



# DAGGERHEART

## AVENTURE D'INITIATION

### Introduction

Bienvenue à Daggerheart ! Dans cette aventure d'initiation vous trouverez tous les outils dont vous avez besoin pour votre première session de jeu. Ce document ne contient pas toutes les règles, nous vous recommandons donc vivement de garder le Livre de règles complet à portée de main.

Avant de commencer, vous aurez besoin de 3 à 6 joueurs. 2 à 5 de ces joueurs seront des PJ c'est-à-dire des personnages joueurs. Ils créeront chacun un personnage vivant dans le monde du jeu. L'un des joueurs sera le maître de jeu, ou MJ, chargé de représenter le monde dans son ensemble, de poser des questions, de juger les jets de dés et de diriger la narration. En temps normal, les PJ créeraient leurs propres personnages et le MJ construirait sa propre histoire. Pour l'aventure d'initiation, tous ces éléments sont déjà préparés. Nous recommandons chaudement au MJ de lire chaque page de son côté, avant l'arrivée des joueurs. Pour plus d'informations sur le jeu ou pour acheter le *Livre de règles*, rendez-vous sur [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

### ■ MATÉRIEL

En plus d'une version imprimée de cette aventure d'initiation, il vous faudra :

- Un crayon pour chaque joueur et une paire de ciseaux.
- Un set de dés polyédriques : un à quatre faces (d4), un à six faces (d6), un à huit faces (d8), un à dix faces (d10), un à douze faces (d12) et un à vingt faces (d20). L'idéal serait que chaque joueur ait son propre set.
- Un set de deux d12 de couleurs différentes. L'idéal serait que chaque joueur ait son propre set.
- Une poignée de jetons de personnage, au moins 7 par joueur. Vous pouvez utiliser tous les petits trucs que vous avez sous la main et que vous ne risquez pas de confondre avec des dés (boutons, centimes, etc.).
- 12 jetons de Peur pour le MJ. Il peut s'agir de tout ce que vous avez de petit sous la main qui ne sera pas confondu avec des dés.

### ■ ON COMMENCE !

Commencez par demander au MJ de lire à haute voix la section *Les messagers du bois de la Zibeline* sur le côté droit de cette page.

### Les messagers du bois de la Zibeline

« Marlowe Bonvent, ensorceleuse et bras droit du roi Emeris, a rassemblé ses alliés les plus fidèles pour transporter un colis important à Chuchotis, un petit village au sein de l'antique bois de la Zibeline. La caisse, grande, lourde et scellée par magie, est adressée à l'arcaniste Blancfeu. On vous a donné une carte et une calèche et on vous a promis une récompense à votre arrivée. »

### ■ CHOISIR SON PERSONNAGE

Vous avez le choix entre cinq personnages prêtirés dans cette aventure d'initiation. Le MJ devrait lire aux joueurs les options qui s'offrent à eux et leur demander de prendre le paquet de quatre pages du personnage qu'ils aimeraient jouer :

#### **MARLOWE BONVENT, L'ENSORCELEUSE ELFE ORIGINAIRE DU SAVOIR**

C'est la mage personnelle du roi Emeris et c'est elle qui a formé le groupe chargé de la mission. Elle semble calme... jusqu'à ce qu'elle ne le soit plus. *Marlowe doit faire partie des personnages joués lors de cette aventure.*

#### **BERNACLE, LE ROUBLARD CÔA ORIGINAIRE DES SOUTERRAINS**

Il n'existe aucun danger dans lequel il n'ira pas se fourrer... et aucune situation dont il n'arrive à se sortir. Il a peur de l'eau et refuse de nager.

#### **GARRICK ROSEAU, LE GUERRIER HUMAIN ORIGINAIRE DE LA HAUTE**

Transfuge d'une force militaire lointaine, il aborde la plupart des conflits en mode « tuez-les, mais gentiment ».

#### **KHARI NIX, LA GARDIENNE GÉANTE ORIGINAIRE DES FALAISES**

D'une loyauté absolue, avec un sens de l'humour pince-sans-rire, elle ne supporte pas les imbéciles. Khari est pratiquement née avec une hache à la main.

#### **VARIAN SOTO, LE RÔDEUR KATARI ORIGINAIRE DE LA NATURE**

Il est plutôt du genre « tirer d'abord, poser les questions ensuite ». Tout problème qui ne peut pas être résolu avec un arc n'est pas encore un problème.

Ensuite, donnez au maître du jeu son paquet de MJ.

# MARLOWE BONVENT

## ENSORCELEUSE ELFE ORIGINAIRE DU SAVOIR

### Présentation du personnage

Marlowe Bonvent est la mage personnelle du roi Emeris et c'est elle qui a rassemblé ce groupe. Elle semble calme... jusqu'à ce qu'elle ne le soit plus.

#### EXPLICATIONS

**Communauté.** Marlowe fait partie de la communauté *originaire du savoir*, ce qui signifie qu'elle a grandi dans un endroit qui valorise la connaissance et l'apprentissage.

**Ascendance.** C'est une *elfe*, ce qui lui donne de longues oreilles pointues et des sens aiguisés.

**Classe et sous-classe.** En tant qu'*ensorceleuse d'origine primordiale*, elle peut façonner et modifier sa magie de manière unique.

**Expérience.** Marlowe a les expériences « Mage royal » et « Moi présent, jamais ». Elle pourra les utiliser en jeu quand les conditions seront réunies.

**Arme.** Elle manie un double bâton qui peut toucher des cibles à longue portée et, en cas de succès, inflige 1d6+3 dégâts magiques.

**Question :** Pourquoi penses-tu que le roi Emeris a plus confiance en toi qu'en quiconque pour livrer ce colis ?

Réponse

### Les bases

**Dés de dualité.** Deux dés d12 de couleurs différentes. Choisissez-en un pour représenter l'Espoir et un pour représenter la Peur.

**Jets d'action.** La plupart des jets que vous ferez seront des jets d'action. Ils utilisent les Dés de dualité. Lancez-les ensemble, ajoutez tous les modificateurs applicables et annoncez au MJ le total, ainsi que le dé ayant donné le nombre le plus élevé.

« J'ai obtenu un 10 sur le dé de Peur, un 5 sur le dé d'Espoir, et j'ai 2 en Instinct, donc ça fait 17 avec Peur ! »

**Espoir et Peur.** Lorsque vous lancez les dés avec Espoir, cochez un Espoir sur votre feuille de personnage. Vous pourrez dépenser l'Espoir dont vous disposez pour améliorer de futurs jets de dés pour vous et vos alliés. Lorsque vous lancez des dés avec Peur, le MJ gagne une Peur. Il peut dépenser de la Peur pour déclencher un défi dans la scène ou en intensifier un.

**Jets d'attaque.** Lorsque vous attaquez une cible, cela fonctionne comme un jet d'action, mais vous utiliserez comme modificateur le trait de personnage associé à votre arme ou votre sort. En cas de succès, vous faites généralement un jet de dégâts.

**Jets de dégâts.** Lancez vos dés de dégâts et additionnez leurs valeurs. Annoncez ensuite au MJ le montant et le type de dégâts que vous infligez.

« J'ai obtenu un 5 plus 3, c'est-à-dire 8 points de dégâts magiques. »

**Ces mécaniques et bien d'autres seront abordées au cours de l'aventure à venir !**



### Feuille de personnage et cartes

Sur la page suivante, vous trouverez la feuille de personnage de Marlowe. Pour terminer votre personnage, cochez 2 Espoirs et une poignée de pièces d'or. La troisième page vous fournira un guide pour comprendre votre feuille de personnage. La quatrième page montre votre main de cartes de départ et vous conseille sur la façon de les utiliser.

### Pion de personnage

Découpez le pion de Marlowe et pliez le papier en deux pour qu'il puisse tenir seul sur la table. Gardez-le à côté de vous pour l'instant, vous en aurez besoin une fois qu'un combat éclatera.

### Liens

Créez des liens avec votre groupe avant de commencer à jouer. Attribuez au moins un de ces liens à un personnage.

Personnage

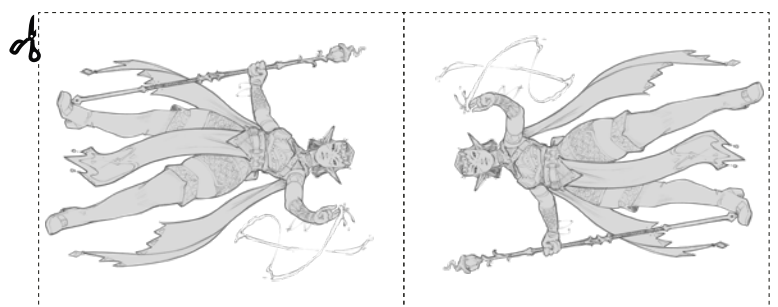
Je te confierais ma vie.

Personnage

Autrefois, je te considérais comme un proche.

Personnage

Je te dois une faveur.





Cette section indique votre **classe**. Chaque classe est composée de deux **domaines**. Les vôtres sont **Arcane & Minuit**. Vous choisissez la majorité de vos **capacités et sorts** dans ces domaines.

Cette section vous permet de noter votre **nom, vos pronoms, votre héritage** (la combinaison de votre communauté et de votre ascendance) et votre **sous-classe**. Il y a aussi un espace pour noter votre **niveau**.

L'**Esquive** représente votre capacité à éviter une attaque. La vôtre est de 10. Le MJ consulte ce nombre lorsqu'il doit déterminer si un adversaire vous touche. Si vous êtes touché, vous pouvez cocher un **Emplacement d'armure** (les petits boucliers vides à droite du grand bouclier baptisé « Armure ») pour réduire la gravité des dégâts subis d'un seuil. Vous disposez d'un nombre d'emplacements disponibles égal à votre **Valeur d'armure** (le nombre dans le grand bouclier « Armure »). Vous en avez 3.

Cette zone contient vos **six traits de personnage**. Ce sont eux que vous utiliserez comme modificateurs principaux lors des jets d'action. Ils sont chacun accompagnés d'une description pour vous rappeler comment les utiliser.

Les deux petites cases représentent vos **seuils de dégâts**. Ils découlent de votre armure et vous leur ajoutez toujours votre niveau. Lorsque vous subissez des dégâts, comparez-les à ces valeurs. Si les dégâts subis sont **Mineurs**, vous cochez un Point de vie. S'ils sont **Majeurs**, vous **cochez 2 Points de vie**. S'ils sont **Graves**, vous **cochez 3 Points de vie**. Si vous devez cocher du Stress et que vous ne pouvez pas, vous **cochez un Point de vie**. Si vous cochez votre dernier Point de vie, vous devez effectuer un **acte de mort**.

Il s'agit de la section pour vos **armes actives**. En plus d'un **nom**, les armes ont un **trait** associé que vous utilisez lorsque vous attaquez avec. Elles ont également une **portée** (*Mêlée, Très courte, Courte, Longue ou Très longue*). Le MJ vous dira à quelle portée se trouve une cible. **Les dés de dégâts** indiquent la catégorie de dés que vous lancez lorsque vous avez réussi une attaque. Ils sont soit de type **physique**, soit **magique**. La **compétence** vous indique le nombre de dés de dégâts que vous lancez. La **caractéristique** indiquée pour une arme vous indique ses pouvoirs spéciaux et ses conditions.

C'est là que vous notez votre **Espoir**. Vous dépensez de l'Espoir pour utiliser une **Expérience** (voir plus loin), **Aider un allié**, utiliser une **caractéristique d'Espoir** ou faire un **Jet d'équipe**. Lorsque vous Aidez un allié, vous lui expliquez comment vous vous y prenez et vous **lancez un dé en tant que dé d'avantage** qu'il ajoute à son total de jets d'action. **Vous commencez avec 2 Espoirs cochés**.

Les armes sont soit à une main, soit à deux mains. Vous verrez que le nombre de mains approprié est déjà grisé en fonction de l'arme dont vous disposez.

Marlowe possède un double bâton qui inflige 1d6+3 dégâts magiques à tous les adversaires qu'elle touche.

La caractéristique d'Espoir spécifique à votre classe se trouve également dans cette section.

L'**expérience** représente les spécialisations particulières de votre personnage. Il s'agit de balises narratives que vous créez pour refléter les compétences de votre personnage. Lorsqu'ils s'appliquent à la scène, vous pouvez **dépenser de l'Espoir** avant le jet d'action pour ajouter leur valeur en tant que modificateur. Vous en gagnerez plus tout au long d'une campagne, mais vous commencerez par « Mage royal » et « Moi présent, jamais ».

Voici la section consacrée à votre **armure**. En plus d'un **nom**, l'armure a des **seuils de base** qui contribuent à vos seuils de dégâts, et une **valeur de base** qui contribue à votre Valeur d'armure. La **caractéristique** de l'armure décrit ses capacités spéciales ou les conditions requises pour l'utiliser.

C'est ici que vous gardez une trace de votre **or** au cours d'une campagne. Si vous devriez cocher votre dixième **poignée**, cochez un **sac** à la place et effacez toutes vos poignées. Si vous devriez cocher votre dixième sac, cochez un **coffre** à la place. **Vous commencez avec une poignée cochée**.

L'**inventaire** vous permet de répertorier tous vos **objets et consommables**. Votre potion est un consommable, donc si vous l'utilisez, assurez-vous de la rayer ici.

Chaque classe commence avec une **Caractéristique de classe** unique qui la distingue des autres. Assurez-vous de la lire avant de commencer à jouer.

C'est là que vous stockez toutes les **armes** que vous souhaitez emporter, mais qui ne sont pas actives. Tant qu'elles sont dans votre inventaire, les Caractéristiques de ces armes ne sont ni utilisables ni applicables.

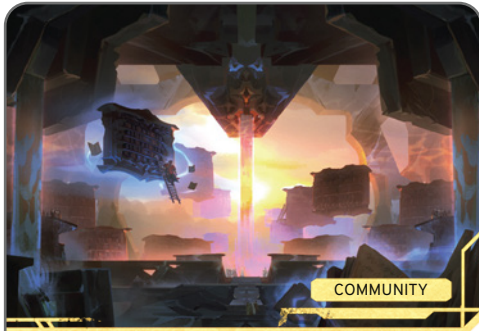
GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA GAUCHE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA DROITE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

# MARLOWE BONVENT

## MAIN DE NIVEAU 1

### COMMUNAUTÉ



COMMUNITY

#### ORIGINAIRE DU SAVOIR

Faire partie d'une communauté originaire du savoir signifie que vous venez d'une société qui favorise les prouesses académiques ou politiques.

**Cultivé.** Vous avez un avantage sur les jets qui impliquent l'histoire, la culture ou la politique liée à personne ou un lieu éminent.

Juan Gutierrez

DH Core 074/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### ASCENDANCE



ASCENDANCE

#### ELFE

Les elfes sont des humanoïdes de grande taille avec des oreilles pointues et des sens aiguisés.

**Réactions rapides.** Cochez un Stress pour avoir un avantage lors d'un jet de réaction.

**Transe céleste.** Pendant un repos, vous pouvez entrer en transe pour choisir un acte de pause supplémentaire.

Mat Wilma

DH Core 059/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### SOUS-CLASSE



ENSORCELEUR

#### ORIGINE PRIMORDIALE

de base

**Trait d'incantation : Instinct**

Manipulez la magie. Votre origine primordiale vous permet de modifier l'essence de la magie elle-même. Après avoir lancé un sort ou effectué une attaque à l'aide d'une arme qui inflige des dégâts magiques, vous pouvez **cochez un Stress** pour effectuer l'une des actions suivantes :

- Augmenter la portée du sort ou de l'attaque d'un cran.
- Gagner un bonus de +2 au résultat du jet d'action
- Doubler un dé de dégâts de votre choix
- Toucher une cible supplémentaire à portée

Laura Galli

DH Core 040/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

Le **Trait d'incantation** se trouve sur cette carte. C'est le trait que vous utiliserez lorsque vous ferez un Jet d'incantation.

### DOMAINE



SORT

#### DÉCHAÎNER LE CHAOS

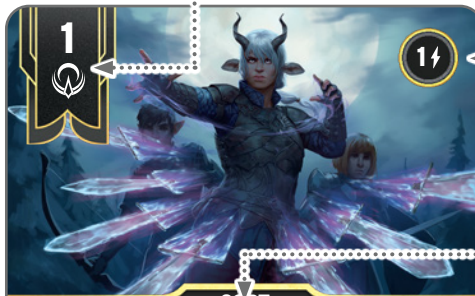
Au début d'une session, placez sur cette carte un nombre de jetons égal à votre Trait d'incantation.

Faites un **Jet d'incantation** contre une cible à Longue portée et dépensez n'importe quel nombre de jetons pour canaliser l'énergie enfouie en vous et la déchaîner contre elle. Sur un succès, lancez un nombre de d10 égal au nombre de jetons que vous avez dépensés et infligez tout autant de dégâts magiques à la cible. Cochez un Stress pour refaire le plein de jetons sur cette carte (sans dépasser un montant égal à votre Trait d'incantation). À la fin de chaque session, rangez tous les jetons non dépensés.

Ernanda Souza

DH Core 083/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### DOMAINE



SORT

#### PLUIE DE LAMES

Dépensez un espoir pour faire un **Jet d'incantation** et invoquer des lames de jet qui frappent toutes les cibles à Très courte portée. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent d8+2 dégâts magiques en utilisant votre Compétence.

Si une cible que vous touchez est **Vulnérable**, elle subit 1d8 dégâts supplémentaires.

Linda Lithén

DH Core 188/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

**Prix de rappel.** Lorsque des cartes sont dans votre Caveau, c'est le montant de Stress qu'elles coûtent pour revenir dans votre main. Vous n'avez pas à vous soucier de cela au niveau 1 !

**Type** de carte de domaine

Le **Jet d'incantation** utilise votre Trait d'incantation, qui se trouve sur votre carte de sous-classe. Pour vous, il s'agit de l'Instinct.

La **Vulnérabilité** est un état dans le jeu. Si une créature est Vulnérable, un jet contre elle dispose d'un avantage. Cela signifie que vous lancez un dé et que vous ajoutez sa valeur en bonus à votre jet d'action.

Lorsque vous voyez une action comme celle-ci qui indique une valeur de dé « utilisant votre Compétence », vous utilisez un nombre de dés égal à votre **Compétence** (la vôtre est de 1).

**TOUS LES BONUS PASSIFS ONT DÉJÀ ÉTÉ APPLIQUÉS SUR VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.**

# BERNACLE

## ROUBLARD CÔA ORIGINAIRE DES SOUTERRAINS

### Présentation du personnage

Il n'existe aucun danger dans lequel il n'ira pas se fourrer... et aucune situation dont il n'arrive à se sortir. Il a peur de l'eau et refuse de nager.

#### EXPLICATIONS

**Communauté.** Bernacle fait partie de la communauté *originaire des souterrains*, ce qui signifie qu'il est issu d'une société cavernicole enfouie profondément sous terre.

**Ascendance.** C'est un *côa*, avec des yeux globuleux et des doigts palmés.

Classe et sous-classe. En tant que *roublard marchenuit*, il peut se déplacer d'ombre en ombre.

**Expérience.** Bernacle a les Expériences « Personne ne me voit venir ! » et « Marché conclu ». Il sera en mesure de les utiliser en jeu lorsque les conditions seront réunies.

**Arme.** Il manie une dague qui peut toucher une cible en Mêlée et, en cas de succès, inflige 1d8+1 dégâts physiques.

**Question.** Quelle rumeur étrange ou intéressante as-tu entendue sur le bois de la Zibeline ?

Réponse

### Les bases

**Dés de dualité.** Deux dés d12 de couleurs différentes. Choisissez-en un pour représenter l'Espoir et un pour représenter la Peur.

**Jets d'action.** La plupart des jets que vous ferez seront des jets d'action. Ils utilisent les Dés de dualité. Lancez-les ensemble, ajoutez tous les modificateurs applicables et annoncez au MJ le total, ainsi que le dé ayant donné le nombre le plus élevé.

« J'ai obtenu un 10 sur le dé de Peur, un 5 sur le dé d'Espoir, et j'ai 2 en Finesse, donc ça fait 17 avec Peur ! »

**Espoir et Peur.** Lorsque vous lancez les dés avec Espoir, cochez un Espoir sur votre feuille de personnage. Vous pourrez dépenser l'Espoir dont vous disposez pour améliorer de futurs jets de dés pour vous et vos alliés. Lorsque vous lancez des dés avec Peur, le MJ gagne une Peur. Il peut dépenser de la Peur pour déclencher un défi dans la scène ou en intensifier un.

**Jets d'attaque.** Lorsque vous attaquez une cible, cela fonctionne comme un jet d'action, mais vous utilisez comme modificateur le trait de personnage associé à votre arme ou votre sort. En cas de succès, vous faites généralement un jet de dégâts.

**Jets de dégâts.** Lancez vos dés de dégâts et additionnez leurs valeurs. Annoncez ensuite au MJ le montant et le type de dégâts que vous infligez.

« J'ai obtenu un 7 plus 1, ça fait 8 points de dégâts physiques. »

**Ces mécaniques et bien d'autres seront abordées au cours de l'aventure à venir !**



### Feuille de personnage et cartes

Sur la page suivante, vous trouverez la feuille de personnage de Bernacle. Pour terminer votre personnage, cochez deux Espoir et une poignée d'or. La troisième page vous fournira un guide pour comprendre votre feuille de personnage. La quatrième page montre votre main de cartes de départ et vous conseille sur la façon de les utiliser.

### Pion de personnage

Découpez le pion de Bernacle et pliez le papier en deux pour qu'il puisse se tenir seul sur la table. Gardez-le à côté de vous pour l'instant, vous en aurez besoin une fois qu'un combat éclatera.

### Liens

Créez des liens avec votre groupe avant de commencer à jouer. Attribuez au moins un de ces liens à un personnage.

Personnage \_\_\_\_\_ Je te suivrais au bout du monde.

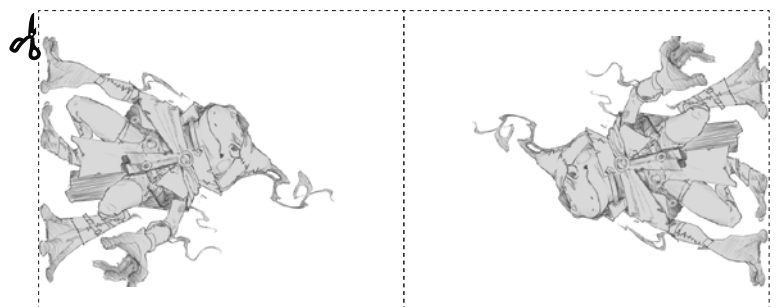
Personnage

Personnage \_\_\_\_\_ On s'attire un peu trop d'ennuis.

Personnage

Personnage \_\_\_\_\_ Tu m'intimides.

Personnage





Cette section indique votre **classe**. Chaque classe est composée de deux **domaines**. Les vôtres sont **Minuit & Grâce**. Vous choisissez la majorité de vos **capacités et sorts** dans ces domaines.

L'**Esquive** représente votre capacité à éviter une attaque. La vôtre est de 13. Le MJ consulte ce nombre lorsqu'il doit déterminer si un adversaire vous touche. Si vous êtes touché, vous pouvez cocher un **Emplacement d'armure** (les petits boucliers vides à droite du grand bouclier baptisé « Armure ») pour réduire la gravité des dégâts subis d'un seuil. Vous disposez d'un nombre d'emplacements disponibles égal à votre **Valeur d'armure** (le nombre dans le grand bouclier « Armure »). Vous en avez 3.

Les deux petites cases représentent vos **seuils de dégâts**. Ils découlent de votre armure et vous leur ajoutez toujours votre niveau. Lorsque vous subissez des dégâts, comparez-les à ces valeurs. Si les dégâts subis sont **Mineurs**, vous cochez un Point de vie. S'ils sont **Majeurs**, vous **cochez 2 Points de vie**. S'ils sont **Graves**, vous **cochez 3 Points de vie**. Si vous devez cocher du Stress et que vous ne pouvez pas, vous **cochez un Point de vie**. Si vous cochez votre dernier Point de vie, vous devez effectuer un **acte de mort**.

C'est là que vous notez votre **Espoir**. Vous dépensez de l'Espoir pour utiliser une **Expérience** (voir plus loin), **Aider un allié**, utiliser une **caractéristique d'Espoir** ou faire un **Jet d'équipe**. Lorsque vous Aidez un allié, vous lui expliquez comment vous vous y prenez et vous **lancez un dé en tant que dé d'avantage** qu'il ajoute à son total de jets d'action. **Vous commencez avec 2 Espoirs cochés**.

La caractéristique d'Espoir spécifique à votre classe se trouve également dans cette section.

L'**expérience** représente les spécialisations particulières de votre personnage. Il s'agit de balises narratives que vous créez pour refléter les compétences de votre personnage. Lorsqu'ils s'appliquent à la scène, vous pouvez **dépenser de l'Espoir** avant le jet d'action pour ajouter leur valeur en tant que modificateur. Vous en gagnerez davantage tout au long d'une campagne, mais vous commencez par « Personne ne me voit venir ! » et « Marché conclu ».

C'est ici que vous gardez une trace de votre **or** au cours d'une campagne. Si vous devriez cocher votre dixième **poignée**, cochez un **sac** à la place et effacez toutes vos poignées. Si vous devriez cocher votre dixième sac, cochez un **coffre** à la place. **Vous commencez avec une poignée cochée**.

Chaque classe commence avec une **Caractéristique de classe** unique qui la distingue des autres classes. Assurez-vous de la lire avant de commencer à jouer.

Cette section vous permet de noter votre **nom, vos pronoms, votre héritage** (la combinaison de votre communauté et de votre ascendance) et votre **sous-classe**. Il y a aussi un espace pour noter votre **niveau**.

Cette zone contient vos **six traits de personnage**. Ce sont eux que vous utiliserez comme modificateurs principaux lors des jets d'action. Ils sont chacun accompagnés d'une description pour vous rappeler comment les utiliser.

Il s'agit de la section pour vos **armes actives**. En plus d'un **nom**, les armes ont un **trait** associé que vous utilisez lorsque vous attaquez avec. Elles ont également une **portée** (*Mêlée, Très courte, Courte, Longue ou Très longue*). Le MJ vous dira à quelle portée se trouve une cible. **Les dés de dégâts** indiquent la catégorie de dés que vous lancez lorsque vous avez réussi une attaque. Ils sont soit de type **physique**, soit **magique**. La **compétence** vous indique le nombre de dés de dégâts que vous lancez. La **caractéristique** indiquée pour une arme vous indique ses pouvoirs spéciaux et ses conditions.

Les armes sont soit à une main, soit à deux mains. Vous verrez que le nombre de mains approprié est déjà grisé en fonction de l'arme dont vous disposez.

Bernacle porte une dague qui inflige 1d8+1 dégâts physiques à tous les adversaires qu'il touche.

Voici la section consacrée à votre **armure**. En plus d'un **nom**, l'armure a des **seuils de base** qui contribuent à vos seuils de dégâts, et une **valeur de base** qui contribue à votre Valeur d'armure. La **caractéristique** de l'armure décrit ses capacités spéciales ou les conditions requises pour l'utiliser.

L'**inventaire** vous permet de répertorier tous vos **objets et consommables**. Votre potion est un consommable, donc si vous l'utilisez, assurez-vous de la rayer ici.

C'est là que vous stockez toutes les **armes** que vous souhaitez emporter, mais qui ne sont pas actives. Tant qu'elles sont dans votre inventaire, les Caractéristiques de ces armes ne sont ni utilisables ni applicables.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA GAUCHE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA DROITE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

# BERNACLE

## MAIN DE NIVEAU 1

### COMMUNAUTÉ



COMMUNITY

#### ORIGINAIRE DES SOUTERRAINS

Faire partie d'une communauté originaire des souterrains signifie que vous êtes issue d'une société vivant sous terre.

**Vie dans la pénombre.** Lorsque vous vous trouvez dans une zone où la lumière est faible ou l'ombre épaisse, vous avez un avantage sur les jets pour vous cacher, enquêter ou percevoir des détails dans cette zone.

Irina Nordsol

DH Core 079/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### ASCENDANCE



ASCENDANCE

#### CÔA

Les côas ressemblent à des grenouilles anthropomorphes aux yeux saillants et aux mains et pieds palmés.

**Amphibie.** Vous pouvez respirer et vous déplacer naturellement sous l'eau.

**Longue langue.** Vous pouvez utiliser votre longue langue pour vous agripper à des objets à Courte portée. **Cochez un Stress** pour utiliser votre langue comme une arme de Finesse à Courte portée qui inflige d12 dégâts physiques en utilisant votre Compétence.

Leesha Hannigan

DH Core 072/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### SOUS-CLASSE



ROUBLARD

#### MARCHENUIT de base

**Trait d'incantation :** Finesse

**Pas des ombres.** Vous pouvez vous déplacer d'une ombre à l'autre. Lorsque vous vous déplacez dans une zone d'obscurité ou une ombre projetée par une autre créature ou un objet, vous pouvez cocher un Stress pour disparaître de l'endroit où vous vous trouvez et réapparaître à l'intérieur d'une autre ombre à Longue portée. Lorsque vous réapparaissez, vous êtes Camouflé.

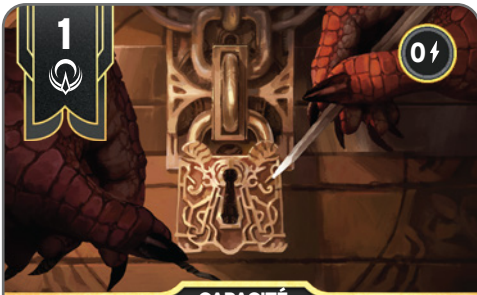
Juan Salvador Almiración

Core DH 025/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

Lorsque vous voyez une action comme celle-ci qui indique une valeur de dé « utilisant votre Compétence », vous utilisez un nombre de dés égal à votre Compétence (la vôtre est de 1).

Le **Trait d'incantation** se trouve sur cette carte. C'est le trait que vous utiliserez lorsque vous ferez un Jet d'incantation.

### DOMAINE



CAPACITÉ

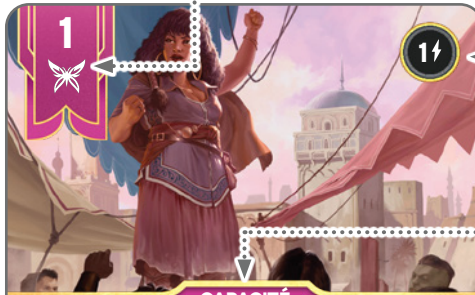
#### CROCHETER ET SUBTILISER

Vous avez un avantage sur les jets d'action pour crocheter des serrures non magiques, désarmer des pièges non magiques ou voler des objets à une cible (soit discrètement, soit de force).

Benjamin Ee

DH Core 187/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### DOMAINE Niveau et domaine



CAPACITÉ

#### PAROLES INSPIRANTES

Votre discours est imprégné de puissance. Après un long repos, placez sur cette carte un nombre de jetons égal à votre Présence. Lorsque vous parlez à un allié, vous pouvez dépenser un jeton de cette carte pour lui donner un avantage parmi les options suivantes :

- Votre allié enlève un Stress.
- Votre allié récupère un point de vie.
- Votre allié gagne un Espoir.

Lorsque vous prenez un long repos, rangez tous les jetons non dépensés.

Mat Wilma

DH Core 168/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

**Prix de rappel.** Lorsque des cartes sont dans votre Caveau, c'est le montant de Stress qu'elles coûtent pour revenir dans votre main. Vous n'avez pas à vous soucier de cela au niveau 1!

**Type** de carte de domaine

**TOUS LES BONUS PASSIFS  
ONT DÉJÀ ÉTÉ APPLIQUÉS  
SUR VOTRE FEUILLE DE  
PERSONNAGE.**

# GARRICK ROSEAU

## I GUERRIER HUMAIN ORIGINAIRE DE LA HAUTE

### Présentation du personnage

Transfuge d'une force militaire lointaine, il aborde la plupart des conflits en mode « tuez-les, mais gentiment ».

#### EXPLICATIONS

**Communauté.** Garrick fait partie de la communauté *originaire de la haute*, ce qui signifie qu'il est né dans un monde d'élégance, d'opulence et de prestige.

**Ascendance.** C'est un *humain*, avec des oreilles arrondies et une endurance naturelle.

**Classe et sous-classe.** En tant que *guerrier de l'appel des braves*, il peut s'armer de courage avant la bataille pour obtenir un avantage tactique.

**Expérience.** Garrick a les expériences « Affable » et « Frappe fort ». Il sera en mesure de les utiliser en jeu lorsque les conditions seront réunies.

**Arme.** Il manie une épée longue qui peut toucher des cibles en Mêlée et, en cas de succès, inflige 1d8+3 dégâts physiques.

Question : Qu'est-ce que Marlowe t'a demandé auparavant pour que tu aies eu du mal à dire oui pour cette mission ?

Réponse

### Les bases

**Dés de dualité.** Deux dés d12 de couleurs différentes. Choisissez-en un pour représenter l'Espoir et un pour représenter la Peur.

**Jets d'action.** La plupart des jets que vous ferez seront des jets d'action. Ils utilisent les Dés de dualité. Lancez-les ensemble, ajoutez tous les modificateurs applicables et annoncez au MJ le total, ainsi que le dé ayant donné le nombre le plus élevé.

« J'ai obtenu un 10 sur le dé de Peur, un 5 sur le dé d'Espoir, et j'ai 2 en Agilité, donc ça fait 17 avec Peur ! »

**Espoir et Peur.** Lorsque vous lancez les dés avec Espoir, cochez un Espoir sur votre feuille de personnage. Vous pourrez dépenser l'Espoir dont vous disposez pour améliorer de futurs jets de dés pour vous et vos alliés. Lorsque vous lancez des dés avec Peur, le MJ gagne une Peur. Il peut dépenser de la Peur pour déclencher un défi dans la scène ou en intensifier un.

**Jets d'attaque.** Lorsque vous attaquez une cible, cela fonctionne comme un jet d'action, mais vous utiliserez comme modificateur le trait de personnage associé à votre arme ou votre sort. En cas de succès, vous faites généralement un jet de dégâts.

**Jets de dégâts.** Lancez vos dés de dégâts et additionnez leurs valeurs. Annoncez ensuite au MJ le montant et le type de dégâts que vous infligez.

« J'ai obtenu un 6 plus 3, donc cela fait 9 points de dégâts physiques. »

**Ces mécaniques et bien d'autres seront abordées au cours de l'aventure à venir !**



### Feuille de personnage et cartes

Sur la page suivante, vous trouverez la feuille de personnage de Garrick Roseau. Pour terminer votre personnage, cochez deux Espoirs et une poignée d'or. La troisième page vous fournira un guide pour comprendre votre feuille de personnage. La quatrième page montre votre main de cartes de départ et vous conseille sur la façon de les utiliser.

### Pion de personnage

Découpez le pion de Garrick et pliez le papier en deux pour qu'il puisse se tenir seul sur la table. Gardez-le à côté de vous pour l'instant, vous en aurez besoin une fois qu'un combat éclatera.

### Liens

Créez des liens avec votre groupe avant de commencer à jouer. Attribuez au moins un de ces liens à un personnage.

Personnage

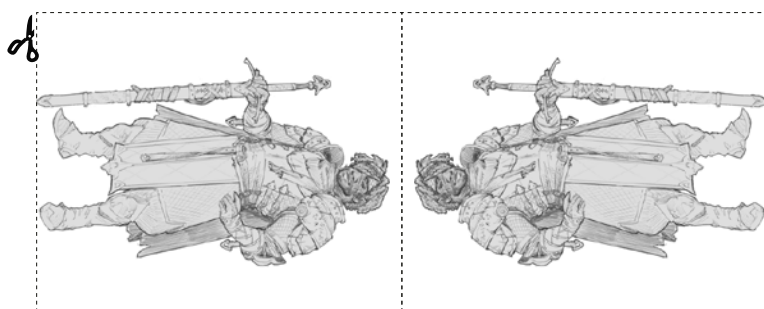
Je garderai ton secret.

Personnage

Je vois que tu fais de ton mieux.

Personnage

Nous devons mettre nos sentiments de côté.





Cette section indique votre **classe**. Chaque classe est composée de deux **domaines**. Les vôtres sont **Lame & Os**. Vous choisirez la majorité de vos **capacités et sorts** dans ces domaines.

L'**Esquive** représente votre capacité à éviter une attaque. La vôtre est de 11. Le MJ consulte ce nombre lorsqu'il doit déterminer si un adversaire vous touche. Si vous êtes touché, vous pouvez cocher un **Emplacement d'armure** (les petits boucliers vides à droite du grand bouclier baptisé « Armure ») pour réduire la gravité des dégâts subis d'un seuil. Vous disposez d'un nombre d'emplacements disponibles égal à votre **Valeur d'armure** (le nombre dans le grand bouclier « Armure »). Vous en avez 3.

Les deux petites cases représentent vos **seuils de dégâts**. Ils découlent de votre armure et vous leur ajoutez toujours votre niveau. Lorsque vous subissez des dégâts, comparez-les à ces valeurs. Si les dégâts subis sont **Mineurs**, vous cochez un Point de vie. S'ils sont **Majeurs**, vous **cochez 2 Points de vie**. S'ils sont **Graves**, vous **cochez 3 Points de vie**. Si vous devez cocher du Stress et que vous ne pouvez pas, vous **cochez un Point de vie**. Si vous cochez votre dernier Point de vie, vous devez effectuer un **acte de mort**.

C'est là que vous notez votre **Espoir**. Vous dépensez de l'Espoir pour utiliser une **Expérience** (voir plus loin), **Aider un allié**, utiliser une **caractéristique d'Espoir** ou faire un **Jet d'équipe**. Lorsque vous Aidez un allié, vous lui expliquez comment vous vous y prenez et vous **lancez un dé en tant que dé d'avantage** qu'il ajoute à son total de jets d'action. **Vous commencez avec 2 Espoirs cochés**.

La caractéristique d'Espoir spécifique à votre classe se trouve également dans cette section.

L'**expérience** représente les spécialisations particulières de votre personnage. Il s'agit de balises narratives que vous créez pour refléter les compétences de votre personnage. Lorsqu'ils s'appliquent à la scène, vous pouvez **dépenser de l'Espoir** avant le jet d'action pour ajouter leur valeur en tant que modificateur. Vous en gagnerez plus tout au long d'une campagne, mais vous commencez par « Affable » et « Frappe fort ».

C'est ici que vous gardez une trace de votre **or** au cours d'une campagne. Si vous devriez cocher votre dixième **poignée**, cochez un **sac** à la place et effacez toutes vos poignées. Si vous devriez cocher votre dixième sac, cochez un **coffre** à la place. **Vous commencez avec une poignée cochée**.

Chaque classe commence avec une **Caractéristique de classe** unique qui la distingue des autres classes. Assurez-vous de la lire avant de commencer à jouer.

Cette section vous permet de noter votre **nom, vos pronoms, votre héritage** (la combinaison de votre communauté et de votre ascendance) et votre **sous-classe**. Il y a aussi un espace pour noter votre **niveau**.

Cette zone contient vos **six traits de personnage**. Ce sont eux que vous utiliserez comme modificateurs principaux lors des jets d'action. Ils sont chacun accompagnés d'une description pour vous rappeler comment les utiliser.

Il s'agit de la section pour vos **armes actives**. En plus d'un **nom**, les armes ont un **trait** associé que vous utilisez lorsque vous attaquez avec. Elles ont également une **portée** (*Mêlée, Très courte, Courte, Longue ou Très longue*). Le MJ vous dira à quelle portée se trouve une cible. **Les dés de dégâts** indiquent la catégorie de dés que vous lancez lorsque vous avez réussi une attaque. Ils sont soit de type **physique**, soit **magique**. La **compétence** vous indique le nombre de dés de dégâts que vous lancez. La **caractéristique** indiquée pour une arme vous indique ses pouvoirs spéciaux et ses conditions.

Les armes sont soit à une main, soit à deux mains. Vous verrez que le nombre de mains approprié est déjà grisé en fonction de l'arme dont vous disposez.

Garrick porte une épée longue qui inflige 1d8+3 dégâts physiques à tous les ennemis qu'elle touche.

Voici la section consacrée à votre **armure**. En plus d'un **nom**, l'armure a des **seuils de base** qui contribuent à vos seuils de dégâts, et une **valeur de base** qui contribue à votre Valeur d'armure. La **caractéristique** de l'armure décrit ses capacités spéciales ou les conditions requises pour l'utiliser.

L'**inventaire** vous permet de répertorier tous vos **objets et consommables**. Votre potion est un consommable, donc si vous l'utilisez, assurez-vous de la rayer ici.

C'est là que vous stockez toutes les **armes** que vous souhaitez emporter, mais qui ne sont pas actives. Tant qu'elles sont dans votre inventaire, les Caractéristiques de ces armes ne sont ni utilisables ni applicables.

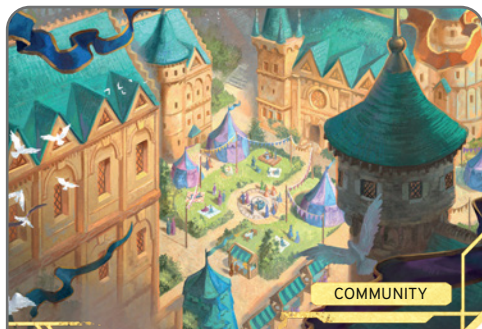
GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA GAUCHE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA DROITE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

# GARRICK ROSEAU

## MAIN DE NIVEAU 1

### COMMUNAUTÉ



#### ORIGINAIRE DE LA HAUTE

Faire partie d'une communauté originaire de la haute signifie que vous êtes habitué à une vie d'élégance, d'opulence et de prestige dans les échelons supérieurs de la société.

**Privilège.** Vous avez un avantage à vos jets lorsque vous fréquentez des nobles, négociez un prix ou tirez parti de votre réputation pour obtenir ce que vous voulez.

Julia Metzger

DH Core 073/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### ASCENDANCE



#### HUMAIN

ASCENDANCE

Les humains sont facilement reconnaissables à leurs mains habiles, à leurs oreilles arrondies et à leur corps conçu pour l'endurance.

**Endurance élevée.** Gagnez un emplacement de Stress supplémentaire lors de la création du personnage.

**Adaptabilité.** Lorsque vous ratez un jet basé sur une de vos Expériences, vous pouvez cocher un Stress pour relancer les dés.

Fernanda Suarez

DH Core 068/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### SOUS-CLASSE



#### DE L'APPEL DES BRAVES

de base

**Courage.** Lorsque vous ratez un jet avec Peur, vous gagnez un Espoir.

**Rituel de combat.** Une fois par long repos, avant de tenter quelque chose d'incroyablement dangereux ou d'affronter un ennemi qui vous surpasse clairement, décrivez le rituel que vous effectuez ou les préparatifs que vous faites. Cela vous permet d'enlever 2 Stress et de gagner 2 Espoirs.

Mat Wilma

Core DH 043/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### DOMAINE



#### PAS ASSEZ BON

Lorsque vous lancez vos dés de dégâts, vous pouvez relancer n'importe combien de 1 ou 2.

Juan Salvador Almción

DH Core 104/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### DOMAINE Niveau et domaine



#### JE L'AVAIS VU VENIR

Lorsque vous êtes ciblé par une attaque effectuée depuis une portée supérieure à Mêlée, vous pouvez cocher un Stress pour lancer un d4 et ajouter le résultat à votre Esquive égal en tant que bonus contre cette attaque.

Mat Wilma

DH Core 125/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

.....**Prix de rappel.** Lorsque des cartes sont dans votre Caveau, c'est le montant de Stress qu'elles coûtent pour revenir dans votre main. Vous n'avez pas à vous soucier de cela au niveau 1!

.....**Type** de carte de domaine

.....**Spécificité.** Cette spécificité vous permet de gagner un d4 bonus à votre Esquive contre une attaque effectuée depuis une portée supérieure à Mêlée. Une fois l'attaque terminée (qu'elle réussisse ou échoue), votre Esquive revient à la normale.

**TOUS LES BONUS PASSIFS ONT DÉJÀ ÉTÉ APPLIQUÉS SUR VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.**

# KHARI NIX

## GARDIENNE GÉANTE ORIGINAIRE DES FALAISES

### Présentation du personnage

D'une loyauté absolue, avec un sens de l'humour pince-sans-rire, elle ne supporte pas les imbéciles. Khari est pratiquement née avec une hache à la main.

#### EXPLICATIONS

**Communauté.** Khari fait partie de la communauté *originnaire des falaises*, ce qui signifie qu'elle a été élevée dans un environnement montagneux.

**Ascendance.** C'est une *géante*, ce qui signifie qu'elle est très grande avec un physique imposant et une belle allonge. Classe et sous-classe. En tant que *gardienne robuste*, elle excelle à encaisser les dégâts physiques au combat.

**Expérience.** Khari dispose des expériences « Je couvre tes arrières » et « Peur de rien ». Elle pourra les utiliser en jeu quand les conditions seront réunies.

**Arme.** Elle manie une hache d'armes qui touche les cibles à Très courte portée et, en cas de succès, inflige 1d10+3 dégâts physiques.

**Question :** Ta communauté appelait le bois de la Zibeline autrement. Comment et pourquoi ?

Réponse

### Les bases

**Dés de dualité.** Deux dés d12 de couleurs différentes. Choisissez-en un pour représenter l'Espoir et un pour représenter la Peur.

**Jets d'action.** La plupart des jets que vous ferez seront des jets d'action. Ils utilisent les dés *de dualité*. Lancez-les ensemble, ajoutez tous les modificateurs applicables et annoncez au MJ le total, ainsi que le dé ayant donné le nombre le plus élevé. « J'ai obtenu un 10 sur le dé de Peur, un 5 sur le dé d'Espoir, et j'ai 2 en Force, donc ça fait 17 avec Peur ! »

**Espoir et peur.** Lorsque vous lancez les dés avec Espoir, cochez un Espoir sur votre feuille de personnage. Vous pourrez dépenser l'Espoir dont vous disposez pour améliorer de futurs jets de dés pour vous et vos alliés. Lorsque vous lancez des dés avec Peur, le MJ gagne une Peur. Il peut dépenser de la Peur pour déclencher un défi dans la scène ou en intensifier un.

**Jets d'attaque.** Lorsque vous attaquez une cible, cela fonctionne comme un jet d'action, mais vous utiliserez comme modificateur le trait de personnage associé à votre arme ou votre sort. En cas de succès, vous faites généralement un jet de dégâts.

**Jets de dégâts.** Lancez vos dés de dégâts et additionnez leurs valeurs. Annoncez ensuite au MJ le montant et le type de dégâts que vous infligez.

« J'ai obtenu un 7 plus 3, c'est-à-dire 10 points de dégâts physiques. »

**Ces mécaniques et bien d'autres seront abordées au cours de l'aventure à venir !**



### Feuille de personnage et cartes

Sur la page suivante, vous trouverez la feuille de personnage de Khari Nix. Pour terminer votre personnage, cochez deux Espoirs et une poignée d'or. La troisième page vous fournira un guide pour comprendre votre feuille de personnage. La quatrième page montre votre main de cartes de départ et vous conseille sur la façon de les utiliser.

### Pion de personnage

Découpez le pion de Khari et pliez le papier en deux pour qu'il puisse tenir seul sur la table. Gardez-le à côté de vous pour l'instant, vous en aurez besoin une fois qu'un combat éclatera.

### Liens

Créez des liens avec votre groupe avant de commencer à jouer. Attribuez au moins un de ces liens à un personnage.

Personnage

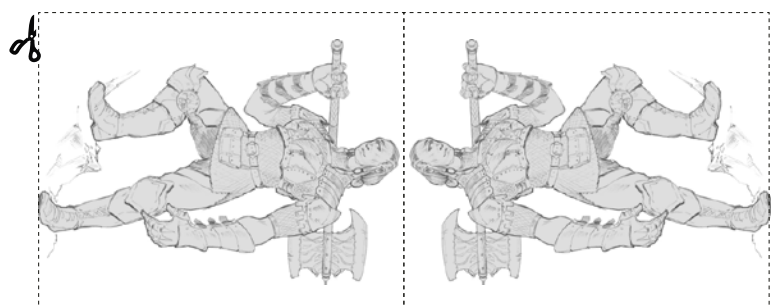
**Nous voulons tous les deux la même chose.**

Personnage

**J'essaie de t'impressionner.**

Personnage

**Tu es mon ami d'enfance.**





Cette section indique votre **classe**. Chaque classe est composée de deux **domaines**. Les vôtres sont **Vaillance & Lame**. Vous choisissez la majorité de vos **capacités et sorts** dans ces domaines.

L'**Esquive** représente votre capacité à éviter une attaque. La vôtre est de 8. Le MJ consulte ce nombre lorsqu'il doit déterminer si un adversaire vous touche. Si vous êtes touché, vous pouvez cocher un **Emplacement d'armure** (les petits boucliers vides à droite du grand bouclier baptisé « Armure ») pour réduire la gravité des dégâts subis d'un seuil. Vous disposez d'un nombre d'emplacements disponibles égal à votre **Valeur d'armure** (le nombre dans le grand bouclier « Armure »). Le vôtre est de 4.

Les deux petites cases représentent vos **seuils de dégâts**. Ils découlent de votre armure et vous leur ajoutez toujours votre niveau. Lorsque vous subissez des dégâts, comparez-les à ces valeurs. Si les dégâts subis sont **Mineurs**, vous cochez un Point de vie. S'ils sont **Majeurs**, vous **cochez 2 Points de vie**. S'ils sont **Graves**, vous **cochez 3 Points de vie**. Si vous devez cocher du Stress et que vous ne pouvez pas, vous **cochez un Point de vie**. Si vous cochez votre dernier Point de vie, vous devez effectuer un **acte de mort**.

C'est là que vous notez votre **Espoir**. Vous dépensez de l'Espoir pour utiliser une **Expérience** (voir plus loin), **Aider un allié**, utiliser une **caractéristique d'Espoir** ou faire un **Jet d'équipe**. Lorsque vous Aidez un allié, vous lui expliquez comment vous y prenez et vous **lancez un dé en tant que dé d'avantage** qu'il ajoute à son total de jets d'action. **Vous commencez avec 2 Espoirs cochés**.

La caractéristique d'Espoir spécifique à votre classe se trouve également dans cette section.

L'**expérience** représente les spécialisations particulières de votre personnage. Il s'agit de balises narratives que vous créez pour refléter les compétences de votre personnage. Lorsqu'ils s'appliquent à la scène, vous pouvez **dépenser de l'Espoir** avant le jet d'action pour ajouter leur valeur en tant que modificateur. Vous en gagnerez plus tout au long d'une campagne, mais vous commencez par « Je couvre tes arrières » et « Peur de rien ».

C'est ici que vous gardez une trace de votre **or** au cours d'une campagne. Si vous devriez cocher votre dixième **poignée**, cochez un **sac** à la place et effacez toutes vos poignées. Si vous devriez cocher votre dixième sac, cochez un **coffre** à la place. **Vous commencez avec une poignée cochée**.

Chaque classe commence avec une **Caractéristique de classe** unique qui la distingue des autres classes. Assurez-vous de la lire avant de commencer à jouer.

Cette section vous permet de noter votre **nom, vos pronoms, votre héritage** (la combinaison de votre communauté et de votre ascendance) et votre **sous-classe**. Il y a aussi un espace pour noter votre **niveau**.

Cette zone contient vos **six traits de personnage**. Ce sont eux que vous utiliserez comme modificateurs principaux lors des jets d'action. Ils sont chacun accompagnés d'une description pour vous rappeler comment les utiliser.

Il s'agit de la section pour vos **armes actives**. En plus d'un **nom**, les armes ont un **trait** associé que vous utilisez lorsque vous attaquez avec. Elles ont également une **portée** (*Mêlée, Très courte, Courte, Longue ou Très longue*). Le MJ vous dira à quelle portée se trouve une cible. **Les dés de dégâts** indiquent la catégorie de dés que vous lancez lorsque vous avez réussi une attaque. Ils sont soit de type **physique**, soit **magique**. **La compétence** vous indique le nombre de dés de dégâts que vous lancez. La **caractéristique** indiquée pour une arme vous indique ses pouvoirs spéciaux et ses conditions.

Les armes sont soit à une main, soit à deux mains. Vous verrez que le nombre de mains approprié est déjà grisé en fonction de l'arme dont vous disposez.

Khari porte une hache d'armes qui inflige 1d10+3 dégâts physiques à tous les ennemis qu'elle touche.

Voici la section consacrée à votre **armure**. En plus d'un **nom**, l'armure a des **seuils de base** qui contribuent à vos seuils de dégâts, et une **valeur de base** qui contribue à votre Valeur d'armure. La **caractéristique** de l'armure décrit ses capacités spéciales ou les conditions requises pour l'utiliser.

L'**inventaire** vous permet de répertorier tous vos **objets et consommables**. Votre potion est un consommable, donc si vous l'utilisez, assurez-vous de la rayer ici.

C'est là que vous stockez toutes les **armes** que vous souhaitez emporter, mais qui ne sont pas actives. Tant qu'elles sont dans votre inventaire, les Caractéristiques de ces armes ne sont ni utilisables ni applicables.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA GAUCHE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA DROITE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

# KHARI NIX

## MAIN DE NIVEAU 1



### ORIGINAIRE DES FALAISES

Faire partie d'une communauté originaire des falaises signifie que vous avez élu domicile sur les pics rocheux et les falaises abruptes des montagnes.

**Pied sûr.** Vous avez un avantage sur les jets pour franchir des falaises et des corniches dangereuses, vous déplacer dans des environnements difficiles et utiliser votre savoir en matière de survie.

Daarken

DH Core 076/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025



### GÉANT

ASCENDANCE

Les géants sont des humanoïdes imposants avec de larges épaules, de longs bras et un à trois yeux.

**Endurance.** Vous gagnez un emplacement de Point de vie supplémentaire lors de la création du personnage.

**Allonge.** Traitez toute arme, capacité, sort ou autre spécificité qui a une portée de Mêlée comme si elle avait une portée Très courte à la place.

Juan Salvador Almención

DH Core 065/270 | Daggerheart © Darrington Presse 2025



### ROBUSTE

de base

**Inébranlable.** Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +1 à vos seuils de dégâts.

**Volonté de fer.** Lorsque vous subissez des dégâts physiques, vous pouvez cocher un emplacement d'armure supplémentaire pour réduire leur gravité.

Reiko Murakami

Core DH 013/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

### Niveau et domaine



### TOURBILLON

Lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à Très courte portée, vous pouvez dépenser un Espoir pour utiliser l'attaque contre toutes les autres cibles à Très courte portée. Tous les adversaires supplémentaires que vous touchez avec cette capacité subissent la moitié des dégâts.

Mike Pape

DH Core 105/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025



### JE SUIS TON BOUCLIER

Lorsqu'un allié à Très courte portée subit des dégâts, vous pouvez cocher un Stress pour vous mettre en travers du chemin et faire de vous la cible de l'attaque à sa place. Lorsque vous subissez des dégâts de cette attaque, vous pouvez cocher autant d'emplacements d'armure que vous le souhaitez.

Juan Salvador Almención

DH Core 252/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

**Prix de rappel.** Lorsque des cartes sont dans votre Caveau, c'est le montant de Stress qu'elles coûtent pour revenir dans votre main. Vous n'avez pas à vous soucier de cela au niveau 1!

**Type** de carte de domaine

**TOUS LES BONUS PASSIFS ONT DÉJÀ ÉTÉ APPLIQUÉS SUR VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.**

Cette carte de domaine vous permet de potentiellement toucher plusieurs cibles avec une seule attaque! Par exemple, lorsque vous effectuez une attaque à l'aide de votre hache d'armes, vous pouvez dépenser un Espoir pour avoir également une chance de toucher les autres adversaires à Très courte portée.

# VARIAN SOTO

## RÔDEUR KATARI ORIGINAIRE DE LA NATURE

### Présentation du personnage

Iel est plutôt du genre « tirer d'abord, poser les questions ensuite ». Tout problème qui ne peut pas être résolu avec un arc n'est pas encore un problème.

#### EXPLICATIONS

**Communauté.** Varian fait partie de la communauté *originaire de la nature*, ce qui signifie qu'il a été élevé par un clan caché au plus profond de la forêt.

**Ascendance.** Iel est un *katari*, ce qui lui confère une fourrure douce, des oreilles triangulaires et une queue.

**Classe et sous-classe.** En tant que *rôdeur explorateur*, iel trouve souvent le chemin le plus court et le plus direct vers un endroit qu'il a déjà visité.

**Expérience.** Varian possède les expériences « Visée mortelle » et « Ami de la nature ». Iel pourra les utiliser en jeu lorsque les conditions seront réunies.

**Arme.** Iel manie un arc court qui peut toucher des cibles à Longue portée et, en cas de succès, inflige 1d6+3 dégâts physiques.

**Question :** Quel animal hybride chasses-tu depuis des années et espères-tu voir dans le bois de la Zibeline ?

Réponse

### Les bases

**Dés de dualité.** Deux dés d12 de couleurs différentes. Choisissez-en un pour représenter l'Espoir et un pour représenter la Peur.

**Jets d'action.** La plupart des jets que vous ferez seront des jets d'action. Ils utilisent les dés de *dualité*. Lancez-les ensemble, ajoutez tous les modificateurs applicables et annoncez au MJ le total, ainsi que le dé ayant donné le nombre le plus élevé. « J'ai obtenu un 10 sur le dé de Peur, un 5 sur le dé d'Espoir, et j'ai 2 en Agilité, donc ça fait 17 avec Peur ! »

**Espoir et peur.** Lorsque vous lancez les dés avec Espoir, cochez un Espoir sur votre feuille de personnage. Vous pourrez dépenser l'Espoir dont vous disposez pour améliorer de futurs jets de dés pour vous et vos alliés. Lorsque vous lancez des dés avec Peur, le MJ gagne une Peur. Il peut dépenser de la Peur pour déclencher un défi dans la scène ou en intensifier un.

**Jets d'attaque.** Lorsque vous attaquez une cible, cela fonctionne comme un jet d'action, mais vous utiliserez comme modificateur le trait de personnage associé à votre arme ou votre sort. En cas de succès, vous faites généralement un jet de dégâts.

**Jets de dégâts.** Lancez vos dés de dégâts et additionnez leurs valeurs. Annoncez ensuite au MJ le montant et le type de dégâts que vous infligez.

« J'ai obtenu un 5 plus 3, ça fait 8 points de dégâts physiques. »

**Ces mécaniques et bien d'autres seront abordées au cours de l'aventure à venir !**



### Feuille de personnage et cartes

Sur la page suivante, vous trouverez la feuille de personnage de Varian Soto. Pour terminer votre personnage, cochez deux Espoirs et une poignée d'or. La troisième page vous fournira un guide pour comprendre votre feuille de personnage. La quatrième page montre votre main de cartes de départ et vous conseille sur la façon de les utiliser.

### Pion de personnage

Découpez le pion de Varian et pliez le papier en deux afin qu'il puisse se tenir seul sur la table. Gardez-le à côté de vous pour l'instant, vous en aurez besoin une fois qu'un combat éclatera.

### Liens

Créez des liens avec votre groupe avant de commencer à jouer. Attribuez au moins un de ces liens à un personnage.

Personnage \_\_\_\_\_ **Je veux te ressembler beaucoup plus.**

Personnage \_\_\_\_\_ **J'ai peur que tu sois meilleur que moi.**

Personnage \_\_\_\_\_ **Nous nous racontons tout.**





Cette section indique votre **classe**. Chaque classe est composée de deux **domaines**. Les vôtres sont **Os & Sagesse**. Vous choisirez la majorité de vos **capacités et sorts** dans ces domaines.

L'**Esquive** représente votre capacité à éviter une attaque. La vôtre est de 13. Le MJ consulte ce nombre lorsqu'il doit déterminer si un adversaire vous touche. Si vous êtes touché, vous pouvez cocher un **Emplacement d'armure** (les petits boucliers vides à droite du grand bouclier baptisé « Armure ») pour réduire la gravité des dégâts subis d'un seuil. Vous disposez d'un nombre d'emplacements disponibles égal à votre **Valeur d'armure** (le nombre dans le grand bouclier « Armure »). Vous en avez 3.

Les deux petites cases représentent vos **seuils de dégâts**. Ils découlent de votre armure et vous leur ajoutez toujours votre niveau. Lorsque vous subissez des dégâts, comparez-les à ces valeurs. Si les dégâts subis sont **Mineurs**, vous cochez un Point de vie. S'ils sont **Majeurs**, vous **cochez 2 Points de vie**. S'ils sont **Graves**, vous **cochez 3 Points de vie**. Si vous devez cocher du Stress et que vous ne pouvez pas, vous **cochez un Point de vie**. Si vous cochez votre dernier Point de vie, vous devez effectuer un **acte de mort**.

C'est là que vous notez votre **Espoir**. Vous dépensez de l'Espoir pour utiliser une **Expérience** (voir plus loin), **Aider un allié**, utiliser une **caractéristique d'Espoir** ou faire un **Jet d'équipe**. Lorsque vous Aidez un allié, vous lui expliquez comment vous vous y prenez et vous **lancez un d6 en tant que dé d'avantage** qu'il ajoute à son total de jets d'action. **Vous commencez avec 2 Espoirs cochés**.

La caractéristique d'Espoir spécifique à votre classe se trouve également dans cette section.

L'**expérience** représente les spécialisations particulières de votre personnage. Il s'agit de balises narratives que vous créez pour refléter les compétences de votre personnage. Lorsqu'ils s'appliquent à la scène, vous pouvez **dépenser de l'Espoir** avant le jet d'action pour ajouter leur valeur en tant que modificateur. Vous en gagnerez plus tout au long d'une campagne, mais vous commencerez par « Ami de la nature » et « Visée mortelle ».

C'est ici que vous gardez une trace de votre **or** au cours d'une campagne. Si vous devriez cocher votre dixième **poignée**, cochez un **sac** à la place et effacez toutes vos poignées. Si vous devriez cocher votre dixième sac, cochez un **coffre** à la place. **Vous commencez avec une poignée cochée**.

Chaque classe commence avec une **Caractéristique de classe** unique qui la distingue des autres classes. Assurez-vous de la lire avant de commencer à jouer.

Cette section vous permet de noter votre **nom, vos pronoms, votre héritage** (la combinaison de votre communauté et de votre ascendance) et votre **sous-classe**. Il y a aussi un espace pour noter votre **niveau**.

Cette zone contient vos **six traits de personnage**. Ce sont eux que vous utiliserez comme modificateurs principaux lors des jets d'action. Ils sont chacun accompagnés d'une description pour vous rappeler comment les utiliser.

Il s'agit de la section pour vos **armes actives**. En plus d'un **nom**, les armes ont un **trait** associé que vous utilisez lorsque vous attaquez avec. Elles ont également une **portée** (*Mêlée, Très courte, Courte, Longue ou Très longue*). Le MJ vous dira à quelle portée se trouve une cible. **Les dés de dégâts** indiquent la catégorie de dés que vous lancez lorsque vous avez réussi une attaque. Ils sont soit de type **physique**, soit **magique**. La **compétence** vous indique le nombre de dés de dégâts que vous lancez. La **caractéristique** indiquée pour une arme vous indique ses pouvoirs spéciaux et ses conditions.

Les armes sont soit à une main, soit à deux mains. Vous verrez que le nombre de mains approprié est déjà grisé en fonction de l'arme dont vous disposez.

Varian porte un arc court qui inflige 1d6+3 dégâts physiques à tous les ennemis qu'il touche.

Voici la section consacrée à votre **armure**. En plus d'un **nom**, l'armure a des **seuils de base** qui contribuent à vos seuils de dégâts, et une **valeur de base** qui contribue à votre Valeur d'armure. La **caractéristique** de l'armure décrit ses capacités spéciales ou les conditions requises pour l'utiliser.

L'**inventaire** vous permet de répertorier tous vos **objets et consommables**. Votre potion est un consommable, donc si vous l'utilisez, assurez-vous de la rayer ici.

C'est là que vous stockez toutes les **armes** que vous souhaitez emporter, mais qui ne sont pas actives. Tant qu'elles sont dans votre inventaire, les Caractéristiques de ces armes ne sont ni utilisables ni applicables.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA GAUCHE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA DROITE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

# VARIAN SOTO

## MAIN DE NIVEAU 1



COMMUNITY

### ORIGINAIRE DE LA NATURE

Faire partie d'une communauté originaire de la nature signifie que vous avez vécu au cœur de la forêt.

**Pied léger.** Vos mouvements sont naturellement silencieux. Vous avez un avantage sur les jets de bouger sans être entendu.

Andreas Rocha

DH Core 081/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025



ASCENDANCE

### KATARI

Les kataris sont des humanoïdes félins avec des griffes rétractiles, des pupilles fendues verticalement et des oreilles hautes et triangulaires.

**Instincts félins.** Lorsque vous effectuez un Jet d'Agilité, vous pouvez dépenser 2 Espoirs pour relancer votre dé d'Espoir.

**Griffes rétractiles.** Effectuez un Jet d'Agilité pour griffer une cible en Mêlée. En cas de succès, elle devient temporairement Vulnérable.

Henry Iwanaga

DH Core 070/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025



RANGER

### EXPLORATEUR

de base

TRAIT D'INCANTATION : AGILITÉ

**Prédateur impitoyable.** Lorsque vous effectuez un jet de dégâts, vous pouvez cocher un Stress pour obtenir un bonus de +1 à votre Compétence. De plus, lorsque vous infligez des dégâts Graves à un adversaire, il doit cocher un stress.

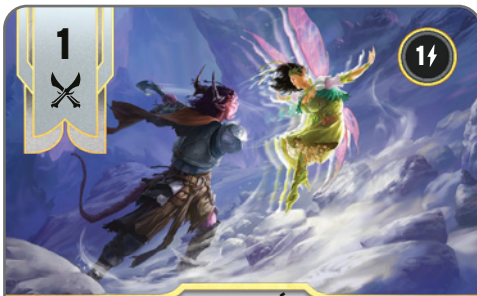
**Itinéraire direct.** Lorsque vous vous rendez à un endroit que vous avez déjà visité ou bien un endroit où se trouvait un objet actuellement en votre possession, vous identifiez le chemin le plus court et le plus direct vers votre destination.

Simon Page

Core DH 022/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

La **Vulnérabilité** est un état dans le jeu. Si une créature est Vulnérable, un jet contre elle dispose d'un avantage. Cela signifie que vous lancez un dé et que vous ajoutez sa valeur en bonus à votre jet d'action.

#### Niveau et domaine



CAPACITÉ

### INTOUCHABLE

Vous bénéficiez d'un bonus à votre Esquive égal à la moitié de votre Agilité.

Henry Peters

DH Core 126/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025



SORT

### ENCHEVÊTREMENT VICIEUX

Effectuez un **Jet d'incantation** contre une cible à Longue portée. En cas de succès, des racines et des lianes sortent du sol, infligeant **1d8+1** dégâts physiques et Bloquant temporairement la cible.

De plus, en cas de succès, vous pouvez dépenser un **Esprit** pour Bloquer temporairement un autre adversaire à Très courte de votre cible.

Leesha Hannigan

DH Core 210/270 | Daggerheart © Darrington Press 2025

Le **Trait d'incantation** se trouve sur cette carte. C'est le trait que vous utiliserez lorsque vous ferez un Jet d'incantation.

**Prix de rappel.** Lorsque des cartes sont dans votre Caveau, c'est le montant de Stress qu'elles coûtent pour revenir dans votre main. Vous n'avez pas à vous soucier de cela au niveau 1 !

**Type de carte de domaine**

Le **Jet d'incantation** utilise votre Trait d'incantation, qui se trouve sur votre carte de sous-classe. Pour vous, il s'agit de l'Instinct.

**Bloqué** est un état qui signifie que la cible ne peut pas bouger. Comme c'est temporaire, le MJ peut y mettre un terme à son tour seulement.

TOUS LES BONUS PASSIFS ONT DÉJÀ ÉTÉ APPLIQUÉS SUR VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.



# MAÎTRE DE JEU

## Guide d'aventure

### Introduction

Bienvenue dans la section réservée au maître de jeu du *Guide de l'aventure d'initiation* ! Si vous êtes ici, vous êtes probablement sur le point de lancer vos joueurs dans l'aventure d'initiation « Les messagers du bois de la Zibeline ». Que vous ayez dirigé de nombreux JDR sur table par le passé ou que ce soit la première fois que vous endossez le rôle de MJ, nous vous guiderons pour que vous sachiez tout ce qu'il faut pour réussir votre première session de Daggerheart. Il est recommandé de lire l'intégralité de ce guide avant de commencer. Vous devriez également découper tous les pions des Messagers du bois de la Zibeline présents à la fin de ce guide et rassembler 12 jetons que vous utiliserez pour représenter la Peur pendant le jeu.

### Paquet de personnage

Une fois qu'ils ont reçu leur paquet de personnage, assurez-vous que vos joueurs lisent la première page. Cela leur donnera des informations de base sur leur héros.

À la fin de la section Explication, ils devront répondre à une question. Faites un tour de table pour mettre leurs réponses en commun. Ensuite, demandez aux joueurs d'attribuer leurs liens à d'autres personnages du groupe. Ils peuvent en choisir un, deux ou trois. Encouragez-les à parler des raisons pour lesquelles ils ont donné un lien à telle personne et à construire leurs relations ensemble. Prenez des notes sur tout élément de leur conversation susceptible de vous être utile dans l'aventure.

Demandez-leur ensuite de découper le pion de leur personnage, de le plier et de le placer à côté d'eux. Ils en auront besoin pendant les combats.

#### RÉPONDRE AUX QUESTIONS

Vos joueurs peuvent se poser des questions sur le fonctionnement de certains aspects de leur feuille de personnage, de leurs cartes ou du jeu. S'ils vous demandent quelque chose que vous ne savez pas encore, ce n'est pas grave ! Rappelez-leur que cette aventure est conçue pour apprendre le jeu à tout le monde tout en jouant ensemble.

### Le bois de la Zibeline

Alors que vos joueurs parcourent la première page de leur paquet de personnage, prenez un moment pour lire le résumé du bois de la Zibeline présent plus loin pour vous familiariser avec le cadre de cette aventure.

Le bois de Zibeline est un lieu téléchargeable conçu pour les personnages de niveau un, donc lorsque vous terminerez cette aventure, vous pourrez facilement poursuivre l'histoire en explorant des zones supplémentaires de la forêt. Pour en savoir plus sur le bois de la Zibeline, rendez-vous sur [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

#### ■ RÉSUMÉ

Le bois de la Zibeline est une forêt qui semble s'étendre à l'infini. Elle est faite d'arbres sombres qui s'élèvent à des dizaines de mètres du sol. Certains disent qu'ils étaient déjà là avant les **Dieux oubliés**. Il est célèbre pour ses animaux hybrides uniques, comme les crapauds-lémuriens et les élans-tigres, ainsi que pour ses routes commerciales bien connues très utilisées par les marchands itinérants.

Niveau dangerosité, ces hybrides vont du complètement inoffensif au mortellement vicieux. Un écureuil-chat pourrait venir se nourrir doucement de votre main, tandis qu'un aliganguille sera plus enclin à jaillir hors de la rivière voisine pour vous emporter comme goûter.

Dans le bois de la Zibeline, un petit village sympathique connu sous le nom de **Chuchotis** sera la destination des PJ pendant cette aventure. Il n'y a pas d'auberge là-bas. Tous les voyageurs de passage sont traités comme des invités d'honneur et conviés à séjourner dans la maison d'un membre de la communauté.

De nombreux habitants de Chuchotis (et du bois de la Zibeline en général) vénèrent toujours les Dieux Oubliés, bien qu'ils ignorent par quel nom les appeler. L'**arcaniste Blancfeu** est la chef de l'ordre religieux principal du village et maintient les sceaux magiques qui le protègent.

# APPRENDRE À JOUER

## GUIDER LES JOUEURS

### Aperçu des mécaniques

Cette section couvre les mécanismes de base de Daggerheart. Lisez les encadrés à haute voix. Pendant que vous le faites, demandez aux joueurs d'être très attentifs.

*Nous allons rapidement expliquer les bases à connaître pour commencer à jouer. Tout d'abord, Daggerheart est un jeu de rôle collaboratif axé sur la narration. Cela signifie que nous travaillerons tous ensemble pour raconter une histoire en utilisant les mécanismes du jeu comme base. Au cours de l'aventure, vous ferez des choix pour vos personnages tandis que je décrirai les réactions du reste du monde. Parfois, je vous demanderai ce que votre personnage sait d'un lieu ou d'une personne. Je ferai de mon mieux pour intégrer vos réponses dans l'histoire que nous racontons, afin que nous construisions ce monde ensemble !*

*Allez, passons à vos feuilles de personnage. Vous trouverez une page supplémentaire en dessous que nous appelons le « side-car ». Faites-le glisser vers la gauche jusqu'à ce que vous atteigniez la ligne pointillée.*

### FEUILLES DE PERSONNAGE

Vous disposez également d'une feuille de personnage et d'une feuille explicative aux pages XX25 et XX26. Utilisez-les pour guider vos joueurs à travers leur propre feuille de personnage, en commençant par le côté gauche du side-car. En faisant un tour de table, demandez à chaque joueur de lire une section à haute voix. Ensuite, faites glisser le side-car du côté droit et recommencez. Une fois que vous avez terminé, revenez ici.

### LANCER LES DÉS

Avant de lire la section suivante, demandez aux joueurs de prendre leurs dés et de les lancer avec vous.

### JETS D'ACTION

*Maintenant que nous avons regardé nos feuilles de personnage, voyons comment lancer les dés dans Daggerheart. Je vais vous donner les bases et nous en apprendrons plus au fur et à mesure ! Tout d'abord, prenez vos deux d12, appelés Dés de dualité. Choisissez celui qui représente l'Espoir et celui qui représente la Peur.*

*Lorsque vous demandez à votre personnage de faire quelque chose de dangereux ou qui pourrait avoir des conséquences dans l'histoire, je vous demanderai probablement de faire un jet d'action. Vous lancerez ces deux d12 et ajouterez le trait de personnage adéquat au résultat. Je vous dirai généralement lequel, mais parfois je vous demanderai. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser certains des jetons que vous avez pour représenter le modificateur d'un jet.*

*Disons que vous faites un jet d'Agilité et que vous avez un +2 pour ce trait : vous prenez 2 jetons dans votre main et les lancez avec vos dés. Ensuite, vous additionnez tout et me donnez le résultat, et vous me précisez avec quel dé vous avez obtenu le résultat le plus élevé. Par exemple, si vous obtenez un 6 sur le dé d'Espoir et un 10 sur le dé de Peur, cela fera 16, plus les 2 jetons que vous avez lancés, ce qui fera un total de 18. Comme le dé de Peur a donné un résultat plus élevé, vous me diriez que vous avez obtenu « 18 avec Peur ».*

*Si vous avez obtenu un meilleur résultat sur le dé d'Espoir, vous cochez un Espoir sur votre feuille. Si vous avez obtenu un meilleur résultat sur le dé de Peur, je gagne une Peur et je peux faire un acte de MJ. Cela signifie que j'influe sur le récit, généralement pour ajouter une complication à la scène. Je commence le jeu avec un nombre de Peurs égal au nombre de joueurs.*

Prenez ce nombre de jetons de Peur pour illustrer cela.

*Parfois, vous disposez d'une Expérience qui s'applique à un jet. Par exemple si vous avez « Grimpeur expert » et essayez d'escalader un mur, ou « Oeil de lynx » et essayez de repérer des empreintes dans la terre. Vous pouvez dépenser un Espoir avant de lancer les dés pour décrire comment cette Expérience vous aide et ajouter sa valeur à votre jet.*

*Enfin, parlons des Jet d'incantation. Il s'agit de jets d'action utilisant votre Trait d'incantation (mentionné sur votre carte de sous-classe de base si vous êtes un lanceur de sorts). Par exemple, Marlowe utilise l'Instinct comme Trait d'incantation.*

Glissez ce côté sur la gauche de votre feuille de personnage.

Side-car

Feuille de personnage

## COMMENT LES JETS DE DÉS AFFECTENT-ILS L'HISTOIRE?

D'accord, nous avons parlé de la façon dont nous lançons les dés, parlons maintenant de leur effet sur l'histoire! Habituellement, je fixe une difficulté pour le jet en fonction de la situation, comme 6 ou 14 ou 25, et votre objectif est d'atteindre ou de battre ce score. Si une capacité ou un sort s'accompagne d'un nombre, comme Jet d'incantation (13), c'est la difficulté du jet. Si vous réussissez, vous obtenez ce que vous vouliez! Sinon, vous échouez et quelque chose de nouveau se produit dans l'histoire à cause de cela. L'Espoir et la Peur jouent également un rôle à cet égard :

Si vous **réussissez avec Espoir**, cela signifie que vous atteignez votre objectif et que tout va bien. Vous pouvez continuer le déroulement de la scène en passant à un autre joueur de la table, comme vous le souhaitez.

Un **succès avec Peur** signifie que vous réussissez, mais il y a une conséquence ou une complication, donc je gagne une Peur et je peux faire ce que nous appelons un « acte de MJ ». Cela signifie simplement que je vais modifier l'histoire d'une manière ou d'une autre. Il se peut que vous deviez cocher un Stress, que des adversaires attaquent, que l'environnement change ou que vous n'obteniez qu'une partie de ce que vous vouliez. L'action que j'entreprendrai visera toujours à faire avancer l'histoire que nous racontons d'une manière passionnante.

Si vous obtenez un **échec avec Espoir**, vous n'obtenez pas ce que vous vouliez, mais les choses ne se passent pas aussi mal qu'elles le pourraient. Je ferai une action qui correspond au récit, puis ce sera au tour du reste de la table.

Si vous obtenez un **échec avec Peur**, les choses tournent vraiment mal. Je vais gagner une Peur et faire une action qui complique la situation pour illustrer ces conséquences désastreuses.

Et le meilleur pour la fin : si jamais vous obtenez le même nombre sur les deux dés, quel que soit ce nombre, c'est un **succès critique** à Daggerheart. Vous obtenez ce que vous vouliez et un petit plus. Vous pouvez cocher un Espoir et vous pouvez également effacer un Stress, si vous en avez. S'il s'agit d'un jet d'attaque, vous ajoutez le maximum que vos dés de dégâts peuvent donner en tant que modificateur à votre jet de dégâts. Par exemple, si vous infligez 1d8+4 dégâts, vous ajouterez 8 points supplémentaires au jet.

## LE COMBAT

Maintenant, placez les pions des personnages et du terrain sur la table pour simuler une carte de bataille, et continuez à lire à haute voix.

Enfin, nous allons parler du combat. Parfois, lorsqu'un combat éclate, je pose une carte sur la table pour montrer où tout le monde se trouve. Lorsque vous voulez attaquer une cible, vous me demandez si elle est à portée en fonction de votre arme. Si oui, vous pouvez faire un jet d'action avec cette arme, en utilisant le trait associé. C'est ce qu'on appelle un jet d'attaque. Si vous atteignez la valeur cible, vous faites ensuite un jet de dégâts. Regardez la section « dés de dégâts » de votre arme et lancez les dés spécifiés, puis annoncez-moi le total et précisez si les dégâts sont physiques ou magiques.

Si l'un de vos jets d'action pendant le combat s'accompagne de Peur ou s'avère un échec, j'utiliserai souvent mon acte de MJ pour mettre en avant un adversaire qui vous attaque ou fait quelque chose d'important dans la scène en conséquence. De plus, j'ai la possibilité de dépenser de la Peur après cela pour mettre en avant un adversaire supplémentaire ou faire un autre acte de MJ. Dans la plupart des cas, je ne peux pas mettre en avant le même ennemi plus d'une fois lors de mon tour de MJ, donc une fois que je n'ai plus d'adversaires à mettre en avant ou que j'ai dépensé autant de Peur que je le souhaitais, je remets la narration du jeu entre vos mains pour voir ce qui se passe ensuite.

Le combat fonctionne de la même manière que le reste du jeu, ce qui signifie qu'il n'y a pas d'ordre à respecter pour jouer. Vous pouvez tous faire ce que vous voulez dans l'ordre que vous voulez, et moi je peux faire des actions de MJ en réponse. Ainsi, vous ne devriez pas vous sentir obligés d'attaquer l'ennemi une fois que le combat a commencé. N'oubliez pas de penser à la scène et à la situation comme à un ensemble narratif et réfléchissez à ce que vous pourriez faire pour créer la meilleure des histoires.





Cette section indique votre **classe**. Chaque classe est composée de deux **domaines**. Les vôtres sont **Arcane & Minuit**. Vous choisissez la majorité de vos **capacités et sorts** dans ces domaines.

L'**Esquive** représente votre capacité à éviter une attaque. La vôtre est de 10. Le MJ consulte ce nombre lorsqu'il doit déterminer si un adversaire vous touche. Si vous êtes touché, vous pouvez cocher un **Emplacement d'armure** (les petits boucliers vides à droite du grand bouclier baptisé « Armure ») pour réduire la gravité des dégâts subis d'un seuil. Vous disposez d'un nombre d'emplacements disponibles égal à votre **Valeur d'armure** (le nombre dans le grand bouclier « Armure »). Vous en avez 3.

Les deux petites cases représentent vos **seuils de dégâts**. Ils découlent de votre armure et vous leur ajoutez toujours votre niveau. Lorsque vous subissez des dégâts, comparez-les à ces valeurs. Si les dégâts subis sont **Mineurs**, vous cochez un Point de vie. S'ils sont **Majeurs**, vous **cochez 2 Points de vie**. S'ils sont **Graves**, vous **cochez 3 Points de vie**. Si vous devez cocher du Stress et que vous ne pouvez pas, vous **cochez un Point de vie**. Si vous cochez votre dernier Point de vie, vous devez effectuer un **acte de mort**.

C'est là que vous notez votre **Espoir**. Vous dépensez de l'Espoir pour utiliser une **Expérience** (voir plus loin), **Aider un allié**, utiliser une **caractéristique d'Espoir** ou faire un **Jet d'équipe**. Lorsque vous Aidez un allié, vous lui expliquez comment vous vous y prenez et vous **lancez un dé en tant que dé d'avantage** qu'il ajoute à son total de jets d'action. **Vous commencez avec 2 Espoirs cochés**.

La caractéristique d'Espoir spécifique à votre classe se trouve également dans cette section.

L'**expérience** représente les spécialisations particulières de votre personnage. Il s'agit de balises narratives que vous créez pour refléter les compétences de votre personnage. Lorsqu'ils s'appliquent à la scène, vous pouvez **dépenser de l'Espoir** avant le jet d'action pour ajouter leur valeur en tant que modificateur. Vous en gagnerez plus tout au long d'une campagne, mais vous commencerez par « Mage royal » et « Moi présent, jamais ».

C'est ici que vous gardez une trace de votre **or** au cours d'une campagne. Si vous devriez cocher votre dixième **poignée**, cochez un **sac** à la place et effacez toutes vos poignées. Si vous devriez cocher votre dixième sac, cochez un **coffre** à la place. **Vous commencez avec une poignée cochée**.

Chaque classe commence avec une **Caractéristique de classe** unique qui la distingue des autres. Assurez-vous de la lire avant de commencer à jouer.

Cette section vous permet de noter votre **nom, vos pronoms, votre héritage** (la combinaison de votre communauté et de votre ascendance) et votre **sous-classe**. Il y a aussi un espace pour noter votre **niveau**.

Cette zone contient vos **six traits de personnage**. Ce sont eux que vous utiliserez comme modificateurs principaux lors des jets d'action. Ils sont chacun accompagnés d'une description pour vous rappeler comment les utiliser.

Il s'agit de la section pour vos **armes actives**. En plus d'un **nom**, les armes ont un **trait** associé que vous utilisez lorsque vous attaquez avec. Elles ont également une **portée** (*Mêlée, Très courte, Courte, Longue ou Très longue*). Le MJ vous dira à quelle portée se trouve une cible. **Les dés de dégâts** indiquent la catégorie de dés que vous lancez lorsque vous avez réussi une attaque. Ils sont soit de type **physique**, soit **magique**. La **compétence** vous indique le nombre de dés de dégâts que vous lancez. La **caractéristique** indiquée pour une arme vous indique ses pouvoirs spéciaux et ses conditions.

Les armes sont soit à une main, soit à deux mains. Vous verrez que le nombre de mains approprié est déjà grisé en fonction de l'arme dont vous disposez.

Marlowe possède un double bâton qui inflige 1d6+3 dégâts magiques à tous les adversaires qu'elle touche.

Voici la section consacrée à votre **armure**. En plus d'un **nom**, l'armure a des **seuils de base** qui contribuent à vos seuils de dégâts, et une **valeur de base** qui contribue à votre Valeur d'armure. La **caractéristique** de l'armure décrit ses capacités spéciales ou les conditions requises pour l'utiliser.

L'**inventaire** vous permet de répertorier tous vos **objets et consommables**. Votre potion est un consommable, donc si vous l'utilisez, assurez-vous de la rayer ici.

C'est là que vous stockez toutes les **armes** que vous souhaitez emporter, mais qui ne sont pas actives. Tant qu'elles sont dans votre inventaire, les Caractéristiques de ces armes ne sont ni utilisables ni applicables.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA GAUCHE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

GLISSEZ CE CÔTÉ SUR LA DROITE DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE.

# APPRENDRE À JOUER (SUITE)

## GUIDE DU MJ

Passez en revue les mécanismes et la narration de cette page et de la suivante. L'aventure d'initiation vous guidera à travers ce que vous devez savoir, mais il sera utile d'avoir un aperçu avant de vous lancer.

### Aperçu des mécaniques

Vous définissez toujours une **Difficulté** avant un jet d'action. Parfois, elle sera établie par un adversaire, d'autres fois il faudra la créer. Utilisez les informations suivantes comme guide :

**10 - Facile | 15 - Moyen | 20 - Difficile**

N'oubliez pas que lorsque les PJ lancent les dés avec **Espoir**, ils gagnent de l'Espoir, et lorsqu'ils les lancent avec **Peur**, vous gagnez de la Peur.

Vous pouvez toujours donner un **avantage** ou un **désavantage** à un PJ sur un jet, si cela a du sens au vu de la situation. Si un joueur a un avantage, faites-lui lancer un d6 et ajoutez la valeur à son jet. S'il a un désavantage, fait de même, mais soustrayez cette valeur. Lorsque vous avez l'avantage en tant que MJ, vous lancez un d20 supplémentaire et utilisez le résultat le plus élevé. Lorsque vous avez un désavantage, vous lancez un d20 supplémentaire et utilisez le plus bas.

Vous pouvez toujours faire un acte de MJ lorsque les joueurs subissent un échec ou obtiennent de la Peur, lorsque la narration vous offre une occasion en or ou lorsque la table se tourne vers vous pour savoir ce qui se passe ensuite. De plus, vous pouvez toujours dépenser une Peur pour faire un acte de MJ alors que vous ne le feriez pas normalement.

Lorsque vous effectuez un acte de MJ, vous devez créer une complication, signaler qu'une nouvelle menace est en route, révéler un nouveau danger, mettre en avant un adversaire, faire cocher un Stress au PJ ou faire quelque chose qui semble pertinent sur le plan narratif dans la scène.

Pendant le combat, vous utiliserez souvent votre acte de MJ pour mettre en avant un adversaire. Cela signifie que c'est à son tour d'agir, généralement pour déplacer et/ou attaquer une cible à portée de son arme, ou faire quelque chose d'autre d'important dans la scène. N'oubliez pas que vous pouvez toujours dépenser une Peur après avoir mis un adversaire en avant pour déplacer l'attention sur un autre adversaire, ou effectuer un acte de MJ supplémentaire de votre choix. En général, vous ne pouvez mettre en avant chaque adversaire qu'une seule fois par tour de MJ.

Lorsqu'un **adversaire attaque un PJ**, vous effectuez un jet d'attaque. Lancez un d20 et ajoutez le modificateur d'attaque de l'adversaire, puis demandez si le total atteint ou dépasse la valeur d'Esquive notée sur la feuille de personnage du PJ. Si c'est le cas, vous lancez les dés de dégâts et indiquez leur valeur et leur type. « J'ai fait 5 plus 3, donc ça fait 8 points de dégâts physiques. »

**Pendant la bataille**, gardez un œil sur les joueurs plus silencieux ou ceux qui hésitent à se lancer et, si nécessaire, mettez-les en avant en leur demandant ce qu'ils font pendant la scène.

**Dans le jeu**, les portées sont abstraites, désignées par des mots du langage courant et laissées à votre discrétion, mais

si vous jouez avec des cartes et des figurines, la liste suivante est un bon point de départ.

- **Mêlée** : quand deux créatures sont l'une à côté de l'autre.
- **Très courte** : 1,5 à 3 m ou n'importe où sur la carte dans un rayon égal à la largeur d'une carte à jouer (environ 7,5 cm).
- **Courte** : 3 à 9 m ou n'importe où sur la carte dans un rayon égal à la longueur d'un stylo (environ 15 cm).
- **Longue** : 9 à 30 m ou n'importe où sur la carte dans un rayon égal à la longueur d'une feuille papier (environ 30 cm).
- **Très longue** : au-delà de cela, tout en restant dans la scène.

Les mouvements pendant le tour d'un joueur sont limités uniquement s'il y a un danger présent dans la scène. Pendant le combat, les PJ peuvent se déplacer n'importe où à Courte portée lorsqu'ils effectuent un jet d'action. S'ils veulent que le déplacement soit leur seule action, ou s'ils veulent se rendre plus loin qu'à Courte portée alors qu'un danger est présent, ils doivent faire un jet d'Agilité pour voir s'ils y arrivent en toute sécurité.

Les adversaires peuvent se déplacer à Courte portée et agir (lancer une attaque, etc.), ou passer leur temps de mise en avant à se déplacer ailleurs.

Voici le **bloc de statistiques** d'un adversaire dans cette aventure.

#### Voleur chardon

##### Meneur de rang 1

Lame dentelée : Mêlée - 2d4+3 (phy)    Seuils : 7/14  
ATT : +3    PV : ○ ○ ○ ○  
Difficulté : 14    Stress : ○ ○

##### CARACTÉRISTIQUES

**Reculez - Action** : Dépensez une Peur pour effectuer un jet d'attaque contre toutes les cibles en Mêlée. Celles contre qui l'attaque réussit sont projetées en arrière, subissant 2d6+3 dégâts magiques et sont repoussées à Longue portée.

Sur le côté gauche se trouvent l'attaque d'arme standard du voleur chardon, son modificateur d'attaque et la difficulté pour le toucher. Sur la droite se trouvent ses seuils de dégâts, ses Points de vie et son Stress. Enfin, en bas il y a ses caractéristiques et ses mouvements spéciaux. Les actions sont des choses que l'adversaire peut faire lorsqu'il est mis en avant tandis que les réactions vous indiquent quand les utiliser, mais elles se produisent souvent lorsqu'un adversaire n'est pas encore mis en avant. Certaines caractéristiques nécessitent également de dépenser de la Peur.

## GUIDE DE LA PEUR

- **Dépensez une Peur** pour interrompre la scène avec un acte de MJ.
- **Dépensez une Peur** pour effectuer un acte supplémentaire pendant un tour de MJ.
- **Dépensez une Peur** pour utiliser l'acte de Peur d'un adversaire ou d'un environnement.

## APERÇU DE LA NARRATION

Acte 1 :

### LA CHARRETTE DU MARCHAND



En route pour Chuchotis, les PJ tombent sur la charrette renversée d'un marchand qui leur bloque le chemin. Un loupstrix est en train de dévorer le conducteur décédé.

Acte 2 :

### LES VOLEURS DES FOURRÉS



Les PJ sont pris en embuscade par des Chardons qui tentent de voler la calèche contenant la livraison.

Acte 3 :

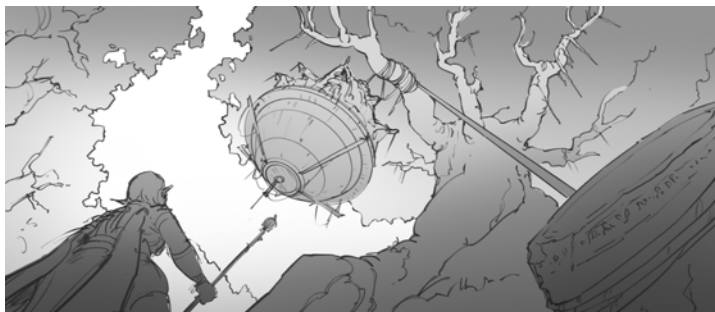
### À LA RECHERCHE DE L'ARCANISTE



Lorsque les PJ arrivent à Chuchotis, ils doivent trouver l'arcaniste Blancfeu en parlant aux habitants.

Acte 4 :

### LA MAISON DANS LES ARBRES



En ouvrant la caisse, le paquet se révèle être la clef de voûte de la porte de la ville. Le roi Emeris l'a envoyée à l'arcaniste pour réparer le sceau placé dessus qui protège la ville. L'arcaniste demande l'aide des PJ pour repousser le danger pendant qu'elle accomplit le rituel nécessaire pour réparer sa magie.

Acte 5 :

### LE RENOUVELLEMENT DU SCEAU



Les PJ apportent la pierre sur le site rituel et, pendant que l'arcaniste exerce sa magie, combattent les créatures magiques qui commencent à envahir les lieux.

#### À PROPOS DES CHARDONS

Les Chardons élisent domicile là où personne d'autre n'oserait : dans les ronciers les plus épais et les plus épineux du bois de la Zibeline. Parce que les seuls Chardons qui sortent de l'isolement de leurs villages cachés sont souvent des voleurs qui viennent dérober des marchandises à des voyageurs imprudents ou des marchands endormis, ils sont réputés être un syndicat de criminels. En réalité, la plupart des Chardons sont assez dociles et vulnérables, choisissant de vivre dans la sécurité des ronces pour se protéger des grands prédateurs qui rôdent dans les bois à la recherche d'un repas facile.

# LA CHARRETTE DU MARCHAND

## ACTE 1

### Le début

Lisez ce qui suit à haute voix à vos joueurs :

*Ce soir, votre groupe est enfin arrivé au bois de la Zibeline, une vaste forêt d'arbres colossaux que certains disent être encore plus vieux que les Dieux Oubliés. C'est un endroit réputé pour deux choses : ses chemins creux qui servent de routes commerciales à de nombreux marchands itinérants et ses animaux hybrides uniques. Même maintenant, de l'intérieur de votre calèche, vous entendez des bruits étranges : les cris sourds des phalènes-alouettes, le croassement des crapauds-lémuriens, les glapissements d'une famille de chauves-souris-renards dans les sous-bois... L'un d'entre vous conduit la calèche. Qui ?*

Lorsqu'un joueur se porte volontaire pour jouer le rôle du conducteur de calèche, vous pouvez lui poser une question comme :

*Tu as remarqué quelque chose d'unique à propos de l'apparence des arbres ici dans le bois de la Zibeline. Qu'est-ce que c'est ?*

Décrivez les arbres qui entourent le groupe, en incluant les détails issus de sa réponse. Il s'agit d'utiliser l'un des principes du MJ dans Daggerheart, « Posez des questions et incorporez les réponses ». Ensuite, lisez ce qui suit à haute voix :

*Alors que la calèche franchit un virage serré, une roue décollant du sol pendant un bref instant, tu aperçois la charrette d'un marchand couchée sur le côté un peu plus loin, bloquant le chemin. Des fruits et légumes éparpillés jonchent le sentier. Un loupstrix se trouve à côté. C'est une grande créature avec un corps de loup, une tête de hibou et de grandes ailes dans le dos. Il finit de mâcher son repas, la main du marchand mort, alors qu'il te regarde, curieux, essayant de savoir si tu es un ami ou un ennemi. Puis vous apercevez, suivant maladroitement derrière, deux louveteaux qui observent prudemment leur mère.*

*De l'intérieur, le reste d'entre vous sent la calèche s'arrêter. Qu'aimeriez-vous faire ?*

Permettez aux PJ de faire un peu de roleplay s'ils le souhaitent. Le premier jet d'action se déclenche dès que quelqu'un s'approche de la charrette du marchand.

### Le premier jet d'action

Lisez ceci à haute voix :

*La louvestrix se méfie de vos mouvements. C'est parti pour notre premier jet pour voir comment elle réagit ! On utilise le trait Présence, alors lance tes Dés de dualité puis ajoute ta Présence. Tu peux également dépenser un Espoir avant le jet pour ajouter une Expérience, si ses conditions sont réunies. Ensuite, annonce-moi le total et quel dé a obtenu le plus haut !*

### SUCCÈS

**Si le joueur obtient 10 ou plus**, c'est un succès ! Décrivez la louvestrix essayant calmement de garder ses petits hors de danger.

**Si le jet est avec Espoir**, dites au joueur de gagner un Espoir.

**S'il est avec Peur, vous gagnez une Peur**. C'est aussi l'occasion d'introduire une conséquence dans la scène. Cela ne doit pas saper le succès, mais plutôt faire avancer le récit d'une manière passionnante. Vous pourriez dire :

*La mère pousse un hurlement-hululement, comme si elle appelait un autre loupstrix encore parmi les arbres. Vous savez que vous ne serez plus seuls bien longtemps.*

### ÉCHEC

**Si le joueur a obtenu 9 ou moins**, c'est un échec. Décrivez la louvestrix qui grogne et claque du bec, en colère que le PJ approche.

**Si le jet est avec Espoir**, dites au joueur de gagner un Espoir. Vous pouvez toujours faire un acte de MJ, mais parce que c'est avec Espoir, cela ne devrait pas être aussi néfaste que cela pourrait. Vous pourriez dire :

*Avec un dernier grognement, elle se penche pour que ses petits grimpent sur son dos avant de s'envoler dans les airs et d'atterrir sur une branche voisine. Elle surveille chacun de vos mouvements.*

**Si le jet est avec Peur**, les choses tournent mal. Gagnez une Peur et décrivez la louvestrix qui grogne sur le PJ, ce qui lui fait cocher un Stress.

### SUCCÈS CRITIQUE

Si les deux dés donnent le même nombre, c'est un succès critique ! Dites au joueur de cocher un Espoir. Il peut également effacer un Stress, s'il en a un. Ensuite, décrivez la louvestrix qui s'avance vers le PJ, la tête baissée, en remuant la queue. Elle s'assoit devant lui.



# LES VOLEURS DES FOURRÉS

## ACTE 2 // PREMIÈRE PARTIE

### Les conséquences

Laissez les événements de l'acte précédent se dérouler, ce qui permet aux joueurs de faire un peu de roleplay et d'effectuer d'autres actions. Utilisez les scénarios suivants pour obtenir des conseils.

### SCÉNARIOS

**Si les PJ fouillent la charrette du marchand,** vous pouvez raconter qu'elle a été dépouillée de tous ses objets de valeur et décrire le conducteur mort avec un bras en moins, qui sert à présent de nourriture aux loupstrix. Si les PJ inspectent le cadavre de plus près, ils découvrent qu'il s'est fait trancher la gorge.

**S'ils attaquent la louvestrix,** faites-leur faire un jet d'attaque contre elle avec une difficulté de 10. En cas de succès, ils infligent des dégâts à l'aide de leurs armes. Les louveteaux vont s'enfuir.

**Si les PJ ratent leurs jets alors qu'ils interagissent avec la louvestrix,** elle jette ses petits sur son dos et s'envole dans un arbre voisin pour observer les personnages d'en haut.

**S'ils essaient de trouver des signes de quelque chose d'étrange,** ils remarquent les restes de ronces épineuses enchevêtrées autour d'une roue de la charrette et éparpillées sur la route.

**S'ils tentent de déplacer la charrette hors du chemin, prennent des mesures pour repartir avec leur calèche ou essaient de quitter le sentier,** passez à « Embuscade ! »

#### Louvestrix

##### Standard rang 1

Morsure - Mêlée - 1d6+3 (phy)

Modificateur d'attaque : +1

Difficulté : 10

Majeur 4 | Grave 8 PV : ○ ○ ○

Stress : ○ ○ ○

### L'embuscade

Lorsque le moment vous semble opportun, ou que l'un des scénarios suivants le déclenche, demandez à un PJ qui semble faire attention à son environnement de faire un Jet d'Instinct avec une difficulté de 14.

**Sur un succès,** il remarque que des yeux les observent depuis l'obscurité de la forêt. Si le jet est avec Peur, gagnez une Peur et demandez au PJ de cocher un Stress. Utilisez le texte de « Je les vois venir ».

**En cas d'échec, les PJ sont immédiatement pris en embuscade.** Si c'était avec Peur, gagnez une Peur et demandez au PJ de cocher également un Stress. Utilisez le texte de « Embuscade ! ».

### JE LES VOIS VENIR

Lisez ceci à haute voix :

*Tu entends le bruit d'une branche qui se casse et tu te retournes juste à temps pour apercevoir quatre Chardons se faufiler dans les sous-bois, essayant de prendre ton groupe par surprise. La charrette renversée était une diversion, mais leur plan n'a pas fonctionné. Je vais installer une carte !*

### EMBUSCADE!

Lisez ceci à haute voix :

*Dans un tourbillon de branches cassées et de lames dégainées, un groupe de quatre Chardons jaillit des fourrés le long de la route. La charrette renversée était une embuscade ! Ils se tiennent devant vous, armes dégainées, bloquant la route. Ils agiront en premier. Je vais mettre en place une carte de combat !*

### INSTALLER LA CARTE DE COMBAT

Prenez le terrain forestier que vous avez découpé et demandez à vos joueurs de vous aider à le répartir sur la table pour construire une carte. Vous pouvez également les encourager à saisir d'autres objets dans la pièce pour ajouter du relief à la carte. Construisez l'espace de jeu ensemble.

Ensuite, posez la charrette renversée du marchand sur la table et demandez aux joueurs de placer leurs pions à proximité, là où ils pensent qu'ils seraient dans la scène, avec leur calèche. Enfin, prenez les pions des assaillants chardons et du voleur chardon et mettez-les à Courte portée des PJ.

### DÉBUT DE LA RENCONTRE

Sur la page XX suivante, vous trouverez les blocs de statistiques pour les assaillants et le voleur. Vous en aurez besoin pour gérer le reste de cette rencontre. N'oubliez pas de vous approprier la bataille. Décrivez en détail à quoi ressemblent les Chardons et comment se déroule la scène, comme si les joueurs regardaient un film ou lisaient un livre, et si vous êtes à l'aise avec cela, demandez-leur de participer également à la construction de la scène. Cela peut être aussi simple que de leur demander de décrire leur attaque ou leur évasion en détail, mais vous pouvez également les impliquer davantage : demandez-leur quel article d'habillement unique les assaillants portent tous, ou quel style de combat intéressant ils semblent utiliser. Vous pouvez également demander avec quel niveau de violence les joueurs sont à l'aise. Cherchent-ils à tuer leurs ennemis ? À les neutraliser ? À les assommer ?

# LES VOLEURS DES FOURRÉS

## ACTE 2 // DEUXIÈME PARTIE

### La première rencontre

#### EMBUSCADE !

Si les joueurs sont pris en embuscade, les Chardons agissent en premier, comme l'indique leur caractéristique « Embuscade ». Lisez ceci à haute voix :

*Ayant l'avantage, les trois assaillants chardons se ruent sur vous ! Grâce à leur caractéristique Embuscade, ils peuvent attaquer immédiatement. Cela ne se produit que lorsqu'ils entrent en scène, donc ce ne sera pas comme ça à chaque fois. Mais pour l'instant, ils vous attaquent à coups de poignard, protégés par des armures faites de pierres polies.*

Déplacez les assaillants en Mêlée avec les PJ les plus proches d'eux. Suivez ensuite le guide d'attaque (plus loin) pour chacun.

#### JE LES VOIS VENIR

Si les joueurs ont repéré les assaillants qui approchent, ce sont eux qui agissent en premier. Lisez ceci à haute voix :

*Vous êtes prêts : vous avez repéré les Chardons avant qu'ils ne puissent vous prendre en embuscade ! Vous devez tous agir en premier, qui veut commencer ?*

#### Assaillant chardon (Référence)

##### Standard rang 1

Dague : Mêlée - 1d8+5 (phy)      PV : 3  
ATT : +1      Stress : 2  
Difficulté : 13 Seuils : 6/12

##### CARACTÉRISTIQUES

**Embuscade - Réaction.** Lorsque l'assaillant entre en scène sans avoir été repéré en premier, il peut immédiatement se placer en Mêlée par rapport à une cible et l'attaquer. Sur un succès, il frappe avec sa dague et inflige 2d4+8 dégâts (phy).

##### Assaillant chardon #1

HP : ○ ○ ○      Stress : ○ ○

##### Assaillant chardon #2

HP : ○ ○ ○      Stress : ○ ○

##### Assaillant chardon #3

HP : ○ ○ ○      Stress : ○ ○

#### L'OBJECTIF DES CHARDONS

Utilisez les assaillants pour monopoliser l'attention du groupe pendant que le voleur tente de s'emparer de leur calèche.

#### UTILISER LES BLOCS DE STATISTIQUES DE RÉFÉRENCE

Sur l'assaillant chardon, vous remarquerez que le bloc de statistiques est répertorié comme « Référence » avec trois autres blocs de statistiques plus petits en dessous. C'est ainsi que Daggerheart représente trois adversaires qui ont tous les mêmes statistiques. Au lieu de répéter toute l'information trois fois, elle se trouve dans une zone centralisée.

#### GUIDE DE L'ATTAQUE DES ASSAILLANTS

Lorsque vous attaquez un PJ, lancez un d20 et ajoutez le modificateur d'attaque de l'assaillant (+1), puis comparez-le à l'Esquive du PJ. Si l'assaillant touche, faites un jet de dégâts en utilisant 1d8+5. Demandez au joueur de comparer le total à ses seuils de dégâts, d'utiliser une armure s'il le souhaite et de cocher son ou ses Points de vie.

#### GUIDE D'ATTAQUE DU VOLEUR

Lorsque vous attaquez un PJ, lancez un d20 et ajoutez le modificateur d'attaque du voleur (+3), puis comparez-le à l'Esquive du PJ. S'il touche, faites un jet de dégâts en utilisant 2d4+3. Demandez au joueur de comparer le total à ses seuils de dégâts, d'utiliser une armure s'il le souhaite et de cocher ses Points de vie. Si le voleur utilise Reculez, en cas de succès, infligez les dégâts et déplacez le pion du PJ dans la direction de votre choix à une Longue portée de l'endroit où il se trouvait auparavant.

#### GUIDE DE DÉFENSE CONTRE LES ASSAILLANTS OU LE VOLEUR

Lorsqu'un adversaire subit des dégâts, comparez leur montant à ses seuils, puis cochez les Points de vie appropriés. Lorsque vous cochez son dernier Point de vie, il est vaincu.

#### Voleur chardon

##### Meneur de rang 1

Lame dentelée : Mêlée - 2d4+3 (phy)      PV : ○ ○ ○ ○  
ATT : +3      Stress : ○ ○  
Difficulté : 14 Seuils : 7/14

##### CARACTÉRISTIQUES

**Reculez - Action : Dépense une Peur** pour effectuer un jet d'attaque contre toutes les cibles en Mêlée. Celles contre qui l'attaque réussit sont projetées en arrière, subissant 2d6+3 dégâts magiques et sont repoussées à Longue portée.

#### LA FIN DE LA RENCONTRE

La rencontre se termine lorsque tous les adversaires sont vaincus. Débarrassez la carte, puis encouragez les joueurs à décrire le trajet restant jusqu'à Chuchotis comme une cinématique de jeu vidéo.

# À LA RECHERCHE DE L'ARCANISTE

## ACTE 3

### L'arrivée à Chuchotis

Lisez ceci à haute voix :

*Le chemin vous mène dans les profondeurs de la forêt, jusqu'à ce que vous aperceviez un grand pilier de pierre, sculpté de haut en bas d'anciens symboles nains. Il marque une des limites du paisible village de Chuchotis. Lorsque vous passez au-delà de la balise de pierre, vous ressentez une sensation discrète, comme une bulle qui éclate, puis les sons de bavardages amicaux deviennent plus forts.*

*Bien que les arbres du bois de la Zibeline ne diffèrent en rien ici du reste de la forêt, il flotte une impression de sécurité et de réconfort. Quelques visages souriants se tournent vers vous lorsque votre calèche arrive, vous saluant chaleureusement d'un geste de la main ou de quelques mots. Une musique entraînante dérive dans votre direction depuis la taverne au centre du village.*

*Vous savez que vous devez trouver l'arcaniste Blancfeu pour lui remettre le colis du roi. Qu'aimeriez-vous faire ?*

Si les joueurs souhaitent parler à un PNJ, vous pouvez choisir l'un des suivants.

#### Remuant- Humain originaire de la nature - (iel)

Un enfant qui ne tient pas en place. On comprend bien comment iel a gagné son nom. Iel est souvent occupé à grimper dans les arbres du village, allumant les lanternes qui pendent aux branches. Iel connaît les chemins les plus rapides pour traverser le village. Si les PJ s'approchent, iel est curieux de savoir à quoi ressemble la vie en dehors de Chuchotis.

#### Lausa Standworth - Naine originaire de la nature - (elle)

Une femme âgée à la barbe épaisse portant un tonneau de bière. Elle est heureuse de s'arrêter parler au groupe (et garde son tonneau sur l'épaule tout ce temps). Si les PJ s'approchent, elle veut connaître le nom de chaque arme des membres du groupe et la date à laquelle elles ont été forgées.

#### Halython Cinq- clank originaire du savoir - (il)

Un clank (un robot humanoïde) à la voix douce d'âge indéterminé. Il porte de petites égratignures sur son épaule métallique où se repose une chauve-souris-renard, attentive mais amicale. Il joue à un jeu inconnu qui utilise des cartes et des glands. Si les PJ s'approchent, il est curieux d'en savoir plus sur les Chardons et vous demande si vous en avez rencontré en chemin.

Au cours de leur discussion, choisissez un PNJ supplémentaire dans la liste précédente. Il s'agira d'un ami qui sait où vit l'arcaniste Blancfeu. Leur interlocuteur actuel a vu cet ami pour la dernière fois à la taverne et il vous envoie là-bas.

Par exemple, vos PJ peuvent rencontrer Remuant au village. Après une petite conversation et quelques cajoleries, l'enfant envoie le groupe à la taverne pour y rencontrer Lausa.

### La taverne du Trèfle

Lisez ce qui suit à haute voix :

*La taverne du Trèfle est impressionnante avec ses six niveaux s'enroulant autour du tronc d'un arbre vénérable. C'est le cœur de la communauté, toujours plein de musique et de conversations bon enfant. Les nouveaux arrivants doivent enlever leurs chaussures et les suspendre à une corde qui s'étire sur toute la longueur du rez-de-chaussée. Inévitablement, quand ils s'en vont, leurs chaussures ont été cirées et remplies de petits bibelots. En entrant, qu'aimeriez-vous faire ?*

Laissez les joueurs faire un peu de roleplay ici : présentez-les à un tavernier ou à un villageois sympathique qui leur demande d'accrocher leurs chaussures au fil. Laissez-les explorer les différents étages de la taverne, et si vous vous sentez à l'aise, demandez à certains de vos joueurs de participer à la description des détails.

*En quoi le premier étage de cette taverne est-il si différent du rez-de-chaussée ? Quelle odeur imprègne l'air dans tout cet endroit ? À quelle coutume unique les habitants semblent-ils participer chaque fois que vous entrez dans la pièce ?*

#### FACULTATIF - LE FESTIVAL DE LA PREMIÈRE MOUSSE

S'ils se renseignent autour d'eux, les PJ apprennent que les habitants de Chuchotis célèbrent actuellement le festival de la Première Mousse, le moment où les nouvelles cultures des fermes Sans Soleil voient pousser leur première couche de mousse, ce qui signifie qu'elles commencent à mûrir. Les villageois fêtent l'arrivée du printemps et l'abondance de fruits et légumes frais qu'ils auront bientôt. Il y a un concours de bras de fer bon enfant, un cours de peinture sur pierre et un petit marché rempli de bibelots faits maison.

Lorsque vous êtes prêt, guidez les joueurs à la recherche d'un PNJ qui les aidera. S'ils n'ont pas encore demandé à quelqu'un du village, utilisez simplement l'un des PNJ de la liste précédente. Après quelques échanges, le PNJ peut leur dire quelque chose comme :

*L'arcaniste est très occupée, mais si vous avez voyagé jusqu'ici, je suis sûr qu'elle sera plus qu'hospitalière. Nous serions perdus sans elle. Elle protège tout le village avec un sceau très puissant afin qu'aucun danger du bois de la Zibeline ne puisse entrer. Vous trouverez sa maison au sud, après les terres agricoles. Elle est suspendue à l'un des vieux arbres de la Zibeline, vous ne pouvez pas la manquer.*

Lorsque les PJ sont prêts, envoyez-les vers l'arcaniste.

# LA MAISON DANS LES ARBRES

## ACTE 4

### L'arcaniste Blancfeu

Lisez ceci à haute voix :

*En passant devant les maisons du village, puis à travers les terres agricoles de Chuchotis, vous voyez une variété de cultures qui ont commencé à développer une fine couche de mousse bleue brillante sur leurs fruits et légumes. Ils pulsent doucement comme un battement de cœur lorsque vous passez.*

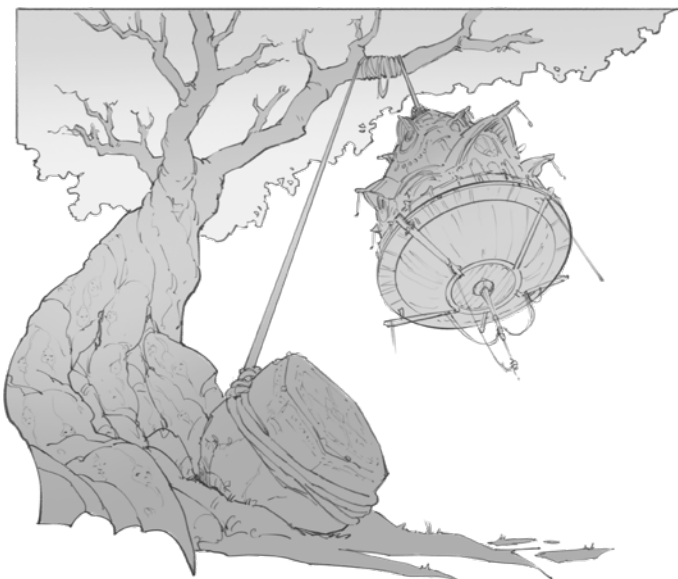
*Parmi les bosquets florissants, vous remarquez que les arbres de la Zibeline de cette région ont des centaines de visages uniques sculptés sur tous les côtés, les yeux scrutant toutes les directions.*

*Un arbre, plus grand que les autres, porte la demeure de l'arcaniste, comme un fruit trop mûr. Elle est suspendue à une tresse de corde, aussi large que l'avant-bras d'un géant, attachée à une branche massive et contrebalancée par un rocher aussi gros qu'elle situé au pied de l'arbre. La pierre est marquée d'une série de symboles tandis qu'une douce lumière jauneverd brille par intermittence à travers les fenêtres de la maison.*

*Qu'aimeriez-vous tous faire ?*

Donnez aux joueurs la possibilité de faire un peu de roleplay et de résoudre quelques problèmes. Utilisez la section suivante comme guide ou créez le vôtre.

- **Si les PJ essaient d'appeler l'arcaniste d'en bas**, il n'y a pas de réponse, mais la lumière à l'intérieur vacille toujours.
- **S'ils tentent de couper la corde du contrepoids**, ils sont immédiatement projetés en arrière de quelques mètres et subissent un point de Stress.
- **S'ils essaient de grimper à l'arbre**, ils doivent faire un Jet d'Agilité Difficulté 13. En cas d'échec, une branche de l'arbre les attrape, les dépose doucement sur le sol de la forêt, puis reprend sa forme originelle.



**Lorsqu'ils réussissent enfin à attirer l'attention** de l'arcaniste, utilisez le texte qui suit pour la décrire alors qu'elle sort de sa maison pour les saluer.

*Mélange d'humanoïde et de luciole de deux mètres de haut, l'arcaniste est une fée qui se déplace dans une combinaison de mouvements très lents et soudainement saccadés. Bien que ses expressions soient difficiles à lire, ses émotions sont très claires dans sa voix. Elle est vieille mais vive, et elle regarde le groupe avec malice.*

*«Êtes-vous le groupe qu'Emeris a envoyé de la capitale ? Oh mon Dieu, vous êtes plutôt en retard, n'est-ce pas. Entrez, entrez.»*

*L'arcaniste fait descendre sa maison et vous invite à l'intérieur. Vous remarquez alors que la cabane dans les arbres est étonnamment spacieuse. La pièce principale déborde de bouteilles de potions, de livres de sorts, de runes, de plantes et de petites créatures de toutes sortes. Mais, personne ne pourrait qualifier cet endroit de désordonné. Il est clair que si quelqu'un bougeait un seul objet, ne serait-ce que d'un centimètre, la vieille fée le remarquerait.*

### La livraison

Laissez les joueurs faire un peu de roleplay avec l'arcaniste. Elle est curieuse de connaître les détails de leur voyage, de savoir qui leur a indiqué sa maison et comment chacun d'entre eux a imaginé qu'il pourrait mourir un jour.

Une fois qu'elle aura assez discuté, elle posera des questions sur le paquet du roi Emeris. Afin de l'inspecter en toute sécurité, elle déplie sa maison par magie comme une fleur qui s'épanouit. Elle presse alors les PJ de mettre la caisse à l'intérieur avant de refermer sa demeure, maintenant un petit peu plus grande. Lorsqu'elle ouvre la caisse, lisez la section suivante à haute voix :

*À l'intérieur du paquet du roi Emeris se trouve une pierre massive avec une tête de lion sculptée dessus. Marlowe, tu reconnais là la clef de voûte de l'arche principale de la porte de la capitale. L'arcaniste hoche sagement la tête dès qu'elle la voit, en disant : «Évidemment, le roi devait garder cette livraison secrète. Si quelqu'un savait que la capitale n'est plus protégée, elle serait conquise avant le lever du soleil.» Sur cet avertissement inquiétant, elle déploie de nouveau sa maison. «Nous devons nous rendre au val Dégagé pour revitaliser le sceau. Mais un tel effort magique attirera des créatures dangereuses des recoins les plus sombres du bois de la Zibeline. J'ai besoin de votre aide.»*

Si les joueurs semblent enthousiastes à l'idée d'aider, vous devriez passer directement au val Dégagé et à l'acte 5. Sinon, vous pouvez encourager les joueurs à décrire leur voyage avec l'excentrique arcaniste Blancfeu.

# LE RENOUVELLEMENT DU SCEAU

## ACTE 5 // PREMIÈRE PARTIE

### Le val Dégagé

Lisez ceci à haute voix :

*Sur les instructions de l'arcaniste, votre calèche s'arrête dans une mystérieuse clairière en forme de cercle parfait, la seule zone du bois de la Zibeline où les arbres ne cachent pas le ciel. Il s'agit du val Dégagé.*

Parlez aux joueurs en tant qu'arcaniste, pour leur expliquer que le val Dégagé est un lieu utilisé pour sa forte magie rituelle. C'est là qu'elle a forgé les piliers de protection placés aux quatre coins de Chuchotis, assurant la sécurité du village. Elle a failli mourir lors de ce rituel, mais elle hésite à en dire plus de peur de mettre en colère les Dieux oubliés. Engagez la conversation avec les PJ, puis lorsque vous êtes prêt, lisez ce qui suit :

*Les antennes de l'arcaniste se dressent d'une manière déconcertante. « C'est bien. Stop, stop. Oui, ici. Maintenant, venez m'aider, je suis vieille. » Cette fois, elle déplie la calèche comme elle l'a fait avec sa maison et se tient au-dessus de la caisse en fredonnant. Son corps commence à briller de plus en plus fort, sa lumière vacillant dans la nuit.*

*« J'aurai besoin d'une heure pour me préparer. Vous tous, profitez de la tranquillité de la nuit pendant que vous le pouvez. Nous serons bientôt très occupés. »*

### Un court repos

Dites aux PJ qu'ils vont maintenant prendre un court repos.

**Pendant un court repos, un PJ peut choisir jusqu'à deux des options suivantes. Il peut choisir la même option deux fois.**

#### SOIGNER SES BLESSURES

Décrivez comment vous vous soignez et récupérez 1d4+1 Points de vie. Vous pouvez guérir un allié à la place.

#### ENLEVER DU STRESS

Décrivez comment vous vous défoulez ou vous ressaisissez et éliminez 1d4+1 Stress.

#### RÉPARER L'ARMURE

Décrivez comment vous passez du temps à réparer rapidement votre armure et effacez 1d4+1 emplacements d'armure cochés. Vous pouvez également réparer l'armure d'un allié à la place.

#### SE PRÉPARER

Décrivez comment vous vous préparez pour ce qui vous attend et gagnez un Espoir. Si vous choisissez de vous préparer avec un ou plusieurs membres de votre groupe, vous gagnez chacun deux Espoir.

### PRÉPARATIFS DE MJ PENDANT UN REPOS

Pendant que les PJ se reposent, prenez 1d4 Peur comme avantage d'intermède, puis passez en revue les blocs de statistiques des adversaires situés ci-après et sur la XXpage suivante. Ils serviront pour la bataille finale.

#### Squelette antique (Référence)

##### Standard rang 1

Épée rouillée : Mêlée - 1d6+1 (phy) ATT : +0      Seuils : 7/aucun  
Difficulté : 12      PV : 2 Stress : 1

##### CARACTÉRISTIQUES

**Attaque de groupe - Action. Dépensez une Peur** pour choisir une cible et mettre en avant tous les squelettes antiques à Courte portée d'elle. Ces créatures se déplacent en Mêlée par rapport à elle et effectuent un jet d'attaque commun. En cas de succès, elles infligent chacune 4 dégâts physiques. Combinez ces dégâts.

##### Squelette antique #1

HP : ○ ○      Stress : ○

##### Squelette antique #2

HP : ○ ○      Stress : ○

##### Squelette antique #3

HP : ○ ○      Stress : ○

##### Squelette antique #4

HP : ○ ○      Stress : ○

### GUIDE DE COMBAT DES SQUELETTES ANTIQUES

Comme les squelettes n'ont pas de modificateur d'attaque, lancez un d20 et demandez s'il égale ou dépasse l'Esquive de la cible. En cas de succès, ils infligent 1d6+1 points de dégâts physiques.

Si un squelette antique subit 6 dégâts ou moins, il coche un Point de vie. Sinon, il est vaincu.

La caractéristique Attaque de groupe vous permet d'activer plusieurs squelettes à la fois pour effectuer une attaque puissante. Lorsque vous utilisez cette action comme acte de MJ, vous devez dépenser une Peur pour activer Attaque de groupe, puis déplacer tous les squelettes situés à Courte portée d'une cible pour qu'ils se retrouvent en Mêlée avec elle. Faites un jet d'attaque avec un modificateur de +0 contre l'Esquive du PJ. En cas de succès, chaque squelette fait 4 dégâts phy. Additionnez tous ces dégâts avant de les infliger au PJ.

# LE RENOUVELLEMENT DU SCEAU

## ACTE 5 // DEUXIÈME PARTIE

### Le rituel commence

Lisez ceci à haute voix :

*L'arcaniste pousse un cri strident, « La clef de voûte a enfin répondu ! Vite, entourez-moi, le rituel doit commencer ou je perdrai le chemin ! Dépêchez-vous ! » Son corps commence à briller de plus en plus fort alors que ses yeux roulent en arrière dans ses orbites et que toute la calèche se soulève à quelques dizaines de centimètres du sol. Une série de cris surnaturels résonne dans les bois alors que les créatures voisines perçoivent l'énergie arcanique.*

Placez à présent le pion de l'arcaniste Blancfeu au centre de la table. Demandez aux joueurs de placer les leurs dans la scène. Enfin, placez quatre squelettes antiques à Courte portée de l'arcaniste et deux spectres de la forêt à Longue portée, puis lisez ce qui suit à haute voix.

*La terre se met à gronder alors que quatre squelettes antiques émergent du sol, épées rouillées à la main, perturbés par les forces magiques utilisées par l'arcaniste. Au loin, deux spectres de la forêt flottent vers vous de manière inquiétante. Je vais commencer un compte à rebours pour le rituel, votre objectif est de tenir les ennemis à distance jusqu'à ce qu'il soit terminé.*

Prenez un d8 et posez-le sur la table avec le 8 vers le haut. Il s'agit d'un dé de compte à rebours. Il descendra d'un chiffre chaque fois qu'un adversaire sera vaincu. Il remontera d'un chiffre chaque fois que l'arcaniste Blancfeu sera touchée par une attaque. Lorsque le compte à rebours atteint 0, le rituel est terminé et le combat s'achève.

### CARACTÉRISTIQUES DE L'ENVIRONNEMENT

Les environnements peuvent avoir leurs propres caractéristiques à utiliser d'une manière unique. Pour cette rencontre, vous disposez d'une caractéristique d'environnement appelée Vengeance du val.

#### Le val Dégagé

Rang : 1

Type : Exploration

#### CARACTÉRISTIQUES

**Vengeance du val - Action.** Dépensez une Peur pour invoquer deux squelettes antiques supplémentaires qui sortent du sol à Courte portée d'un PJ.

### GUIDE DE RENCONTRE POUR LE MJ

Le compte à rebours progresse chaque fois qu'un adversaire est vaincu, donc s'il ne se réduit pas assez vite, utilisez **Vengeance du val** pour faire apparaître plus de squelettes, car ils sont faciles à abattre. Faites en sorte que les adversaires visent l'arcaniste Blancfeu uniquement si aucun PJ n'est à portée d'attaque. Sa Difficulté est

de 11. Elle ne coche pas de Points de vie ni de Stress, les dégâts qui lui sont infligés doivent être purement narratifs.

#### Guide de combat des spectres de la forêt

Les spectres de la forêt peuvent attaquer à Longue portée avec un modificateur d'attaque de +3. Sur un succès, ils infligent 2d6+8 dégâts magiques. Ils ont une **résistance** aux dégâts physiques, ce qui signifie que tout dégât physique subi est réduit de moitié (arrondi à l'entier supérieur).

Leur caractéristique **Plongée dans les souvenirs** rend la cible Vulnérable, ce qui signifie que tous les jets que vous faites contre elle ont un avantage (lancez un d20 supplémentaire et utilisez le résultat le plus élevé). Cet état ne se cumule pas.

**Traversée** doit être utilisé avec parcimonie pour éviter de mettre tout le groupe hors de combat en même temps. Comme cette caractéristique chasse un PJ hors de son corps et l'empêche d'agir jusqu'à ce qu'un adversaire soit éliminé, il est pratique d'utiliser Vengeance du val pour générer de nouveaux adversaires faciles à battre pour éviter que tout le groupe soit neutralisé.

#### Spectre de la forêt (Référence)

##### Cogneur de niveau 1

Drain de vie - Longue - 2d6+8 (mag) Majeur 7 | Sévère 14  
Modificateur d'attaque : +3 PV : 6  
Difficulté : 13 Stress : 3

#### CARACTÉRISTIQUES

**Corps spectral - Passif.** Le spectre de la forêt résiste aux dégâts physiques.

**Plongée dans les souvenirs - Action.** Effectuez un jet d'attaque contre une cible à Courte portée. Sur un succès, le spectre de la forêt s'envole la rejoindre en Mêlée et place ses mains sur la joue de sa victime. Demandez au joueur de décrire un moment terrifiant de l'enfance de son personnage. Infligez ensuite 3d4+9 dégâts magiques et rendez-le Vulnérable jusqu'à son prochain repos.

**Traversée - Action.** Dépensez une Peur et faites un jet d'attaque contre une cible en Mêlée. En cas de succès, le spectre de la forêt la traverse, repoussant momentanément son âme hors de son corps, la rendant Sans attache. Elle ne peut plus agir tant que le compte à rebours du rituel ne s'est pas réduit d'un chiffre, éliminant ainsi cet état.

Si tout le groupe est *Sans attache* en même temps, tous les joueurs cochent 2 Points de vie et les âmes des PJ reviennent dans leurs corps, les débarrassant de cet état.

#### Spectre de la forêt #1

HP : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Stress : ○ ○ ○

#### Spectre de la forêt #2

HP : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Stress : ○ ○ ○

### ACTE DE MORT

Si un PJ coche son dernier Point de vie, il fait un acte de mort. Dans le cadre de cette aventure d'initiation, il tombe inconscient jusqu'à ce qu'il soit guéri ou que le danger soit écarté.

### Fin du rituel

Lorsque le dé de rituel arrive à 0, passez à l'épilogue.

# AU-DELÀ DU VAL

## ÉPILOGUE

### Le sceau de la clef de voûte

Lisez ceci à haute voix :

*Le rituel se termine alors que vous portez un dernier coup particulièrement puissant ! La calèche revient au sol alors que la clef de voûte vibre d'énergie arcanique. Puis, d'un seul coup, l'arcaniste Blancfeu libère une explosion silencieuse qui dissipe les derniers ennemis qui pourraient rester. Le silence retombe sur la clairière.*

*De retour à l'intérieur de la maison dans les arbres, moins d'une heure plus tard, la clef de voûte est soigneusement suspendue au-dessus d'un feu grondant dans l'âtre.*

*L'arcaniste, qui a l'air encore plus âgée maintenant qu'elle ne l'était auparavant, est assise en tailleur sur une chaise rembourrée. L'épuisement s'entend dans sa voix.*

*« Vous vous êtes bien battus. Je n'en suis pas surprise, bien sûr. Le roi sait s'entourer. Je suis sincèrement heureuse que vous ayez été là. »*

Donnez aux PJ la chance de conclure leur histoire avec l'arcaniste. Lorsque la conversation stagne ou que les PJ posent des questions sur la clef de voûte, vous pouvez dire quelque chose comme :

*« La clef de voûte aura besoin d'une semaine, peut-être plus, pour permettre à la magie de s'installer. Je devrai la surveiller attentivement pour m'assurer que rien ne se fissure ou ne devienne intelligent ou quoi que ce soit de ce genre. Vous savez ce que c'est. Et en attendant, une fois que vous vous serez reposés, que vous aurez pris un bon repas et un bain bien chaud, j'aurais encore une chose à vous demander. »*

*Imaginez que vous êtes sortis de la maison de l'arcaniste, de la forêt elle-même, pour apercevoir l'étendue verdoyante d'en haut. Imaginez des flèches de pierre tordues traversant la canopée, chacune avec une flamme vacillant à l'intérieur, comme un phare. L'arcaniste poursuit :*

*« Il y a une Flèche, juste à l'ouest d'ici, peut-être à quelques heures de marche. Je l'ai ressentie sur le chemin du rituel. Sa puissance était... étrange. La lumière semblait plus faible qu'elle ne devrait l'être. Je pense que quelque chose ne va pas avec le gardien de la Flèche, et je crains ce qui arrivera si le feu s'éteint complètement. Lorsque vous serez prêts, revenez et je vous donnerai ma carte pour que vous puissiez vous y rendre en toute sécurité. C'est bon d'avoir de nouveau des héros au bois de la Zibeline. »*

*Et c'est là que nous allons terminer la séance d'aujourd'hui.*

### Après cette aventure

Félicitations, vous avez terminé l'aventure d'initiation de Daggerheart ! Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr) pour acheter le jeu complet et rejoindre notre communauté.

### Les messagers du bois de la Zibeline, crédits

**Designer en chef :** Spenser Starke

**Designers :** Rowan Hall & Mike Underwood

**Producteur des jeux en chef :** Elise Rezendes

**Producteur des jeux :** Madigan Hunt & Alex Teplitz

**Artistes :** Shaun Ellis & Pao Yong

**Maquette :** Matt Paquette & Co

**Archiviste :** Dani Gage

**Directeur Darrington Press :** Ivan Van Norman

**Directeur créatif :** Travis Willingham

### L'inspiration des Messagers du bois de la Zibeline

**JDR sur table** *Donjons et Dragons* de Wizards of the Coast  
*Pathfinder* de Paizo

*For the queen* d'Alex Roberts  
*Lady Blackbird* de John Harper  
*The Wildsea* de Felix Isaacs

**Livres** *Les Chroniques du bout du monde* de Paul Stewart et Chris Riddell  
*Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien

**Télévision et cinéma** *Avatar : Le dernier maître de l'air* de Michael Dante DiMartino & Bryan Konietzko  
*La légende de Vox Machina* de Critical Role Productions

Pour une liste complète des crédits et des inspirations de *Daggerheart*, consultez le Livre de règles.

**Directeur de la publication :** David Burckle

**Localisation :** Sélène Meynier, Aurélie Pesséas

**L'Équipe de Black Book Éditions :**

**Pôle administratif** • David Burckle, Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

**Pôle boutique** • Éric Bernard, Camille Bourgoïn, Julien Collas, Jonathan Duvic, Julien Gaillet et Olivier Morgon

**Pôle communication** • Anthony Bruno et Steve Luga

**Pôle édition** • Marianne Bergeonneau, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas et Marc Sautriot

**Pôle technique** • Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

**Édité par Black Book Éditions,**

50 rue Jean Zay, 69800 St PRIEST, FRANCE,

[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

Dépôt légal : Juin 2025

ISBN PDF : 9782386780851



# LES MESSAGERS DU BOIS DE LA ZIBELINE

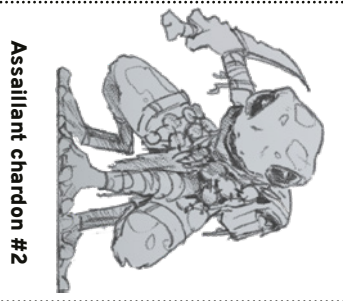
## PIONS & TERRAINS



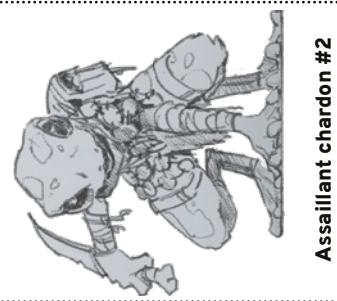
Louvestrix



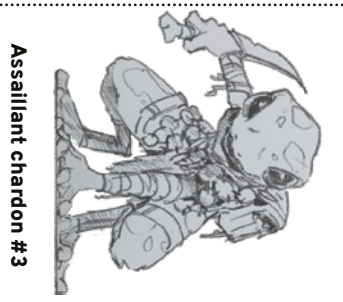
Louvestrix



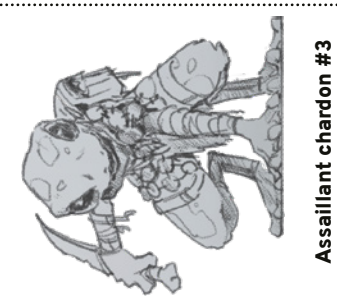
Assaillant chardon #2



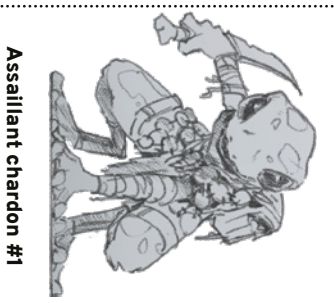
Assaillant chardon #2



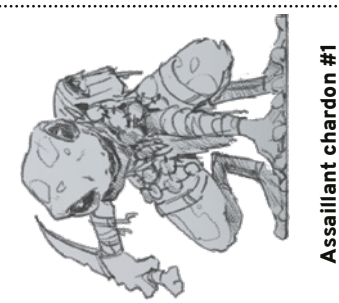
Assaillant chardon #3



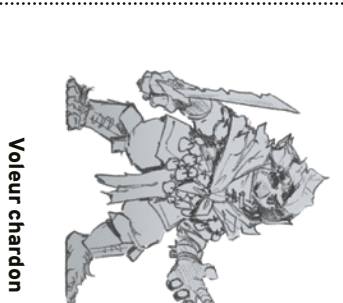
Assaillant chardon #3



Assaillant chardon #1



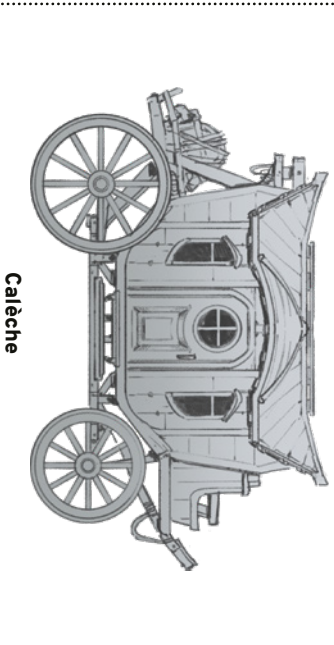
Assaillant chardon #1



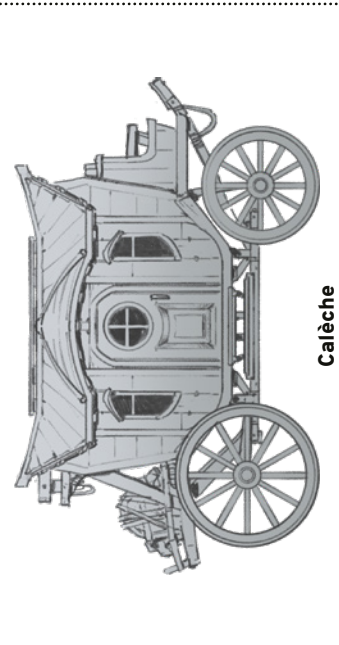
Voleur chardon



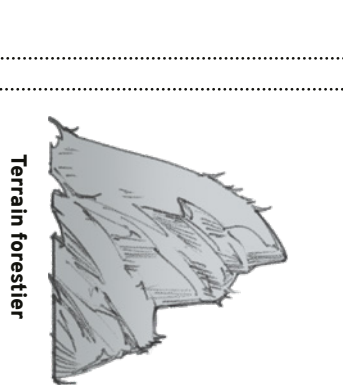
Voleur chardon



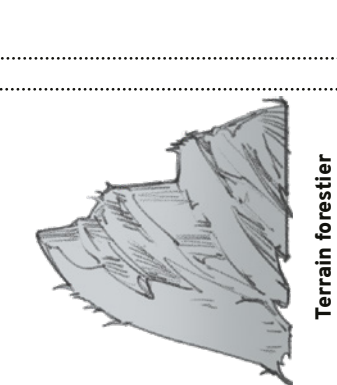
Calèche



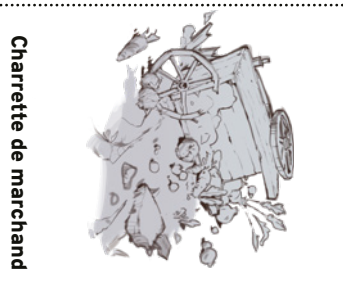
Calèche



Terrain forestier



Terrain forestier



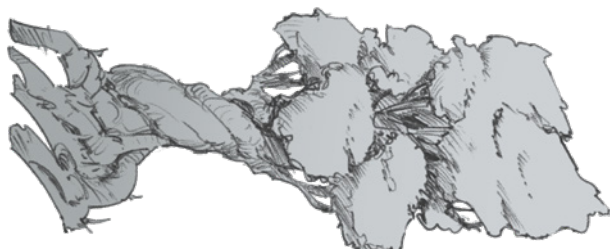
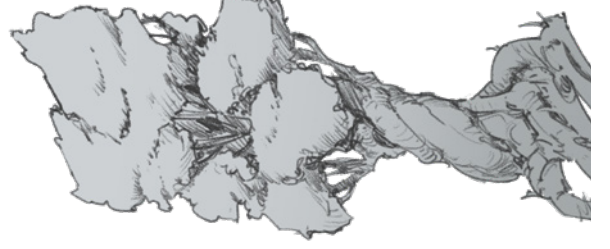
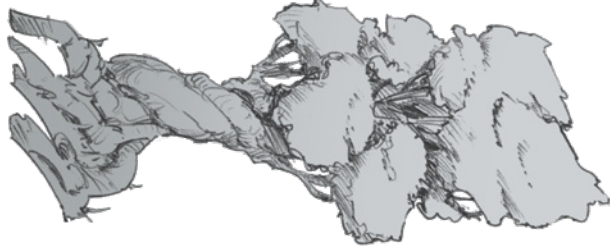
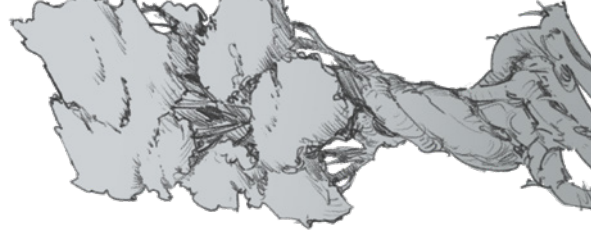
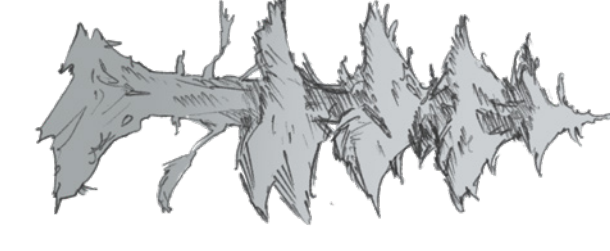
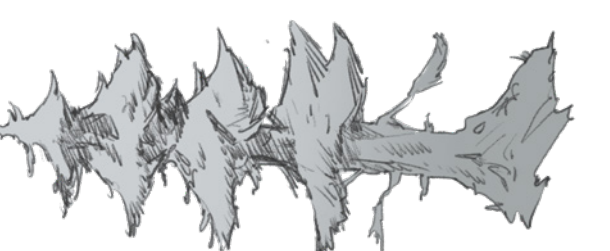
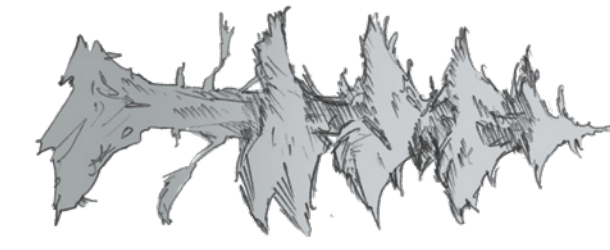
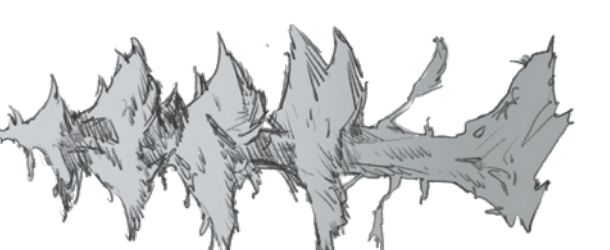

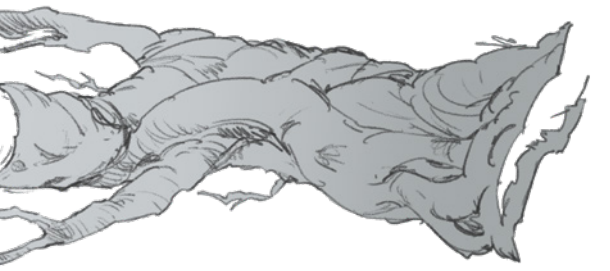
Charrette de marchand



Charrette de marchand

# LES MESSAGERS DU BOIS DE LA ZIBELINE

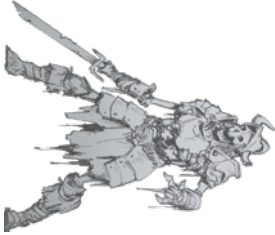
## PIONS & TERRAINS

 <p>Terrain forestier</p>	 <p>Terrain forestier</p>
 <p>Terrain forestier</p>	 <p>Terrain forestier</p>
 <p>Terrain forestier</p>	 <p>Terrain forestier</p>
 <p>Terrain forestier</p>	 <p>Terrain forestier</p>
 <p>Terrain forestier</p>	 <p>Terrain forestier</p>

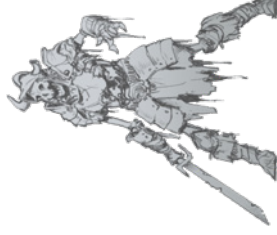
# LES MESSAGERS DU BOIS DE LA ZIBELINE

## PIONS & TERRAINS

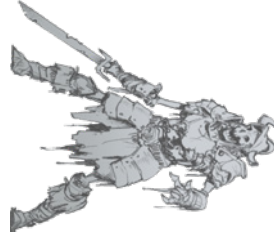
Squelette antique #1



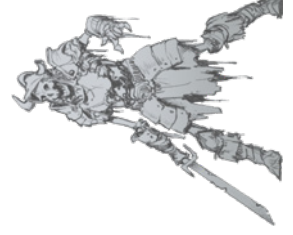
Squelette antique #1



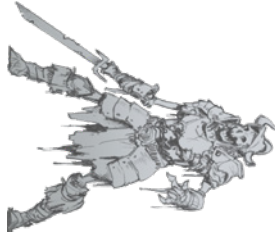
Squelette antique #2



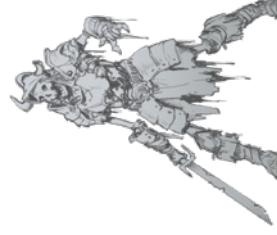
Squelette antique #2



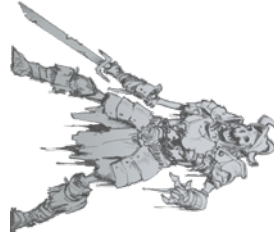
Squelette antique #3



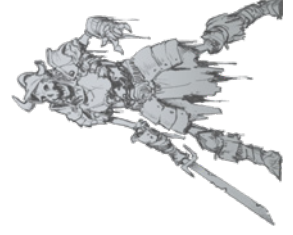
Squelette antique #3



Squelette antique #4



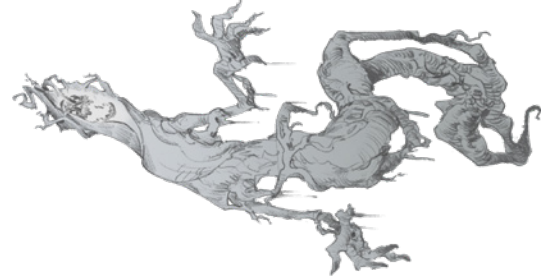
Squelette antique #4



Spectre de la forêt #1



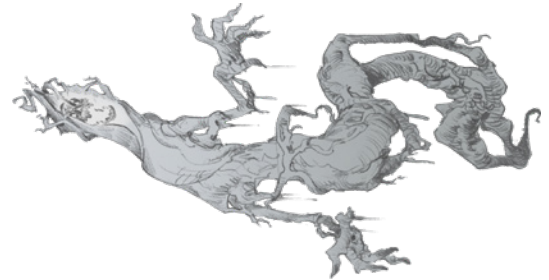
Spectre de la forêt #1



Spectre de la forêt #2



Spectre de la forêt #2



Arcaniste Blancfeu



Arcaniste Blancfeu



Terrain forestier



Terrain forestier

