь от них.

□ ЖИЛЕТКА

Поговорив по душам с другим кроликом, вы можете обнулить его уровень паники и увеличить свой на столько же единиц.

□ ЗАБОТЛИВЫЙ

Оказывая помощь другому кролику, вы можете снизить его уровень паники сразу на 2.

□ ЗНАТОК ЛЮДЕЙ

Вы выросли в клетке или в вольере и лучше многих знаете людей. Наблюдая за людьми, вы можете, помимо обычных вопросов из списка, задать следующий: «Зачем они это делают?». Ведущий всегда даёт вам один верный и один неверный ответ — пользуйтесь этой информацией по своему вкусу.

□ ЗУБЫ И КОГТИ

В драке вы можете применить силу. При суммарном результате 10+ противник должен или убежать, или получить шрам. При 7–9 вы оба получаете шрамы, если вы не убегаете.

□ ИНЖЕНЕР

Когда вы неспешно осматриваете какое-то место, вы можете отметить какую-то его особенность, потенциально полезную для колонии. У вас +1 к успеху одного любого действия по рытью в этом месте.

□ ИСКАТЕЛЬ

Вы много где бывали и лучше других знаете местность. Ведя наблюдение на местности, вы можете также задавать вопрос: «Где здесь я могу найти X?».

□ КРУГ ОБЩЕНИЯ

Борьба за существование порой приводит к появлению странных друзей. Когда вы впервые применяете этот ход, выберите другой вид животного — с ними у вас есть старые связи и взаимопонимание.

□ ЛИДЕР

Когда вы руководите и отдаёте приказы, у остальных +1 к успеху, пока они эти приказы выполняют.

□ МЕТКА ЧЁРНОГО КРОЛИКА

Когда все будут не без оснований считать, что вы погибли, — это окажется не так. Вы возвращаетесь чуть позже, живой, но раненый — и с невероятной историей. После этого вы вычёркиваете этот ход.

□ НЕ БОЮСЬ!

Выбрав этот ход, возьмите запас успеха 1. Встретившись с хищником, вы можете потратить единицу из этого запаса успеха, рассказав, как вы такого хищника уже однажды одолели. Вам больше не придется бороться с паникой, когда вы встречаетесь с этим типом хищников.

□ ОБЩИТЕЛЬНЫЙ

Вы общаетесь со всеми кроликами колонии и даже с некоторыми чужими. Ведя наблюдение, вы всегда можете задать вопрос: «Кто с большей вероятностью знает об X?».

□ ОДНОЛЮБ

Вступив в партнёрство с другим кроликом, вы навсегда сохраняете +1 к любым попыткам помочь/помешать ему.

□ ОСТРОЕ И ПРИТУПЛЕННОЕ

Одно из ваших чувств (зрение, слух, обоняние и т. д.) чрезвычайно слабое, но какое-то другое — исключительно острое. Вы не можете делать наблюдения, опираясь на слабое чувство, зато, применяя острое, вы приравниваете все результаты 7+ к 10+.

□ ОТЧАЯННЫЙ

Вы научились собираться с духом в самых ужасных ситуациях. В любой момент вы можете принять шрам и обнулить свой уровень паники.

□ ПЛОДОВИТОСТЬ

Рожая крольчат, вы не бросаете кубики, а просто выбираете желаемое число от 2 до 12.

□ ПОЗОЛОЧЕННАЯ КЛЕТКА

Бывают люди, готовы любить и беречь вас, если вы станете жить у них. Выбрав этот ход, возьмите запас успеха 1. Встретив человека, вы можете потратить этот запас, объяснив, почему этот человек возьмёт вас к себе домой.

□ ПОСОЛ

Вы в этой колонии гость и представитель другой колонии. Ответьте на один вопрос о вашем доме от каждого игрока и оставьте себе запас успеха 3. Этот запас можно тратить 1 к 1, чтобы получать новую информацию о вашей родной колонии или кроликах из неё.

□ ПРОВИДЕЦ

Вы можете предвидеть будущее. Делая это, попросите всех за столом назвать по слову — и после этого опишите своё видение, используя все эти слова. Ведущий может задавать вам дополнительные вопросы, а затем ему предстоит устроить так, чтобы ваше видение сбылось.

□ РАССЛАБЛЕНИЕ

Отдыхая, вычитайте из своего уровня паники свою стойкость, а не 1.

□ СВОЕВРЕМЕННОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Предупреждая других об опасности, вы даёте им +1 к успеху на одно действие, с ней связанное.

□ СЕДОЙ

Вы уже стары и готовы дать совет любому, кто о нём попросит. У пришедших будет +1 к успеху, если они последуют этому совету.

□ СКАЗИТЕЛЬ

Рассказывая историю о своих прошлых подвигах или о Сказочных Кроликах, примените свой ум. При суммарном результате 10+ уровень паники ваших слушателей снижается на 3. При 7–9 он снижается на 1.

□ СМЕРТНИК

Вы обречены, и все вокруг понимают, что долго вы не протянете. Как вас будут вспоминать? Ваш следующий кролик начнёт с одним дополнительным личным ходом.

□ СРАБОТАННАЯ ПАРА

Вы можете играть сразу двух кроликов, но только один из них может в течение главы развиваться.

□ ХАРИЗМА

Вы всегда можете найти одного-двух кроликов, готовых идти за вами и делать то, что вы говорите.