

Nombre: _____ es un **Guardia Ratón** _____
que _____

Creencia
Jugar la Creencia
otorga 1 XP

Instinto
Jugar el Instinto
otorga 1 XP

Objetivo
Conseguir el
Objetivo otorga 1 XP

Color del pelaje: _____

Capa: _____

Rango: _____

Amigo: _____

Enemigo: _____

Armadura



Estrategias



Clase Cypher System:

**MOUSE
GUARD**

Destino (xp)

Condiciones

SANO
CANSADO
HERIDO
ENFADADO
HAMBRIENTO
SEDIENTO
ENFERMO

Para pruebas de **escaparse, trepar, esconderse y forrajear**, puedes usar esfuerzos adicionales de la reserva de Naturaleza, pero podrás recuperar esos puntos en recuperaciones. Si usas la reserva de Naturaleza en otra de las pruebas y fallas, ya no podrás recuperar esos puntos. Si llegas a 0, tu ratón se convierte en un animal sin conciencia. Mala suerte!!!!

Recuperaciones

1 acción // 1 minuto

1 hora // 8 horas

Avances

Habilidad // Atributo

Ventaja // Esfuerzo

Atributos

Fuerza

Velocidad

Sabiduría

Naturaleza

Esfuerzo

Rango



Habilidades

Habilidad	c/e	I
CAZADOR	00	0
EXPLORADOR	00	0
LUCHADOR	00	0
MAESTRO	00	0
METEORÓLOGO	00	0
ARTESANO	00	0
SANADOR	00	0
SUPERVIVIENTE	00	0
EMBAUCADOR	00	0
ORADOR	00	0
NEGOCIANTE	00	0



Efecto Menor.

Efecto Mayor.

Equipo

Arma

Mod Daño

