

Nome: **Dunstan**

Genitori: *Brad e Dalia*

Anno di Nascita (Età): 18

Mastro Artigiano: *Lester il sarto*

Casa: *Fendabete*

Mentore: *Byron*

Colore del pelo: *Marrone scuro*

Amico:

Rango della Guardia:

Nemico:

Colore del mantello:

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

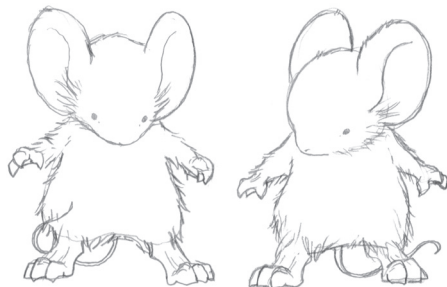
Portare a termine un Obiettivo fa guadagnare un Punto Persona.

Istinto

Interpretare l'Istinto fa guadagnare un Punto Fato.

Le divergenze fra topi si risolvono tramite la parola, e mai attraverso la violenza.

Non tollero i bugiardi e chi viene meno alla parola data.



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.

Bastone, kit da cucito (perchè non si sa mai).

Contatti

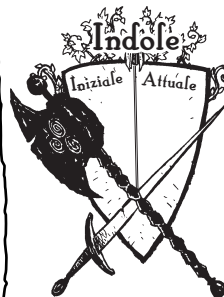
REGOLE SULLE RELAZIONI

- **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	5	S:○○○○○ F:○○○○○	RISORSE	3	S:○○○○○○○ F:○○○○○○○
VOLONTÀ	3	S:○○○○○ F:○○○○○	CERCHIE	2	S:○○○○○○○ F:○○○○○○○
SALUTE	5	S:○○○○○ F:○○○○○			



Conoscenze

LESSICO	Sup.	Fall.	P. Fato	P. Pers.		Sup.	Fall.	P. Fato	P. Pers.
		Sup.	Fall.	P. Fato		P. Pers.		Sup.	Fall.

Abilità

Abilità	Valore	Avanzamento	Abilità	Valore	Avanzamento
CACCIATORE		S:○○○○○ F:○○○○○	ORATORE	4	S:○○○○○ F:○○○○○
COMBATTENTE		S:○○○○○ F:○○○○○	PERSUASORE		S:○○○○○ F:○○○○○
ESPLORATORE	3	S:○○○○○ F:○○○○○	RICOGNITORE		S:○○○○○ F:○○○○○
ESPERTO DI SOPRAVVIVENZA		S:○○○○○ F:○○○○○	TESSITORE	3	S:○○○○○ F:○○○○○
GUARITORE	4	S:○○○○○ F:○○○○○	ARCHIVISTA	2	S:○○○○○ F:○○○○○
ISTRUTTORE		S:○○○○○ F:○○○○○			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 utilizzi 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
<i>Innocente</i>	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○
<i>Compassionevole</i>	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○
<i>Razionale</i>	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.