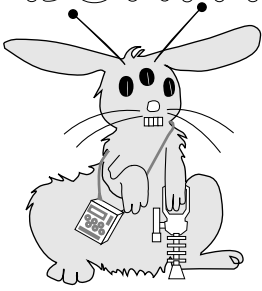
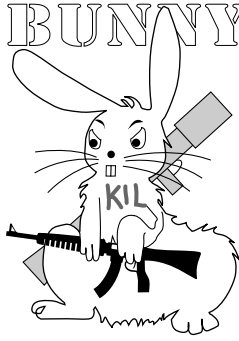


# ALIEN BUNNY



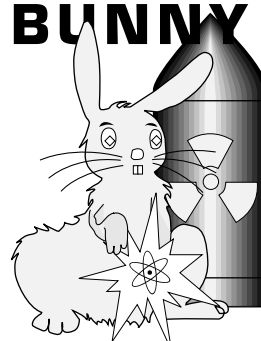
Har strålpistol, vilken ger +2 för att slåss. Ser mycket annorlunda ut, vilket ger +1 för att skrämmas.

# ASSAULT BUNNY



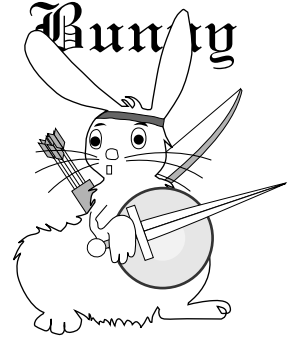
Den tunga beväpningen ger +3 för att slåss. Dess våldsamma utseende ger +1 för att skrämmas.

# ATOM BUNNY



Genom att detonera atombomben, dör alla kaniner (inklusive den själv) inom en rutas avstånd. På två rutors avstånd tar alla en skada. På tre rutors avstånd muteras kaniner / byter mutationskort.

# Barbarian Bunny



Vapnen ger +1 för att slåss. Skölden ger -1 för alla slagsmål mot kaninen. Kaninen är dessutom svårskrämd, vilket ger -1 för att skrämma den.

# Death Bunny



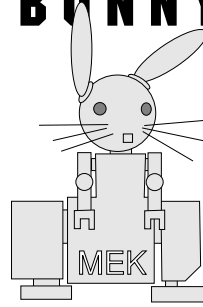
Döds känslorna som denna kanin orsakar ger den +3 för att skrämmas. Liens kraft innebär att slagsmål som lyckas orsaka skada leder till att offret kallas till dödsriket (dör).

# INVISIBLE BUNNY



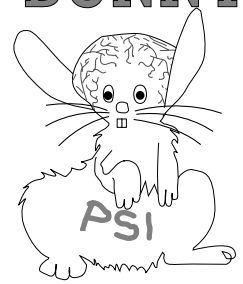
Om den blir attackerad kan den undvika detta (och stå kvar i rutan), genom att slå fem eller högre.

# MECH BUNNY



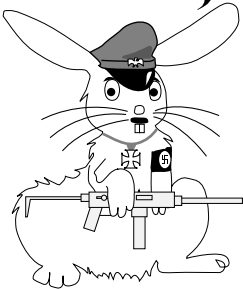
Mekanisk styrka ger +1 för att slåss. Går ej att skrämma. Slagsmål mot kaninen ger -1. Är dessutom immun mot Psi, Vampire och Death Bunnys specialförmågor.

# PSI BUNNY



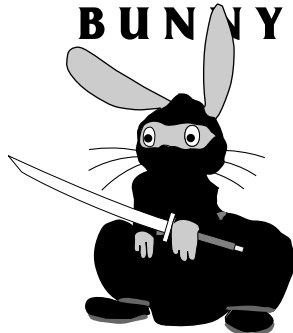
Kan kontrollera EN fientlig kanin i en närliggande ruta. Psi Bunny bestämmer vad den kontrollerade kaninen gör i sin runda, så länge de befinner sig bredvid varandra.

# Reich Bunny



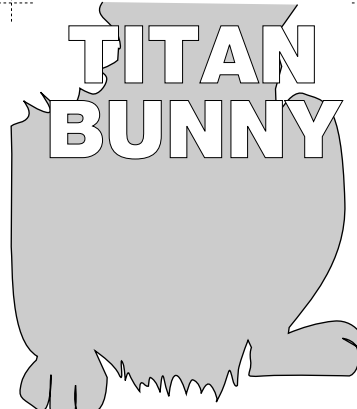
K-pisten ger kaninen +2 för att slåss. Dess hotfulla beteende ger den +1 för att skrämmas.

# NINJA BUNNY



Svärdet ger +1 för att slåss. Dess smidiga rörelser gör att den kan skutta iväg till en närbelägen ruta om den blir attackerad genom att slå nio eller högre.

# TITAN BUNNY



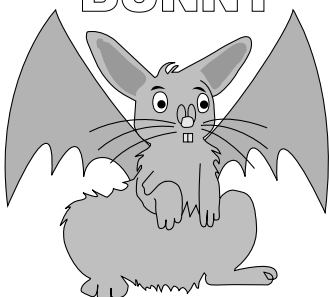
Har +2 på att slåss genom att stampa ihjäl motståndaren. Attacker mot kaninen sker med -5. Gäller såväl slagsmål som skrämrelatetter. Kaninen kan inte befinna sig under jorden.

# SHADOW BUNNY



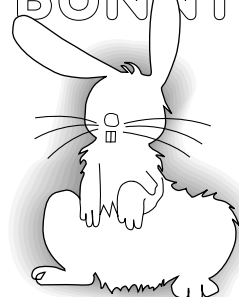
Kan om den blir attackerad skutta undan till en närbelägen ruta genom att slå nio eller högre. Lyckas automatiskt att skutta undan när den blir attackerad i kaninhålor.

# BAT BUNNY



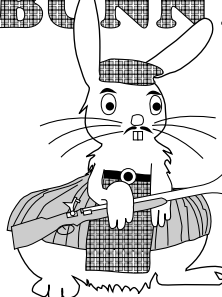
Fladdermusvingarna gör att den kan flyga 5 rutor. Får även flyga i hålan. Attacker mot kaninen under marken får -2. Kaninen har +1 för att skrämmas.

# BLINK BUNNY



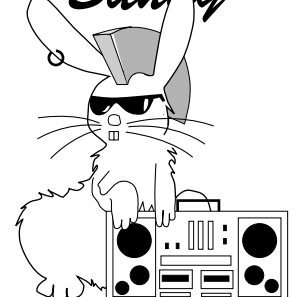
Kan teleportera sig vart som helst under sin förflyttning. Om den blir attackerad, kan den teleportera bort sig genom att slå sju eller högre. Den kan inte teleportera sig mellan håla och mark.

# CLAN BUNNY



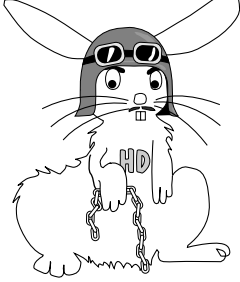
Bössan ger kaninen +2 för att slåss. Kaninen är orädd, -2 för att försöka skrämma den.

# Punk Bunny



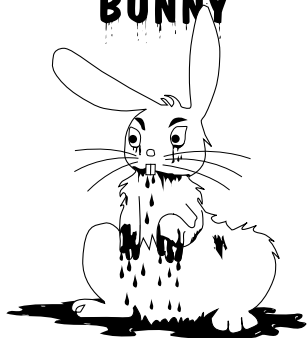
Den dronbedövande punkmusiken och dess utseende ger kaninen +3 för att skrämmas. Den kan inte skrämmas av Rock Bunny.

## BIKER BUNNY



Kedjan ger kaninen +1 för att slåss. Den har dessutom +1 för att skrämmas. Kör 5 rutor med sin Harley Davidson.

## BLOOD BUNNY



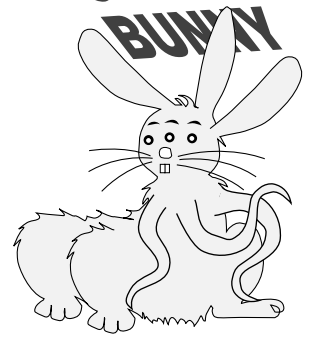
Dess bloddrypande utseende ger den +4 för att skrämmas. Den är också svårskrämmd, -2 om någon försöker skrämma den.

## BUG BUNNY



Kan flyga sex rutor per runda. Dess utseende ger den +1 för att skrämmas.

## CHAOS BUNNY



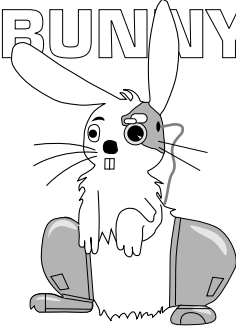
Kaninen har +2 för att skrämmas. Den har +1 för att slåss. Kaninen är immun mot alla skrämselettacker.

## COW BUNNY



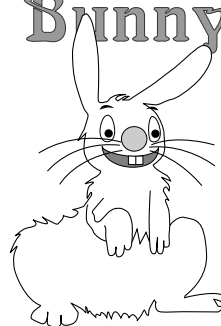
Revolvern ger +1 för att slåss. Kan fånga en kanin i en närliggande ruta med lassot och förhindra alla dess handlingar under offrets runda, genom att slå sju eller högre.

## CYBER BUNNY



Har mycket snabba reflexer och kan göra två attacker per runda. Dess cybernetiskt förstärkta muskler ger den dessutom +1 för att slåss.

## Funny Bunny



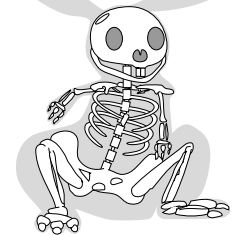
Ser så extremt fånig ut att EN kanin som befinner sig i en närlägen ruta skrattar så mycket att den inte kan göra något under rundan. Fungerar som en skada.

## JUDGE BUNNY



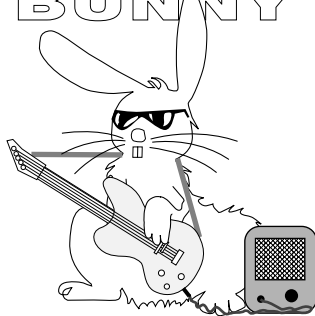
Mot Robber Bunny och Cult Bunny har den +5 för att slåss och för att skrämmas. Mot alla andra har den +2 för att slåss.

## SKELETON BUNNY



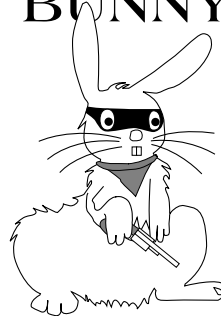
Dess utseende ger kaninen +3 för att skrämmas. Slagsmål mot kaninen ger -2.

## ROCK BUNNY



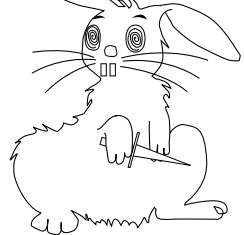
Har +2 för att skrämmas genom att spela mycket hög rockmusik. Kan inte skrämmas av Punk Bunny.

## ROBBER BUNNY



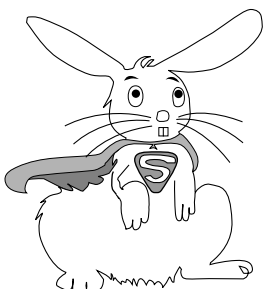
Revolvern ger +1 för att slåss. Alternativt kan den försöka stjäla alla morötter från EN motståndare genom att slå sju eller högre.

## Mad Bunny



Denna knivgalning har +1 för att slåss. Har +1 för att skrämmas. Kan inte skrämmas av någon.

## SUPER BUNNY



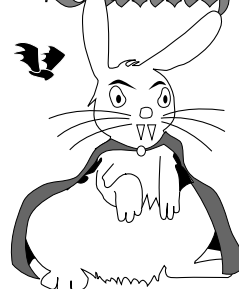
Kan flyga tio rutor per runda. Har +1 för att slåss. Attacker mot kaninen får -2. Gäller både attack för att skrämmas och slagsmål.

## EVIL BUNNY



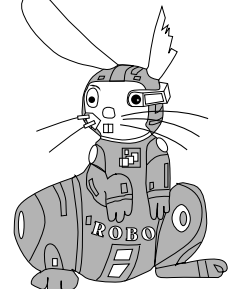
Dess ondskefulla utstrålning ger +3 för att skrämmas. Piskan ger +1 för att slåss.

## Vampire Bunny



Dess utseende ger kaninen +2 för att skrämmas. Alternativt kan den slå 7 eller högre, för att byta detta kort mot offrets kort.

## ROBO BUNNY



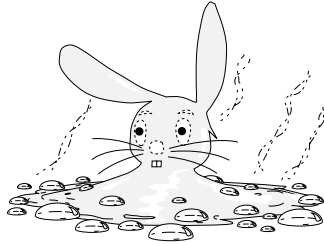
Servelederna ger +2 för att slåss. Alla fysiska skador som den utsätts för ignoreras. Attacker som leder till att den dör fungerar normalt. Skrämsele-skada räknas normalt.

## DRUG BUNNY



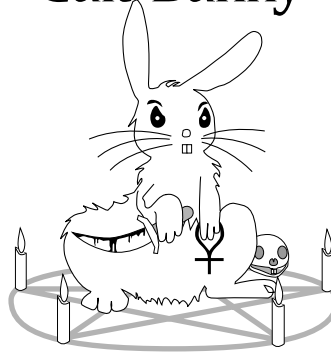
Kan ta kontroll över motståndarkaniner utan kort genom att slå 8 eller högre.

## SLIME BUNNY



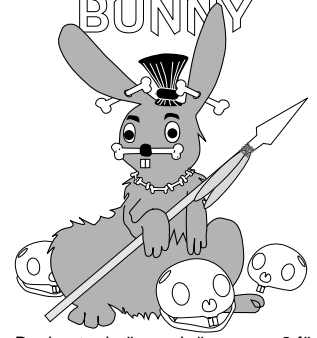
Har +2 för att skrämmas. Dess slemmiga kropp gör den immun mot fysisk skada. Skada som uppstår vid skrämseleattack räknas som vanligt.

## Cult Bunny



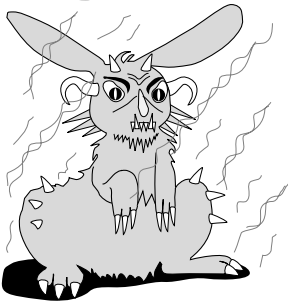
Dess ockulta riter ger +2 för att skrämmas. Dolken ger +1 för att slåss. Gäller ej mot Judge Bunny.

## CANNIBAL BUNNY



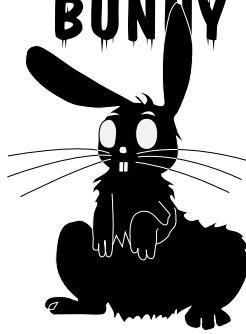
Benknor i näsa och öron ger +2 för att skrämmas. Dessutom ger spjutet och dess hunger +2 för att slåss.

## DEMON BUNNY



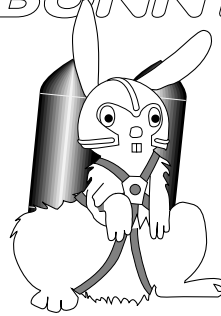
Denna demons groteska utseende ger +4 för att skrämmas. Gäller ej mot Cult Bunny och Death Bunny.

## CAVE BUNNY



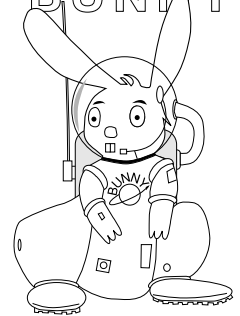
Kan inte skadas i kaninhålor. Har +1 för att slåss då den befinner sig under jord.

## ROCKET BUNNY



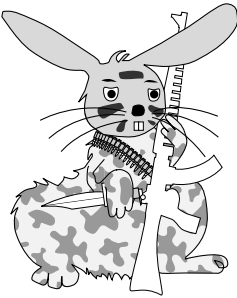
Superraketerna gör att kaninen kan flyga 10 rutor per runda.

## SPACE BUNNY



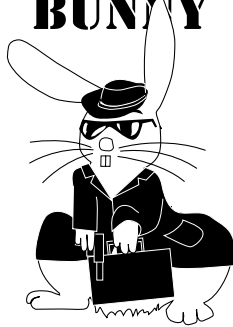
Rymddräkten gör att kaninen kan skutta 5 rutor. Dessutom ger den -2 för alla slagsmålatacker.

## COMMANDO BUNNY



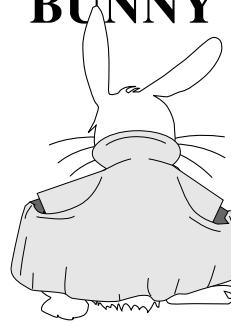
Kanin kan inte sluta skjuta! Har därför +3 för att slåss. Dessutom ger det militanta utseendet +1 för att skrämmas.

## SECRET BUNNY



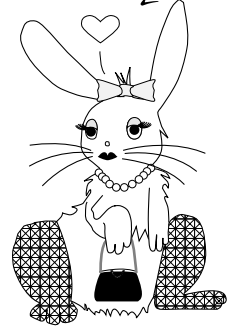
Har +2 för att slåss med sin portfölj och pistol. Kan smita genom att slå 10 eller över vid slagsmål.

## HORNYY BUNNY



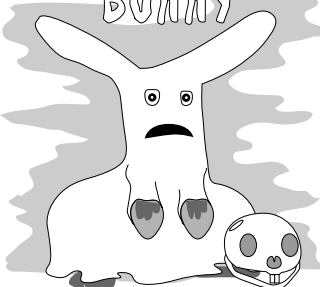
Kaninen har två tärningskast för att producera kaninungar. Genom att blotta sig så får han +1 för att skrämmas.

## Honey Bunny



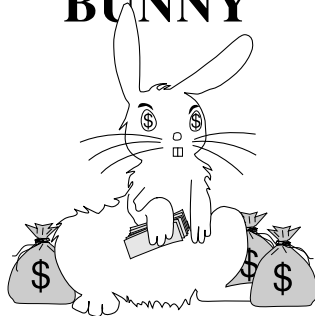
Kan förföra en fiendekanin och ta kontroll över den i offrets nästa runda genom att slå över 6. Kontrollen varar bara en runda.

## GHOST BUNNY



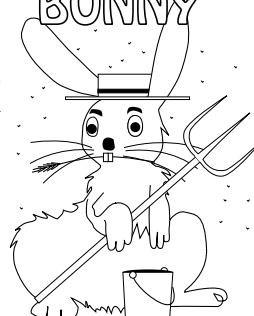
Bu! Spöket har +4 för att skrämmas. Är immun mot fysisk skada. Vissa kaniner tror inte på spöken. Gäller ej mot Demon, Cult och Death Bunny.

## MONEY BUNNY



Denna kanin kan muta en fiendekanin att byta sida genom att ge den 1 morot och slå 10 eller över. Effekten är permanent och moroten behålls av offret oavsett resultatet.

## FARMER BUNNY



Kaninen har +1 för att slåss med sin grep. Kan plocka 2 morötter i stället för en varje runda.

## TERMINATOR BUNNY



Har +3 för att slåss. Har +1 för att skrämmas. Alla attacker mot kaninen sker med -1.