

Nome:

Pais:

Idade:

Mestre Artesão:

Lar:

Mentor:

Cor do Pelo:

Amigo:

Posto:

Inimigo:

Cor da Capa:

RECOMPENSAS

Destino

Um ponto permite re-rolar qualquer machado (♣) e adicionar os sucessos a jogada

Persona

Adiciona um dado por ponto gasto ou ativa a Natureza

Crença

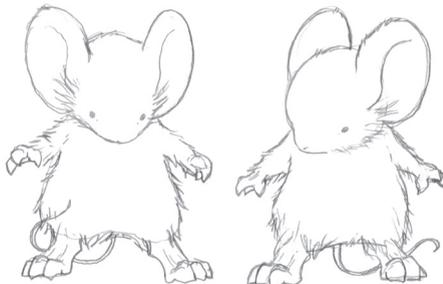
Representar uma Crença bonifica com um ponto de Destino

Objetivo

Cumprir um Objetivo bonifica com um ponto de Persona

Instinto

Representar um Instinto bonifica com um ponto de Destino



Desenhe seu camundongo.

Equipamento e Posses

O equipamento é limitado ao quanto você pode carregar (como descrito no esboço acima). Outros itens que possua, estão guardados em Lockhaven ou em outro local.

Contatos

REGRAS DE RELACIONAMENTOS

- **Pais:** Quando estiver em sua cidade natal, seus pais o ajudarão a se recuperar de estar Faminto, Sedento ou Cansado. Eles também poderão fornecer suprimentos ou ferramentas, quando apropriado.
- **Mestre Artesão:** Quando estiver em Lockhaven, seu mestre fornecerá ajuda e suprimentos adequados ao seu ofício.
- **Mentor:** Se disponível, o mentor ajudará apenas em momentos de grande perigo. Ele nunca fará seu dever por você.
- **Amigo:** Se disponível, um amigo ajudará em testes para os quais tenha habilidade.
- **Inimigo:** Um inimigo tentará impedir você em todas as oportunidades.

OBJETIVO DO CONFLITO

AÇÕES DE CONFLITO

Ação 1

- Ataque
- Defesa
- Finta
- Manobra

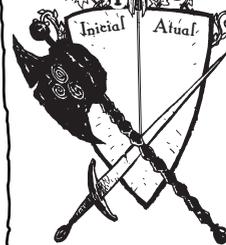
Ação 2

- Ataque
- Defesa
- Finta
- Manobra

Ação 3

- Ataque
- Defesa
- Finta
- Manobra

Disposição



	A	D	F	M
A	I	V	I	V
D	V	I	-	V
F	-	I	V	I
M	V	V	I	I

DADO:



Cobra



Espadas

Sucessos



Machado

Habilidades

Habilidades Inerentes	Gradação	Progressão	Habilidades Especiais	Gradação	Progressão
NATUREZA (RATO)	— /	P:○○○○○ F:○○○○	RECURSOS	—	P:○○○○○○○○○ F:○○○○○○○○○
VONTADE	—	P:○○○○○ F:○○○○	CÍRCULOS	—	P:○○○○○○○○○ F:○○○○○○○○○
SAÚDE	—	P:○○○○○ F:○○○○			

Conhecimentos



	Sucesso	Falha	Destino	Persona		Sucesso	Falha	Destino	Persona

Perícias

Perícia	Gradação	Progressão	Perícia	Gradação	Progressão
Guerreiro	—	P:○○○○○ F:○○○	Manipulador	—	P:○○○○○ F:○○○
Curandeiro	—	P:○○○○○ F:○○○	Orador	—	P:○○○○○ F:○○○
Caçador	—	P:○○○○○ F:○○○	Persuasivo	—	P:○○○○○ F:○○○
Instrutor	—	P:○○○○○ F:○○○			
Desbravador	—	P:○○○○○ F:○○○			
Rastreador	—	P:○○○○○ F:○○○			
Sobrevivencialista	—	P:○○○○○ F:○○○			
Meteorologista	—	P:○○○○○ F:○○○			

Condições

Faminto, Sedento —	-1 na disposição em qualquer conflito.
Irritado (Vontade Ob 2) —	-1 na disposição em qualquer conflito que use Vontade como base.
Cansado (Saúde Ob 3) —	-1 na disposição em qualquer conflito.
Ferido (Saúde Ob 4) —	-1D em Perícias, Natureza, Vontade e Saúde (não para recuperação).
Doente (Vontade Ob 4) —	-1D em Perícias, Natureza, Vontade e Saúde (não para recuperação).

Características

NOME	NÍVEL	USADA PARA	USADA CONTRA
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○

BENEFÍCIOS: Nível 1: +1D por sessão; Nível 2: +1D duas vezes por sessão;
Nível 3: +1s para qualquer rolagem relacionada.

Mouse Guard

REGRAS BÁSICAS DOS DADOS

Ao realizar um teste, role a quantidade de dados listado em sua habilidade ou perícia.

- Testes Independentes: O jogador deve rolar um número de sucessos (4 ou maior) igual ao obstáculo.
- Testes Versus: O jogador deve obter mais sucessos que seu oponente.
- Eu Sou Sábio: Você ajuda um colega de equipe com um Conhecimento relacionado (adicione + 1D)
- Trabalho em Equipe: Ajuda de outro jogador adiciona + 1D

REGRAS DE NATUREZA

A Natureza do Rato pode ser usada para fugir, escalar, esconder-se e forragear.

- Agindo de acordo com sua Natureza: Use Natureza ao invés de uma Perícia.
- Agindo contra sua Natureza: Use Natureza ao invés de uma Perícia. Se o teste falhar, a Natureza é reduzida pela margem de falha.
- Ativar Natureza: Você pode gastar um Ponto de Persona para adicionar sua gradação de Natureza a qualquer teste de habilidade ou perícia (exceto Recursos e Círculos). Se o teste for contra sua natureza, a habilidade é automaticamente reduzida em 1. Se o teste falhar, seja de acordo ou contra a Natureza, ela é reduzida pela margem de falha.

REGRAS DE PROGRESSÃO

S = Sucesso; testes bem-sucedidos.

F = Falha; testes mal-sucedidos.

- Progressão requer: Testes bem-sucedidos iguais a gradação da perícia e testes com falha iguais a gradação menos 1.
- Aprender uma nova Perícia requer: Testes com Sorte de Principiante iguais a gradação de Natureza.

USANDO CARACTERÍSTICAS E MARCAS

Ganhando Marcas ao usar Características contra si mesmo no Turno do Mestre

- 1D para qualquer teste bonifica com uma marca para o Turno do jogador.
- + 2D ao teste versus do oponente bonifica com duas marcas para o Turno do jogador.
- Desempatar um teste versus a favor do oponente bonifica com duas marcas para o Turno do jogador.

Gastando Marcas

- Um teste durante o Turno do jogador custa uma marca.
- Recuperar durante o Turno do Mestre custa duas marcas.
- Aumentar uma característica pelo restante da sessão custa três.
- 2/4: Recarregar uma característica nível 1 utilizada custa duas marcas, nível 2 custa quatro marcas.