

MOUSE GUARD RPG - PLANILHA DO MESTRE

Nome do Jogador:

Nome do Personagem:

Faltou a Sessão/Prólogo:

Pais:

Lar:

Especialidade:

Mestre Artesão:

Mentor:

Amigo:

Inimigo:

Crença:

Objetivo:

Instinto:

Nome do Jogador:

Nome do Personagem:

Faltou a Sessão/Prólogo:

Pais:

Lar:

Especialidade:

Mestre Artesão:

Mentor:

Amigo:

Inimigo:

Crença:

Objetivo:

Instinto:

Nome do Jogador:

Nome do Personagem:

Faltou a Sessão/Prólogo:

Pais:

Lar:

Especialidade:

Mestre Artesão:

Mentor:

Amigo:

Inimigo:

Crença:

Objetivo:

Nome do Jogador:

Nome do Personagem:

Faltou a Sessão/Prólogo:

Pais:

Lar:

Especialidade:

Mestre Artesão:

Mentor:

Amigo:

Inimigo:

Crença:

Objetivo:

Nome do Jogador:

Nome do Personagem:

Faltou a Sessão/Prólogo:

Pais:

Lar:

Especialidade:

Mestre Artesão:

Mentor:

Amigo:

Inimigo:

Crença:

Objetivo:

Instinto:

MISSÃO

Escolha obstáculos (comece com dois de quatro):

Clima:

Natureza:

Animais:

Ratos:

PROCEDIMENTOS DA SESSÃO

Declare o Clima

Consulte o clima por estação no capítulo Estações

Anote novas Crenças e Instintos

Os jogadores atualizam suas Crenças e Instintos.

Prólogo

Um jogador narra o prólogo. Anote de que detalhes o jogador se lembra. Seu personagem recupera:

- Faminto e Sedento, Irritado ou Cansado
- Ou 1 ponto da Natureza reduzida

Um jogador diferente narra o prólogo na próxima sessão.

Faltando a uma Sessão

Descreva onde seu personagem esteve. Então você pode (nesta ordem):

- Recuperar Faminto e Sedento, Irritado ou Cansado
- Ou recuperar 1 ponto da Natureza taxada
- Ou anotar 1 teste (sucesso ou falha) para progressão

Turno do Mestre

O Mestre atribui uma missão:

- Via Gwendolyn
- Via mensagem de Lockhaven
- Organicamente, via eventos da última missão

Os jogadores escrevem Objetivos

Cada Objetivo deve ser diferente. O Mestre anota os Objetivos.

Descreva o Primeiro Obstáculo

Sugira testes para superar o obstáculo. Jogadores não podem se recuperar de condições sem gastar duas marcas.

Se os jogadores falharem:

- eles podem ter sucesso com uma condição
- ou adicione uma reviravolta com um novo obstáculo

Use reviravoltas para:

- Desafiar Crenças
- Ameaçar Objetivos
- Provocar Instintos
- Jogar Objetivos contra Crenças
- Jogar Crenças contra Crenças
- Jogar Objetivos contra Objetivos
- Envolver contatos como obstáculos
- Usar inimigos como aliados
- Ameaçar pais, amigos e outros contatos

Se os jogadores tiverem sucesso:

- Vá para o próximo obstáculo

Turno dos Jogadores

Os jogadores possuem uma marca cada, mais as marcas obtidas no Turno do Mestre.

- Um jogador não pode gastar duas marcas seguidas em um teste.
- Jogadores podem doar marcas para outros jogadores.
- Aliados ajudando jogadores não custam uma marca.
- Jogadores não podem ganhar marcas em seu turno.
- Use reviravoltas para criar ganchos narrativos.

Use marcas para (uma marca por ação):

- Recuperar condições
- Comprar equipamentos com Recursos
- Encontrar contatos com Círculos
- Testar perícias para ganhar bônus futuros
- Iniciar conflitos (lutas, perseguições, discussões)

Recompensas

Provenha recompensas baseadas nos seguintes critérios:

- Interpretar Crença, Instinto, Objetivo = 1 Destino
- Cumprir Objetivo = 1 Persona
- Desafiar Crença = 1 Persona
- MVP, Cavalo de Batalha = 1 Persona
- Personificação = 1 Persona

Perdendo um Personagem

O jogador perde seu personagem se ele morrer ou se sua Natureza atingir 0 ou 7.

- O jogador cria um novo personagem.
- O jogador dá a seu novo personagem, os pontos de destino e persona do antigo.
- O jogador pode doar marcas não gastas a outros jogadores.
- Ou o jogador passa a jogar como Mestre.

CONCESSÕES EM CONFLITOS

Concessão Menor

Equipe vencedora perde menos da metade de sua disposição.

- Equipe perdedora recebe uma pequena parte de seu objetivo.
- Ou o ganhador fica Cansado ou Irritado.
- Ou em uma luta, o perdedor morre, mas ganha um último ato.
- Ou em uma luta em grupo, um ou dois dos perdedores morre, o resto fica Ferido.

Concessão

Equipe vencedora perde cerca da metade de sua disposição.

- Perdedor não ganha nada, mas o vencedor recebe metade de seu Objetivo.
- Ou o perdedor recebe metade de seu Objetivo.

- Ou o perdedor cria uma reviravolta.
- Ou o ganhador fica Faminto/Sedento e Irritado.
- Ou o ganhador fica Ferido.
- Ou o ganhador fica Cansado, Faminto/Sedento ou Irritado mais outros termos.
- Ou em uma luta, o perdedor implora por misericórdia.
- Ou em uma luta, o perdedor morre mas com uma Concessão Maior.
- Ou em uma luta em grupo, um ganhador morre, o resto está Ferido.

Concessão Maior

Equipe vencedora perde mais da metade de sua disposição.

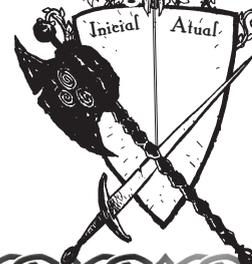
- O perdedor recebe a maior parte de seu Objetivo.
- Ou o perdedor cria uma reviravolta maior.
- Ou o vencedor está Doente e Cansado.
- Ou o vencedor está Doente ou Ferido mais outros termos.
- Ou o vencedor escolhe dois: Cansado, Irritado ou Ferido.
- Ou em uma luta, o perdedor está vivo mas sofre todas as condições e deve reduzir Círculos e Recursos em 1.

Empate

A disposição de ambos os lados é reduzida a 0.
■ Ambos os lados alcançam seus objetivos.



Disposição



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

OBJETIVO DO CONFLITO

AÇÕES DE CONFLITO

Ação 1

- Ataque
- Defesa
- Finta
- Manobra

Ação 2

- Ataque
- Defesa
- Finta
- Manobra

Ação 3

- Ataque
- Defesa
- Finta
- Manobra