

SANS PEUR

VOLUME 2



CRÉDITS

CONCEPTION, MISE EN PAGE ET RÉDACTION

Sébastien Latour

ILLUSTRATION DE COUVERTURE ET ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Anas Arzaq (@anasarzq)

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

Héraut / Protégé

1

DRUIDE

Protecteur des dolmens / Protecteur de la tempête

5

ENSORCELEUR

Origine féérique / Origine viscérale

9

GARDIEN

Cerbère / Gardien Errant

13

GUERRIER

Appel du fer de lance / Appel du mercenaire

17

MAGICIEN

École de la gastromancie / École d'un seul

21

RÔDEUR

Loup de mer / Oiselier

25

ROUBLARD

Dévoyé / Émissaire

29

SÉRAPHIN

Dernier veilleur / Saint guerrier

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.

SÉRAPHIN

Les séraphins sont des combattants et des guérisseurs divins animés par un dessein sacré. Il existe une multitude de dieux dans les royaumes et donc tout autant de types de séraphins différents. Leur éthique est généralement harmonisée avec le domaine ou les objectifs de leur divinité : protéger les faibles, se venger, protéger un lieu ou un artefact, défendre une religion... Certains séraphins s'allient à une armée ou une région, pour le plus grand plaisir de son dirigeant, mais d'autres combattent les nombreuses folies du Royaume mortel. Mieux vaut être l'allié d'un séraphin que son ennemi, car ce sont des adversaires terrifiants pour ceux qui contreviennent à leurs desseins.

DOMAINES

Splendeur et Vaillance

ESQUIVE DE DÉPART

9

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART

7

OBJETS DE CLASSE

Un paquet d'offrandes ou un sceau de votre dieu

APTITUDE D'ESPOIR DU SÉRAPHIN

Soutien vital. Dépensez 3 Espoirs pour effacer un point de Blessure à un allié à Courte portée.

APTITUDE DE CLASSE

Dés de Prière

Au début de chaque session, lancez un nombre de **d4** égal à votre trait d'Incantation de sous-classe et posez-les sur votre feuille de personnage dans l'espace prévu. Ce sont vos Dés de Prière. Vous pouvez en dépenser autant que vous voulez pour aider un allié situé au maximum à Longue portée ou pour vous aider vous-même. Vous pouvez utiliser la valeur d'un dé dépensé pour réduire les dégâts sur le point d'être infligés, l'ajouter au résultat d'un jet une fois ce jet effectué, ou pour gagner un montant d'Espoir égal au résultat. À la fin de chaque session, les Dés de Prière non dépensés sont perdus.

SOUS-CLASSES DE SÉRAPHIN

Choisissez la sous-classe de **Dernier veilleur** ou de **Saint guerrier**.

Jouez l'**Arme divine** si vous voulez dominer le champ de bataille en maniant une arme légendaire, l'envoyer voler à travers vos ennemis et la rappeler dans votre main, et canaliser la puissance divine à travers chaque coup que vous portez.

Jouez la **Sentinelle ailée** si vous voulez vous envoler et porter des coups dévastateurs depuis les cieux, emporter vos alliés hors du danger, et faire en sorte que chaque ennemi au sol lève les yeux avec admiration ou terreur.

Jouez le **Saint guerrier** si vous voulez que la foi et la violence se servent l'une l'autre, déverser votre pouvoir divin dans chaque coup porté, et être celui qui décide qui tombe et qui est épargné sur le champ de bataille.

Jouez le **Dernier veilleur** si vous voulez être la dernière âme à prier encore un dieu mourant, monter la garde seul en veillant sur les autres et découvrir que la solitude n'est pas un vide mais l'espace où votre raison d'être devient claire.

OBJETS DE SOUS-CLASSE

Saint guerrier : Un drapeau pris sur un champ de bataille, ou une lame entaillée une fois pour chaque jugement que vous avez rendu.

Dernier Veilleur : Une bougie consumée presque jusqu'au bout, ou un nom gravé dans la pierre dont vous seul vous souvenez.

DERNIER VEILLEUR

■ TRAIT D'INCANTATION

Force

■ APTITUDES DE BASE

Veilleur zélé. Lorsque vous lancez vos Dés de Prière au début de la session, relancez tous les dés affichant un 1 et conservez les nouveaux résultats. De plus, toute arme que vous maniez inflige des dégâts magiques au lieu de dégâts physiques.

Jamais oublié. Une fois par session, lorsque vous accomplissez un acte sincère d'entraide ou de courage au nom de votre dieu et que quelqu'un en est témoin, cette personne racontera votre acte, faisant vivre votre nom et celui de votre dieu. Regagnez un Dé de Prière.

■ APTITUDE DE SPÉCIALISATION

Secrets d'un dieu mourant. Dans sa longue agonie, votre dieu partage avec vous ses derniers pouvoirs. Lorsque vous lancez vos Dés de Prière au début de chaque session, désignez-en un comme votre Dé d'Arcane. Tant qu'il n'est pas dépensé, vous obtenez l'accès à une carte du domaine Arcane de votre choix, d'un niveau égal à celui indiqué sur votre Dé 'Arcane ou d'un niveau inférieur. Cette carte ne compte pas dans la limite de votre Main.

■ APTITUDE DE MAÎTRISE

Ferveur arcanique. Vous gagnez un bonus de +4 à vos Seuils de dégâts contre les dégâts magiques tant que votre Dé d'Arcane n'est pas dépensé.

Le dernier croyant. Votre dieu ne laissera pas tomber si facilement son dernier fidèle. Une fois par session, vous pouvez dépenser un Dé de Prière pour effacer un nombre de Points de Blessure égal à son résultat.

QUESTIONS DE BACKGROUND

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

- Quelle a été votre première prière à un dieu que plus personne ne vénère, et qu'est-ce qui vous a fait croire en lui ?
- Vous avez un jour mené seul un combat qui aurait dû être mené à plusieurs. Que s'est-il passé ?
- Quel a été le signe que vous envoyé votre dieu dans votre plus grand moment de doute ?

LIENS

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

- Je t'ai un jour confié quelque chose à propos de mon dieu que je n'ai jamais dit à personne d'autre. Que t'ai-je révélé ?
- Si je te demandais de te souvenir du nom de mon dieu après ma mort, le ferais-tu ?
- À qui ou à quoi crois-tu encore alors que le monde l'a oublié ?

Parlez avec votre MJ pour choisir un domaine différent d'Arcane pour cette sous-classe, si vous pensez que ce domaine correspondrait mieux au dieu oublié de votre personnage, en fonction du cadre de campagne.

SAINT GUERRIER

■ TRAIT D'INCANTATION

Force

■ APTITUDES DE BASE

Frappe sainte. Lorsque vous réussissez une attaque avec Espoir, ou que vous obtenez un succès critique sur une attaque, vous pouvez dépenser un Dé de Prière et ajouter à votre jet de dégâts un nombre de d4 égal à sa valeur.

Instinct de combat. Une fois par repos, prenez un instant pour observer une créature ou un lieu. Posez 1d4 questions au MJ concernant ses capacités de combat, ses faiblesses, son

importance tactique, ou les dangers potentiels.

■ APTITUDE DE SPÉCIALISATION

Discipline martiale. Des années d'entraînement rigoureux ont fait de vous un tacticien jusqu'à la moelle. Après un Long repos, obtenez l'accès à une carte du domaine Os de votre choix, d'un niveau allant jusqu'à votre trait d'Incantation.

■ APTITUDE DE MAÎTRISE

Jugement sacré. Vous pouvez dépenser plus d'un Dé de Prière pour votre aptitude « Frappe sainte ». Lorsque vous éliminez un adversaire de votre Palier (ou supérieur), qui n'est ni un sbire ni un membre d'une Horde, regagnez un Dé de Prière dépensé : lancez un d4 et placez-le sur votre feuille de personnage.

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 mal jugé quelqu'un sur le champ de bataille. Que s'est-il passé ?
- Vous avez fait preuve de pitié alors que votre foi vous disait de ne pas le faire. Le regrettez-vous ?
- Qu'est-ce qui ébranlerait le plus votre foi : perdre une bataille, ou en gagner une d'une façon indigne de vous ?

LIENS

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

- Que penses-tu que je demande dans mes prières avant de combattre ? Crois-tu que ma foi est plus utile que ma lame ?
- Nous nous sommes battus côte à côte et avons failli perdre la vie. Comment avons-nous survécu ?
- Tu as déjà remis en question mon jugement au cœur d'une bataille. Pour quelle raison ?



DERNIER VEILLEUR




SÉRAPHIN

DERNIER VEILLEUR

Base

Veilleur zélé. Lorsque vous lancez vos Dés de Prière au début de la session, relancez tous les dés affichant un 1 et conservez les nouveaux résultats. De plus, toute arme que vous maniez inflige des dégâts magiques au lieu de dégâts physiques.

Jamais oublié. Une fois par session, lorsque vous accomplissez un acte sincère d'entraide ou de courage au nom de votre dieu et que quelqu'un en est témoin, cette personne racontera votre acte, faisant vivre votre nom et celui de votre dieu. Regagnez un Dé de Prière.

@anasarq Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com




SÉRAPHIN

DERNIER VEILLEUR

Spécialisation

Secrets d'un dieu mourant. Dans sa longue agonie, votre dieu partage avec vous ses derniers pouvoirs. Lorsque vous lancez vos Dés de Prière au début de chaque session, désignez-en un comme votre Dé d'Arcane. Tant qu'il n'est pas dépensé, vous obtenez l'accès à une carte du domaine Arcane de votre choix, d'un niveau égal à celui indiqué sur votre Dé 'Arcane ou d'un niveau inférieur. Cette carte ne compte pas dans la limite de votre Main.

@anasarq Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com




SÉRAPHIN

DERNIER VEILLEUR

Maîtrise

Ferveur arcanique. Vous gagnez un bonus de +4 à vos Seuils de dégâts contre les dégâts magiques tant que votre Dé d'Arcane n'est pas dépensé.

Le dernier croyant. Votre dieu ne laissera pas tomber si facilement son dernier fidèle. Une fois par session, vous pouvez dépenser un Dé de Prière pour effacer un nombre de Points de Blessure égal à son résultat.

@anasarq Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



SAINT GUERRIER



SÉRAPHIN

SAINT GUERRIER

Base

Frappe sainte. Lorsque vous réussissez une attaque avec Espoir, ou que vous obtenez un succès critique sur une attaque, vous pouvez dépenser un Dé de Prière et ajouter à votre jet de dégâts un nombre de **d4** égal à sa valeur.

Instinct de combat. Une fois par repos, prenez un instant pour observer une créature ou un lieu. Posez **1d4** questions au MJ concernant ses capacités de combat, ses faiblesses, son importance tactique, ou les dangers potentiels.

@anasarqz

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



SÉRAPHIN

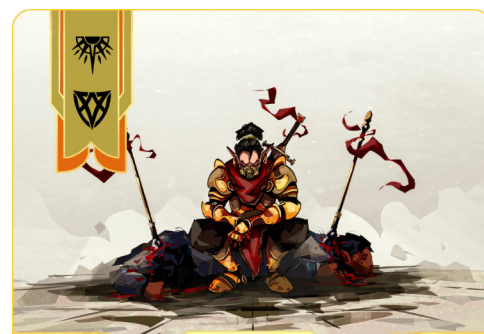
SAINT GUERRIER

Spécialisation

Discipline martiale. Des années d'entraînement rigoureux ont fait de vous un tacticien jusqu'à la moelle. Après un Long repos, obtenez l'accès à une carte du domaine Os de votre choix, d'un niveau allant jusqu'à votre trait d'Incantation.

@anasarqz

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



SÉRAPHIN

SAINT GUERRIER

Maîtrise

Jugement sacré. Vous pouvez dépenser plus d'un Dé de Prière pour votre aptitude « Frappe sainte ». Lorsque vous éliminez un adversaire de votre Palier (ou supérieur), qui n'est ni un sbire ni un membre d'une Horde, regagnez un Dé de Prière dépensé : lancez un **d4** et placez-le sur votre feuille de personnage.

@anasarqz

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com

