

IMIĘ:

RODZICE:

WIEK:

CECHMISTRZ:

DOM:

MENTOR:

KOLOR FUTRA:

PRZYJACIEL:

RANGA STRAŻNIKA:

WRÓG:

KOLOR PŁASZCZA:

## ZASADY RELACJI

- **Rodzice:** Jeśli jesteś w mieście rodzinnym, rodzice pomogą ci zregenerować stan głodu, pragnienia lub zmęczenia. Zapewnią też odpowiednie zaopatrzenie i narzędzia.
- **Cechmistrz:** Jeśli jesteś w Lockhaven, twój cechmistrz zapewni pomoc i zaopatrzenie odpowiednie do swojego zawodu.
- **Mentor:** Mentor pomoże jedynie w sytuacji zagrożenia, o ile jest na miejscu. Nigdy nie będzie wykonywać twoich obowiązków.
- **Przyjaciel:** Jeśli jest dostępny, przyjaciel pomoże w testach, w których jest biegły.
- **Wróg:** Twój wróg przeszkodzi ci przy każdej okazji.

## CEL STARCIA

## AKCJE STARCIA

Akcja 1

- Atak
- Obrona
- Finta
- Manewr

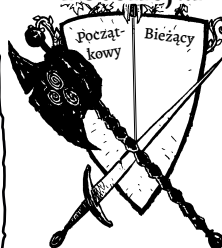
Akcja 2

- Atak
- Obrona
- Finta
- Manewr

Akcja 3

- Atak
- Obrona
- Finta
- Manewr

## Potencjał



	A	O	F	M
A	N	P	N	P
O	P	N	-	P
F	-	N	P	I
M	P	P	N	N

Kości:



Węże



Miecze



Topory

## NAGRODY SZCZĘŚCIE

### PRZEKONANIE

Odgrywanie przekonania  
zapewnia punkt szczęścia

Jeden punkt pozwala rzucić nową  
kością za każdy topór (♣)

### CEL

Osiągnięcie celu  
zapewnia punkt  
osobowości

## OSOBOWOŚĆ

Dodaj jedną kość za każdy  
wydany punkt lub zacerpnij  
z natury

### INSTYKNT

Odgrywanie instynktu  
zapewnia punkt szczęścia



Narysuj swoją mysz.

## WYPOSAŻENIE ORAZ DOBYTEK

WYPOSAŻENIE OGRANICZONE JEST DO TEGO, CO JESTEŚ W STANIE UNIEŚĆ (TAK JAK PRZEDSTAWIOMO NA POWYŻSZYM SZKICU). DOBYTEK ZNAJDUJE SIĘ W LOCKHAVEN LUB INNYM MIEJSCU.

## KONTAKTY



## ATRYBUTY

ATRYBUTY PODSTAWOWE	WARTOŚĆ	ROZWOJ	ATRYBUTY SPECJALNE	WARTOŚĆ	ROZWOJ
NATURA MYSZY	/	S:○○○○○○ P:○○○○○	ZARADNOŚĆ	/	S:○○○○○○○○ P:○○○○○○○○○
WOLA	/	S:○○○○○ P:○○○○	ZNAJOMOŚCI	/	S:○○○○○○○○ P:○○○○○○○○○
ŻYWOTNOŚĆ	/	S:○○○○○ P:○○○○			



## ZNAWSTWA

	S	P	Szcz.	Osob.		S	P	Szcz.	Osob.
	S	P	Szcz.	Osob.		S	P	Szcz.	Osob.

## UMIEJĘTNOŚCI

UMIEJĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ	ROZWOJ	SKILL	WARTOŚĆ	ROZWOJ
WOJOWNIK	/	S:○○○○○ P:○○○○	MANIPULANT	/	S:○○○○○ P:○○○○
UZDROWICIEL	/	S:○○○○○ P:○○○○	MÓWCZA	/	S:○○○○○ P:○○○○
ŁOWCA	/	S:○○○○○ P:○○○○	KRASOMÓWCZA	/	S:○○○○○ P:○○○○
INSTRUKTOR	/	S:○○○○○ P:○○○○			
ODKRYWCA	/	S:○○○○○ P:○○○○			
ZWIADOWCA	/	S:○○○○○ P:○○○○			
TRAPER	/	S:○○○○○ P:○○○○			
CZYTAJĄCY Z CHMUR	/	S:○○○○○ P:○○○○			

## CECHY

STANY	NAZWA CECHY	POZIOM CECHY	UŻYCIA	UŻYCIA PRZECIW
<b>GŁODNY, SPRAGNIONY</b> -1 do potencjału w każdym starciu.		1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
<b>WŚCIEKŁY (P2 WOLA)</b> -1 do potencjału w starciach opartych na woli.		1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
<b>ZMĘCZONY (P3 ŻYWOTNOŚĆ)</b> -1 do potencjału w każdym starciu.		1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
<b>RANNY (P4 ŻYWOTNOŚĆ)</b> -1K do umiejętności, natury, woli oraz żywotności (ale nie regeneracji).		1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○
<b>CHORY (P4 WOLA)</b> -1K do umiejętności, natury, woli oraz żywotności (ale nie regeneracji).		1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○

**Korzyści z cech:** Poziom 1: +1K raz na sesję; Poziom 2: +1K dwa razy na sesję; Poziom 3: +1s na rzut/rozstrzygnij remis na swoją korzyść.

# MYSIA STRAŻ

**PODSTAWOWE ZASADY KOŚCI**  
Podczas testu rzuca kośćmi w liczbie równej wartości twojego atrybutu lub umiejętności.

- **Testy niezależne:** Gracz musi wyrzucić co najmniej tyle czwórek lub wyżej ("sukcesów"), ile wynosi poziom przeciwnika.
- **Testy przeciwstawne:** Gracz musi uzyskać więcej sukcesów niż przeciwnik.
- **Znam się na Tym:** Asystujesz sojusznikowi dzięki użyciu powiązanego znanstwa (dodaj +1K).
- **Współpraca:** Pomoc innego gracza zapewnia +1K.

## ZASADY NATURY

Mysia natura może być wykorzystana do ucieczki, wspinaczki, ukrywania się i poszukiwania jedzenia.

- **Działanie zgodne z naturą:** Użyj natury w miejsce *umiejętności*.
- **Działanie przeciwne naturze:** Użyj natury w miejsce *umiejętności*. Jeśli test się nie powiedzie, natura jest wyczerpana o margines porażki.
- **Czerpanie z natury:** Możesz wydać punkt osobowości, by dodać swoją wartość natury do dowolnego rzutu z wyjątkiem zaradności i znajomości. Jeśli *niezgodne* z naturą, atrybut automatycznie jest wyczerpany o 1; jeśli rzut się nie powiedzie, natura jest wyczerpana o margines porażki.

## ZASADY AWANSOWANIA

- S** = Sukces; udane testy. **P** = Porażka; nieudane testy.
- **Awans wymaga:** Sukcesów w liczbie równej wartości umiejętności oraz o jednej mniej porażki.
  - **Nauka nowej umiejętności wymaga:** Testów szczęścia początkującego w liczbie równej wartości natury.

## KORZYSTANIE Z CECH I TYKI

ZDOBYWANIE TYKÓW POPRZEZ WYKORZYSTYWANIE CECH PRZECIWKO SOBIE W TURZE MG

- 1:-1K do dowolnego testu zapewnia jeden tyk w turze graczy.
- 2:+2K dla przeciwnika w teście przeciwstawnym zapewniają dwa tyki w turze graczy.
- 2:Rozstrzygnięcie remisu w teście przeciwstawnym na korzyść przeciwnika zapewnia dwa tyki w turze graczy.

## WYDAWANIE TYKÓW

- 1: Jeden test w turze graczy kosztuje jeden tyk.
- 2: Regeneracja podczas tury MG kosztuje dwa tyki.
- 3: Podbicie cechy do końca sesji kosztuje trzy tyki.