

Mausritter

JDR avec Épées et Moustaches

Isaac Williams

Traduit par Nicolas "Gulix" Ronvel



Équipement et Prix

Tous les prix sont en **pépins**, la monnaie courante des royaumes souris.

Outils, souris

Disponibles dans les colonies souris.

À la taille des souris.

Bouteille	1p
Burin	5p
Cadenas et clé, petit	20p
Casseroles	10p
Chausse-trappe, sac	10p
Colle	5p
Corne	10p
Couvertures	10p
Craie	1p
Fillet	10p
Foret	10p
Graisse	5p
Instrument de musique	200p
Jeu de dés pipés	5p
Lime à métaux	5p
Livre, lecture	600p
Livre, vierge	300p
Marteau	10p
Miroir	200p
Outils de crocheting	100p
Outre	5p
Parfum	50p
Pelle	10p
Perche en bois, 15cm	1p
Pied-de-biche	10p
Pieux en bois	1p
Pioche	10p
Sablier	300p
Seau	5p
Sifflet	5p
Soufflet	10p
Tente	80p

Outils, humains

Disponibles dans les colonies souris proches des populations humaines.

Aiguille	20p
Allumettes, boîte	80p
Bâton d'encens	20p
Cadenas et clé, grand	100p
Chaîne, collier	40p
Ficelle, rouleau	40p
Fil, bobine	20p
Hameçon	20p
Lentille	200p
Piège à souris	100p
Poison	100p
Savon, petit morceau	10p

Habillement

Pauvre	10p
Standard	50p
Noble	1000p
Cape d'hiver	150p
Cape imperméable	100p

Gîte et couvert

Lit de dortoir (par nuit)	1p
Chambre privée (par nuit)	5p
Bain chaud	2p
Rations de voyage	5p
Repas	2p
Festin	50p
Virée nocturne en ville	100p

Armes et armure

Improvisée	1p
Légère (dague, aiguille, etc.)	10p
Moyenne (épée, hache, etc.)	20p
Lourde (lance, hallebarde, etc.)	40p
Distance, légère (fronde, arbalète de poing, etc)	10p
Distance, lourde (arc, arbalète, etc.)	40p
Flèches, carquois	5p
Pierres, sac	1p
Armure légère	150p
Armure lourde	500p

Transports

Prix par souris, par hex.	
Wagon-lapin	5p
Radeau fluvial	10p
Vol-pigeon	200p

Services

Prix à la journée, sans nourriture, fournitures, abri, etc.

Porteur de torche	1p
Ouvrier	2p
Tunnelier	5p
Forgeron	8p
Guide local	10p
Soldat	10p
Érudit	20p
Chevalier	25p
Interprète	30p

Sources de lumière

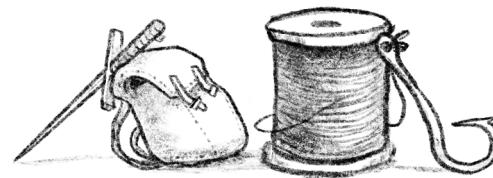
Torches	10p
Lanterne	50p
Huile, pour lanterne	10p
Lanterne électrique (à six points d'usage)	200p
Piles, pour lanterne électrique	50p

Mausritter

Mausritter est un jeu de rôle. Vous et 2-5 amis jouez à faire semblant et créez un monde commun. Les règles aident à garder l'histoire que vous racontez cohérente, intéressante et stimulante.

Vous jouez de **courageuses souris aventurières**, explorant un **vaste monde dangereux** pour y trouver des **trésors** à rapporter en sécurité dans les **colonies souris**.

Ce livre propose des règles complètes pour joueurs et MJ. Cependant, il considère que vous savez ce qu'est un JDR, et comment interagir avec.



Merci aux testeurs de Mausritter: Adelaide, Alby, Nathanael, Richard, Sam, et les Train Dogs.

Pour créer Mausritter, j'ai puisé mon inspiration, ou volé sans aucune honte les blogs et jeux suivants:

- **Mice & Mystics** et **Les Légendes de la Garde** pour les mignonnes souris aventurières
- **Into the Odd**, pour la plupart des règles de base
- **Goblin Punch**, pour la magie et l'usage par 3
- **Knave**, pour les personnages définis par leur inventaire
- **Mothership**, pour la mise en page dense
- **Moonhop**, pour juste se lancer et créer un jeu
- **Last Gasp Grimoire**, pour les inventaires d'art et d'artisanat
- **Coins and Scrolls**, pour ma réintroduction au D&D oldschool

Les règles de Mausritter sont écrites avec les polices Brokenscript OT et Interstate Condensed.

Écrit & Illustré par Isaac Williams

Traduit en français par Nicolas "Gulix" Ronvel. Relecture précieuse de Cédric Ferrand et Nicolas Folliot.

Copyright 2020 Losing Games



Ressources

Pour télécharger les feuilles de personnage, d'objets et de conditions, plus d'autres ressources allez sur losing.games/mausritter

Ta souris.....

Antécédents.....2

Inventaire.....

Conditions.....3.1

Usage.....3.2

Encombrement.....3.3

Armes.....4.1

Armure.....4.2

Objets essentiels.....4.3

Comment jouer.....

Jouer un rôle.....5.1

Bonnes pratiques.....5.2

Sauvegardes.....5.3

Combat.....5.4

Soins et repos.....6.1

Temps.....6.2

Déplacement terrestre.....6.3

Progression.....6.4

Magie.....

Sorts.....7.1

Lancer un sort.....7.2

Recharger un sort.....7.3

Contrecoup.....7.4

Liste de sorts.....8

Recrutement.....

Employés.....9.1

Troupes.....10.1

Constructions.....10.2

Mener Mausritter.....

Bonnes pratiques.....11.1

Jets de Sauvegarde.....11.2

Coups de chance.....11.3

Décisions.....11.4

Faire vivre le monde.....

Exploration.....12.1

Voyages.....12.2

Rencontres.....12.2

Créatures.....

Langages.....13.1

Liste de créatures.....13.2

Boîte à outils d'exploration.....

Contenu des hex.....16

Colonies souris.....17

Lieux d'aventures.....18

Graines d'aventures.....19

I. Ta souris

Ce monde est grand et très dangereux pour une petite souris aventurière. Il te faudra être très courageuse et toujours vigilante.

I.1 Attributs

Ta souris a trois attributs. Ils représentent tes forces et faiblesses.

- FOR:** force physique et résistance
- DEX:** rapidité et agilité
- VOL:** force de volonté et charisme

Pour chacun de ces attributs, dans l'ordre, lance **3d6**.

Garde les deux meilleures dés pour une valeur entre 2 et 12. Tu peux ensuite intervertir deux des attributs.

I.2 PV, pépins et passé

Lance **1d6** pour tes **PV**. Cela représente les dommages que ta souris peut encaisser avant de subir des blessures sérieuses.

Lance **1d6** pour les **pépins** de départ de ta souris. Il s'agit de la monnaie en cours dans le royaume souris.

Combine les valeurs de tes **PV** et de tes **pépins** sur la table du **Passé**. Cela indique ce que faisait ta souris avant de devenir une aventurière.

I.3 Équipement de départ

Ta souris commence avec:

- des **Torches**
- des **Rations**
- 2 objets venant de son **Passé**
- Une **arme** de son choix (voir 4.1)

Si l'attribut le plus haut de ta souris est 9 ou moins, lance sur la table du Passé et choisis l'objet A ou B. Si ton attribut le plus haut est 7 ou moins, prends les deux.

I.4 Détails

Lance ou choisis ton **signe de naissance**, ton **pelage** et un **détail physique**.

Choisis un **nom** approprié pour une souris courageuse.

Signe de naissance

d6	Signe	Comportement
1	Étoile	Brave/Impudente
2	Roue	Travailleuse/Sans imagination
3	Gland	Indiscrète/Têtue
4	Tempête	Généreuse/Irasable
5	Lune	Sage/Mystérieuse
6	Mère	Réconfortante/Inquiète

Pelage

d6	Couleur	d6	pattern
1	Chocolat	1	Uni
2	Noire	2	Rayures
3	Blanche	3	Irrégulier
4	Brune	4	Bandes
5	Grise	5	Marbré
6	Bleue	6	Moucheté

Détail physique

d6	Détails	
11	Cicatrices	41 Fourrure entretenue
12	Corpulent	42 Dreadlocks
13	Squelettique	43 Fourrure teinte
14	Filiforme	44 Fourrure rasée
15	Petit	45 Fourrure frisée
16	Massif	46 Fourrure soyeuse
21	Peintures de guerre	51 Yeux d'ébène
22	Habits étrangers	52 Cache-Œil
23	Habits élégants	53 Yeux rouges
24	Habits rapiécés	54 Regard sage
25	Habits de mode	55 Regard vif
26	Habits sales	56 Regard lumineux
31	Oreille manquante	61 Queue coupée
32	Visage grumeleux	62 Queue-fouet
33	Joli visage	63 Queue touffue
34	Visage rond	64 Queue épaisse
35	Visage délicat	65 Queue préhensile
36	Visage allongé	66 Queue tordue

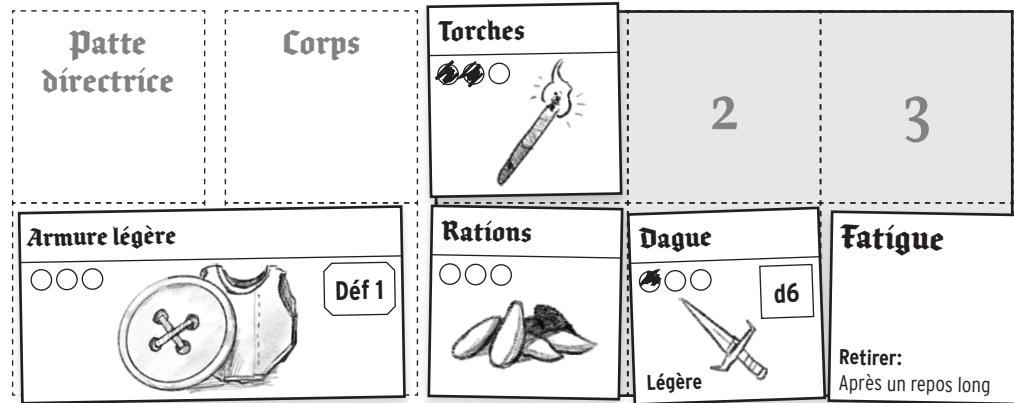
2. Passé

PV	Pépins	Passé	Objet A	Objet B
1	1	Sujet d'expériences	Sort: Projectile magique	Plaque de plomb (Arm. lourde)
1	2	Commise de cuisine	Blouson & Bouclier (Arm. légère)	Casseroles
1	3	Souris domestiquée	Sort: Se faire comprendre	Bouteille de lait
1	4	Sorcière des buissons	Sort: Soins	Ciseaux
1	5	Maroquinière	Blouson & Bouclier (Arm. légère)	Ciseaux
1	6	Dure à cuire	Dague (Légère, d6)	Flasque de café
2	1	Prêtresse mendiant	Sort: Restauration	Symbolé sacré
2	2	Joueuse	Dés pipés	Dague (Légère, d6)
2	3	Scarabergère	Employé: Scarabée loyal	Perche, 15cm
2	4	Pêcheuse	Filet	Aiguille (Légère, d6)
2	5	Forgeronne	Marteau (Moyenne, d6/d8)	Lime métallique
2	6	Câbleuse	Câble, bobine	Lanterne électrique
3	1	Bûcheronne	Hache (Moyenne, d6/d8)	Ficelle, pelote
3	2	Sectatrice de la Chauve-Souris	Sort: Ténèbres	Sac de dents de chauve-souris
3	3	Mineuse d'étain	Pioche (Moyenne, d6/d8)	Lanterne
3	4	Ramasseeuse d'ordures	Crochet à ordures (Lourd, d10)	Miroir
3	5	Rôdeuse des murs	Hameçon	Fil, bobine
4	6	Marchande	Employé: Porteur rat	Dette de 20p venant d'un noble
4	1	Sapeuse	Marteau (Moyenne, d6/d8)	Pieux en bois
4	2	Dresseuse de ver	Perche, 15cm	Savon
4	3	Chevaucheuse de moineau	Hameçon	Lunettes
4	4	Guide des égouts	Lime métallique	Fil, bobine
4	5	Gardienne de prison	Chaines, 15cm	Lance (Lourd, d10)
4	6	Cultivatrice de champignons	Ceps séchés (comme rations)	Masque à spores
5	1	Constructrice de barrages	Pelle	Pieux en bois
5	2	Cartographe	Encre & plume	Compas
5	3	Voleuse de pièges	Morceau de fromage	Colle
5	4	Vagabonde	Tente	Carte au trésor, douteuse
5	5	Céréalicultrice	Lance (Lourde, d10)	Sifflet
5	6	Messagère	Sac de couchage	Documents, scellés
6	1	Troubadour	Instrument de musique	Miroir
6	2	Brasseuse	Petit baril de bière	Jeu de dés pipés
6	3	Tireuse de sève	Seau	Pieux en bois
6	4	Apicultrice	Pot de miel	Filet
6	5	Bibliothécaire	Extrait d'un livre obscur	Encre & Plume
6	6	Noble sans-le-sou	Chapeau en feutrine	Parfum

3. Inventaire

Cases d'inventaire

Ta souris transporte des objets dans des cases d'inventaire. La plupart des objets prennent une case. Certains objets encombrants, comme les armes à deux mains et les armures, occupent deux cases.



Cases de patte

Les objets dans ces cases sont tenus.

Les objets portés peuvent être échangés avec une case de patte en tant qu'action libre.

3.1 Conditions

Les Conditions sont des effets **négatifs** appliqués à ta souris.

Les Conditions doivent être placées dans une **case d'inventaire**. Certaines possèdent également un effet supplémentaire.

Les Conditions ne peuvent être **retirées** de ton inventaire qu'en accomplissant leur condition d'**annulation**.

Faim	Blessure Désavantage sur les sauvegardes de FOR & DEX
<i>Retirer:</i> Après un repas	<i>Retirer:</i> Après un repos complet

Cases de corps

Il faut du temps pour retrouver les objets dans ces cases en situation de stress. En combat, ta souris doit utiliser une action (au lieu d'attaquer) pour retrouver un objet dans son paquetage.

3.2 Usage

Un objet a généralement trois **points d'usage**. Si tous les points d'un objet sont cochés, il est épuisé ou détruit.

Les points d'usage peuvent être effacés des armes/armures pour 10% du coût original par point effacé.

- Armes/armures/munitions:** après un combat, lance d6 par objet utilisé lors du combat. Sur 4-6, marque un usage.
- Torches/lanternes:** marque un usage après 6 tours.
- Rations:** un repas = un usage
- Autre équipement:** si utilisation usante, le MJ peut demander de marquer un usage.

3.3 Encombrement

Si ta souris porte plus d'objets ou de conditions qu'elle ne dispose de cases d'inventaire, alors elle est **encombrée**.

Encombrée, ta souris ne peut plus **courir**, et fait tous ses jets de sauvegarde avec un **désavantage**.

Banque

Dans une colonie souris, les pépins et les objets peuvent être placés dans une banque ou un coffre-fort.

Ta souris doit payer des frais de 1% de la valeur lorsqu'elle veut récupérer les pépins ou objets stockés.

4.1 Armes

Improvisee

d6 dommages



Patte directrice / deux pattes

Marque usage après chaque combat..

Légère

d6 dommages



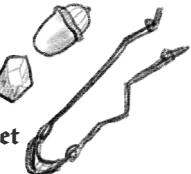
Patte directrice / patte opposée

En cas d'attaque avec deux armes, lance deux dés et garde le meilleur.

Coût: 10p

Distance, légère

d6 dommages



Patte directrice / une patte

Coût: 10p

Pierres, sachet

Case de corps

Coût: 1p

Distance, lourde

d8 dommages



Deux pattes

Coût: 40p

Flèches, carquois

Case de corps

Coût: 5p

Lourde

d10 dommages

Deux pattes

Coût: 40p



Patte directrice / deux pattes

d6 dommages à une patte, d8 à deux pattes

Coût: 20p

Moyenne

d6 / d8 dommages

Patte directrice / deux pattes

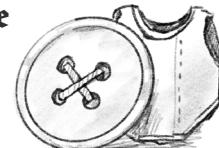
d6 dommages à une patte, d8 à deux pattes

Coût: 20p

4.2 Objets essentiels

Torches et lanternes

Produit de la lumière



Les sources de lumière marquent un usage tous les 6 tours.



Les lanternes doivent être rechargées en huile.



Les lanternes électriques doivent être rechargées par piles, mais disposent de 6 points d'usage au lieu de 3.

Rations

Nourriture pour la route

Manger une ration et passer une garde à se reposer permet de restaurer tous les PV.



Si ta souris ne mange pas pendant une journée, elle gagne la condition Affamée.

Bourse

Contient 250 pips

Les pépins nécessitent une case d'inventaire par tranche de 250, sauf les 250 premiers qui se trouvent dans les poches de ta souris.



Les souris des colonies marchandent surtout en troc et en reconnaissance de dettes. Les pépins peuvent être conservés dans une banque.

5. Comment jouer

Le MJ décrit une situation. Raconte ce que fait ta souris. Le MJ décrit l'issue. La conversation continue jusqu'à ce que la mécanique intervienne.

5.1 Jouer un rôle

Tu contrôles et joues le rôle de ta souris. Tu peux parler à la première, deuxième ou troisième personne, et tu peux changer entre elles. Tu n'es pas obligé de prendre une voix marrante, mais ça ne peut pas faire de mal.

5.2 Bonnes pratiques

Lorsque tu es coincé dans tes réflexions en jouant à Mausritter, fie-toi à ces lignes de conduite.

- **Pose des questions.** Prend des notes. Cartographie.
- **Travaille en groupe.** Planifie. Recrute des alliés.
- **Les dés sont dangereux.** Un bon plan évite les dés.
- **Joue pour gagner.** Savour l'échec.
- **Bats-toi violement.** Fuis. Meurs. Crée une nouvelle souris.

5.3 Sauvegardes

Quand tu décris une action **risquée** pour ta souris, dont l'issue est **incertaine** et l'échec entraîne des **conséquences**, le MJ te demandera de faire une sauvegarde contre soit FOR, DEX ou VOL.

Pour faire une sauvegarde, lance un d20. Si le résultat est **inférieur ou égal** à l'attribut associé, ta souris réussit et ne souffre d'aucune conséquence. Si le résultat est supérieur, ta souris échoue et souffre des conséquences décrites par le MJ.

Jets opposés

Si ta souris et un autre personnage sont en compétition, faites tous les deux un jet de sauvegarde. Le **jet le plus bas** l'emporte.

Avantage et désavantage

Si tu dois faire une sauvegarde et que tu es particulièrement bien préparé ou équipé, le MJ peut te laisser lancer avec **avantage**. Lance **2d20** et garde le plus bas.

Le MJ peut te demander de lancer avec désavantage si tu es en position de faiblesse. Lance **2d20** et garde le plus haut.

5.4 Combat

Le combat est une activité dangereuse pour les souris, même les plus braves. Mais parfois, il est inévitable.

Si tu attaques **par surprise**, ta souris et ses alliés au courant de ton plan agissent **en premier**. Sinon, réussis une **sauvegarde de DEX** pour agir en premier.

Lors de son round de combat, ta souris peut **bouger** jusqu'à 30cm et réaliser une **action**. Une action peut être une négociation, une attaque, une fuite, une manœuvre ou toute autre chose.

Attaques

Une attaque touche toujours. Lance le dé de dommages de l'arme. Inflige ces dommages, moins son armure, à ta cible.

Une attaque **compliquée** (tirer vers un couvert, combattre en étant retenu...) fait **d4** de dommages, peu importe l'arme. Une attaque **améliorée** (manœuvre audacieuse, adversaire vulnérable...) fait **d12** dommages.

Points de vitalité et dommages

Les dommages sont d'abord retirés aux **Points de Vitalité** (PV) de la créature. Cela représente la capacité de la créature à éviter ou ignorer les dommages réels.

Si les PV sont à 0, on inflige les dommages à **FOR**.

Si elle subit des dommages à FOR, la créature doit faire une sauvegarde de FOR. En cas de succès, elle continue le combat. Sinon, elle subit un dégât critique.

Quand une créature subit un **dégât critique**, elle prend la condition **Blessure** et est **souffrante** jusqu'à ce qu'un allié s'occupe d'elle et qu'elle bénéficie d'un repos court.

Si une créature souffrante est laissée sans soins pendant 6 tours d'exploration, elle meurt.

Perte de caractéristique et mort

Si la **FOR** d'une créature est réduite à zéro, elle **meurt**.

Si sa **DEX** est réduite à zéro, elle **ne peut plus bouger**.

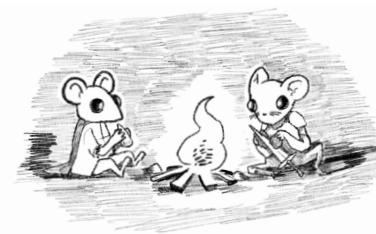
Si sa **VOL** est réduite à zéro, elle succombe à la **folie**.

Quand ta souris **meurt**, crées-en une nouvelle. Le MJ trouvera un moyen de l'introduire dès que possible. Un retour rapide vaut mieux qu'un réalisme total.

6.1 Soins et repos

Ta souris peut se reposer de trois manières.

- **Repos court:** prend 1 tour. Une gorgée d'eau et quelques minutes d'arrêt restaurent **1d6+1 PV**.
- **Repos long:** prend 1 garde. Un repas et un peu de sommeil restaurent **tous les PV**. Si les PV sont complets, restaure **1d6** à un **attribut**.
- **Repos complet:** prend 1 semaine, en sécurité. **Restaure complètement** les attributs de ta souris et retire la plupart des conditions à long terme. Une semaine en pension complète coûte généralement 20p.



6.2 Temps

Pour des raisons pratiques, le temps en jeu est divisé en trois échelles de durée.

- **Round:** échelle utilisée en **combat**. Un round dure moins d'une minute.
- **Tour:** échelle utilisée lors de l'**exploration de donjon**. Un tour dure environ 10 minutes, et permet d'explorer une pièce et de réaliser une action ou deux. Un combat dure généralement un tour.
- **Garde:** échelle utilisée lors des **voyages en pleine nature**. Une garde dure 36 tours, soit environ 6h. Une journée compte quatre gardes. On traverse un hex en une garde généralement.

6.3 Déplacement terrestre

Votre groupe de souris se déplace d'un mile par garde. Un **terrain difficile** (ruisseaux, routes humaines, rochers, collines, etc.) nécessite **deux gardes** par mile traversé.

En quête de nourriture

Dans la nature, ta souris peut passer une **garde à chercher de la nourriture**, trouvant ainsi **d3** usage de rations.

6.4 Progression

Ta souris gagne des Points d'Experience (PX) en ramenant des **trésors** et des choses utiles depuis un **endroit dangereux** jusqu'à la sécurité d'une colonie souris.

Pour chaque pip de trésor ramené en sécurité (divisé équitablement), ta souris gagne 1 PX.

Ta souris gagne également des **PX** en dépensant ses pips de manière **altruiste** pour le bien de la communauté. Chaque tranche de 10 pips ainsi dépensé donne 1 PX.

Niveau

Les souris débutent au niveau 1.

La table suivante montre le total de PX nécessaire pour avancer à chaque niveau.

Niveau	Dés de vie	Cran	Points d'expérience
1	1d6	0	0
2	2d6	1	1000
3	3d6	2	3000
4	4d6	2	6000
5+	4d6	3	+5000

Quand ta souris a assez de PX pour atteindre le niveau suivant, suit cette procédure.

- **Améliore tes attributs.** Lance d20 pour chaque attribut. Si le résultat est supérieur à la valeur de l'attribut, augmente-le d'un point.
- **Améliore tes PV.** Lance les dés indiqués dans la table pour déterminer tes PV. Si le résultat est supérieur à ta valeur actuelle, remplace cette valeur par ce résultat. Sinon, augmente tes PV de 1.

Cran

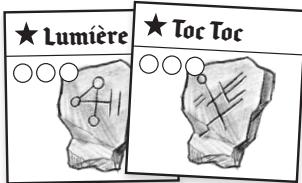
À partir du niveau 2, ta souris a du cran. Cela lui permet d'**ignorer des conditions**.

Pour chaque point de cran, tu peux placer une condition en dehors de l'inventaire de ta souris, au lieu de prendre une case de celui-ci.

7. Magie

7.1 Sorts

Les sorts sont des esprits emprisonnés dans des runes gravées sur des tablettes d'obsidienne. On les trouve au plus profond d'endroits dangereux. La création de sorts est un art perdu de tous, à l'exception des mages les plus savants, qui gardent de près leurs secrets.



Vendre des sorts

Un sort complètement chargé peut généralement être vendu pour $1d6 \times 100$ dans une colonie. Un sort vidé voit sa valeur diminuée de moitié.



7.2 Lancer un sort

Pour lancer un sort, ta souris doit tenir la tablette dans une patte et la lire à haute voix.

Quand ta souris lance un sort, choisit sa **puissance**. Tu peux monter jusqu'au nombre d'usage restants sur le sort.

Lance autant de **d6** que la **puissance** choisie. Pour chaque dé avec une valeur **entre 4 et 6**, marque un usage sur le sort.

Le sort a un **effet**, qui varie selon le nombre de **[DÉS]** investis, et la **[SOMME]** de ces dés.

7.3 Recharger un sort

Quand tous les points d'usage d'un sort sont remplis, le sort est **vidé** et ne peut plus être lancé. Chaque sort a une **condition de recharge**. Remplir cette condition ranime l'esprit et vide tous les points d'usage.

7.4 Contrecoup

Quand **un ou plusieurs 6** sont obtenus lors du lancement d'un sort, le lanceur subit **d6 dommages** à la **VOL** pour chaque 6. Il fait ensuite une sauvegarde de **VOL**. En cas d'échec, il prend la condition **Folie**.

8. Liste des sorts

Lance sur cette table de sorts pour déterminer un butin, ou crée tes sorts en te basant sur ces exemples.

2d8	Sort	Effet	Recharge
2	Boule de feu	Lance une boule de feu jusqu'à 60cm. Inflige [SOMME]+[DÉS] dommages aux créatures à 15cm.	Au cœur d'un brasier intense pendant trois jours et trois nuits.
3	Soins	Soigne [SOMME] dommages en FOR et retire la condition Blessée à une créature.	Se couper pour d6 dommages en FOR, et recouvrir de ce sang.
4	Projectile magique	Inflige [SOMME]+[DÉS] dommages à une créature visible.	Faire une chute d'au moins 10m. Toucher le sort pendant un tour.
5	Effroi	Donne la condition Effroi à [DÉS] créatures.	Recevoir la condition Effroi par une créature hostile alors que l'on porte le sort.
6	Ténèbres	Crée une sphère de pure ténèbres d'un diamètre de [SOMME]x5cm pour [DÉS] tours.	Rester à découvert dans un endroit sans lumière pendant trois jours.
7	Restauration	Retire la condition Fatiguée ou Effrayée à [DÉS]+1 créatures.	Enterrer dans un champ tranquille ou un lit de rivière pendant trois jours.
8	Compréhension	Deviens compréhensible pour [DÉS] créatures d'une autre espèce pendant [DÉS] tours.	Donner sans contrainte le sort à une créature d'une autre espèce.
9	Scarabée fantôme	Crée une illusion de scarabée qui peut porter 6 cases d'inventaires pour [DÉS]x6 tours.	Enterrer dans un cimetière de scarabées pendant trois nuits.
10	Lumière	Force [DÉS] créatures à faire une sauvegarde de VOL pour ne pas être sonnées. Sinon, peut aussi créer l'équivalent d'une torche pour [SOMME] tours.	L'exposer à la première lumière du jour, et aux derniers rayons de soleil de trois jours consécutifs.
11	Cercle invisible	Crée un cercle de force de [DÉS]x15cm . Invisible et inamovible.	Former un cercle de fer aussi large que le dernier lancement du sort. Passer le sort à travers. Dissoudre le cercle.
12	Toc Toc	Ouvre une porte ou un contenant, comme si une sauvegarde de FOR de $10+([DÉS]\times 4)$ avait été réussie.	Enfermer dans une boîte verrouillée, elle-même dans une boîte verrouillée, elle aussi dans une boîte verrouillée. Laisser pendant trois jours.
13	Graisse	Couvre une zone de [DÉS]x15cm d'une graisse glissante et inflammable. Une sauvegarde de DEX est requise pour ne pas tomber.	Recouvrir de graisse animale. Attente la putréfaction.
14	Croissance	Augmente la taille d'une créature [DÉS]+1 fois pour un tour.	Laisser dans les plus hautes branches d'un grand arbre pour trois jours.
15	Invisibilité	Rend une créature invisible pour [DÉS] tours. Tout mouvement diminue la durée d'un tour.	Tenir le sort pendant une journée, sans jamais ouvrir les yeux.
16	Herbe à chat	Rend un chat totalement irrésistible pour les chats. Dure [DÉS] tours.	Donner à un chat un présent qu'il désire vraiment.

9. Recrutement

Une paire de pattes supplémentaires n'est jamais de trop. À travers les royaumes souris, vous rencontrerez d'autres souris prêtes à explorer le vaste monde inconnu avec votre groupe.

9.1 Employés

Dans une colonie souris, tu peux passer une journée pour trouver des souris à la recherche d'un boulot.

Fais une **sauvegarde de VOL ou paye** 20p. En cas de succès, lance pour savoir combien tu trouves de souris dans la catégorie souhaitée.

Un employé typique a **1d6 PV et 2d6 en FOR, DEX et VOL**. Il a 6 cases d'inventaire, 2 de pattes et 4 de bagages.

Employé	Nombre	Salaire quot.
Porteur de torche	d6	1p
Ouvrier	d6	2p
Tunnelier	d4	5p
Forgeron	d2	8p
Guide local	d4	10p
Soldat	d6	10p
Érudit	d2	20p
Chevalier	d3	25p
Interprète	d2	30p

Moral des employés

Quand un employé ou une troupe se trouve dans une situation stressante, n'a pas mangé ou été payé, ou doit faire quelque chose de plus dangereux que ce qui était prévu, il doit réussir une **sauvegarde de VOL ou fuir**.

Des employés particulièrement loyaux ou bien payés peuvent faire ce jet avec un avantage.

Employé	
Apparence	Tempérament
FOR	Patte directrice
DEX	I
VOL	2
PV	Patte opposée
Max	3
Current	4

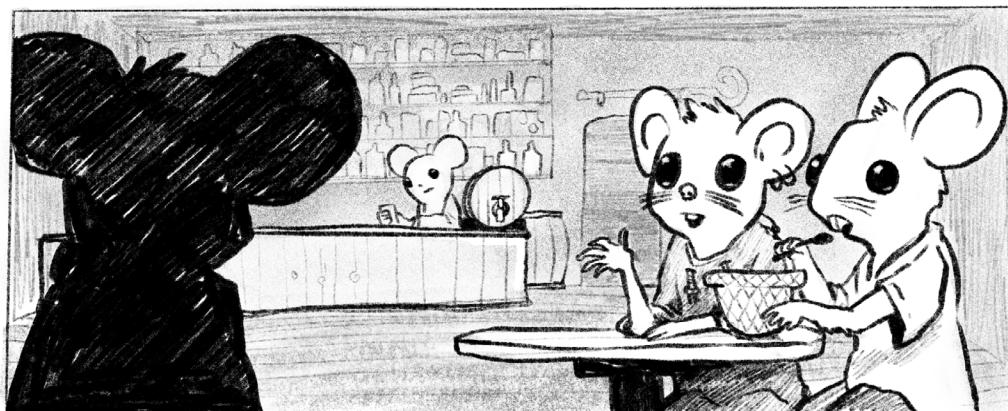
Progression des employés

Les employés et les troupes peuvent s'améliorer de la même manière que ta souris.

- Les employés recevant une part du trésor gagnent 1PX par pépin au-dessus de leur salaire journalier.
- Les troupes recevant une part du trésor gagnent 1PX par 10 pépins au-dessus de leur salaire hebdomadaire.

Les employés et les troupes progressent au même rythme que les PJ. Une fois à 1000PX, ils passent au niveau 2.

Ne pas recevoir de part du trésor peut provoquer du ressentiment parmi les employés.



10.1 Troupes

Une souris reste très petite et ne peut vaincre certains adversaires seule. Quand des souris travaillent ensemble, elles peuvent former une **troupe**, et agir sur une échelle équivalent à d'autres troupes ou de **larges bêtes**, comme un chat ou un sanglier.

Former une troupe

20+ souris combattantes forment une troupe. Il peut y avoir un suivant (porteur, cuisinier, armurier) par combattant.

Ta souris peut **former une troupe** sous son commandement. Dans une ville ou une cité, passe une semaine à recruter. Fais une **sauvegarde de VOL ou paye** 1000p.

Une troupe a **1d6 PV, 10 FOR, DEX et VOL, d6 dommages** (gourdins et haches).

Une troupe demande 1000p par semaine pour l'**entretien** et ses gages. Une absence de paie peut mener à la mutinerie.

Batailles

Une bataille entre des troupes ou des créatures à l'échelle de troupes fonctionne comme un combat standard. Les attaques infligent des dommages aux PV puis à la FOR.

Une attaque d'une troupe contre une créature à l'échelle d'une souris est **améliorée**. Les dommages d'une créature à l'échelle d'une souris contre une troupe sont **ignorés**, sauf cas exceptionnels.

Pertes

Suite à un dommage critique, une troupe est **dispersée**. Elle ne peut agir avant d'être **rallier**. À FOR 0, la troupe est **anéantie**. À la moitié de FOR, la troupe doit réussir une **sauvegarde de VOL ou dérouter**.

Une troupe récupère ses PV et ses attributs comme les individus.

Équipement

L'équipement améliore les capacités d'une troupe de la même façon que pour les individus. Multiplie le coût par 20.

10.2 Constructions

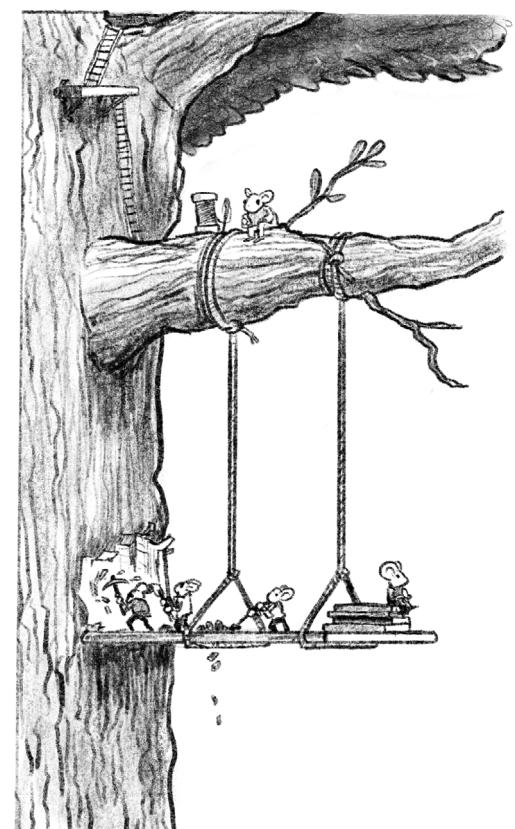
Le **droit de construire** sur une terre ne peut être acheté. Il peut être donné, pris ou défendu.

Trois tunneliers peuvent extraire 10cm cube de terre par jour. D'autres matières prennent deux fois plus long.

Une pièce peut être de toute taille. Cette table indique le coût des matériaux et des accessoires pour 10cm cube. La main d'œuvre doit être payée à part.

Room	Cost
Tunnel, pour 15cm	10p
Pièce nue, pour 10cm cube	100p
Pièce standard, pour 10cm cube	500p
Pièce importante, pour 10cm cube	2000p

Toute construction nécessite un **entretien** de 1% de son coût total par mois.



II. Mener Mausritter

II.1 Bonnes pratiques

Voici quelques conseils pour mener une partie de Mausritter.

Rendre le monde gigantesque

Les souris sont petites. Soyez à l'affût d'opportunités pour rappeler aux joueurs **la petitesse de leurs personnages**.

Laissez les joueurs trouver leur propre aventure. Ne les dirigez pas sur un chemin bien précis.

Présenter le monde honnêtement

En tant que MJ, vous êtes **les yeux, les oreilles et le nez** des joueurs. Donnez-leur les informations nécessaires.

Faites du monde un lieu compréhensible et logique. N'ayez pas peur de la magie et de l'étrangeté, mais conservez derrière une logique qui peut être décodée.

Soyez un arbitre impartial des règles du jeu et du monde. Suivez les résultats des dés. Amenez les objectifs et actions des antagonistes à leur conclusion logique.

Annoncer le danger

Donnez aux joueurs suffisamment d'**avertissements** sur les **dangers** qu'ils affrontent. Faites des pièges des puzzles mortels mais évidents. Prévenez de la présence de bêtes dangereuses.

Ne retenez pas vos coups.

Pour que le danger ait du sens, l'issue d'un échec ou d'une erreur doit avoir du sens. Quand les joueurs se dressent face à un terrible adversaire ou tombent dans un piège mortel, n'ayez pas peur des conséquences.

Récompenser la bravoure

Quand les joueurs sont malins, courageux et suivent les bonnes pistes, donnez-leur les **récompenses** qu'ils méritent. Ne soyez pas pingre si les joueurs font face à de grands dangers et réussissent.

II.2 Jets de Sauvegarde

Un jet de Sauvegarde doit être le résultat **d'une action ou du choix** d'un joueur. Les souris peuvent faire tout ce qui semble raisonnable et sûr, mais si c'est dangereux, demandez un jet de Sauvegarde pour **éviter** les possibles **conséquences**.

- **Sauvegarde de FOR:** éviter tout dommage par la force physique ou l'endurance
- **Sauvegarde de DEX:** éviter tout dommage par les réflexes, la vitesse ou l'agilité
- **Sauvegarde de VOL:** éviter tout dommage par la force de volonté ou la force de caractère

Conséquences de l'échec

Les conséquences d'une Sauvegarde ratée doivent être **évidentes** et **annoncées**. Une Sauvegarde ne doit avoir lieu que si le joueur veut éviter une issue négative.

Quelques options pour les conséquences:

- **Dommages:** de d4 à d12. d4 est mineur, d6 dangereux, d8 suffisant pour blesser sérieusement un niveau 1, d12 est mortel.
- **Condition:** Fatigue ou Effroi sont de bonnes options.
- **Temps perdu:** chaque action prend un tour. Du temps perdu consomme plus de torches et provoque des rencontres aléatoires.
- **Perte d'objet:** lancez 1d6 pour déterminer la case.
- **Usage:** marquez 1-3 usages sur un objet.

II.3 Coups de chance

Les Coups de chance servent pour les cas où une issue imprévisible sort du cadre des Sauvegardes. Déterminez X chances sur 6 pour que le cas arrive (selon votre appréciation) et lancez d6. Si c'est inférieur ou égal à X, cela arrive.

II.4 Décisions

Les règles de Mausritter ne couvrent pas toutes les situations que vous rencontrerez, et une part de flou a volontairement été conservée.

Quand cela arrive, **adaptez** un de vos outils existants à la situation, ou **créez**-en un nouveau. Notez cette décision pour le futur.

I.2. Faire vivre le monde

I.2.3 Exploration

En explorant un donjon ou autre, un groupe de souris peut réaliser une action majeure par tour: se déplacer vers une nouvelle pièce, examiner un piège ou engager un combat.

I.2.4 Voyages

Divisez la zone de voyage en hexagones d'un kilomètre. Un groupe de souris se déplace d'un kilomètre par garde. Un **terrain difficile** (ruisseaux, routes humaines, rochers, collines, etc.) nécessite **deux gardes** par kilomètre traversé.

Repos

Si une souris ne passe pas au moins une garde par jour à se reposer, donnez-lui la condition Fatigue.

Météo

Lancez 2d6 pour la météo chaque jour.

La météo **en gras** entraîne des difficultés en voyage. Chaque garde passée à voyager sous ces conditions entraîne une sauvegarde de FOR pour éviter la condition Fatigue.

	2d6	Print.	Été	Automne	Hiver
2	Fortes pluies	Orage	Vents violents	Blizzard	
3-5	Bruine	Très chaud	Fortes pluies	Grêle	
6-8	Couvert	Beau et chaud	Frais	Froid mordant	
9-11	Clair et ensoleillé	Agréable	Pluies éparses	Couvert	
12	Clair et chaud	Bien ensoleillé	Clair et frais	Clair et frais	

I.3.1 Rencontres

Quand les souris explorent un donjon ou un lieu d'aventure, lancez pour une rencontre tous les trois tours.

Quand elles explorent la nature, lancez pour une rencontre au début de la garde du Matin et de celle du Soir. Si une rencontre a lieu, lancez d12 pour déterminer l'heure.

Lancez d6 pour une rencontre aléatoire. Sur un 1, une rencontre a lieu. Sur un 2, un présage apparaît (signe ou indice sur une rencontre).

Réactions

Quand les souris rencontrent une créature dont la réaction n'est pas évidente, lancez sur la table suivante.

2d6 Réaction

2 **Hostile**

3-5 **Défavorable**

6-8 **Incertaine**

9-11 **Bavarde**

12 **Utile**

Moral

Quand un antagoniste se bat contre les souris et atteint l'une des conditions suivantes, il doit faire une sauvegarde de VOL ou fuir / se rendre.

- Est dépassé en nombre au début de la bataille
- Subit son premier dommage critique
- Voit un allié fuir ou tomber

I.3.2 Tables de rencontres

Préparez une table de 1d6 rencontres pour chaque zone principale, reflétant le thème de cette zone.

- Les entrées 1-3 sont des variations d'une rencontre commune.
- Les entrées 4-5 sont des variations d'une rencontre peu commune, de l'inhabituel.
- L'entrée 6 doit être une rencontre étrange et dangereuse.

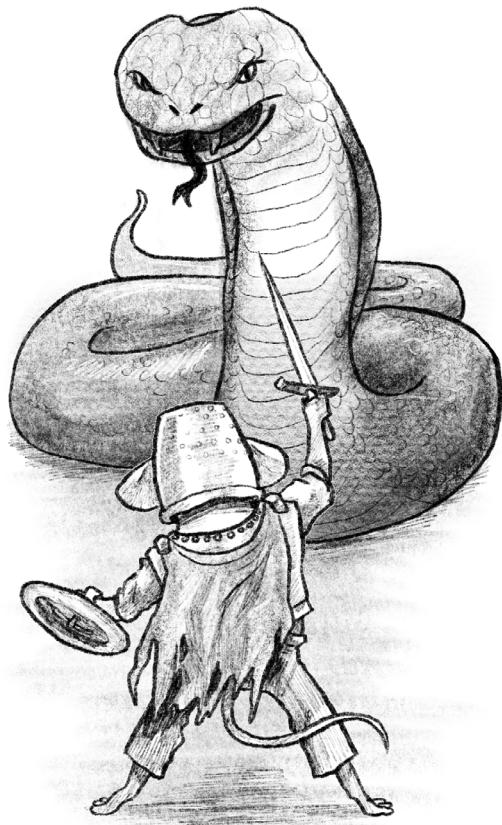
I3. Créatures

I3.1 Langage

En général, plus deux créatures sont proches, plus elles ont de chances d'être capables de communiquer entre elles.

Utilisez la classification des créatures pour décider. Une créature magique ou très intelligente peut contredire cette règle.

- Même **espèce** (souris): communique facilement.
- Même **famille** (rongeur): parle et communique avec quelques difficultés et différences.
- Même **classe** (mammifère): sauvegarde de VOL pour savoir si la communication est possible.
- Autre: ne peut pas communiquer directement.



I3.2 Liste de créatures

Utilisez ces créatures dans votre campagne ou comme exemples pour créer vos antagonistes.

Quand un profil indique un dommage critique, cela remplace l'effet standard du dommage critique.

Exemple: une araignée attaque Burdock la souris et fait 4 dommages. Burdock a 2 PV, donc 2 dommages passent sur sa DEX. Burdock doit faire une sauvegarde de DEX, mais échoue. L'araignée l'enroule dans sa toile et commence à s'échapper. Heureusement, les amis de Burdock sont là pour l'aider!

Chat

Échelle de Troupe

15pv, FOR 15, DEX 15, VOL 10, Armure 1

Attaques: d6 coup de patte, d8 morsure.

Veut être servi. Si les souris plaident allégeance et offrent des pots-de-vin, elles pourraient être autorisées à vivre.

Seigneurs chats

- Balthazar** – Aime manger les mets les plus fins
- Melchior** – Aime l'or, les bijoux et la richesse
- Solomon** – Joue à des jeux cruels avec ses captifs
- Hammurabi** – Règne avec une logique froide, inflexible
- Nefertiti** – Aime l'art, la poésie et les belles choses
- Zenobia** – Forme une armée de conquête, veut régner

Fée

6pv, FOR 10, DEX 15, VOL 15

Attaques: d8 rapière en argent

Connaît un sort

Veut faire avancer l'étrange projet de la reine des fées.

Projets des fées

- Kidnapper** des bébés souris, pour les élever comme les leurs
- Offrir des cadeaux** qui provoqueront des jalousies violentes
- Jouer de la musique** qui envoûtera des souris à leur service
- Utiliser un glamour** pour apparaître comme une souris en détresse
- Faire pourrir** la nourriture dans les réserves hivernales
- Tromper** une colonie pour la priver de son statut juridique

Fantôme

9pv, FOR 5, DEX 10, VOL 10

Attaques: d8 toucher glacial (dommages VOL)

Dommages critiques: possède la créature

Blessé uniquement par des armes en argent ou magiques

Veut se libérer de la douleur qui le retient dans le monde des vivants.

Pouvoirs fantomatiques

- Feu follet** – Crée 1d3 illusions de lui-même
- Poltergeist** – Lance une créature/objet à d6x15cm
- Voyageur** – Attire une créature dans le monde des esprits pour un round
- Malheur** – Donne la condition Effroi à une créature
- Pourriture** – Détruit toutes les rations portées par une créature
- Incorporel** – Traverse un mur, réapparaît ailleurs

Souris

3pv, FOR 10, DEX 10, VOL 10

Attaques: d6 épée ou d6 arc

Veut se sentir en sécurité.

Souris aventurières rivales

- Chardon** – Chevalier disgracié, toujours hautain
- Belladone** – Magicienne hors pair, à la recherche de sorts
- Graines-de-foin** – Vole pour racheter sa ferme
- Mandragore** – Escroc, semble non menaçant
- Glaïeul** – Aime le feu, craint son absence
- Leif** – Souris massive exilée d'une terre lointaine

Hibou

15pv, FOR 12, DEX 15, VOL 15, Armure 1

Attaques: d10 morsure

Vole à 3x vitesse normale. Connaît 2 sorts

Veut acquérir des connaissances et sorts rares.

Sorciers hiboux

- Bezalel** – Construit des serviteurs mécaniques
- Morgane** – Alliée au royaume des fées
- Prospero** – Crée des serviteurs chimériques
- Épervier** – Peut se changer en un autre oiseau
- Crowley** – Lie les fantômes à des sorts
- Lechuza** – Sorcière humaine coincée sous forme de hibou

Rat

3pv, FOR 12, DEX 8, VOL 8

Attaques: d6 hachoir

Veut s'enrichir rapidement, prendre aux faibles.

Gangs de rats

- Moro-Rats** – Pièges complexes à base de récup'
- Rats d'eau** – Navigateurs de rivières experts
- Lab'Rats** – Drôles de têtes, pouvoirs magiques innés
- Ordu'rats** – 1 armure en étain (cuirasse et heaume)
- Beaux-rats** – Haut-de-forme, veston et cran d'arrêt
- Les Rois** – Queue enroulée autour d'un nœud gordien

Serpent

12pv, FOR 10, DEX 10, VOL 10, Armure 2

Attaques: d8 morsure

Dommages critiques: Engloutissement, 1d4 FOR dommages par round

Veut pouvoir dormir sans être dérangé.

Serpents étranges

- Bois** – Bâton de bois sculpté, à qui on a donné vie
- Ombre** – Glisse toujours hors de vue
- Os** – Serpent squelette, rappelé à la vie
- Anguille** – Vit sous l'eau, élève des œufs de serpent volés
- Parchemin** – Né avec un sort gravé sur ses écailles
- Drak** – A des ailes, expire de petites flammes

Araignée

6pv, FOR 8, DEX 15, VOL 10, Armure 1

Attaques: d6 morsure empoisonnée (dommages DEX au lieu de FOR)

Dommages critiques: Emporte dans sa toile

Veut nourrir ses bébés.

Espèces d'araignées

- Veuve** – Marques rouges vives, d10 dommages de morsure
- Louve** – Poilue, chasse en meute de d6 araignées
- Longues pattes** – Pacifique, peut marcher sur l'eau
- Architecte** – Tisse des tunnels de toile déroutants
- Esquiveuse** – Pour une action, se téléporte à d6x25cm
- Fantôme** – Blessée uniquement par les armes magiques ou en argent

I5. Boîte à outils d'exploration

Remplir les hex

Commencez par une carte 5x5 d'hex de 1 km. Placez une **colonie amicale** au centre.

Remplissez les hex restants. Lancez sur les tables de **contenu des hex**, ou suivez votre inspiration. Chaque hex doit contenir un lieu particulier et un détail. Décrivez chaque hex en une ligne.

Créer des lieux d'aventure

Choisissez deux lieux particuliers et détailliez-les. Faites-en des **lieux d'aventure**.

Peuplez ces deux lieux avec deux factions différentes, aux objectifs concurrents.

Lors de la première session, démarrez dans un de ces lieux.

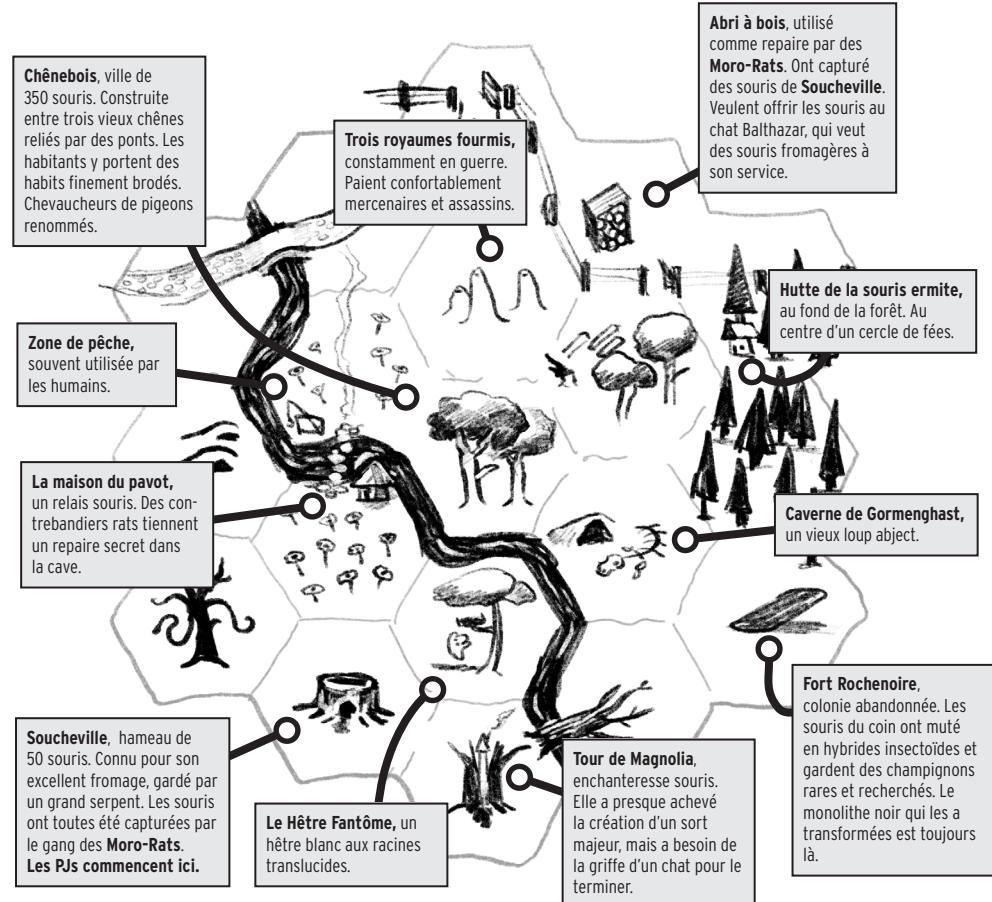
Semer les rumeurs

Quand les PJs explorent un lieu, donnez des **infos** sur d'autres lieux.

Créez une table avec d6 rumeurs concernant des événements ou lieux, et utilisez-la quand les PJs entrent dans une colonie amicale.

- Entrées 1-3 devraient être vraies
- Entrées 4-5 ont un fond de vérité
- Entrée 6 est fausse

Exemple Le Comté de Ek



I6. Contenu des Hex

Pour chaque hex sur la carte, choisissez ou inventez:

- Un type d'hex
- Un lieu particulier (dépendant du type)
- Un détail intéressant pour ce lieu

Écrivez une description en une ligne pour chaque hex.

Lieux particuliers

d20	Campagne	Forêt	Rivière	Ville humaine
1	Fourmilière	Cabane abandonnée	Écluse	Voiture abandonnée
2	Hêtre foudroyé	Clairière lumineuse	Point de confluence	Balcon d'appartement
3	Arbre blanc	Suite de rapides	Saule drapé	Haie de mûres
4	Squelette de vache	Falaise	Rives érodées	Route fréquentée
5	Champ de fleurs	Source fraîche	Pont (arbre abattu)	Déversoir d'évacuation
6	Champ de blé	Sous-bois dense	Haute chute d'eau	Mobilier jeté
7	Haies	Chêne avec un visage	Gros rocher	Serre
8	Souche creuse	Terrier de renard	Haut barrage en béton	Ruines de souris
9	Gros rocher plat	Bosquet de fougères	Île isolée	Maison neuve
10	Étang aux muguet	Souche creuse	Vasières	Parterre en jachère
11	Grand arbre abattu	Immense pin	Rapides rocheux	Nid de pigeons
12	Vieux chêne tordu	Chemin des hommes	Rangée d'arbres morts	Pile d'ordures
13	Ancienne ferme	Clairière humaine	Digue sédimentaire	Lit de rivière rocheux
14	Petit chemin de terre	Ruisseau sinuex	Gué	Caddie
15	Garenne du lapin	Ruines anciennes	Pont de pierre	Mare stagnante
16	Nid de moineau	Cercle de pierres	Haut-fond rocallieux	Pont en acier
17	Rangée de pins	Affleurement rocheux	Ordure submergées	Benne à ordure pleine
18	Colline escarpée	Vallée submergée	Barge immergée	Sentier bordé d'arbres
19	Mur de pierre	Racines enchevêtrées	Racines tortues	Parking souterrain
20	Racines de figuier	Arbre truffé de termites	Pont en bois	Abri à bois

d20 Détail des lieux particuliers

1	Vieux temple chauve-souris (Qu'y a-t-on invoqué?)	11	Élément naturel pas à sa place (Comment s'est-il formé?)
2	Cache de bandits rats (Qui attaquent-ils?)	12	Étrange anomalie magique (Pourquoi cela se répand-il?)
3	Tour de mage souris (Quelle création est presque prête?)	13	Hutte d'ermite (Pourquoi évite-t-il la société?)
4	Zone sans vie (Quel désastre s'est produit ici?)	14	Ruines d'une civilisation passée (Qui a construit ça?)
5	Utilisé régulièrement par les hommes (Que font-ils ici?)	15	Grottes naturelles (Qui vit ici?)
6	Relais de souris amicales (Qu'y a-t-il dans la cave?)	16	Autel isolé (Qui le maintient et que vénèrent-ils?)
7	Avant-poste minier (Pourquoi est-il abandonné?)	17	Construction humaine réaménagée (Comment l'utiliser?)
8	Cercle de fées (Que font les fées ici ?)	18	Château de souris noble (Contre quoi se défend-elle ?)
9	Cimetière de scarabées (Que veulent les fantômes?)	19	Colonie abandonnée... (Quels indices ont-ils laissés?)
10	Élément naturel, dangereux (Comment l'éviter ?)	20	Colonie... (Créez les détails)

17. Colonies souris

Détails des colonies

d20	Habitants	Élément notable	Événements
1	Motifs élaborés tracés dans la fourrure	Labyrinthe de tunnels défensifs, piégés	Désastre, tous se préparent à partir
2	Sous l'emprise de plantes étranges	Auberge confortable et bien équipée	Mariage, les rues jonchées de fleurs
3	Refusent de traiter avec des étrangers	Chapelle taillée dans un bois noir	Préparation d'une grande fête
4	Avides de nouvelles du lointain	Jardin aux champignons, pour méditer	Une épidémie s'est répandue
5	Une fourrure soignée porte malheur	Crâne de bœuf, investi par une guilde	Entrepôt est envahi d'insectes
6	Portent des habits finement brodés	Un fouillis de taudis très serrés	Jour de marché, fermiers en nombre
7	Affinent des années un fromage fort	Des maisons en bois suspendues	Les souris se sautent à la gorge
8	Visages cachés par des capuches	Portail orné, gardé par des statues	Groupe se forme pour attaquer une bête
9	Apauvris par la dîme du seigneur chat	Temple secret du culte chauve-souris	Des enfants ont disparu
10	Coupent rituellement leur queue	Perchoir de pigeonnier	Un noble fait une demande frivole
11	Chassent de grandes bêtes	Entrepôt, rempli de conserves	Troupe de théâtre itinérante arrive
12	Parents d'une même matriarche	Dock caché pour bateaux fluviaux	Funérailles, rues recouvertes de fumée
13	Cuisinent d'excellentes tartes	Moulin à laine, pales en tissu éclatant	Arnaqueur prépare un grand coup
14	Echappés d'un laboratoire, naïfs	Une machine humaine, en service	Scarabée dressé devient fou
15	Pareissent au bord de l'eau	Un pont en bois rejoint la colonie	Requête impossible d'une émissaire fée
16	Experts en exploration de grottes	Tour tortueuse incroyablement haute	Plante à croissance rapide tout près
17	Creusent de gigantesques tunnels	Magnifique jardin fleuri	Un héritage précieux a été volé
18	Elèvent des vers à soie	Moulin à aubes	Seigneur chat demande une lourde dîme
19	Connus pour leurs écoles	Statue d'un héros passé, à l'abandon	Menace humaine imminente et mortelle
20	En bons termes avec un prédateur	Marché florissant	Tour de sorcier arrive, à dos de tortue

Taille des colonies

La plupart des colonies de souris n'ont que quelques familles logées dans un chêne vide ou dans un vieux mur.

Lancez 2d6 et gardez le plus faible.

d6	Taille
1	Ferme/Manoir (1-3 familles)
2	Croisement (3-5 familles)
3	Hameau (50-150 souris)
4	Village (150-300 souris)
5	Ville (300-1000 souris)
6	Cité (1000+ souris)

Noms de colonies

Lancez 2d12. Choisissez un préfixe et un suffixe. Mixez-les jusqu'à ce que ça sonne bien.

Préfixe A	Préfixe B	Suffixe A	Suffixe B
1. Chêne	1. Marais	1. mas	1. fort
2. Baie	2. Chouette	2. ville	2. colline
3. Saule	3. Renard	3. moulin	3. tour
4. Souche	4. Gland	4. vallon	4. ferme
5. Pin	5. Cuivre	5. bois	5. pont
6. Lune	6. Voleur	6. cité	6. porte
7. Vert	7. Tomme	7. val	7. crique
8. Noir	8. Fosse	8. source	8. mare
9. Pierre	9. Rose	9. cendre	9. nid
10. Colline	10. Cuivre	10. buisson	10. gué
11. Figue	11. Cher	11. point	11. tombe
12. Pomme	12. Tronc	12. éclat	12. feu

18. Lieux d'aventure

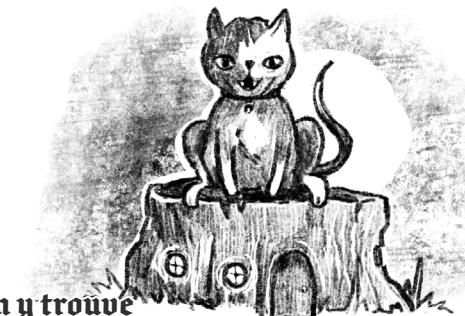
Passé

d20 Ce qu'il y avait ici

- 1 Ancien temple du culte chauve-souris
- 2 Tour de guet abandonnée de longue date
- 3 Manoir champêtre d'une souris noble
- 4 Entrepôt hivernal caché
- 5 Sépulture de souris de l'ancien temps
- 6 Terrier creusé par des lapins ou des renards
- 7 Bâtiment ou maison humaine
- 8 Égout ou canalisation
- 9 Tunnels de fourmilière, terriblement étroits
- 10 Arbre massif, sculpté par des souris
- 11 Tour de sorcier
- 12 Moulin à grains d'une colonie
- 13 Nid du roi des rats
- 14 Squelette d'une grande bête
- 15 Académie de socières
- 16 Portail vers le royaume des fées
- 17 Mine profonde
- 18 Repaire de bandits
- 19 Grotte naturelle
- 20 Colonne souris

d12 Ce qui a causé sa perte

- 1 Inondation
- 2 Incident magique
- 3 Les ravages du temps
- 4 Destruction humaine
- 5 Envahi par la mousse
- 6 Étiré entre deux royaumes
- 7 Attaqué par une grande bête
- 8 Désastre d'une tempête
- 9 Hanté par des esprits
- 10 Abandon mystérieux
- 11 Conflit interne
- 12 Maladie



On y trouve

d10 Des habitants...

- 1 Des souris, rendues folles ou désespérées
- 2 Des souris, altérées magiquement
- 3 Des bandits rats
- 4 L'armée du Roi des Rats
- 5 Résidents d'origine, étrangement déformés
- 6 Esprits fantômatiques
- 7 Avant-garde de l'armée fée
- 8 Serpent de mauvaise humeur
- 9 Invasion d'insectes
- 10 Seigneur chat et ses serviteurs

d8 ...cherchant/protégeant

- 1 Un endroit sûr où vivre ou se cacher
- 2 Réserve de nourriture
- 3 Famille ou ami ayant disparu
- 4 Des œuvres d'art anciennes, de valeur
- 5 Les derniers débris d'une ruine saccagée
- 6 Des champignons rares, pour alchimistes
- 7 Un sort étrange et puissant
- 8 Gros tas de pépins

Un secret s'y cache

d6 Secret

- 1 Monolithe bruissant d'une obscure énergie
- 2 Bête des origines, encore vivante
- 3 Signes d'expérimentations humaines
- 4 Tombe oubliée d'une ancienne reine
- 5 Chemin vers les veines de la terre
- 6 Portail vers le royaume des fées

19. Graines d'aventures

Idées d'aventures. Lancez une fois et lisez la ligne. Ou lancez une fois par colonne puis combinez.

d66 Créature	Problème	Complication
11 Souris pêcheuse	A été accusé d'un crime	L'employé d'un PJ est responsable
12 Famille dissidente	Cherche une nouvelle maison	Il faut traverser une rivière
13 Mage	Est suivi	L'antagoniste est sa propre ombre
14 Gardien de cafards	A découvert un étrange artefact	Il est amnésique
15 Fermier	A vécu un présage inquiétant	L'antagoniste est déguisé
16 Bourgmestre	Veut assassiner un rival	La maison d'un PJ est impliquée
21 Fourrageur	Veut retrouver un trésor perdu	C'est protégé par d'étranges bêtes
22 Marchand itinérant	A vu sa maison être détruite	L'antagoniste est un ami très proche
23 Marchand itinérant	Dépouillé d'un bien précieux	C'est le véritable antagoniste
24 Chevaucheur de pigeon	A été kidnappé	L'ami d'un PJ est impliqué
25 Brasseur	A été exilé de son village	Il a été piégé
26 Herboriste	Cherche un remède rare	C'est très urgent
31 Messager	A perdu son chemin	Il dispose d'une information vitale
32 Vagabond	S'est fait voler toute sa nourriture	L'antagoniste a une bonne raison
33 Sujet d'expériences	Est pourchassé par des humains	Il est suivi par une puce
34 Mineur d'étain	A été détroussé par des bandits	L'antagoniste est complètement saoul
35 Boulanger	A mangé une baie empoisonnée	L'antagoniste est un membre de la famille
36 Chevalier des Haies	Un membre de sa famille a disparu	Il est mourant
41 Collecteur d'impôts	A perdu un grand nombre de pépins	Il est complètement bourré
42 Matriarche	A été accusé de meurtre	L'antagoniste est un change-forme
43 Prospecteur	Sa tortue de trait est coincée	Il est bien plus riche qu'il ne le semble
44 Chef de la Guilde des Tunelles	A été assassiné	Le rival d'un PJ est impliqué
45 Noble souris	Sa maison est attaquée	L'antagoniste cherche à se venger
46 Bandit rat	Veut voler un rival	Un fantôme hante les lieux
51 Reine abeille	Voyage vers un nouveau domicile	Ses suivants ne sont pas d'accord
52 Officier de l'armée fourmi	Est chassé par des ennemis	Il est sérieusement blessé
53 Mage Hibou	Veut retrouver un sort rare	C'est au fond d'une grotte
54 Seigneur Chat	Veut être divertii	Il a piégé les PJ
55 Caneton	A perdu sa mère	Il doit rejoindre une île
56 Mille-pattes géant	Veut un endroit chaud où dormir	A besoin d'un objet porté par un PJ
61 Ambassadeur Lilliputien	Veut atteindre la reine souris	Ne comprend pas les coutumes locales
62 Fantôme piégé	Veut trouver le grand amour	Ne peut pas quitter ce lieu
63 Emissaire fée	Veut enlever une souris	Sa cible est un PJ
64 Nuée de midges	Veut voler une des souris-joueuses	L'antagoniste est exceptionnellement doué
65 Mémé araignée	A perdu un trésor ancien	Elle l'a avalé
66 Oisillon	Ne peut pas rentrer à la maison	Doit grimper à un arbre

Noms de souris

- 1. Absinthe
- 2. Achillée
- 3. Ada
- 4. Agapanthe
- 5. Agate
- 6. Agnès
- 7. Aloès
- 8. Andromède
- 9. April
- 10. Argémone
- 11. Armoise
- 12. Azalée
- 13. Bardane
- 14. Belladonna
- 15. Brie
- 16. Brynn
- 17. Cassiopée
- 18. Cerise
- 19. Citronnelle
- 20. Claire
- 21. Dahlia
- 22. Dauphinelle
- 23. Elsa
- 24. Émeraude
- 25. Érin
- 26. Fraise
- 27. Genève
- 28. Grace
- 29. Gwendoline
- 30. Iris
- 31. Jacinthe
- 32. Lavande
- 33. Lila
- 34. Magnolia
- 35. Marguerite
- 36. Marjolaine
- 37. Minnie
- 38. Noisette
- 39. Odette
- 40. Olive
- 41. Opale
- 42. Perle
- 43. Rita
- 44. Rose
- 45. Safran
- 46. Sandy
- 47. Sassafras
- 48. Suzanne
- 49. Violette
- 50. Yeuse
- 51. Acacia
- 52. Albert
- 53. Algernon
- 54. Ambroise
- 55. Aneth
- 56. Anis
- 57. Antonio
- 58. Arsène
- 59. Aubépin
- 60. Auguste
- 61. Basile
- 62. Béric
- 63. Bill
- 64. Boldo
- 65. Bourgeon
- 66. Brie
- 67. Café
- 68. Cassien
- 69. Clive
- 70. Colby
- 71. Corné
- 72. Demi-sel
- 73. Edmond
- 74. Elmer
- 75. Ernest
- 76. Estragon
- 77. Fenouil
- 78. Festus
- 79. Fievel
- 80. Francis
- 81. Gaspard
- 82. Gilles
- 83. Horace
- 84. Jacques
- 85. Konrad
- 86. Laurel
- 87. Laurier
- 88. Lorenz
- 89. Mich
- 90. Nuphar
- 91. Oliver
- 92. Orin
- 93. Pavot
- 94. Poivre
- 95. Ripitchip
- 96. Robin
- 97. Séneçon
- 98. Simon
- 99. Stilton
- 100. Warren

Surnoms

- 1. Blanc
- 2. Cerf-volant
- 3. Confiseur
- 4. Danger
- 5. Dindon
- 6. Faiseur
- 7. Froid d'hiver
- 8. Météo
- 9. Monnaie
- 10. Neige
- 11. Nœuds
- 12. Noir
- 13. Pêcheur
- 14. Pépite
- 15. Piquant
- 16. Semeur
- 17. Soleil d'été
- 18. Taquine-chat
- 19. Tunnelier
- 20. Voltigeur

Souris non-joueuses

d6 Position sociale		
1 Pauvre	1d6p	
2 Commune	1d6 x 10p	
3 Commune	1d6 x 10p	
4 Souris des bourgs	1d6 x 50p	
5 Souris de guilde	1d4 x 100p	
6 Souris noble	1d4 x 1000p	
d6 Signe de naiss.		
Comportement		
1 Étoile	Brave/Imprudente	
2 Roue	Travailleuse/Sans imagination	
3 Gland	Indiscrète/Têtue	
4 Tempête	Généreuse/Irasable	
5 Lune	Sage/Mystérieuse	
6 Mère	Réconfortante/Inquiète	
d20 Apparence	Particularité	Désir
1 Regard mélancolique	Toilettage constant	Liberté
2 Habits clairs et rapiécés	Obsédé par la météo	Sécurité
3 Couronne de marguerites	Très énergique	Fuite
4 Vêtements sales	A voyagé, très instruit	Excitation
5 Grand chapeau souple	Maudit par un sorcier	Pouvoir
6 Graines plein les poches	S'effraie facilement	Sens
7 Bâton de marche	Honte d'anciens crimes	Santé
8 Porte une épée rouillée	Aime la compétition	Richesse
9 Fourrure rebelle	Ivrogne flamboyant	Protection
10 Très, très vieux	Très poli	Amour
11 Queue bandée	Honnête sans réserve	Protéger
12 Queue liée avec un arc	Discours lent, soigné	Nourriture
13 Oreille manquante	Discours rapide, décousu	Amitié
14 Longues moustaches	Serviteur secret d'un chat	Repos
15 Cligne des yeux	Elevé par des rats	Connaissance
16 Lourde cape noire	Exilé de chez lui	Sauvagerie
17 Cicatrices de guerre	Dresse des insectes	Beauté
18 Très jeune	Déteste être dehors	Vengeance
19 Fourrure rasée	Héros local	Servir
20 Fourrure tressée	Moustaches agitées	Fun

Référence rapide

Sauvegardes

Lance **d20** inférieur ou égal à ta **FOR, DEX ou VOL**

Sauvegardes opposées: Les deux lancent une Sauvegarde, celui qui réussit avec **le score le plus bas** l'emporte.

Avantage: Quand tu lances une Sauvegarde depuis une position avantageuse, lance **2d20** et garde le plus **bas**.

Désavantage: Quand tu lances une Sauvegarde depuis une position désavantageuse, lance **2d20** et garde le plus **haut**.

Combat

À ton tour, déplace-toi et fais une action.

Surprise: Si l'ennemi est **surpris**, tu agis avant eux.

Si l'ennemi n'est pas surpris, passe une **Sauvegarde de DEX** pour agir avant eux.

Attaques: Lance **les dommages de ton arme** et inflige ce résultat en dommages à ton adversaire, moins son armure.

Quand une attaque est **compliquée**, inflige d4 dommages.

Quand une attaque est **améliorée**, inflige d12 dommages.

Dommages: Les dommages sont d'abord infligés aux PV.

Une fois les PV épuisés, les dommages vont sur la **FOR**.

Après avoir pris des dommages en **FOR**, fais une **Sauvegarde de FOR**. En cas d'échec, prends la condition

Blessure et deviens **souffrant**.

Mort: Si ta **FOR** est réduite à **zéro**, ou si tu es **souffrant** pendant **6 tours**, tu meurs.

Usage: Après un combat, lance **d6** pour chaque arme, munition et armure utilisée. Sur 4-6, **marque un usage**.

Repos

Court: Prend 1 tour. Restaure **1d6+1 PV**.

Long: Prend 1 garde. Restaure **tous les PV**.

Si les PV sont complets, restaure **1d6** à un **attribut**.

Complet: prend 1 semaine.

Restaure **complètement** les PV et score d'attributs.



Magie

Engage 1-3 **Puissance** (au maximum de capacité non utilisée)

Lance d6 pour chaque **Puissance**. Marque usage pour chaque dé indiquant 4-5.

Les effets du sort ont lieu, utilisant la **[SOMME]** des **[DES]**

Contrecoup: Pour chaque 6 obtenu, prend d6 dommages en **VOL**. Fais une **Sauvegarde de VOL**, en cas d'échec prend la condition Folie.