

Jméno postavy:

Rodiče:

Věk:

Mistr řemeslník:

Rodné město:

Mentor:

Barva kožichu:

Přítel:

Hodnost:

Nepřítel:

Plášť:

ODMĚNY

Osud

Možnost znovu házet všemi kostkami, na kterých padla šestka nebo sekera (♣)

Persona

Možnost házet kostkou navíc nebo projevít Přirozenost

Postoj

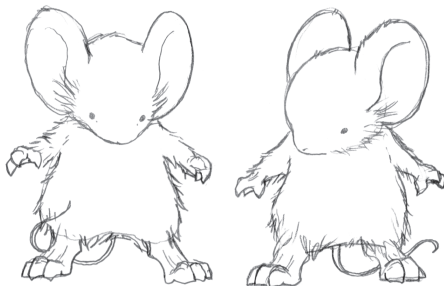
Za prokázání pevnosti postoje získá hráč bod osudu.

Záměr

Za dosažení záměru získá hráč bod osoby.

Sklon

Za dodržení sklonu získá hráč bod osudu.



Nakresli svou myš.

Vybavení a majetek

Vybava je omezena tím, co jste schopni unést (což vám napoví obrázek výše). Majetek je uložen v Opevněné Hůrce.

Vztahy

PRAVIDLA VZTAHŮ

- **Rodiče:** Pokud jste ve svém rodném městě, mohou vám vaši rodiče pomoci zotavit se z hladu a žízně, a nebo z únavy. Mohou vám také poskytnout potřebné zdroje a zásoby.
- **Mistr:** Pokud jste v Opevněné Hůrce, poskytne vám váš Mistr řemeslník potřebnou pomoc a zdroje podle svého oboru.
- **Mentor:** Pokud máte po ruce svého mentora, vždy vám bude nápomocen v případě velkého nebezpečí. Nebude za vás ale vykonávat vaše povinnosti.
- **Přítel:** Pokud je s vámi váš přítel, může vám se svými zkušenostmi pomoci s některými zkouškami.
- **Nepřítel:** Váš nepřítel vám bude při každé příležitosti škodit.

CÍL STŘETU

STŘET

- | | | |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| Krok 1 | Krok 2 | Krok 3 |
| <input type="radio"/> Útok | <input type="radio"/> Útok | <input type="radio"/> Útok |
| <input type="radio"/> Obrana | <input type="radio"/> Obrana | <input type="radio"/> Obrana |
| <input type="radio"/> Finta | <input type="radio"/> Finta | <input type="radio"/> Finta |
| <input type="radio"/> Manévr | <input type="radio"/> Manévr | <input type="radio"/> Manévr |



	Ú	O	F	M
Ú	N	K	N/-	K
O	K	N	-/N	K
F	-/N	N/-	K	N
M	K	K	N	N

KOSTKA:



Had



Meč

Úspěch



Sekera



Vlastnosti

Přirozené vlastnosti	Hodnota	Postupové zkoušky	Zvláštní vlastnosti	Hodnota	Postupové zkoušky
PŘIROZENOST	/	U:○○○○○ S:○○○○○	ZDROJE	/	U:○○○○○○○○○ S:○○○○○○○○○
VŮLE	/	U:○○○○○ S:○○○○○	OKRUHY	/	U:○○○○○○○○○ S:○○○○○○○○○
ZDRAVÍ	/	U:○○○○○ S:○○○○○			

Znalosti

	Úspěch	Selhání	Osud	Persona		Úspěch	Selhání	Osud	Persona
	Úspěch	Selhání	Osud	Persona		Úspěch	Selhání	Osud	Persona

Dovednosti

Dovednost	Hodnota	Postupové zkoušky	Dovednost	Hodnota	Postupové zkoušky
BOJOVNÍK	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○	ŘEČNÍK	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○
LÉČITEL	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○	LHÁŘ	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○
LOVEC	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○	NAŠEPTÁVČ	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○
UČITEL	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○			
STOPAŘ	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○			
PRŮZKUMNÍK	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○			
ZÁLESÁK	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○			
POČASNÍK	/	Ú:○○○○○ S:○○○○○			

Neduhy

HLAD A ŽÍŽEN
Při jakémkoliv střetu dispozice -1

ZLOST (zk. vůle ob. 2)
Při jakémkoliv zk. ve střetu souvisejícím s vůlí dispozice -1

ŮJNAVA (zk. vůle ob. 3)
Při jakémkoliv střetu dispozice -1

ZRANĚNÍ (zk. zdraví ob. 4)
-1K ve zk. dovedností, přirozenosti, vůle a zdraví (ne za účelem zotavení)

NĚMOC (zk. vůle ob. 4)
-1K ve zk. dovedností, přirozenosti, vůle a zdraví (ne za účelem zotavení)

Rysy

NÁZEV RYSU	ÚROVEŇ	VE PROSPĚCH	V NEPROSPĚCH
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○
	1:○ 2:○ 3:○	○	○○○○○○○

POČET POUŽITÍ: Úroveň 1: +1K za hru; Úroveň 2: +1K za hru; Úroveň 3: +1u u neomezeného počtu zkoušek, nebo lze použít k rozhodnutí remízy

MYŠÍ HLÍDKA

HODY KOSTKOU V KOSTCE

Při zkoušce házíte tolika kostkami, kolik vám určí oáše uoedené vlastnosti nebo dovednosti.

- **Nezávislá zkouška:** Hráč musí hodit stejně nebo více úspěchů, než má daná překážka.
- **Kontra zkouška:** Hráč musí hodit více úspěchů než protivník.
- **Tohle znám:** Pomůžete spoluhráči radou z jedné ze svých znalostí (+1K)
- **Týmová práce:** Pomocí jiné postavě jí poskytnete +1K

PRAVIDLA PŘIROZENOSTI

Myši mají čtyři přirozené aspekty: **útek, šplh, skrýování a sběračství.**

- **Jednání v souladu s přirozeností:** Použijte přirozenost namísto dovednosti.
- **Jednání proti přirozenosti:** Použijte přirozenost namísto dovednosti. Pokud ve zkoušce selžete, bude přirozenost snížena o výši čistého selhání.
- **Projev přirozenosti:** Když utratíte bod persony, můžete si při zkoušce k hodnotě testované vlastnosti (vyjma zdrojů a okruhů) nebo dovednosti přičíst hodnotu přirozenosti.
- Pokud je zkouška nepřirozená a úspěšná, bude vaše přirozenost oslabena o jeden bod. Když selžete, bude vaše přirozenost snížena o výši čistého selhání.

PRAVIDLA PRO ZLEPŠOVÁNÍ

Ú = Úspěch; úspěšná zkouška. S = Selhání; neúspěšná zkouška

- **Požadavky na zlepšení:** Dosáhnout ve zkouškách tolika úspěchů, kolik činí současná hodnota dané vlastnosti nebo dovednosti, a zároveň tolika selhání, kolik činí současná hodnota minus jedna.
- **Získání nové dovednosti:** Jakkmile použijete štěstí začátečníka, připsíte si příslušnou dovednost.

ZÍSKÁNÍ ZÁŘEZŮ

Zářezy lze získat použitím rysu ve svůj neprospěch během tahu vypraoče

1z: -1K u nezávislé nebo kontra zk.

2z: +1K u nez. nebo kontra zk. soupeře

3z: rozhodnutí remízy ve prospěch soupeře

Výhody za zářezy

1z: Jedna zkouška během tahu hráčů

2z: Jedno zotavení během tahu vypravoče

3z: Nabítí: dočasně zvýšení úrovně rysu do konce hry

2/4: Dva zářezy za dobití na úroveň 1, 4 zářezy za dobití na úroveň 2