



# Cartes d'armes et armures

 Improvisée d6	 Improvisée d6	 Improvisée d6	 Improvisée d6	<b>Pierres</b>  Munitions	<b>Pierres</b>  Munitions	<b>Armure lourde</b>  Déf 1	<b>Armure lourde</b>  Déf 1	<b>Armure légère</b>  Déf 1	
<b>Aiguille</b>  Légère d6	<b>Dague</b>  Légère d6	<b>Dague</b>  Légère d6	 Légère d6	<b>Flèches</b>  Ammunition	<b>Pierres</b>  Munitions			<b>Armure légère</b>  Déf 1	
<b>Aiguille</b>  Légère d6	<b>Aiguille</b>  Légère d6	<b>Dague</b>  Légère d6	 Légère d6	<b>Flèches</b>  Munitions	<b>Flèches</b>  Munitions	<b>Armure légère</b>  Déf 1		<b>Armure légère</b>  Déf 1	
<b>Hache</b>  Moyenne d6/d8	<b>Épée</b>  Moyenne d6/d8	<b>Masse</b>  Moyenne d6/d8	 Moyenne d6/d8	 Moyenne d10	 Moyenne d10	<b>Armure lourde</b>  Déf 1	<b>Fronde</b>  Légère, distance d6	<b>Fronde</b>  Légère, distance d6	<b>Fronde</b>  Légère, distance d6
<b>Hache</b>  Moyenne d6/d8	<b>Épée</b>  Moyenne d6/d8	<b>Masse</b>  Moyenne d6/d8	 Moyenne d6/d8	 Moyenne d10	 Moyenne d10		 Légère, distance d6	 Légère, distance d6	 Légère, distance d6
<b>Marteau de guerre</b>  Lourde d10	<b>Lance</b>  Lourde d10	<b>Lance-Croche</b>  Lourde d10	 Lourde d10	<b>Lance</b>  Lourde d10	<b>Lance-Croche</b>  Lourde d10	 Lourde, distance d8	<b>Àrc</b>  Lourde, distance d8	<b>Àrc</b>  Lourde, distance d8	<b>Àrc</b>  Lourde, distance d8

# Cartes d'objets essentiels



Torches 	Lanterne 	Lanterne électrique 	Bourse à pépins  / 250	Bourse à pépins  / 250	Rations 	Rations 									
Torches 	Lanterne 	Lanterne électrique 	Bourse à pépins  / 250	Bourse à pépins  / 250	Rations 	Rations 									
Torches 	Lanterne 	Lanterne électrique 	Bourse à pépins  / 250	Bourse à pépins  / 250	Rations 	Rations 									
Torches 	Lanterne 	Lanterne électrique 	Bourse à pépins  / 250	Bourse à pépins  / 250	Rations 	Rations 									
Torches 	Torches 	★ 	★ 	★ 											
Torches 	Torches 	★ 	★ 	★ 											
Torches 	Torches 	★ 	★ 	★ 											

# Cartes de conditions

## Fatigue

Choix par défaut des conditions.

Pour les souris qui ne se reposent pas, ou comme résultat d'échec après un défi physique.

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

## Effroi

Pour les souris qui font face à une créature effrayante ou à la magie.

<b>Effroi</b>
<i>Sauvegarde de VOL pour approcher une source de peur.</i>
<b>Retirer:</b> Après un repos court
<b>Effroi</b>
<i>Sauvegarde de VOL pour approcher une source de peur.</i>
<b>Retirer:</b> Après un repos court
<b>Effroi</b>
<i>Sauvegarde de VOL pour approcher une source de peur.</i>
<b>Retirer:</b> Après un repos court
<b>Effroi</b>
<i>Sauvegarde de VOL pour approcher une source de peur.</i>
<b>Retirer:</b> Après un repos court
<b>Effroi</b>
<i>Sauvegarde de VOL pour approcher une source de peur.</i>
<b>Retirer:</b> Après un repos court

## Faim

Pour les souris qui passent une journée sans manger.

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

## Blessure

Une condition sérieuse. Pour les souris qui subissent un dommage critique ou une blessure sérieuse.

<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>
<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR &amp; DEX</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR &amp; DEX</i>
<b>Retirer:</b> Après un repos complet	<b>Retirer:</b> Après un repos complet
<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>
<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR &amp; DEX</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR &amp; DEX</i>
<b>Retirer:</b> Après un repos complet	<b>Retirer:</b> Après un repos complet
<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>
<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR &amp; DEX</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR &amp; DEX</i>
<b>Retirer:</b> Après un repos complet	<b>Retirer:</b> Après un repos complet
<b>Blessure</b>	<b>Blessure</b>
<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR &amp; DEX</i>	<i>Désavantage sur les sauvegardes de FOR &amp; DEX</i>
<b>Retirer:</b> Après un repos complet	<b>Retirer:</b> Après un repos complet

## Folie

Une condition sérieuse. Pour les souris qui ratent un sort.

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

## Vièrge

Crée tes propres conditions. Note quelque chose de simple et évocatif pour l'état actuel de la souris.

<b>Retirer:</b>	<b>Retirer:</b>

