

SANS PEUR

VOLUME 1



CRÉDITS

CONCEPTION, MISE EN PAGE ET RÉDACTION

Sébastien Latour

ILLUSTRATION DE COUVERTURE ET ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Anas Arzaq (@anasarzaq)

Artstation: Anas Arzaq

Pour les notes sur la création des sous-classes présentées dans ce supplément, la FAQ et des articles sur Daggerheart, sans oublier des infos sur les futurs projets et du contenu fait-maison, rendez-vous sur

Daggerquill.com

Les projets comme celui-ci s'améliorent grâce aux retours de la communauté. A cette fin :

Bluesky: @daggerquill.com

Email: Seb@daggerquill.com

TABLE DES MATIÈRES

BARDE

(Duettiste / Saltimbanque)

1

DRUIDE

(Protecteur de la sylvie / Protecteur des la ruche)

5

ENSORCELEUR

Origine fractale / Origine spectrale

9

GARDIEN

Forgeron / Rempart

13

GUERRIER

Appel du vasselame / Appel du soldat

17

MAGICIEN

École des glyphes / École de la nécrosophie

21

RÔDEUR

Archer sauvage / Intrépide

25

ROUBLARD

Langue noire / Vilombre

29

SÉRAPHIN

Champion à l'auréole / Templier vestige

33

DAGGERHEART COMMUNITY GAMING LICENCE

This product includes materials from the Daggerheart System Reference Document 1.0, ©Critical Role, LLC. under the terms of the Darrington Press Community Gaming (DPCGL) License. More information can be found at <https://www.daggerheart.com>.

There are no previous modifications by others.

BARDE

Les bardes sont les individus les plus charismatiques des royaumes. Les membres de cette classe sont des maîtres de la fascination et se spécialisent dans toutes sortes de représentations, comme le chant, les instruments de musique, les récits, les blagues et autres. Qu'ils se produisent devant un parterre de spectateurs ou qu'ils s'adressent à une seule personne, les bardes sont à leur aise dans toutes les situations sociales.

Les membres de cette profession se forment et forgent des liens dans des écoles ou des guildes, mais un égotisme sous-jacent court parmi eux. Ils ont beau être la classe la plus à même de rassembler des gens, il suffit d'un barde au mauvais caractère pour déchirer un groupe.

DOMAINES

Grâce et Codex

ESQUIVE DE DÉPART

10

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART

5

OBJETS DE CLASSE

Un roman d'amour ou une lettre jamais ouverte

APTITUDE D'ESPOIR DU BARDE

Faire une scène. Dépensez 3 Espoirs pour *Distraire* temporairement une cible à Courte portée, ce qui impose un malus de -2 à sa Difficulté.

APTITUDE DE CLASSE

Ralliement

Une fois par session, décrivez comment vous ralliez votre groupe et offrez à vos alliés et vous-même un dé de Ralliement. Au niveau 1, votre Dé de Ralliement est un **d6**. Un PJ peut dépenser son Dé de Ralliement pour le lancer et ajouter le résultat à son jet d'action, de réaction ou de dégâts, ou pour effacer un nombre de Stress égal au résultat. À la fin de chaque session, les Dés de Ralliement non dépensés sont perdus.

Au niveau 5, votre Dé de Ralliement devient un **d8**.

SOUS-CLASSES DE BARDE

Choisissez la sous-classe de **Duettiste** ou de **Saltimbanque**.

Jouez le **Génie des mots** si vous voulez user de jeux de mots habiles et captiver les foules, remporter des joutes verbales avant que les épées ne soient tirées et marquer chaque rencontre de votre personnalité.

Jouez le **Troubadour** si vous voulez jouer de la musique pour galvaniser vos alliés, redonner espoir quand l'Espoir vient à manquer et être la raison pour laquelle votre groupe continue d'avancer quand les chances de vaincre s'amenuisent.

Jouez le **Duettiste** si vous voulez un complice qui ne vous laisse jamais tomber, dédier votre vie au spectacle, et toujours avoir un tour de plus dans votre sac.

Jouez le **Saltimbanque** si vous voulez éblouir, distraire et enchanter, revêtir le masque que la situation exige et faire du champ de bataille votre scène personnelle.

OBJETS DE SOUS-CLASSE

Duettiste : Une balle que vous utilisez avec votre compagnon précédent, ou une affiche de spectacle avec un nom qui n'est pas le vôtre.

Saltimbanque : Un masque que vous n'avez jamais montré à personne ou un costume qui ne vous appartient pas.

DUETTISTE

Pour tout savoir de votre compagnon de spectacle et de ses aptitudes, allez à la page 37.

■ TRAIT D'INCANTATION

Présence

■ APTITUDES DE BASE

Duo. Vous vous produisez aux côtés d'un compagnon animal rôdé au spectacle. Il reste à vos côtés sauf indication contraire. Il possède son propre Dé de Ralliement, qui commence à **d4** et passe à **d6** au niveau 5.

A votre bon cœur. Après avoir effectué un Jet d'action pour vous produire, faire la manche ou demander un service, vous pouvez **dépenser un Espoir** pour ajouter un **d4** au jet. Lorsque vous vous produisez avec votre compagnon, vous gagnez deux fois plus d'Or en cas de succès.

■ APTITUDES DE SPÉCIALISATION

Nouveaux tours. Choisissez une carte dans votre Caveau et apprenez-la à votre compagnon. Il peut utiliser cette carte en se servant de votre trait d'Incantation divisé par deux. Vous payez tous les coûts. Durant un Long repos, vous pouvez lui apprendre une carte différente.

On ne nous présente plus. Vous et votre compagnon êtes un duo connu. Lorsque vous arrivez dans une bourgade, au moins une personne a entendu parler de vous. Une fois par session, invoquez votre réputation pour ouvrir une porte, obtenir une audience ou accéder à un endroit qui vous serait normalement refusé.

■ APTITUDES DE MAÎTRISE

Grand spectacle. Lorsque vous utilisez votre aptitude d'Espoir « Faire une scène », vous pouvez également initier un Jet d'Équipe sans coût supplémentaire. Cela compte toujours dans votre limite d'un Jet d'Équipe par session.

Répertoire. Obtenez une carte de domaine Grâce ou Codex supplémentaire de votre niveau ou inférieur et placez-la dans votre Caveau. Choisissez une deuxième carte de votre Caveau et apprenez-la à votre compagnon. Il dispose désormais de deux cartes dans sa Main et peut utiliser l'une ou l'autre.

QUESTIONS DE BACKGROUND

Répondez à autant de questions de background que vous le souhaitez. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Comment avez-vous rencontré votre compagnon pour la première fois, et qui avait le plus besoin de l'autre à cet instant ?
- Quelqu'un a un jour tenté de vous prendre votre compagnon. Qui était-ce et qu'avez-vous fait ?
- Quel est l'acte dont vous êtes le plus fier, celui qui vous fait encore sourire quand vous y pensez ?

LIENS

Posez à chacun de vos camarades l'une des questions suivantes, à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- M'as-tu déjà vu me produire avec mon compagnon ? Qu'as-tu pensé de notre duo ?
- Qu'a fait mon compagnon la première fois qu'il t'a rencontré, et qu'est-ce que tu crois que ça signifie ?
- J'ai un jour gagné une très belle somme pour un spectacle grâce à ta participation. Quel a été ton rôle, et qu'as-tu fait de ta part ?

SALTIMBANQUE

■ TRAIT D'INCANTATION

Présence

■ APTITUDES DE BASE

Masque théâtral. Dépensez un Espoir pour invoquer un masque magique et le porter jusqu'à la fin de la scène. Avec votre masque sur le visage, vous pouvez:

- Copier un visage ou une voix, qui porte clairement jusqu'à Courte portée malgré le bruit ambiant.
- Lancer votre Dé de Ralliement deux fois et garder le meilleur.

Tenues de scène. Après un Long repos, choisissez un nombre de tenues égal à votre trait d'Incantation. **Dépensez un Espoir** pour changer magiquement celle que vous portez en l'une d'elles et gagner un bonus de +1 à vos jets de Présence.

■ APTITUDE DE SPÉCIALISATION

Prouesse acrobatique. À la fin d'un Long repos, placez un nombre de jetons égal à votre Présence sur cette carte. Vous pouvez dépenser un jeton pour ajouter votre Présence à votre Esquive contre une attaque ou à tout jet impliquant de l'acrobatie ou une performance athlétique.

■ APTITUDES DE MAÎTRISE

Rappel. Après avoir dépensé votre Dé de Ralliement, le dé descend d'un cran à **d6** et vous le conservez pour une utilisation ultérieure. De plus, **dépensez un Espoir** pour qu'un allié lance son Dé de Ralliement deux fois et garde le meilleur.

Que le spectacle continue. Lorsque votre personnage franchit le voile de la mort, tous vos alliés gagnent immédiatement un Dé de Ralliement.

QUESTIONS DE BACKGROUND

Répondez à autant de questions de background que vous le souhaitez. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Vous avez un jour incarné un personnage avec tant de conviction que vous avez brièvement oublié qui vous étiez vraiment. Que s'est-il passé ?
- Une représentation a un jour très mal tourné. Que s'est-il passé et qui était dans le public ?
- Quelqu'un vous a un jour arraché votre masque devant la foule en exigeant de voir le « vrai vous ». Qui était cette personne, et qu'a-t-elle vu sur votre visage qui l'a fait cesser de poser des questions ?

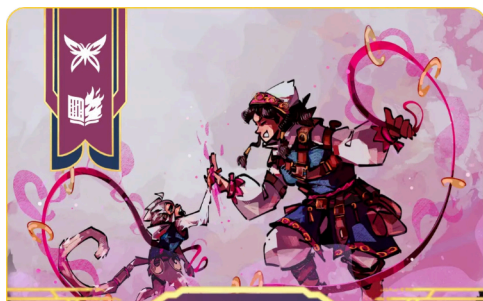
LIENS

Posez à chacun de vos camarades l'une des questions suivantes, à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Qu'as-tu fait la première fois que tu m'as vu me produire ? As-tu ri, pleuré, ou était-ce autre chose ?
- Je t'ai un jour fait rire alors que tu en avais désespérément besoin. Que se passait-il dans ta vie à ce moment-là ?
- Si tu devais raconter l'histoire de notre amitié, quel rôle me donnerais-tu ?



DUETTISTE



BARDE

DUETTISTE

Base

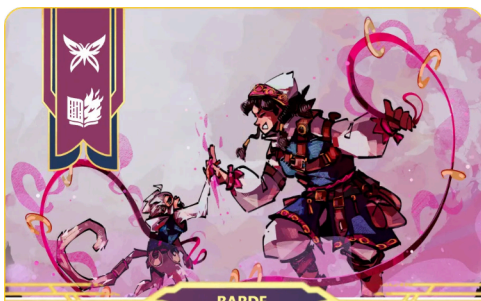
TRAIT D'INCANTATION: PRÉSENCE

Duo. Vous vous produisez aux côtés d'un compagnon animal rôdé au spectacle. Il reste à vos côtés sauf indication contraire. Il possède son propre Dé de Ralliement, qui commence à **d4** et passe à **d6** au niveau 5.

A votre bon coeur. Après avoir effectué un Jet d'action pour vous produire, faire la manche ou demander un service, vous pouvez **dépenser un Espoir** pour ajouter un **d4** au jet. Lorsque vous vous produisez avec votre compagnon, vous gagnez deux fois plus d'Or en cas de succès.

@anasarq

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



BARDE

DUETTISTE

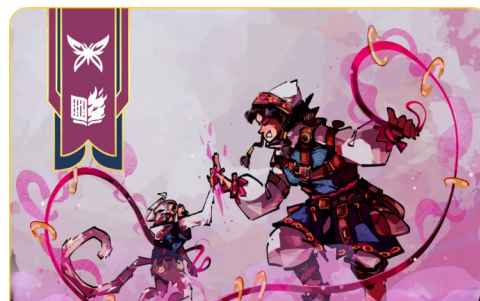
Spécialisation

Nouveaux tours. Choisissez une carte dans votre Caveau et apprenez-la à votre compagnon. Il peut utiliser cette carte en se servant de votre trait d'Incantation divisé par deux. Vous payez tous les coûts. Durant un Long repos, vous pouvez lui apprendre une carte différente.

On ne nous présente plus. Vous et votre compagnon êtes un duo connu. Lorsque vous arrivez dans une bourgade, au moins une personne a entendu parler de vous. Une fois par session, invoquez votre réputation pour ouvrir une porte, obtenir une audience ou accéder à un endroit qui vous serait normalement refusé.

@anasarq

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



BARDE

DUETTISTE

Maitrise

Grand spectacle. Lorsque vous utilisez votre aptitude d'Espoir « Faire une scène », vous pouvez également initier un Jet d'Équipe sans coût supplémentaire. Cela compte toujours dans votre limite d'un Jet d'Équipe par session.

Répertoire. Obtenez une carte de domaine Grâce ou Codex supplémentaire de votre niveau ou inférieur et placez-la dans votre Caveau. Choisissez une deuxième carte de votre Caveau et apprenez-la à votre compagnon. Il dispose désormais de deux cartes dans sa Main et peut utiliser l'une ou l'autre.

@anasarq

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com





SALTIMBANQUE



BARDE

SALTIMBANQUE

Base

TRAIT D'INCANTATION: PRÉSENCE

Masque théâtral. Dépensez un **Espoir** pour invoquer un masque magique et le porter jusqu'à la fin de la scène. Avec votre masque sur le visage, vous pouvez:

- Copier un visage ou une voix, qui porte clairement jusqu'à Courte portée, malgré le bruit ambiant.
- Lancer votre Dé de Ralliement deux fois et garder le meilleur.

Tenues de scène. Après un Long repos, choisissez un nombre de tenues égal à votre trait d'Incantation.

Dépensez un Espoir pour changer magiquement celle que vous portez en l'une d'elles et gagner un bonus de +1 à vos jets de Présence.

@anasarq

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



BARDE

SALTIMBANQUE

Spécialisation

Prouesse acrobatique. À la fin d'un Long repos, placez un nombre de jetons égal à votre Présence sur cette carte. Vous pouvez dépenser un jeton pour ajouter votre Présence à votre Esquive contre une attaque ou à tout jet impliquant de l'acrobatie ou une performance athlétique.

@anasarq

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



BARDE

SALTIMBANQUE

Maîtrise

Rappel. Après avoir dépensé votre Dé de Ralliement, le dé descend d'un cran à **d6** et vous le conservez pour une utilisation ultérieure. De plus, **dépensez un Espoir** pour qu'un allié lance son Dé de Ralliement deux fois et garde le meilleur.

Que le spectacle continue. Lorsque votre personnage franchit le voile de la mort, tous vos alliés gagnent immédiatement un Dé de Ralliement.

@anasarq

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com