

Nombre

Cebada, Lirio, Miel, Acebo, Calabaza, Espina, Polvoriento, Medianoche, Parches, Amapola, Nieve, Tallo, Albahaca, Brumoso, Nuez moscada, Brisa, Carbón, Arenoso, Trufa, Aceituna, Ceniza, Castaño, Hiedra, Pradera

retrato
dibuja tu conejo



Apariencia

Elige uno de cada categoría

Cuerpo: Delgado, Robusto, Compacto, Largo, Frágil, Enfermizo, Enano

Pelaje: Espeso, Pulcro, Llamativo, Inusual, De color, Sarnoso

Orejas: Largas, Cortas, Caídas, Ajadas, Marcadas, Solo una.

Sexo: Macho, Hembra (☐ Embarazada)

Atributos

Asigna una puntuación a cada atributo: +2, +1, 0, -1

fuerte	veloz	firme
astuto	pánico máximo 5 +/- Firme	actual Empieza en 0

the warren

Movimientos Básicos

RESISTIR PÁNICO

Cuando te expones a nuevos peligros, tira+Firme. Con un 10+, no te amedrentas. Con un 7-9, consigues mantenerte firme pero añade 1 a tu Pánico. Con un fallo, añade 1 a tu Pánico mientras te encoges, dudas o huyes; el DJ puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

HABLAR CLARAMENTE

Cuando razones con otro animal, tira+Astuto. Con un 10+, los PNJ's harán lo que les pidas si les das las garantías adecuadas. Con un 7-9, harán lo que les pidas siempre que cumplas de forma inmediata con una de sus exigencias.

PRESTAR ATENCIÓN

Cuando utilizas toda tu atención, tira+Astuto. Con un 10+, guarda 2. Con un 7-9, guarda 1. Con un 6-, guardas 1 pero te expones al peligro. Los guardados se pueden gastar, a razón de 1 por 1, para nombrar uno de tus sentidos y preguntarle al DJ una de las preguntas a continuación. El DJ te dirá qué te revela tu sentido; tienes un +1 a partir de ahora siempre que actúes en base a las respuestas.

- ¿Cuál es el mayor peligro para mí?
- ¿Qué pasará si me quedo muy quieto?
- ¿Hacia dónde puedo huir?
- ¿Están diciendo la verdad?
- ¿Qué es lo que quieren que haga?
- ¿Cómo puedo conseguir ____?

HUIR

Cuando decides huir, tira+Veloz. Con un 10+, corres como el viento. Con un 7-9, corres lo bastante rápido pero debes elegir uno:

- No acabas tu huida exactamente donde pretendías.
- Te agota más de lo que esperabas, tienes un -1 a partir de ahora.
- Ha sido más ajustado de lo que te gustaría, añade 1 a tu Pánico.

ESCABULLIRSE

Cuando haces un esfuerzo en evitar ser descubierto, tira+Astuto. Con un 10+, elige tres. Con un 7-9, elige uno:

- En cobertura
- Silencioso
- A favor del viento
- Sin rastro

AYUDAR / ENTORPECER

Cuando Ayudas/Entorpeces al conejo de otro jugador, tira y añade el atributo que el DJ considere oportuno. Con un 10+, dale un +1 o un -1 a la tirada o el Pánico de ese jugador. Con un 7-9 haces lo mismo, pero vuestros destinos están unidos.

Movimientos del Personaje

RELAJARSE

FORCEJEAR

COMPETIR

 **CAVAR**

- Solo puedes cavar el suficiente espacio como para meterte tú mismo.
- Tu excavación es inestable y, como mucho, temporal.
- Te lleva bastante más tiempo del que esperabas.

Cuando te aparees con otro conejo, tienes un +1 a partir de entonces para ayudar/entorpecer a dicho conejo hasta que te aparees con algún otro. Si sois de diferente género, los dos escondéis uno o ningún dado en vuestra mano. A la de tres, abríis vuestras manos: dos dados quiere decir que la hembra está embarazada y puede dar a luz cuando le parezca correcto.

DAR A LUZ UNA CAMADA

Cuando haces algo inaudito, imagina de qué forma tus acciones se podrían traducir en un movimiento. Declara qué es lo que activa el movimiento y tira. Con un 7+, colabora con el DJ para escribir el movimiento: ahora es un Movimiento Especial para el resto de la partida, y tu tirada permanece. Con un fallo, eso no es algo que los conejos puedan hacer y, definitivamente, habrá consecuencias.

Cuando pasen meses o estaciones, tira los dados. Como grupo, decidid qué dado representa los nacimientos y qué dado representa las muertes. Añade conejos a la madriguera según el dado de nacimientos, y réstale conejos a la madriguera según el dado de muertes.

RETIRARSE

Cuando llega el momento de cederle el protagonismo a otro, guarda 1 y describe de qué manera se retira tu conejo del juego. A continuación, crea un nuevo conejo. El guardado puede gastarse para darle a cualquier conejo un Movimiento de Personaje adicional.

Avance

Durante la partida, cada PJ puede adquirir un Movimiento de Personaje adicional cada capítulo cuando aprendan, crezcan o cambien. El movimiento no puede haber sido cogido por ningún otro personaje.

Quando reclamas el movimiento, márcalo en tu hoja de personaje. Si no lo has reclamado para cuando termina el capítulo, hazlo entonces.

Anotaciones

Nombre

Jack, Perejil, Cortador, Relámpagos, Rosa, Vendaval, Estaño, Sauce, Alfalfa, Algodón, Tomillo, Viento, Sol, Tormenta, Cacahuete, Zarpa, Viento, Mordiscos, Cavador, Chillido, Lluvia, Mora, Cilantro

retrato
dibuja tu conejo



Apariencia

Elige uno de cada categoría

Cuerpo: Delgado, Robusto, Compacto, Largo, Frágil, Enfermizo, Enano

Pelaje: Espeso, Pulcro, Llamativo, Inusual, De color, Sarnoso

Orejas: Largas, Cortas, Caídas, Ajadas, Marcadas, Solo una.

Sexo: Macho, Hembra (☐ Embarazada)

Atributos

Asigna una puntuación a cada atributo: +2, +1, 0, -1

fuerte	veloz	firme
astuto	pánico máximo	actual
	5 +/- Firme	Empieza en 0

the warren

Movimientos Básicos

RESISTIR PÁNICO

Cuando te expones a nuevos peligros, tira+Firme. Con un 10+, no te amedrentas. Con un 7-9, consigues mantenerte firme pero añade 1 a tu Pánico. Con un fallo, añade 1 a tu Pánico mientras te encoges, dudas o huyes; el DJ puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

HABLAR CLARAMENTE

Cuando razones con otro animal, tira+Astuto. Con un 10+, los PNJ's harán lo que les pidas si les das las garantías adecuadas. Con un 7-9, harán lo que les pidas siempre que cumplas de forma inmediata con una de sus exigencias.

PRESTAR ATENCIÓN

Cuando utilizas toda tu atención, tira+Astuto. Con un 10+, guarda 2. Con un 7-9, guarda 1. Con un 6-, guardas 1 pero te expones al peligro. Los guardados se pueden gastar, a razón de 1 por 1, para nombrar uno de tus sentidos y preguntarle al DJ una de las preguntas a continuación. El DJ te dirá qué te revela tu sentido; tienes un +1 a partir de ahora siempre que actúes en base a las respuestas.

- ¿Cuál es el mayor peligro para mí?
- ¿Qué pasará si me quedo muy quieto?
- ¿Hacia dónde puedo huir?
- ¿Están diciendo la verdad?
- ¿Qué es lo que quieren que haga?
- ¿Cómo puedo conseguir ____?

HUIR

Cuando decides huir, tira+Veloz. Con un 10+, corres como el viento. Con un 7-9, corres lo bastante rápido pero debes elegir uno:

- No acabas tu huida exactamente donde pretendías.
- Te agota más de lo que esperabas, tienes un -1 a partir de ahora.
- Ha sido más ajustado de lo que te gustaría, añade 1 a tu Pánico.

ESCABULLIRSE

Cuando haces un esfuerzo en evitar ser descubierto, tira+Astuto. Con un 10+, elige tres. Con un 7-9, elige uno:

- En cobertura
- Silencioso
- A favor del viento
- Sin rastro

AYUDAR / ENTORPECER

Cuando Ayudas/Entorpeces al conejo de otro jugador, tira y añade el atributo que el DJ considere oportuno. Con un 10+, dale un +1 o un -1 a la tirada o el Pánico de ese jugador. Con un 7-9 haces lo mismo, pero vuestros destinos están unidos.

Movimientos del Personaje

RELAJARSE

FORCEJEAR

COMPETIR

 **CAVAR**

- Solo puedes cavar el suficiente espacio como para meterte tú mismo.
- Tu excavación es inestable y, como mucho, temporal.
- Te lleva bastante más tiempo del que esperabas.

Cuando te aparees con otro conejo, tienes un +1 a partir de entonces para ayudar/entorpecer a dicho conejo hasta que te aparees con algún otro. Si sois de diferente género, los dos escondéis uno o ningún dado en vuestra mano. A la de tres, abríis vuestras manos: dos dados quiere decir que la hembra está embarazada y puede dar a luz cuando le parezca correcto.

DAR A LUZ UNA CAMADA

Cuando haces algo inaudito, imagina de qué forma tus acciones se podrían traducir en un movimiento. Declara qué es lo que activa el movimiento y tira. Con un 7+, colabora con el DJ para escribir el movimiento: ahora es un Movimiento Especial para el resto de la partida, y tu tirada permanece. Con un fallo, eso no es algo que los conejos puedan hacer y, definitivamente, habrá consecuencias.

Cuando pasen meses o estaciones, tira los dados. Como grupo, decidid qué dado representa los nacimientos y qué dado representa las muertes. Añade conejos a la madriguera según el dado de nacimientos, y réstale conejos a la madriguera según el dado de muertes.

RETIRARSE

Cuando llega el momento de cederle el protagonismo a otro, guarda 1 y describe de qué manera se retira tu conejo del juego. A continuación, crea un nuevo conejo. El guardado puede gastarse para darle a cualquier conejo un Movimiento de Personaje adicional.

Durante la partida, cada PJ puede adquirir un Movimiento de Personaje adicional cada capítulo cuando aprendan, crezcan o cambien. El movimiento no puede haber sido cogido por ningún otro personaje.

Quando reclamas el movimiento, márcalo en tu hoja de personaje. Si no lo has reclamado para cuando termina el capítulo, hazlo entonces.

Nombre

Algodón, Cresón, Semilla, Botón, Surco, Mora, Zarzamora, Vaina, Caléndula, Espino, Acebo, Hiedra, Cornejo, Madreselva, Ranúnculo, Nieve, Alazán, Helecho, Amapola, Drosera, Abedul, Canalla

retrato
dibuja tu conejo



Apariencia

Elige uno de cada categoría

Cuerpo: Delgado, Robusto, Compacto, Largo, Frágil, Enfermizo, Enano

Pelaje: Espeso, Pulcro, Llamativo, Inusual, De color, Sarnoso

Orejas: Largas, Cortas, Caídas, Ajadas, Marcadas, Solo una.

Sexo: Macho, Hembra (☐ Embarazada)

Atributos

Asigna una puntuación a cada atributo: +2, +1, 0, -1

fuerte	veloz	firme
astuto	pánico máximo	actual
	5 +/- Firme	Empieza en 0

the warren

Movimientos Básicos

RESISTIR PÁNICO

Cuando te expones a nuevos peligros, tira+Firme. Con un 10+, no te amedrentas. Con un 7-9, consigues mantenerte firme pero añade 1 a tu Pánico. Con un fallo, añade 1 a tu Pánico mientras te encoges, dudas o huyes; el DJ puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

HABLAR CLARAMENTE

Cuando razones con otro animal, tira+Astuto. Con un 10+, los PNJ's harán lo que les pidas si les das las garantías adecuadas. Con un 7-9, harán lo que les pidas siempre que cumplas de forma inmediata con una de sus exigencias.

PRESTAR ATENCIÓN

Cuando utilizas toda tu atención, tira+Astuto. Con un 10+, guarda 2. Con un 7-9, guarda 1. Con un 6-, guardas 1 pero te expones al peligro. Los guardados se pueden gastar, a razón de 1 por 1, para nombrar uno de tus sentidos y preguntarle al DJ una de las preguntas a continuación. El DJ te dirá qué te revela tu sentido; tienes un +1 a partir de ahora siempre que actúes en base a las respuestas.

- ¿Cuál es el mayor peligro para mí?
- ¿Qué pasará si me quedo muy quieto?
- ¿Hacia dónde puedo huir?
- ¿Están diciendo la verdad?
- ¿Qué es lo que quieren que haga?
- ¿Cómo puedo conseguir ____?

HUIR

Cuando decides huir, tira+Veloz. Con un 10+, corres como el viento. Con un 7-9, corres lo bastante rápido pero debes elegir uno:

- No acabas tu huida exactamente donde pretendías.
- Te agota más de lo que esperabas, tienes un -1 a partir de ahora.
- Ha sido más ajustado de lo que te gustaría, añade 1 a tu Pánico.

ESCABULLIRSE

Cuando haces un esfuerzo en evitar ser descubierto, tira+Astuto. Con un 10+, elige tres. Con un 7-9, elige uno:

- En cobertura
- Silencioso
- A favor del viento
- Sin rastro

AYUDAR / ENTORPECER

Cuando Ayudas/Entorpeces al conejo de otro jugador, tira y añade el atributo que el DJ considere oportuno. Con un 10+, dale un +1 o un -1 a la tirada o el Pánico de ese jugador. Con un 7-9 haces lo mismo, pero vuestros destinos están unidos.

Movimientos del Personaje

RELAJARSE

FORCEJEAR

COMPETIR

 **CAVAR**

- Solo puedes cavar el suficiente espacio como para meterte tú mismo.
- Tu excavación es inestable y, como mucho, temporal.
- Te lleva bastante más tiempo del que esperabas.

Cuando te aparees con otro conejo, tienes un +1 a partir de entonces para ayudar/entorpecer a dicho conejo hasta que te aparees con algún otro. Si sois de diferente género, los dos escondéis uno o ningún dado en vuestra mano. A la de tres, abríis vuestras manos: dos dados quiere decir que la hembra está embarazada y puede dar a luz cuando le parezca correcto.

DAR A LUZ UNA CAMADA

Cuando haces algo inaudito, imagina de qué forma tus acciones se podrían traducir en un movimiento. Declara qué es lo que activa el movimiento y tira. Con un 7+, colabora con el DJ para escribir el movimiento: ahora es un Movimiento Especial para el resto de la partida, y tu tirada permanece. Con un fallo, eso no es algo que los conejos puedan hacer y, definitivamente, habrá consecuencias.

Cuando pasen meses o estaciones, tira los dados. Como grupo, decidid qué dado representa los nacimientos y qué dado representa las muertes. Añade conejos a la madriguera según el dado de nacimientos, y réstale conejos a la madriguera según el dado de muertes.

RETIRARSE

Cuando llega el momento de cederle el protagonismo a otro, guarda 1 y describe de qué manera se retira tu conejo del juego. A continuación, crea un nuevo conejo. El guardado puede gastarse para darle a cualquier conejo un Movimiento de Personaje adicional.

Avance

Durante la partida, cada PJ puede adquirir un Movimiento de Personaje adicional cada capítulo cuando aprendan, crezcan o cambien. El movimiento no puede haber sido cogido por ningún otro personaje.

Quando reclamas el movimiento, márcalo en tu hoja de personaje. Si no lo has reclamado para cuando termina el capítulo, hazlo entonces.

Anotaciones

Nombre

Romero, Cardo, Junco, Berro, Brezo, Copo, Dedalera, Prímula, Milenrama, Hoja, Rayo de Luna, Dalia, Madera, Eléboro, Lirio, Iris, Ortiga, Mancha, Jacinto, Musgo, Verbena, Tulipán, Junípero

retrato
dibuja tu conejo



Apariencia

Elige uno de cada categoría

Cuerpo: Delgado, Robusto, Compacto, Largo, Frágil, Enfermizo, Enano

Pelaje: Espeso, Pulcro, Llamativo, Inusual, De color, Sarnoso

Orejas: Largas, Cortas, Caídas, Ajadas, Marcadas, Solo una.

Sexo: Macho, Hembra (☐ Embarazada)

Atributos

Asigna una puntuación a cada atributo: +2, +1, 0, -1

fuerte	veloz	firme
astuto	pánico máximo	actual
	5 +/- Firme	Empieza en 0

the warren

Movimientos Básicos

RESISTIR PÁNICO

Cuando te expones a nuevos peligros, tira+Firme. Con un 10+, no te amedrentas. Con un 7-9, consigues mantenerte firme pero añade 1 a tu Pánico. Con un fallo, añade 1 a tu Pánico mientras te encoges, dudas o huyes; el DJ puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

HABLAR CLARAMENTE

Cuando razonas con otro animal, tira+Astuto. Con un 10+, los PNJ's harán lo que les pidas si les das las garantías adecuadas. Con un 7-9, harán lo que les pidas siempre que cumplas de forma inmediata con una de sus exigencias.

PRESTAR ATENCIÓN

Cuando utilizas toda tu atención, tira+Astuto. Con un 10+, guarda 2. Con un 7-9, guarda 1. Con un 6-, guardas 1 pero te expones al peligro. Los guardados se pueden gastar, a razón de 1 por 1, para nombrar uno de tus sentidos y preguntarle al DJ una de las preguntas a continuación. El DJ te dirá qué te revela tu sentido; tienes un +1 a partir de ahora siempre que actúes en base a las respuestas.

- ¿Cuál es el mayor peligro para mí?
- ¿Qué pasará si me quedo muy quieto?
- ¿Hacia dónde puedo huir?
- ¿Están diciendo la verdad?
- ¿Qué es lo que quieren que haga?
- ¿Cómo puedo conseguir ____?

HUIR

Cuando decides huir, tira+Veloz. Con un 10+, corres como el viento. Con un 7-9, corres lo bastante rápido pero debes elegir uno:

- No acabas tu huida exactamente donde pretendías.
- Te agota más de lo que esperabas, tienes un -1 a partir de ahora.
- Ha sido más ajustado de lo que te gustaría, añade 1 a tu Pánico.

ESCABULLIRSE

Cuando haces un esfuerzo en evitar ser descubierto, tira+Astuto. Con un 10+, elige tres. Con un 7-9, elige uno:

- En cobertura
- Silencioso
- A favor del viento
- Sin rastro

AYUDAR / ENTORPECER

Cuando Ayudas/Entorpeces al conejo de otro jugador, tira y añade el atributo que el DJ considere oportuno. Con un 10+, dale un +1 o un -1 a la tirada o el Pánico de ese jugador. Con un 7-9 haces lo mismo, pero vuestros destinos están unidos.

Movimientos del Personaje

RELAJARSE

FORCEJEAR

COMPETIR

 **CAVAR**

- Solo puedes cavar el suficiente espacio como para meterte tú mismo.
- Tu excavación es inestable y, como mucho, temporal.
- Te lleva bastante más tiempo del que esperabas.

Cuando te aparees con otro conejo, tienes un +1 a partir de entonces para ayudar/entorpecer a dicho conejo hasta que te aparees con algún otro. Si sois de diferente género, los dos escondéis uno o ningún dado en vuestra mano. A la de tres, abríis vuestras manos: dos dados quiere decir que la hembra está embarazada y puede dar a luz cuando le parezca correcto.

DAR A LUZ UNA CAMADA

Cuando haces algo inaudito, imagina de qué forma tus acciones se podrían traducir en un movimiento. Declara qué es lo que activa el movimiento y tira. Con un 7+, colabora con el DJ para escribir el movimiento: ahora es un Movimiento Especial para el resto de la partida, y tu tirada permanece. Con un fallo, eso no es algo que los conejos puedan hacer y, definitivamente, habrá consecuencias.

Cuando pasen meses o estaciones, tira los dados. Como grupo, decidid qué dado representa los nacimientos y qué dado representa las muertes. Añade conejos a la madriguera según el dado de nacimientos, y réstale conejos a la madriguera según el dado de muertes.

RETIRARSE

Cuando llega el momento de cederle el protagonismo a otro, guarda 1 y describe de qué manera se retira tu conejo del juego. A continuación, crea un nuevo conejo. El guardado puede gastarse para darle a cualquier conejo un Movimiento de Personaje adicional.

Durante la partida, cada PJ puede adquirir un Movimiento de Personaje adicional cada capítulo cuando aprendan, crezcan o cambien. El movimiento no puede haber sido cogido por ningún otro personaje.

Quando reclamas el movimiento, márcalo en tu hoja de personaje. Si no lo has reclamado para cuando termina el capítulo, hazlo entonces.

Nombre

Jack, Perejil, Cortador, Relámpagos, Rosa, Vendaval, Estaño, Sauce, Alfalfa, Algodón, Tomillo, Viento, Sol, Tormenta, Cacahuete, Zarpa, Viento, Mordiscos, Cavador, Chillido, Lluvia, Mora, Cilantro

retrato
dibuja tu conejo



Apariencia

Elige uno de cada categoría

Cuerpo: Delgado, Robusto, Compacto, Largo, Frágil, Enfermizo, Enano

Pelaje: Espeso, Pulcro, Llamativo, Inusual, De color, Sarnoso

Orejas: Largas, Cortas, Caídas, Ajadas, Marcadas, Solo una.

Sexo: Macho, Hembra (☐ Embarazada)

Atributos

Asigna una puntuación a cada atributo: +2, +1, 0, -1

fuerte	veloz	firme
astuto	pánico máximo	actual
	5 +/- Firme	Empieza en 0

the warren

Movimientos Básicos

RESISTIR PÁNICO

Cuando te expones a nuevos peligros, tira+Firme. Con un 10+, no te amedrentas. Con un 7-9, consigues mantenerte firme pero añade 1 a tu Pánico. Con un fallo, añade 1 a tu Pánico mientras te encoges, dudas o huyes; el DJ puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

HABLAR CLARAMENTE

Cuando razones con otro animal, tira+Astuto. Con un 10+, los PNJ's harán lo que les pidas si les das las garantías adecuadas. Con un 7-9, harán lo que les pidas siempre que cumplas de forma inmediata con una de sus exigencias.

PRESTAR ATENCIÓN

Cuando utilizas toda tu atención, tira+Astuto. Con un 10+, guarda 2. Con un 7-9, guarda 1. Con un 6-, guardas 1 pero te expones al peligro. Los guardados se pueden gastar, a razón de 1 por 1, para nombrar uno de tus sentidos y preguntarle al DJ una de las preguntas a continuación. El DJ te dirá qué te revela tu sentido; tienes un +1 a partir de ahora siempre que actúes en base a las respuestas.

- ¿Cuál es el mayor peligro para mí?
- ¿Qué pasará si me quedo muy quieto?
- ¿Hacia dónde puedo huir?
- ¿Están diciendo la verdad?
- ¿Qué es lo que quieren que haga?
- ¿Cómo puedo conseguir ____?

HUIR

Cuando decides huir, tira+Veloz. Con un 10+, corres como el viento. Con un 7-9, corres lo bastante rápido pero debes elegir uno:

- No acabas tu huida exactamente donde pretendías.
- Te agota más de lo que esperabas, tienes un -1 a partir de ahora.
- Ha sido más ajustado de lo que te gustaría, añade 1 a tu Pánico.

ESCABULLIRSE

Cuando haces un esfuerzo en evitar ser descubierto, tira+Astuto. Con un 10+, elige tres. Con un 7-9, elige uno:

- En cobertura
- Silencioso
- A favor del viento
- Sin rastro

AYUDAR / ENTORPECER

Cuando Ayudas/Entorpeces al conejo de otro jugador, tira y añade el atributo que el DJ considere oportuno. Con un 10+, dale un +1 o un -1 a la tirada o el Pánico de ese jugador. Con un 7-9 haces lo mismo, pero vuestros destinos están unidos.

Movimientos del Personaje

RELAJARSE

FORCEJEAR

COMPETIR

 **CAVAR**

- Solo puedes cavar el suficiente espacio como para meterte tú mismo.
- Tu excavación es inestable y, como mucho, temporal.
- Te lleva bastante más tiempo del que esperabas.

Cuando tienes un mejor amigo, díselo y tienes un +1 de ahora en adelante para Ayudar/Entorpecer a ese conejo hasta que decidas ser el mejor amigo de algún otro.

COMPañERO DE CAMADA

Cuando habéis nacido en la misma camada, comparte tus primeros recuerdos y tienes un +1 a partir de ahora para Ayudar/Entorpecer a ese conejo, hasta que otra relación cobre más importancia que esta.

DAR A LUZ UNA CAMADA

Cuando Das a Luz una Camada, tira y réstale tu Pánico actual para determinar cuántos gazapos nacen. Con un 10+, es una camada inusualmente grande: aumenta tu Pánica hasta el máximo. Con un 7-9, una camada de tamaño normal tampoco es nada fácil: aumenta en 2 tu Pánico. Con un 6-, es demasiado para ti y es posible que solo sobrevivan unos pocos. El DJ todavía puede hacerte un movimiento duro, pero éste es un buen momento para comprobar que los jugadores se sientan cómodos con la ficción.

INNOVAR

Cuando haces algo inaudito, imagina de qué forma tus acciones se podrían traducir en un movimiento. Declara qué es lo que activa el movimiento y tira. Con un 7+, colabora con el DJ para escribir el movimiento: ahora es un Movimiento Especial para el resto de la partida, y tu tirada permanece. Con un fallo, eso no es algo que los conejos puedan hacer y, definitivamente, habrá consecuencias.

Cuando pasen meses o estaciones, tira los dados. Como grupo, decidid qué dado representa los nacimientos y qué dado representa las muertes. Añade conejos a la madriguera según el dado de nacimientos, y réstale conejos a la madriguera según el dado de muertes.

RETIRARSE

Cuando llega el momento de cederle el protagonismo a otro, guarda 1 y describe de qué manera se retira tu conejo del juego. A continuación, crea un nuevo conejo. El guardado puede gastarse para darle a cualquier conejo un Movimiento de Personaje adicional.

Avance

Durante la partida, cada PJ puede adquirir un Movimiento de Personaje adicional cada capítulo cuando aprendan, crezcan o cambien. El movimiento no puede haber sido cogido por ningún otro personaje.

Quando reclamas el movimiento, márcalo en tu hoja de personaje. Si no lo has reclamado para cuando termina el capítulo, hazlo entonces.

Anotaciones