

Nombre:

Padres:

Edad:

Maestro

Hogar:

Artesano:

Color del pelaje:

Mentor:

Rango:

Amigo:

Capa:

Enemigo:

Creencia

Jugar la Creencia otorga a un punto de destino

Objetivo

Conseguir el Objetivo otorga un punto de carácter

Instinto

Jugar el Instinto otorga un punto de destino

Contactos

Equipo

Rasgos

NOMBRE DEL RASGO	NIVEL DEL RASGO	USOS POSITIVOS	MARCAS
	1 ○ + 1D por sesión 2 ○ + 1D por tirada 3 ○ Repetir tirada fallida	○ Usado esta sesión — Se puede usar en cada tirada ○ Usado esta sesión	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
	1 ○ + 1D por sesión 2 ○ + 1D por tirada 3 ○ Repetir tirada fallida	○ Usado esta sesión — Se puede usar en cada tirada ○ Usado esta sesión	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
	1 ○ + 1D por sesión 2 ○ + 1D por tirada 3 ○ Repetir tirada fallida	○ Usado esta sesión — Se puede usar en cada tirada ○ Usado esta sesión	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
	1 ○ + 1D por sesión 2 ○ + 1D por tirada 3 ○ Repetir tirada fallida	○ Usado esta sesión — Se puede usar en cada tirada ○ Usado esta sesión	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
	1 ○ + 1D por sesión 2 ○ + 1D por tirada 3 ○ Repetir tirada fallida	○ Usado esta sesión — Se puede usar en cada tirada ○ Usado esta sesión	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MOUSE GUARD



Destino

Un punto te permite volver a tirar los 6s

Carácter

Añade un dado por punto gastado o invoca la Naturaleza

Condiciones

SANO

HAMBRIENTO /SEDIENTO

-1 a la disposición de todos los conflictos

ENFADADO (Voluntad Ob 2)

-1 a la disposición de cualquier conflicto que use Voluntad como base

CANSADO (Salud Ob 3)

-1 a la disposición de todos los conflictos

HERIDO (Salud Ob 4)

-1D a habilidades, Naturaleza, Voluntad y Salud (pero no recuperarse)

ENFERMO (Voluntad Ob 4)

-1D a habilidades, Naturaleza, Voluntad y Salud (pero no recuperarse)

Ganar marcas

1: -1D a prueba independiente o enfrentada

2: + 2D a oponente en prueba enfrentada

2: Romper empate a favor del oponente

Gastar marcas

1: Una prueba en el Turno de los jugadores

2: Prueba para recuperarse en el Turno del DJ

3: Cargar: aumentar un rasgo para lo que queda de sesión

2/4: Recargar rasgo

Aptitudes Naturales	Valor	Avance	Aptitudes especiales	Valor	Avance
NATURALEZA (Ratón)		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○	RECURSOS		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
VOLUNTAD		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○	CÍRCULOS		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
SALUD		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			

REGLAS BÁSICAS

Cuando hagas una prueba, tira tantos datos como tu aptitud o habilidad.

Pruebas independientes: El jugador debe sacar tantos 4s o más (éxitos) como el obstáculo.

Pruebas enfrentadas: El jugador debe sacar más éxitos que su oponente.

Poseo el conocimiento: Puedes sumar + 1D si tienes un "conocimiento de" apropiado.

Trabajo en equipo: La ayuda de otro jugador da + 1D



REGLAS DE NATURALEZA

Naturaleza Ratón puede usarse para escaparse, trepar, esconderse y forrajear. Actuar conforme a tu Naturaleza: Usa Naturaleza en lugar de la habilidad apropiada.

Actuar contra tu Naturaleza: Usa Naturaleza en lugar de cualquier aptitud o habilidad. Si fallas la prueba la Naturaleza se deteriora tanto como el margen de fallo.

Invocar la Naturaleza: Puedes gastar un punto de carácter para añadir tu valor de Naturaleza a cualquier tirada menos Recursos y Círculos. Si actúas contra la Naturaleza, ésta se deteriora en 1 punto. Si fallas la tirada, la Naturaleza se deteriora tanto como el margen de fallo.

Habilidades

Habilidad	Valor	Avance	Habilidad	Valor	Avance
CAZADOR		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○	EMBAUCADOR		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○
EXPLORADOR		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○	ORADOR		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○
LUCHADOR		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○	PERSUASIVO		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○
MAESTRO		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			
METEORÓLOGO		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			
PIONERO		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			
SANADOR		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			
SUPERVIVIENTE		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			
		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			
		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			
		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			
		E: ○ ○ ○ ○ ○ ○ F: ○ ○ ○ ○ ○ ○			

OBJETIVO DEL CONFLICTO



DESCRIPCIONES DE LAS ACCIONES

Elige en secreto una acción para cada tanda

Ataque

Ataque reduce la disposición tanto como el margen de éxito.

Obstáculo si independiente: 0

Defensa

Añade el margen de éxito a la disposición. La disposición no puede crecer por encima del valor inicial.

Obstáculo si independiente: 3

Finta

La Finta es un ataque especial. Si se juega contra Defensa el Defensor no podrá tirar. El que finta hace una prueba independiente y los éxitos reducen la disposición del su objetivo. Si se juega contra un Ataque el jugador que Finta no puede atacar ni defender. Si se juega contra otra Finta haz una prueba enfrentada. El margen de éxito se resta de la disposición del perdedor. Si se juega contra una Maniobra, haz una prueba de Finta a Ob 0. Los éxitos reducen la disposición del oponente.

Obstáculo si independiente: 0

Maniobra

Invierte tu margen de éxito para adquirir un efecto concreto. Puedes comprar varios si te lo puedes permitir. No puedes comprar el mismo efecto dos veces en la misma acción.

- Margen de éxito 1: Obstaculizar: -1D de desventaja a la siguiente acción de tu oponente.
- Margen de éxito 2: Ganar posición: +2D de ventaja para tu siguiente acción.
- Margen de éxito 3: Desarmar: elimina una de las armas o elementos de equipo de tu oponente o anula uno de sus rasgos durante el resto del conflicto. En su lugar puedes hacer un obstaculizar y un ganar la posición.

Obstáculo si independiente: 0

MECÁNICAS DE CONFLICTOS

- Decide el tipo de conflicto.
- Determina los participantes y los equipos.
- Declara los objetivos. Escríbelos.
- Tira por la disposición inicial.
- Comprueba las condiciones de los participantes. Modifica las disposiciones según corresponda.
- Elige tres acciones en secreto. El DJ elige sus acciones primero.
- Revela la primera acción. El DJ revela su acción primero. Consulta la Tabla de Acciones para ver cómo interactúan.
- Haz una prueba de Acción. Añade cualquier modificador por equipo o armas. Modifica la disposición según corresponda. Si la disposición de alguno de los bandos se reduce a 0, para.
- Revela y haz las pruebas para las Acciones 2 y 3. Se aplican las mismas reglas que arriba.
- Tras la Acción 3 todos los equipos que aún tenga una disposición de 1 o más eligen en secreto tres acciones más. Este proceso sigue hasta que todos los equipos en el bando de los jugadores o del DJ han sido reducidos a disposición 0.
- Cuando un bando ha sido reducido a disposición 0 llegad a un compromiso apropiado al daño causado a la disposición del equipo vencedor.

Disposición inicial

Para generar la disposición inicial en un conflicto haz una prueba de la habilidad indicada y añade los éxitos al valor de la aptitud indicada. Aplica cualesquiera penalizaciones por condiciones a dicho total. Si actuáis en grupo, todas las penalizaciones individuales se aplican al total. Aplica cualesquiera bonificaciones o penalizaciones por equipo (como la armadura).

Tipo de conflicto	Habilidad de la prueba	Aptitud base
Discusión	Persuasivo	Voluntad
Persecución	Explorador	Naturaleza
Lucha	Luchador	Salud o Naturaleza
Lucha con animales	Luchador o cazador	Salud o Naturaleza
Viaje	Pionero	Salud
Negociación	Negociante	Voluntad
Discurso	Orador	Voluntad
Guerra	Estratega	Voluntad
Otro	Habilidad de ataque	DJ elige

ARMAS DE EJEMPLO

Arma	Ataque	Defensa	Finta	Maniobra	Especial	Alcance
LUCHA						
Alabarda	+1e (hacha)	-1D (hacha)	-1D (hacha)	+1D (lanza)	Elige modo	Lanza
Anzuelo y Cuerda	-1D	—	—	+1D, +1e	—	Normal
Arco	+1D*	—	—	+2D	*Sólo contra Defensa	Proyectiles
Bastón	—	—	+1D	—	—	Normal o Arrojadiza
Cuchillo	—	—	—	Ver especial	Como desarmar contra lanza o escudo	Normal o Arrojadiza
Escudo	—	+2D	—	—	-1D Salud	Normal
Espada	—	—	—	—	+1D a un tipo de acción	Normal
Hacha	+1e	-1D	-1D	—	—	Normal
Honda	—	—	—	+1D	—	Proyectiles
Lanza	—	—	—	+1D	—	Lanza

DISCUSIÓN

Engaño	—	—	+1e	+1e	—	—
Interpretación	—	—	—	—	+1D a un tipo de acción	—
Intimidación	—	—	+1e	+1e	—	—
Promesas	—	+1D	—	—	—	—
Prueba	+1e	—	—	—	¡Tienes que tener la prueba!	—
Repetirse	-1D	-1D	-1D	-1D	—	—

VARIOS PERSONAJES EN UN EQUIPO

Si tienes dos o más ratones en un equipo cada jugador se turna para hacer la prueba y describir las acciones del equipo. Dos jugadores se alternarán. Tres jugadores harán cada uno una acción de las tres. Si tienes cuatro jugadores en un equipo, algo que no recomiendo, el cuarto jugador empezará el siguiente intercambio de acciones, y después sigues rotando entre ellos.



ACCIONES DEL CONFLICTO

Acción 1	Acción 2	Acción 3
<input type="radio"/> Ataque	<input type="radio"/> Ataque	<input type="radio"/> Ataque
<input type="radio"/> Defensa	<input type="radio"/> Defensa	<input type="radio"/> Defensa
<input type="radio"/> Finta	<input type="radio"/> Finta	<input type="radio"/> Finta
<input type="radio"/> Maniobra	<input type="radio"/> Maniobra	<input type="radio"/> Maniobra

INTERACCIONES ENTRE ACCIONES

	Ataque	Defensa	Finta	Maniobra
Ataque	I	E	*	E
Defensa	E	I	*	E
Finta	*	*	E	I
Maniobra	E	E	I	I

I = Prueba independiente. Haz cada una de las dos pruebas por separado; ambas acciones pueden tener éxito o fallar.
E = Prueba enfrentada. Enfrenta las aptitudes o habilidades entre sí. El que obtenga más éxitos gana.

*Especial. Ver descripción de Finta a la derecha

HABILIDADES POR CONFLICTO/ACCIÓN

Tipo de conflicto	Ataque	Defensa	Finta	Maniobra
Discusión	Persuasivo	Persuasivo	Persuasivo o Embaucador	Persuasivo o Embaucador
Persecución	Explorador	Pionero	Pionero	Explorador
Lucha	Luchador	Naturaleza	Luchador	Naturaleza
Lucha contra animal	Luchador o Cazador	Naturaleza	Luchador o Cazador	Erudito o Naturaleza
Negociación	Negociante	Negociante	Embaucador	Embaucador
Viaje	Pionero	Ver descr.	Pionero	Ver descr.
Discurso	Orador	Orador	Orador o Embaucador	Orador o Embaucador
Guerra	Estratega	Estratega u Orador	Estratega	Estratega