SANS PEUR

VOLUME 3

DAGGERQUILL

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. À cette fin :

Bluesky: @daggerquill.com

Email: Seb@daggerquill.com

TABLE DES MATIÈRES

ASSASSIN

Guilde des imposteurs - Guilde des infiltrateurs - Guilde des piégeurs - Guilde des tireurs d'élite 1

BAGARREUR

Bastonneur - Fauve - Fourbe - Lutteur 9

OCCULTISTE

Pacte de l'érudit - Pacte de l'insidieux - Pacte de l'opulent - Pacte du filou 17

SORCIÈRE

Épine - Griffe - Os - Sang 25

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.

© Daggerquill, 2026. V.1

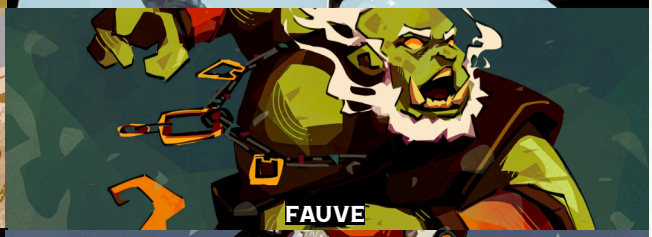

GUILDE DES IMPOSTEURS


GUILDE DES INFILTRATEURS


GUILDE DES PIÉGEURS


GUILDE DES TIREURS D'ÉLITE


BASTONNEUR


FAUVE


FOURBE

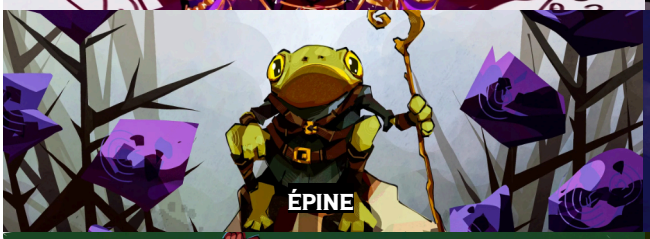

LUTTEUR


PACTE DE L'ÉRUDIT


PACTE DE L'INSIDIEUX

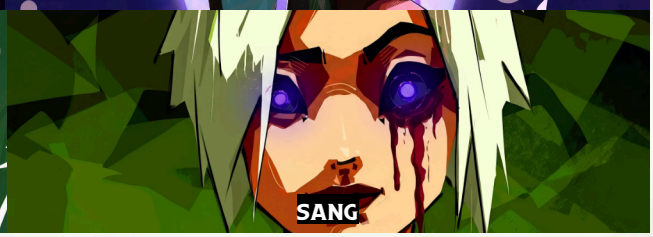

PACTE DE L'OPULENT


PACTE DU FILOU


ÉPINE


GRIFFE


OS


SANG

SORCIÈRE

Les sorcières sont des adeptes de la magie qui communient avec les forces de la nature et avec des entités venues d'au-delà. Elles font appel à leur pouvoir par leur art, mêlant le tangible et l'éphémère : elles lancent des sorts, murmurent des incantations, fabriquent des talismans, tissent des illusions et entretiennent d'autres pratiques personnelles. Elles peuvent protéger leurs alliés et blesser leurs ennemis en invoquant de puissantes forces qui les dépassent : des êtres surnaturels tels que des ancêtres, des divinités ou des aspects de la nature. Leur savoir magique leur vient souvent de ces entités ou de nombreuses générations d'adeptes réunis en petits groupes appelés cercles. Les sorcières sont fréquemment craintes et incomprises, car leurs méthodes peuvent paraître mystérieuses, étranges, voire macabres aux yeux des non-initiés. Quelle que soit la voie qu'elles suivent, une sorcière marche sans crainte à la frontière entre la lumière et l'ombre.

DOMAINES

Sagesse et Effroi

ESQUIVE DE DÉPART

10

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART

6

OBJETS DE CLASSE

Un petit animal de compagnie inoffensif ou une pierre de divination.

APTITUDE D'ESPOIR DE LA SORCIÈRE

Charme de la sorcière. Lorsque vous ou un allié à Longue portée ratez un jet d'action, vous pouvez **dépenser 3 Espoirs** pour le changer en succès avec Peur.

APTITUDE DE CLASSE

Maléfice

Cochez un Stress pour maudire temporairement une cible à Longue portée. Tant qu'elle est *Maudite*, la cible subit un malus à ses jets de dégâts et à sa Difficulté égal à votre palier. Le nombre maximal de créatures que vous pouvez maudire à la fois est égal à votre Trait d'Incantation.

Communion

Une fois par long repos, lors d'un moment de calme, vous pouvez communier avec un ancêtre, une divinité, un esprit ou un être d'outre-monde. Posez-lui une question, puis lancez un nombre de **d6** égal à votre Trait d'Incantation. Choisissez l'un des résultats et reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître l'effet.

Dé	Effet
1–3	Vous goûtez une saveur, sentez une odeur ou éprouvez une sensation en rapport avec la réponse.
4–5	Vous entendez des sons ou voyez une vision en rapport avec la réponse.
6	Vous vivez mentalement une scène en rapport avec la réponse, comme si vous y étiez.

SOUS-CLASSES DE SORCIÈRE

*Choisissez la sous-classe de **Cercle de l'os** ou de **Cercle du sang**.*

*Jouez une sorcière du **Cercle de la haie** si vous voulez utiliser votre art pour renforcer votre groupe, faire d'un simple charme ou d'un remède la différence entre la vie et la mort, et tracer un cercle de pouvoir pour protéger ceux qui se battent à vos côtés.*

*Jouez une sorcière du **Cercle de la Lune** si vous voulez incarner une puissance céleste pour amplifier votre magie, prendre le visage que la nuit réclame, et laisser votre force épouser les phases de la lune.*

*Jouez une sorcière du **Cercle de l'os** si vous voulez utiliser les ossements comme armes et comme alliés, invoquer un compagnon squelette qui combat et parle avec votre voix, et voir dans les os un héritage plutôt qu'un vestige.*

*Jouez une sorcière du **Cercle du sang** si vous voulez avoir de l'emprise sur ceux dont vous détenez le sang, manipuler leur corps et leurs sens, et faire un pacte de sang avec vos alliés pour mieux les protéger.*

OBJETS DE SOUS-CLASSE

Cercle de l'os : Un petit os prélevé sur votre propre main, ou un nom écrit sur un parchemin et glissé dans un crâne.

Cercle du sang : Une petite aiguille d'argent avec laquelle vous piquez les doigts pour obtenir une goutte de sang, ou une lettre pliée scellée avec du sang plutôt qu'avec de la cire.

CERCLE DE L'OS

Pour en savoir plus sur votre compagnon Ossu et sur ce qu'il peut faire, rendez-vous à la page 33.

TRAIT D'INCANTATION

Instinct

APTITUDE DE BASE

Reliques liées. Pendant un repos, vous pouvez lier les restes de créatures pour qu'ils servent de Reliques. Vous pouvez avoir un nombre de Reliques égal à votre Trait d'Incantation. Détruisez-en une pour obtenir un avantage à un jet ou ajouter **1d6** à un jet de dégâts.

Compagnon Ossu. **Dépensez 2 Espoirs** pour briser une Relique et invoquer un Squelette de votre palier ou inférieur. Il suit vos ordres et vous sert jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à sa destruction. Il ne peut pas s'éloigner de plus de Courte portée de vous. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Squelette invoqué à la fois.

APTITUDE DE SPÉCIALISATION

Secoueur d'os. Vous pouvez **cocher un Stress** pour forcer une créature *Maudite* à se déplacer jusqu'à Très Courte portée dans une direction de votre choix, ses os répondant à votre volonté. Si la créature subit des dégâts à cause de ce déplacement

forcé, le Maléfice est rompu.

Relique chargée. Lorsque vous détruisez une Relique, vous pouvez **dépenser un Espoir** pour obtenir les deux effets de votre aptitude « Reliques liées », les accorder à un allié à Courte portée, ou à votre Ossu s'il est invoqué.

APTITUDE DE MAÎTRISE

Maître Ossu. Votre Squelette invoqué devient permanent jusqu'à sa destruction et peut s'éloigner jusqu'à Longue portée de vous. Vous pouvez parler à travers votre Squelette et lancer des sorts par son intermédiaire tant qu'il se trouve à Longue portée de vous.

QUESTIONS DE BACKGROUND

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

- Vous connaissiez très bien les premières personnes dont vous avez animé les os. Qui étaient-elles, et comment sont-elles mortes ?
- La plupart des gens sont mal à l'aise à l'idée de porter des os sur eux. Quand avez-vous cessé d'avoir des scrupules ?
- De qui avez-vous utilisé les os pour créer votre dernier compagnon Ossu, et que leur est-il arrivé ?

LIENS

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

- Me laisserais-tu utiliser tes os quand tu ne seras plus là ?
- Je t'ai proposé de t'emmener parler à des crânes, et aux gens enterrés dans le cimetière voisin. Viendras-tu ? Pourquoi ?
- Pourquoi ne m'aimais-tu pas avant, et pourquoi m'apprécies-tu maintenant ?

CERCLE DU SANG

TRAIT D'INCANTATION

Instinct

APTITUDE DE BASE

Maléfice de sang. Lorsque vous infligez des dégâts à une créature qui peut saigner, vous prélevez magiquement un échantillon de son sang, qui dure jusqu'à votre prochain long repos. Une créature dont vous détenez le sang peut être *Maudite* sans que vous cochiez de Stress. Tant qu'elle est *Maudite* de cette façon, sa Difficulté contre vos jets spécifiquement est réduite d'un point de plus.

Écho sanguin. Lorsque vous avez un échantillon du sang d'une créature, **cochez un Stress** pour entrevoir un lieu qu'elle a récemment visité, une émotion forte récente, ou sa peur la plus profonde.

APTITUDE DE SPÉCIALISATION

Possession. Effectuez un **Jet d'Incantation** contre une créature à Très Longue portée dont vous détenez le sang. En cas de réussite, vous la Possédez : vous percevez, parlez et agissez à travers son corps, bien que son instinct de survie l'emporte sur votre volonté. Tant que vous la possédez, vous ne pouvez pas lancer ses sorts ni utiliser ses aptitudes, et vous et la créature êtes *Vulnérables*. L'effet prend fin lorsque vous décidez d'y mettre fin, si elle subit le moindre dégât, ou à la fin de la scène, auquel cas vous perdez son sang.

APTITUDE DE MAÎTRISE

Pacte écarlate. Une fois par session, vous et une créature consentante pouvez mêler votre sang, formant un lien jusqu'à votre prochain long repos. Vous connaissez toujours la position, les émotions et l'état de santé général l'un de l'autre. À Courte portée, chacun de vous peut choisir de cocher les Points de Blessure de l'autre au lieu des siens lorsqu'il subit des dégâts.

QUESTIONS DE BACKGROUND

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

- Quelle est la pire chose qu'une goutte de sang vous ait apprise sur quelqu'un, et en avez-vous parlé ensemble?
- Vous avez prélevé le sang de quelqu'un sans jamais avoir de raison de le Maudire, mais vous l'avez gardé malgré tout. Pourquoi ?
- Qui vous a appris en premier que le sang a une mémoire, et qu'avez-vous perdu en l'apprenant ?

LIENS

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

- Tu m'as apporté un échantillon du sang de quelqu'un en me demandant de l'examiner. Que voulais-tu savoir, et ma réponse t'a-t-elle plu ?
- Quand as-tu fini par t'habituer à la vue de ton propre sang ? Et à la vue de celui des autres ?
- Je t'ai dit un jour que je pouvais lire ton avenir dans une goutte de ton sang. Qu'ai-je prédit que tu n'avais pas vu venir ?



CERCLE DE L'OS



SORCIÈRE

CERCLE DE L'OS

Base

TRAIT D'INCANTATION : INSTINCT

Reliques liées. Pendant un repos, vous pouvez lier les restes de créatures pour qu'ils servent de Reliques. Vous pouvez avoir un nombre de Reliques égal à votre Trait d'Incantation. Détruisez-en une pour obtenir un avantage à un jet ou ajouter **1d6** à un jet de dégâts.

Compagnon Ossu. **Dépensez 2 Espoirs** pour briser une Relique et invoquer un Squelette de votre palier ou inférieur. Il suit vos ordres et vous sert jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à sa destruction. Il ne peut pas s'éloigner de plus de Courte portée de vous. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Squelette invoqué à la fois.

@anasarzq Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



SORCIÈRE

CERCLE DE L'OS

Spécialisation

Secoueur d'os. Vous pouvez **cocher un Stress** pour forcer une créature *Maudite* à se déplacer jusqu'à Très Courte portée dans une direction de votre choix, ses os répondant à votre volonté. Si la créature subit des dégâts à cause de ce déplacement forcé, le Maléfice est rompu.

Relique chargée. Lorsque vous détruisez une Relique, vous pouvez **dépenser un Espoir** pour obtenir les deux effets de votre aptitude « Reliques liées », les accorder à un allié à Courte portée, ou à votre Ossu s'il est invoqué.

@anasarzq Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



SORCIÈRE

CERCLE DE L'OS

Maîtrise

Maître Ossu. Votre Squelette invoqué devient permanent jusqu'à sa destruction et peut s'éloigner jusqu'à Longue portée de vous. Vous pouvez parler à travers votre Squelette et lancer des sorts par son intermédiaire tant qu'il se trouve à Longue portée de vous.

@anasarzq Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



CERCLE DU SANG



SORCIÈRE

CERCLE DU SANG

Base

TRAIT D'INCANTATION : INSTINCT

Maléfice de sang. Lorsque vous infligez des dégâts à une créature qui peut saigner, vous prélevez magiquement un échantillon de son sang, qui dure jusqu'à votre prochain long repos. Une créature dont vous détenez le sang peut être *Maudite* sans que vous cochiez de Stress. Tant qu'elle est *Maudite* de cette façon, sa Difficulté contre vos jets spécifiquement est réduite d'un point de plus.

Écho sanguin. Lorsque vous avez un échantillon du sang d'une créature, **cochez un Stress** pour entrevoir un lieu qu'elle a récemment visité, une émotion forte récente, ou sa peur la plus profonde.

@anasarzq Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



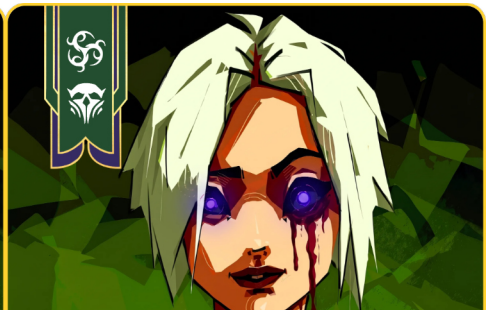
SORCIÈRE

CERCLE DU SANG

Spécialisation

Possession. Effectuez un **Jet d'Incantation** contre une créature à Très Longue portée dont vous détenez le sang. En cas de réussite, vous la Possédez : vous percevez, parlez et agissez à travers son corps, bien que son instinct de survie l'emporte sur votre volonté. Tant que vous la possédez, vous ne pouvez pas lancer ses sorts ni utiliser ses aptitudes, et vous et la créature êtes *Vulnérables*. L'effet prend fin lorsque vous décidez d'y mettre fin, si elle subit le moindre dégât, ou à la fin de la scène, auquel cas vous perdez son sang.

@anasarzq Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



SORCIÈRE

CERCLE DU SANG

Maîtrise

Pacte écarlate. Une fois par session, vous et une créature consentante pouvez mêler votre sang, formant un lien jusqu'à votre prochain long repos. Vous connaissez toujours la position, les émotions et l'état de santé général l'un de l'autre. À Courte portée, chacun de vous peut choisir de cocher les Points de Blessure de l'autre au lieu des siens lorsqu'il subit des dégâts.

@anasarzq Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com

COMPAGNON OSSU

Votre compagnon squelette est imprégné d'une magie sombre et ancienne. Il reste à vos côtés, sauf si vous lui dites le contraire. Décrivez l'apparence de votre squelette et ce qui le rend unique. Effectuez un **Jet d'Incantation** pour ordonner à votre Ossu d'attaquer ou d'utiliser une aptitude active.

PALIER 1

Esquive : 10 | Seuils : 4 + Trait d'Incantation / 8 + Trait d'Incantation | PB : 4 | Stress : 2
ATT : +0 | Attaque naturelle : Mêlée | 1d6+2 phy

- ***Que des os (Passif).*** Résistant aux dégâts physiques.
- ***Dur à tuer (Réaction).*** Lorsqu'il est vaincu, lancez un **d6**. Sur un 6, il se reforme avec la moitié de ses Points de Blessure cochés.
- ***Force immortelle (Passif).*** Votre Ossu peut porter indéfiniment une créature pas plus grande que vous, ou porter des objets comme vous le feriez.

PALIER 2

Esquive : 12 | Seuils : 8 + Trait d'Incantation / 16 + Trait d'Incantation | PB : 6 | Stress : 3
ATT : +1 | Attaque naturelle : Mêlée | 2d8+4 phy

Toutes les aptitudes du palier 1, plus :

- ***Assaut implacable (Passif).*** Lorsque vous réussissez une attaque avec Espoir, ajoutez un dé de dégâts supplémentaire à votre jet de dégâts.

PALIER 3

Esquive : 14 | Seuils : 12 + Trait d'Incantation / 24 + Trait d'Incantation | PB : 8 | Stress : 4
ATT : +2 | Attaque naturelle : Mêlée | 3d10+6 phy

Toutes les aptitudes du palier 2, plus :

- ***Étreinte de la mort (Action).*** Effectuez une attaque. En cas de réussite, des mains squelettiques jaillissent du sol et la cible est temporairement *Bloquée*.

PALIER 4

Esquive : 16 | Seuils : 16 + Trait d'Incantation / 32 + Trait d'Incantation | PB : 10 | Stress : 5
ATT : +3 | Attaque naturelle : Mêlée | 4d12+8 phy

Toutes les aptitudes du palier 3, plus :

- ***Éclatement d'os (Action).*** Une fois par scène, votre Ossu explose en une gerbe d'éclats d'os. Toutes les créatures à Très Courte portée subissent **2d10** dégâts physiques et doivent réussir un jet de réaction (14) sous peine de devenir temporairement *Vulnérables*.

PAUSE

Lorsque la sorcière choisit un acte de pause qui efface du Stress ou des Points de Blessure, votre Ossu en efface autant.

FAMILIER

Déterminez avec le MJ quel type d'animal est le familier de votre sorcière. Est-ce un chat, un corbeau, ou quelque chose de plus exotique ? Son Esquive est de 10 + votre palier, et il a 2 emplacements de Stress au départ.

SUBIR DES DÉGÂTS SOUS FORME DE STRESS

Lorsque votre familier subirait des dégâts, quels qu'ils soient, il **coche un Stress**. Vous pouvez choisir de **cocher un Stress** à sa place. Lorsqu'il **coche son dernier Stress**, il quitte la scène et reste indisponible jusqu'au début de votre prochain long repos, où il revient avec 1 Stress effacé.
Lorsque vous choisissez un acte de pause qui efface du Stress sur vous-même, votre familier efface autant de Stress.

POUVOIRS

Choisissez-en **deux** par palier.

- ***Catalyseur.*** Tant que votre familier est à Courte portée, vous gagnez un bonus de +1 aux Jets d'Incantation.
- ***Perturbateur.*** Lorsque vous subissez des dégâts et que votre familier est à Courte portée, **cochez un Stress** pour que votre familier perturbe l'attaque, réduisant les dégâts d'un dé déterminé par votre palier (d6 au palier 1, d8 au palier 2, d10 au palier 3, d12 au palier 4).
- ***Messager.*** Une fois par repos, votre familier disparaît quelques minutes pour remettre un petit objet ou un message à une créature que vous avez déjà rencontrée, quelle que soit la distance, à condition que vous possédiez quelque chose lui appartenant. Effectuez un **Jet d'Incantation**. En cas de réussite, la livraison arrive à destination. En cas d'échec, le MJ détermine ce qui a mal tourné. Si le destinataire souhaite renvoyer quelque chose, le familier revient avec sa réponse ou un petit objet à la place ; aucun jet n'est nécessaire.
- ***Résilient.*** Votre familier gagne 2 emplacements de Stress.
- ***Éclaireur.*** **Cochez un Stress** pour voir, entendre et percevoir par les sens de votre familier s'il est à Longue portée de vous. Si votre familier est vaincu pendant que vous utilisez cette aptitude, cochez un Stress supplémentaire.
- ***Sinistre.*** Il peut créer à volonté des effets étranges, inquiétants et inoffensifs, et une fois par repos, il peut libérer une explosion d'énergie sombre sur une seule cible à Très Courte portée, infligeant **d6** dégâts magiques en utilisant votre Trait d'Incantation.
- ***Martyr.*** Une fois par repos, votre familier peut absorber un état qui vous affecte, le prenant sur lui jusqu'à la fin de la scène.
- ***Voile.*** Votre familier est invisible pour toute créature que vous choisissez ou qu'il choisit.