

Nom :
 Age :
 Origine :
 Fourrure :
 Rang :
 Manteau :
 Convoiction

Jouer sa Convoiction permet de gagner un point de Destinée

Objectif

Accomplir son Objectif permet de gagner un point de Persona

Instinct

Jouer son Instinct permet de gagner un point de Destinée

Contacts

Equipement

Traits

NOM DU TRAIT	NIVEAU DU TRAIT	BENEFICES UTILISES	COCHES
	1 <input type="checkbox"/> +1D par session 2 <input type="checkbox"/> +1D par lancer 3 <input type="checkbox"/> Relancer les échecs	<input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session <input type="checkbox"/> Peut être utilisé sur chaque lancer <input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> +1D par session 2 <input type="checkbox"/> +1D par lancer 3 <input type="checkbox"/> Relancer les échecs	<input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session <input type="checkbox"/> Peut être utilisé sur chaque lancer <input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> +1D par session 2 <input type="checkbox"/> +1D par lancer 3 <input type="checkbox"/> Relancer les échecs	<input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session <input type="checkbox"/> Peut être utilisé sur chaque lancer <input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> +1D par session 2 <input type="checkbox"/> +1D par lancer 3 <input type="checkbox"/> Relancer les échecs	<input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session <input type="checkbox"/> Peut être utilisé sur chaque lancer <input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> +1D par session 2 <input type="checkbox"/> +1D par lancer 3 <input type="checkbox"/> Relancer les échecs	<input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session <input type="checkbox"/> Peut être utilisé sur chaque lancer <input type="checkbox"/> Utilisé pour cette session	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Parents :
 Maître Artisan :
 Mentor :
 Ami :
 Ennemi :

MOUSE GUARD



Destin

Un point permet de lancer un nouveau dé pour chaque 6 obtenu.

Persona

Rajoute un dé par point dépensé ou permet de se fier à sa Nature

États

EN FORME

AFFAMÉ/ASSOIFFÉ

-1 à la position pour tout conflit.

EN ROGNE (Ob 2 Vol.)

-1 à la position pour tout conflit utilisant la Volonté comme base.

FATIGUÉ (Ob 3 Vigueur)

-1 à la position pour tout conflit.

BLESSÉ (Ob 4 Vigueur)

-1D aux compétences, la Nature, la Volonté et la Vigueur (sauf récupération).

MALADE (Ob 4 Volonté)

-1D aux compétences, la Nature, la Volonté et la Vigueur (sauf récupération).

Obtenir des Coches

1: -1D à votre lancer de dés
 2: +2D au test en opposition de l'opposant
 2: Brisser une égalité en faveur de l'opposant

Utiliser ses Coches

1: Un lancer de dés durant le Tour des Joueurs
 2: Pour bénéficier d'un jet de récupération pendant le Tour du MJ
 3: Améliorer un Trait pour le reste de la session
 2/4: Recharger un Trait

Attributs			Attributs		
Attribut Brutes	Rang	Avancement	Attribut Spécial	Rang	Avancement
NATURE (Souris)	/	R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RESSOURCES		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
VOLONTÉ		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	CERCLES		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
VIGUEUR		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

RÈGLES DE BASE

Pour faire un Test, lancez le nombre de dés noté avec un attribut ou une compétence.
Test Indépendant : le joueur doit obtenir un nombre de 4 ou plus (« succès ») égal à l'obstacle.
Test en Opposition : le joueur doit obtenir plus de succès que son adversaire.
Je suis un Expert : Vous pouvez lancer +1D grâce à une connaissance adéquate.
Travail d'équipe : l'aide d'un autre joueur donne +1D.



RÈGLES DE NATURE

Nature (Souris) peut être utilisée pour : s'échapper, escalader, se cacher et fourrager.
Agir dans sa Nature : Utilisez Nature au lieu d'une compétence adéquate.
Agir contre sa Nature : Utilisez Nature au lieu de n'importe quel attribut ou compétence, si le jet est un échec, Nature perd marge d'échec points.
Se fier à sa Nature : Vous pouvez dépenser un point de persona pour ajouter votre rang de Nature à n'importe quel jet, sauf Ressources et Cercles. Si le jet est contre votre Nature, l'attribut perd automatiquement 1 point. Si le jet échoue, Nature perd marge d'échec points.

Compétences

Compétence	Rang	Avancement	Compétence	Rang	Avancement
BOULINGUEUR		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	ORATEUR		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
CHASSEUR		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MANIPULATEUR		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
COMBATTANT		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DIPLOMATE		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ESCOUTE		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
GUETTEUR D'ORAGE		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
INSTRUCTEUR		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
TRACE-SENTIER		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
SOIGNEUR		R: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> E: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

R= Réussite; test réussi
 E= Echec; test échoué

Pour une amélioration il faut: un nombre de réussites égal au rang de la compétence et un nombre d'échecs égal au rang moins un. **Apprendre une nouvelle compétence demande**: un nombre de tests égal au rang de Nature.

OBJECTIF DU CONFLIT

Position



DESCRIPTION DES ACTIONS

Choisissez en privé une action par volée.

Attaque

La position est réduite de la marge de succès de l'attaque.
Obstacle indépendant: 0

Défense

Ajouter la marge de succès à sa position. La position ne peut pas dépasser son total de départ.
Obstacle indépendant: 3

Feinte

La Feinte est une attaque spéciale. Contre une Défense, le défenseur ne fait pas de test. Le Feinteur fait un test indépendant, ses succès réduisant la position de sa cible. Contre une Attaque, le Feinteur ne peut ni se défendre ni attaquer. Contre une autre Feinte, faites un test en opposition. La marge de réussite est soustraite de la position du perdant. Contre une Manoeuvre, faites un test à Ob. 0. Les succès sont retirés à la position de l'adversaire.
Obstacle indépendant: 0

Manoeuvre

Utilisez votre marge de réussite pour obtenir un effet particulier. Vous pouvez obtenir plusieurs effets si vous avez assez de succès, vous ne pouvez pas choisir deux fois le même effet pour la même action.

- Marge de réussite de 1: *Géner.* -1D en malus à la prochaine action de votre adversaire.
- Marge de réussite de 2: *Position avantageuse.* +2D en bonus à votre prochaine action.
- Marge de réussite de 3: *Désarmement.* Enlevez une pièce d'équipement ou une arme à votre adversaire, ou annulez un de ses Traits pour le reste de la scène. Vous pouvez aussi Géner votre adversaire et prendre une *Position avantageuse.*

Obstacle indépendant: 0

MECANIQUE DES CONFLITS

- Décidez du *type de conflit*.
- Déterminez les *participants* et les *équipes*.
- Définissez les *objectifs* et écrivez les.
- Déterminez votre *position de départ*.
- Vérifiez l'*état* des participants. Modifiez les aptitudes en conséquence.
- Choisissez trois *actions* en privé. Le MJ choisit ses actions en premier.
- Révélez la première action. Le MJ révèle son action en premier. Consultez le tableau d'actions et regardez comment les actions interagissent
- Jouez les Actions. Ajoutez tout modificateur d'*arme* ou d'*équipement*. Modifiez les positions en conséquence. Si une des position est réduite à 0, arrêtez.
- Révélez et jouez les Actions 2 et 3, comme au-dessus.
- Après l'Action 3, toutes les équipes qui ont encore une aptitude de 1 ou plus choisissent trois autres actions. Ce procédé continue jusqu'à ce que toutes les équipes des joueurs ou du MJ aient leur position réduite à 0.
- Dès que les joueurs ou le MJ ont une position de 0, trouvez un compromis qui soit approprié aux dommages subis par la position de l'équipe gagnante.

Position de départ

Pour générer votre position de départ pour un conflit, faites un jet avec la compétence appropriée au conflit et ajoutez les succès au rang de l'attribut de base. Soustrayez au résultat toutes pénalités dues à un état. Si vous agissez en groupe, ne prenez en compte la même pénalité qu'une seule fois. Vérifiez votre équipement (comme une armure) pour d'éventuels bonus ou malus.

Type de Conflit	Compétence	Base
Dispute	Manipulateur	Volonté
Discours	Orateur	Volonté
Négociation	Négociant	Volonté
Combat	Combattant	Vigueur ou Nature
Combat (animal)	Combat./Chasseur	Vigueur ou Nature
Course Poursuite	Escoute	Nature
Guerre	Militaire	Volonté
Voyage	Trace-Sentier	Vigueur
Autre	Comp. d'attaque	Choix du MJ

ACTIONS DU CONFLIT

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="radio"/> Attaque | <input type="radio"/> Attaque | <input type="radio"/> Attaque |
| <input type="radio"/> Défense | <input type="radio"/> Défense | <input type="radio"/> Défense |
| <input type="radio"/> Feinte | <input type="radio"/> Feinte | <input type="radio"/> Feinte |
| <input type="radio"/> Manoeuvre | <input type="radio"/> Manoeuvre | <input type="radio"/> Manoeuvre |

INTERACTIONS ENTRE ACTIONS

	Attaque	Défense	Feinte	Manoeuvre
Attaque	I	V	*	V
Défense	V	I	*	V
Feinte	*	*	V	I
Manoeuvre	V	V	I	I

I = Action indépendante. Testez les deux actions séparément, elles peuvent toutes les deux réussir ou échouer.

V = Action en opposition. Testez les compétences ou attributs l'un contre l'autre. Le plus grand nombre de succès gagne.

*Spécial. Voir la description de la Feinte, sur la droite.

COMPÉTENCES DE CONFLIT/ACTION

Type de conflit	Attaque	Défense	Feinte	Manoeuvre
Dispute	Diplomate	Diplomate	Diplom. ou Manipulat°	Diplom. ou Manipulat°
Poursuite	Escoute	Trace-Sen.	Trace-Sen.	Escoute
Combat	Combatt.	Nature	Combattant	Nature
Combat (animal)	Combat./Chasseur	Couineur/Nature	Combat./Chasseur	Couineur/Nature
Négociation	Négociant	Négociant	Manipulat°	Manipulat°
Voyage	Trace-Sen.	Voir descr.	Trace-Sent.	Voir descr.
Discours	Orateur	Orateur	Orateur / Manipulat°	Orateur / Manipulat°
Guerre	Militaire	Militaire / Orateur	Militaire	Militaire

EXEMPLES D'ARMES

Arme	Attaque	Défense	Feinte	Manoeuvre	Spécificité	Allonge
COMBAT						
Hache	+ 1s	- 1D	- 1D	-	-	Normal
Arc	+ 1D*	-	-	+ 2D	*Contre Défense	Tir
Hallebarde	+ 1s ^(hache)	- 1D ^(hache)	- 1D ^(hache)	+ 1D ^(lance)	Choisir un mode	Lance
Ligne et Hameçon	- 1D	-	-	+ 1D, + 1s	-	Normal
Couteau	-	-	-	Voir Spécificité	Une manoeuvre désarme contre une lance ou un arc	Normal ou Jet
Bouclier	-	+ 2D	-	-	-1D en Vigueur	Normal
Fronde	-	-	-	+ 1D	-	Tir
Lance	-	-	-	+ 1D	-	Lance
Bâton	-	-	+ 1D	-	-	Normal ou Jet
Épée	-	-	-	-	+ 1D à un type d'action	Normal
DISPUTE						
Intimidation	-	-	+ 1s	+ 1s	-	-
Manipulation	-	-	+ 1s	+ 1s	-	-
Preuve	+ 1s	-	-	-	Obligation d'avoir une preuve!	-
Roleplay	-	-	-	-	+ 1D à un type d'action	-
Promesse	-	+ 1D	-	-	-	-
Se Répéter	- 1D	- 1D	- 1D	- 1D	-	-

PLUSIEURS PERSONNAGES DANS UNE ÉQUIPE

Si vous avez au moins deux souris dans une équipe, chacun son tour un joueur fait un jet et décrit ses actions pour le groupe. Deux joueurs alternent l'un après l'autre. Trois joueurs prennent une action sur les trois. Si vous avez quatre joueurs dans une équipe, ce qui n'est pas recommandé, le quatrième joueur commence le prochain échange d'actions. Ensuite continuez le tour de table.

