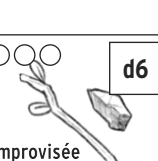
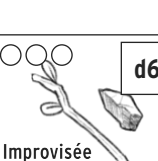
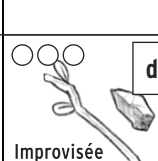
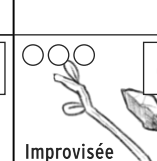
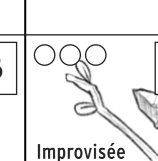
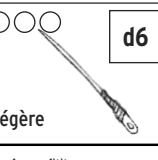
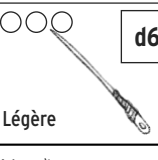
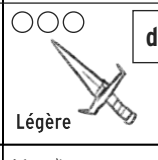
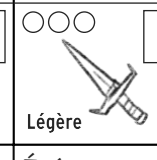
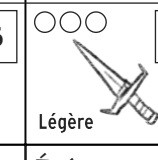
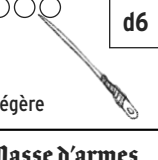
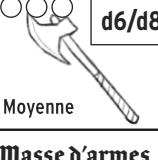
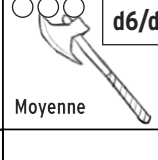
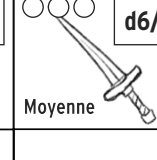
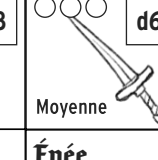

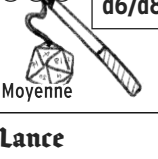
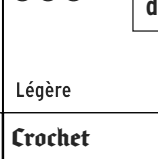
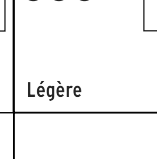
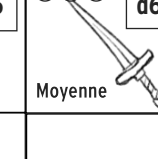



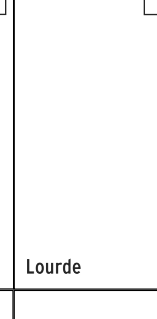
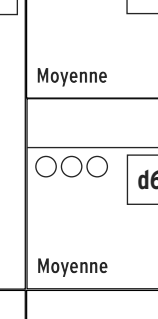



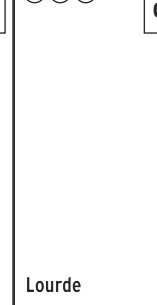
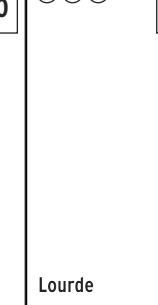
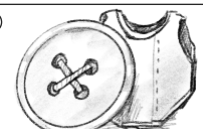



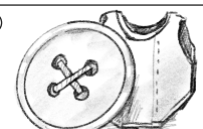



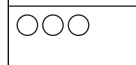
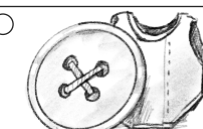
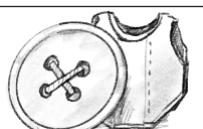


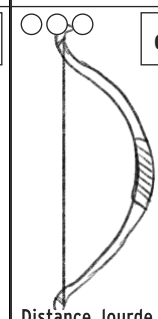
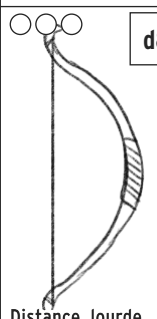
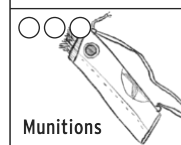

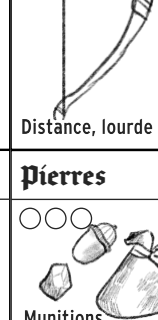
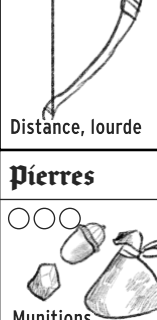

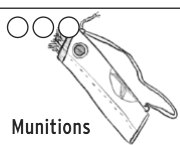
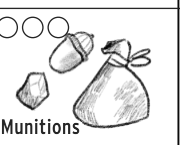
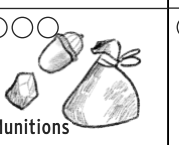
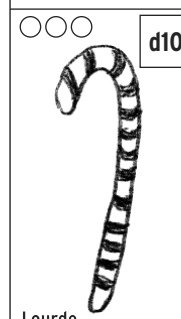
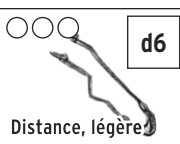
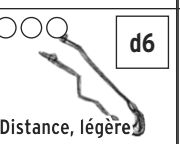
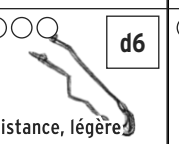




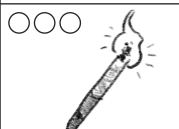
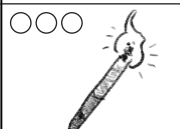


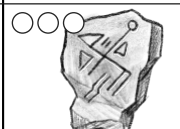
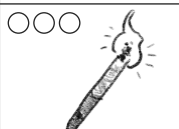
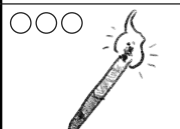


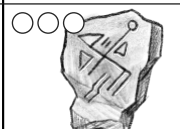
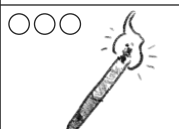



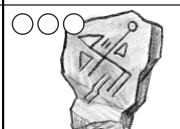
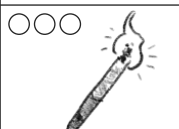


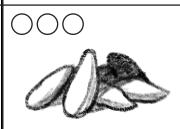
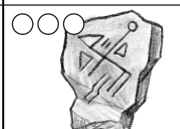
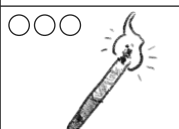
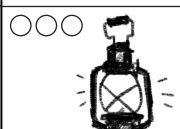

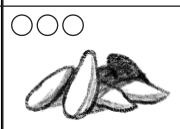
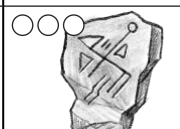
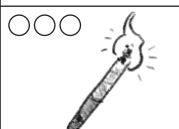


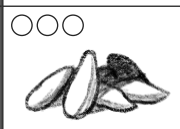

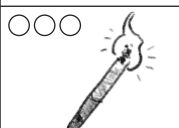
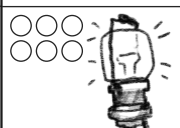
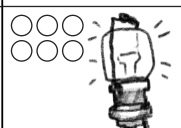
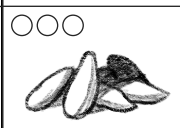

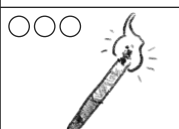
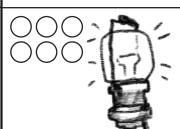
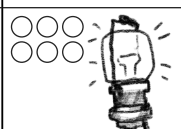




# Armes

 d6 Improvisée	 d6 Improvisée	 d6 Improvisée	 d6 Improvisée	 d6 Improvisée
<b>Aiguille</b>  d6 Légère	<b>Aiguille</b>  d6 Légère	<b>Dague</b>  d6 Légère	<b>Dague</b>  d6 Légère	<b>Dague</b>  d6 Légère
<b>Aiguille</b>  d6 Légère	<b>Hache</b>  d6/d8 Moyenne	<b>Hache</b>  d6/d8 Moyenne	<b>Épée</b>  d6/d8 Moyenne	<b>Épée</b>  d6/d8 Moyenne
<b>Masse d'armes</b>  d6/d8 Moyenne	<b>Masse d'armes</b>  d6/d8 Moyenne	 d6 Légère	 d6 Légère	<b>Épée</b>  d6/d8 Moyenne
<b>Marteau</b>  d10 Lourde	<b>Lance</b>  d10 Lourde	<b>Crochet</b>  d10 Lourde	 d10 Lourde	 d6/d8 Moyenne
<b>Marteau</b>  d10 Lourde	<b>Lance</b>  d10 Lourde	<b>Crochet</b>  d10 Lourde	 d10 Lourde	 d10 Lourde

# Armures et armes à distance

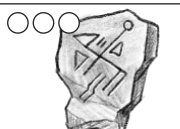
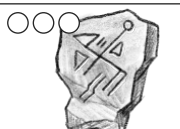
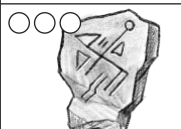
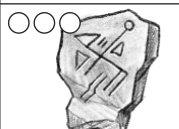
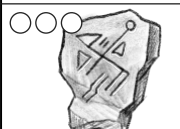















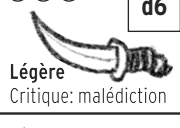
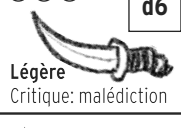






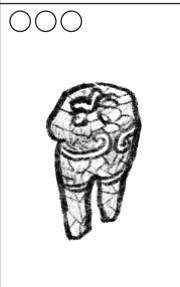
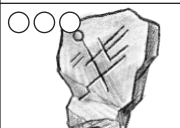
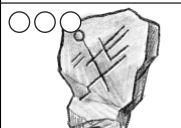
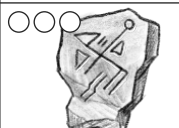
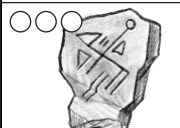




<b>Armure légère</b>  1 déf	<b>Armure lourde</b>  1 déf	<b>Armure lourde</b>  1 déf	<b>Armure lourde</b>  1 déf
<b>Armure légère</b>  1 déf			
 d6 Distance, légère	<b>Armure légère</b>  1 déf	<b>Armure légère</b>  1 déf	
 d6 Distance, légère	 d8	<b>Arc</b>  d8 Distance, lourde	<b>Arc</b>  d8 Distance, lourde
<b>Flèches</b>  Munitions	 d8 Distance, lourde	 d8 Distance, lourde	 d8 Distance, lourde
<b>Graines</b>  Munitions	<b>Flèches</b>  Munitions	<b>Pierres</b>  Munitions	<b>Pierres</b>  Munitions
<b>Sucre d'orge</b>  d10 Lourde	<b>Fronde</b>  d6 Distance, légère	<b>Fronde</b>  d6 Distance, légère	<b>Fronde</b>  d6 Distance, légère
			

Torches 	Torches 	Pépins  / 250	Pépins  / 250	★ 
Torches 	Torches 	Pépins  / 250	Pépins  / 250	★ 
Torches 	Lanterne 	Pépins  / 250	Pépins  / 250	★ 
Torches 	Lanterne 	Pépins  / 250	Rations 	★ 
Torches 	Lanterne 	Pépins  / 250	Rations 	★ 
Torches 	Lanterne 	Pépins  / 250	Rations 	Rations 
Torches 	Lanterne élect. 	Lanterne élect. 	Rations 	Rations 
Torches 	Lanterne élect. 	Lanterne élect. 	Rations 	Rations 

# Objets et sorts

# Du miel dans la charpente

# Cartes vierges

★ 	★ 	★ 	★ 	★ 
				
				
				
Sucette  d10 Lourde	Dard d'argent  d6 Légère Critique: malédiction	Dard d'argent  d6 Légère Critique: malédiction	Surin de sucre  d6 Légère	Surin de sucre  d6 Légère
	★ Caramel 	★ Caramel 	★ Toucher aveugle 	★ Toucher aveugle 
Idole Bec Sucré 	★ Armure de sucre 	★ Armure de sucre 	★ Bouffée pollen 	★ Bouffée pollen 
	Pétalachute 	Pétalachute 	Bonbon spécial 	Bonbon spécial 

# Conditions

<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>
<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos
<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>
<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos
<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>	<b>Fatigue</b>
<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos	<b>Retrait :</b> Après un long repos

**Fatigue**  
Le choix par défaut.  
Donne-la aux souris qui manquent de repos, ou en conséquence de l'échec d'une action physique.

<b>Effroi</b>	<b>Effroi</b>	<b>Effroi</b>	<b>Effroi</b>	<b>Effroi</b>
<i>Sauvegarde de VOL pour s'approcher de la source d'effroi.</i>	<i>Sauvegarde de VOL pour s'approcher de la source d'effroi.</i>	<i>Sauvegarde de VOL pour s'approcher de la source d'effroi.</i>	<i>Sauvegarde de VOL pour s'approcher de la source d'effroi.</i>	<i>Sauvegarde de VOL pour s'approcher de la source d'effroi.</i>
<b>Retrait :</b> Après un court repos	<b>Retrait :</b> Après un court repos	<b>Retrait :</b> Après un court repos	<b>Retrait :</b> Après un court repos	<b>Retrait :</b> Après un court repos

**Effroi**  
Donne-la aux souris qui affrontent de la magie ou des créatures particulièrement effrayantes.

<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>
<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>
<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet
<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>
<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR et DEX.</i>
<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet

**Blessure**  
Une condition grave. Donne-la aux souris qui subissent des dégâts critiques ou une blessure grave.

<b>Faim</b>	<b>Faim</b>	<b>Faim</b>	<b>Faim</b>	<b>Faim</b>
<b>Retrait :</b> Après un repas	<b>Retrait :</b> Après un repas	<b>Retrait :</b> Après un repas	<b>Retrait :</b> Après un repas	<b>Retrait :</b> Après un repas

**Faim**  
Donne-la aux souris qui passent un jour sans manger de ration.

<b>Atonie</b>	<b>Atonie</b>	<b>Atonie</b>	<b>Atonie</b>	<b>Atonie</b>
<i>Désavantage sur les sauvegardes de VOL</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de VOL</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de VOL</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de VOL</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de VOL</i>
<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet	<b>Retrait :</b> Après un repos complet

**Atonie**  
Une condition grave. Donne-la aux souris qui échouent à lancer un sort.

**Libre**  
Crée tes propres conditions. Ecris quelque chose de court et évocateur décrivant la situation des souris.

<b>Retrait :</b>	<b>Retrait :</b>	<b>Retrait :</b>	<b>Retrait :</b>	<b>Retrait :</b>
<b>Retrait :</b>	<b>Retrait :</b>	<b>Retrait :</b>	<b>Retrait :</b>	<b>Retrait :</b>

<b>Peau de papier</b>	<b>Rugueux</b>	<b>Sans rêve</b>	<b>Sans rêve</b>	<b>Sans rêve</b>
<i>Dommages de feu améliorés. Reçoit d6 dommages de la pluie ou en nageant.</i> <b>Retrait :</b> manger des œufs de guêpe 1 semaine	<i>Ne peut soigner les dommages de FOR. Réduit les dommages physiques de 1.</i> <b>Retrait :</b> retrait d'une condition Blessure	<i>Ne rêve pas. Réduit les PX gagnés de 10%.</i> <b>Retrait :</b> retrait d'une condition Folie	<i>Ne rêve pas. Réduit les PX gagnés de 10%.</i> <b>Retrait :</b> retrait d'une condition Folie	<i>Ne rêve pas. Réduit les PX gagnés de 10%.</i> <b>Retrait :</b> retrait d'une condition Folie
<b>Peau de papier</b>	<b>Rugueux</b>	<b>Cataracte</b>	<b>Cataracte</b>	<b>Cataracte</b>
<i>Dommages de feu améliorés. Reçoit d6 dommages de la pluie ou en nageant.</i> <b>Retrait :</b> manger des œufs de guêpe 1 semaine	<i>Ne peut soigner les dommages de FOR. Réduit les dommages physiques de 1.</i> <b>Retrait :</b> retrait d'une condition Blessure	<i>Tes yeux brillent faiblement. Tes attaques à distance sont compliquées.</i> <b>Retrait :</b> regarde le soleil une heure. Sauvegarde de FOR ou condition Aveugle.	<i>Tes yeux brillent faiblement. Tes attaques à distance sont compliquées.</i> <b>Retrait :</b> regarde le soleil une heure. Sauvegarde de FOR ou condition Aveugle.	<i>Tes yeux brillent faiblement. Tes attaques à distance sont compliquées.</i> <b>Retrait :</b> regarde le soleil une heure. Sauvegarde de FOR ou condition Aveugle.
<b>Peau de papier</b>	<b>Rugueux</b>	<b>Boursoufflé</b>	<b>Boursoufflé</b>	<b>Boursoufflé</b>
<i>Dommages de feu améliorés. Reçoit d6 dommages de la pluie ou en nageant.</i> <b>Retrait :</b> manger des œufs de guêpe 1 semaine	<i>Ne peut soigner les dommages de FOR. Réduit les dommages physiques de 1.</i> <b>Retrait :</b> retrait d'une condition Blessure	<i>Doit manger pour trois. Avantage aux sauvegardes de FOR en rapport avec ton poids.</i> <b>Retrait :</b> jeûne 1 semaine	<i>Doit manger pour trois. Avantage aux sauvegardes de FOR en rapport avec ton poids.</i> <b>Retrait :</b> jeûne 1 semaine	<i>Doit manger pour trois. Avantage aux sauvegardes de FOR en rapport avec ton poids.</i> <b>Retrait :</b> jeûne 1 semaine
<b>Éternuements</b>	<b>Éternuements</b>	<b>Porte-sort</b>	<b>Porte-sort</b>	<b>Porte-sort</b>
<i>Éternuements constants. Désavantage à toutes les sauvegardes.</i> <b>Retrait :</b> après un bref repos	<i>Éternuements constants. Désavantage à toutes les sauvegardes.</i> <b>Retrait :</b> après un bref repos	<i>Gagne un sort qui peut être lancé depuis l'inventaire mais pas retiré tant qu'on est maudit.</i> <b>Retrait :</b> recharge le sort	<i>Gagne un sort qui peut être lancé depuis l'inventaire mais pas retiré tant qu'on est maudit.</i> <b>Retrait :</b> recharge le sort	<i>Gagne un sort qui peut être lancé depuis l'inventaire mais pas retiré tant qu'on est maudit.</i> <b>Retrait :</b> recharge le sort
<b>Graines</b>	<b>Éternuements</b>	<b>Aveugle</b>	<b>Aveugle</b>	<b>Aveugle</b>
○○○ 	<i>Éternuements constants. Désavantage à toutes les sauvegardes.</i> <b>Retrait :</b> après un bref repos	<i>Tu ne peux rien voir. Tes attaques sont toutes compliquées.</i> <b>Retrait :</b> Les larmes d'une fée	<i>Tu ne peux rien voir. Tes attaques sont toutes compliquées.</i> <b>Retrait :</b> Les larmes d'une fée	<i>Tu ne peux rien voir. Tes attaques sont toutes compliquées.</i> <b>Retrait :</b> Les larmes d'une fée

# ... j'ai un