

Nome: **Alvin**

Anno di Nascita (Età): 17

Casa: *Valledera*

Colore del pelo: *Marrone chiaro*

Rango della Guardia:

Colore del mantello:

Genitori: *Gregor e Laurel*

Mastro Artigiano: *Quinn il cuoco*

Mentore: *Byron*

Amico:

Nemico:

RICOMPENSE

Punti Fato

Un punto ti permette di ritirare ogni Ascia (♣) come se fosse un nuovo dado.

Punti Persona

Aggiungi un dado per ogni punto speso, oppure abbassa la Natura.

Credo

Interpretare il Credo fa guadagnare un Punto Fato.

Obiettivo

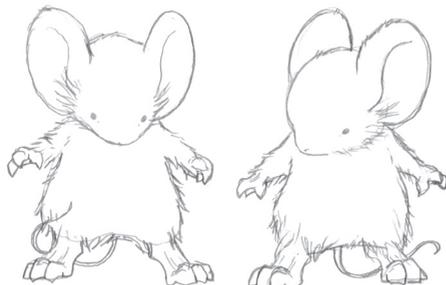
Portare a termine un Obiettivo fa guadagnare un Punto Persona.

Istinto

Interpretare l'Istinto fa guadagnare un Punto Fato.

La migliore arma a disposizione di un topo della Guardia è la prudenza.

Correrò sempre in difesa di un amico in pericolo.



Disegna il tuo Topo.

Equipaggiamento ed Averi

L'Equipaggiamento è limitato a quello che puoi portare (come disegnato da te qui sopra). Gli averi possono essere acquistati a Tanasicura e in altri luoghi.

Scudo, sacca delle spezie (scelte con cura dai genitori).

Contatti

REGOLE SULLE RELAZIONI

- **Genitori:** Se sei nella tua città natale i tuoi genitori ti aiuteranno a guarire dalle Condizioni Affamato, Assetato o Stanco. Possono anche procurarti scorte ed utensili se opportuno.
- **Mastro Artigiano:** Quando sei a Tanasicura il tuo Mastro Artigiano ti fornirà aiuto e scorte in base al suo mestiere.
- **Mentore:** Se possibile i mentori ti aiuteranno solo in caso di grande pericolo. Non svolgeranno mai il tuo compito in tua vece.
- **Amico:** Se possibile, un amico ti aiuterà con le prove nelle abilità che conosce.
- **Nemico:** Il tuo nemico cercherà di ostacolarti ad ogni occasione.

OBBIETTIVO DEL CONFLITTO

AZIONI DEL CONFLITTO

Azione 1	Azione 2	Azione 3
<input type="checkbox"/> Attacco	<input type="checkbox"/> Attacco	<input type="checkbox"/> Attacco
<input type="checkbox"/> Difesa	<input type="checkbox"/> Difesa	<input type="checkbox"/> Difesa
<input type="checkbox"/> Finta	<input type="checkbox"/> Finta	<input type="checkbox"/> Finta
<input type="checkbox"/> Manovra	<input type="checkbox"/> Manovra	<input type="checkbox"/> Manovra



	A	D	F	M
A	I	C	I	C
D	C	I	-	C
F	-	I	C	I
M	C	C	I	I

DADI:



Serpente



Spade

Successi



Ascia

MOUSE GUARD GDR



Capacità

Capacità Innate	Valore	Avanzamento	Capacità Speciali	Valore	Avanzamento
NATURA	4	S:○○○○○ F:○○○○○	RISORSE	1	S:○○○○○○○ F:○○○○○○○
VOLONTÀ	2	S:○○○○○ F:○○○○○	CERCHIE	2	S:○○○○○○○ F:○○○○○○○
SALUTE	6	S:○○○○○ F:○○○○○			



Conoscenze

SPEZIE	Sup.	Fall.	P. Fato	P. Pers.		Sup.	Fall.	P. Fato	P. Pers.
	Sup.	Fall.	P. Fato	P. Pers.		Sup.	Fall.	P. Fato	P. Pers.

Abilità

Abilità	Valore	Avanzamento	Abilità	Valore	Avanzamento
CACCIATORE		S:○○○○○ F:○○○○○	ORATORE		S:○○○○○ F:○○○○○
COMBATTENTE	4	S:○○○○○ F:○○○○○	PERSUASORE	2	S:○○○○○ F:○○○○○
ESPLORATORE		S:○○○○○ F:○○○○○	RICOGNITORE		S:○○○○○ F:○○○○○
ESPERTO DI SOPRAVVIVENZA	4	S:○○○○○ F:○○○○○	FORNAIO	4	S:○○○○○ F:○○○○○
GUARITORE		S:○○○○○ F:○○○○○	CUOCO	3	S:○○○○○ F:○○○○○
ISTRUTTORE		S:○○○○○ F:○○○○○	FORAGGIATORE	2	S:○○○○○ F:○○○○○
MANIPOLATORE		S:○○○○○ F:○○○○○			S:○○○○○ F:○○○○○
METEOROLOGO		S:○○○○○ F:○○○○○			S:○○○○○ F:○○○○○

Condizioni

AFFAMATO, ASSETATO
-1 all'Indole in ogni conflitto.

ARRABBIATO (Os 2 Volontà)
-1 all'Indole in ogni conflitto che utilizza il valore base di Volontà.

STANCO (Os 3 Salute)
-1 all'Indole in ogni conflitto.

FERITO (Os 4 Salute)
-1D alle abilità, alla Natura, alla Volontà e alla Salute (ma non per Guarire).

AMMALATO (Os 4 Volontà)
-1D alle abilità, alla Natura, alla Volontà e alla Salute (ma non per Guarire).

Tratti

NOME	LIVELLO	USATO PER	USATO CONTRO
Riflessivo	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○
Senza Paura	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○
Gran Lavoratore	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○

BENEFICI DEL TRATTO: LvL 1: +1D a sessione; LvL 2: +1D due volte a sessione ; LvL 3: +1s a tutti i tiri legati ai Tratti.

MOUSE GUARD GDR

TIRO DEI DADI - REGOLE BASE

Quando effettui una prova tira un numero di dadi equivalente al valore della tua capacità o abilità.

- **Prove indipendenti:** Il giocatore deve ottenere 4s ("successi") o un valore uguale o superiore all'Os.
- **Prove contrapposte:** Il giocatore deve ottenere più successi del suo avversario.
- **Sono Saggio:** Puoi aiutare un compagno di squadra con una Conoscenza coerente (aggiungi +1D).
- **Lavoro di squadra:** Aiutare un altro giocatore aggiunge +1D.

REGOLE SULLA NATURA

La Natura di Topo può essere usata per scappare, scalare, nascondersi e cercare cibo

- **Agire secondo Natura:** Utilizzi la tua Natura al posto di un'abilità.
- **Agire contro Natura:** Utilizzi la tua Natura al posto di un'abilità. Se fallisci la prova, la Natura viene diminuita del margine di fallimento.
- **Sfruttare la Natura:** Puoi spendere 1 Punto Persona per aggiungere il valore della Natura a qualsiasi tiro tranne a quelli in Risorse e Cerchie. Se il tiro è contro la Natura, la capacità è automaticamente penalizzata di 1; se la prova fallisce, la Natura viene diminuita del margine di fallimento.

REGOLE SULL'AVANZAMENTO

S= Sup.; Prova superata. F= Fall.; Prova fallita.

- **L'avanzamento richiede:** Un numero S uguale al valore della capacità ed un numero di F inferiore di 1 al valore della capacità.
- **Imparare una nuova abilità richiede:** Un numero di prove in Fortuna del Principiante uguale al valore della Natura.

USARE I TRATTI E I TIRI CONTROLLO

Otteni i Tiri Controllo utilizzando i Tratti contro te stesso durante il Turno del GM

- 1: -1D a qualsiasi prova che ti faccia guadagnare 1 Tiro Controllo da utilizzare nel Turno dei Giocatori.
- 2: Dare +2D ad un avversario in una prova contrapposta concede 2 Tiri Controllo nel Turno dei Giocatori.
- 2: Sbloccare un pareggio a favore dell'avversario concede 2 Tiri Controllo nel Turno dei Giocatori.

Spendere i Tiri Controllo

- 1: Una prova nel Turno dei Giocatori costa 1 Tiro Controllo.
- 2: Cercare di Guarire nel Turno del GM costa 2 Tiri Controllo.
- 3: Aumentare un Tratto per il resto della sessione costa 3 Tiri Controllo.
- 2/4: Ricaricare un tratto usato costa 2 Tiri Controllo al 1 LvL e 4 Tiri Controllo al 2 LvL.