

Nome

Saltatore, Prezzemolo, Digitale, Artiglio, Lampo, Rosa, Burrasca, Dente di Leone, Stagno, Salice, Paglia, Cotone, Timo, Vento, Raggio di Sole, Temporale, Nocciolina, Zampalesta, Corrivento, Ghiottone, Scavatore, Squitto, Acchiappapioggia, Mora, Coriandolo

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	attuale
	5 +/- Fermezza	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 importarti 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, scegli 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

