

de

la peur

naît

l'espoir

s o m m a i r e

4 déroulement d'une partie

6 spotlight et dés de dualité

8 peur et espoir

9 utiliser l'espoir

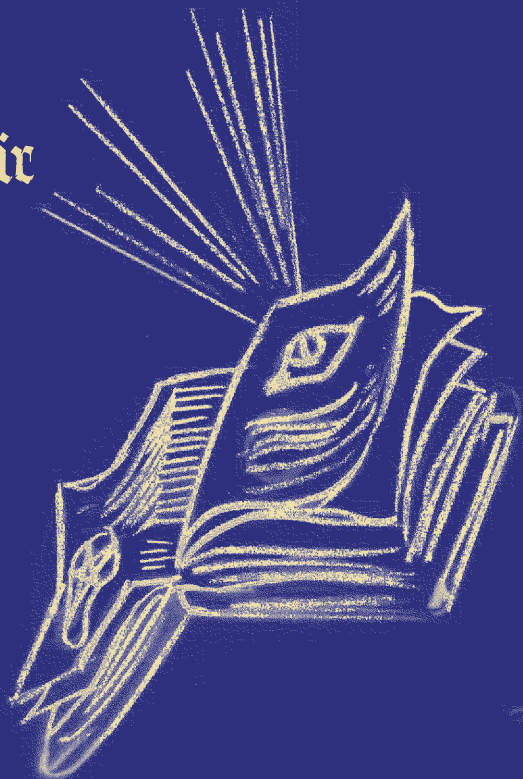
10 combat

14 stress

16 conditions

17 repos

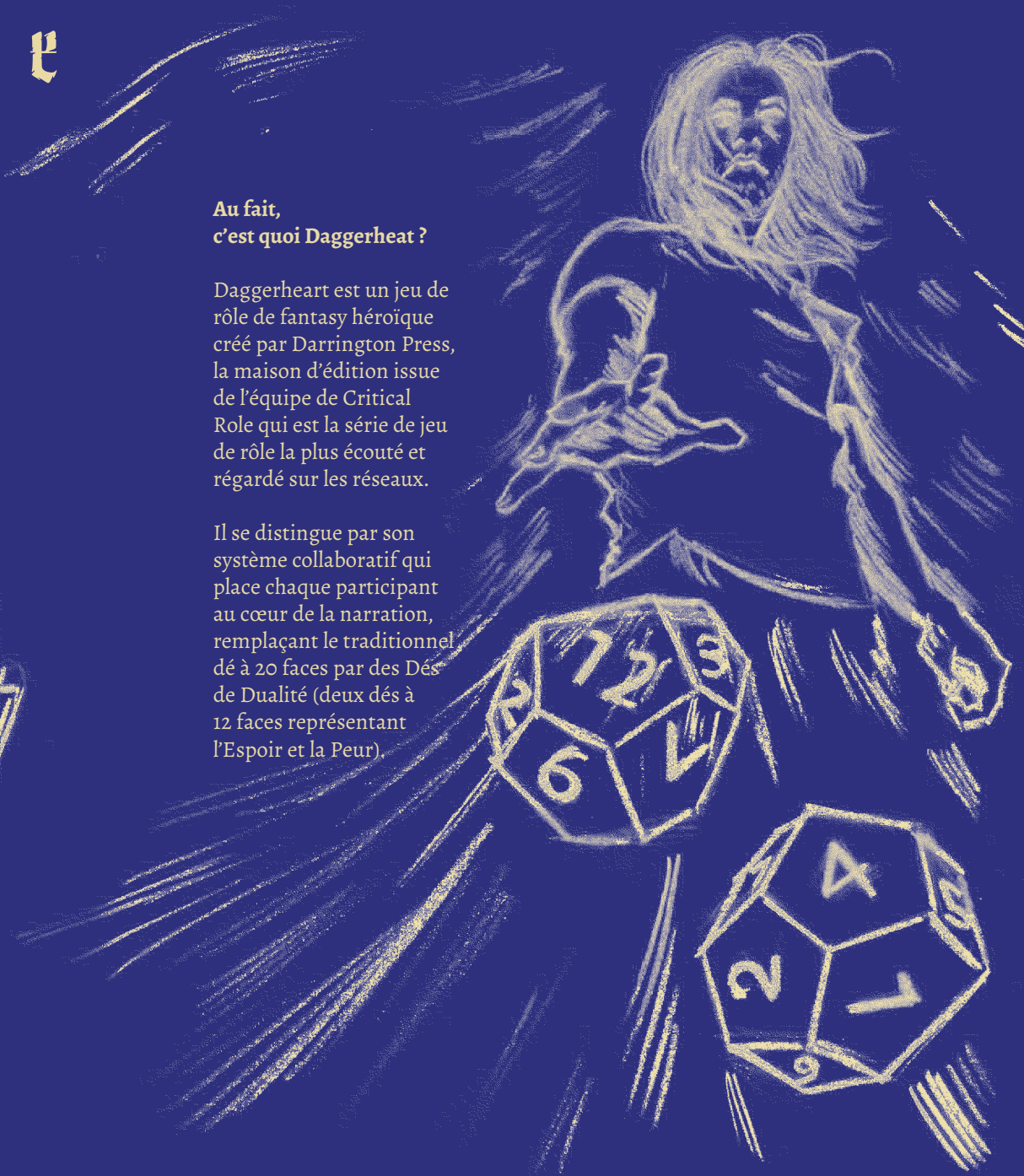
18 mort



**Au fait,
c'est quoi Daggerheart ?**

Daggerheart est un jeu de rôle de fantasy héroïque créé par Darrington Press, la maison d'édition issue de l'équipe de Critical Role qui est la série de jeu de rôle la plus écoutée et regardé sur les réseaux.

Il se distingue par son système collaboratif qui place chaque participant au cœur de la narration, remplaçant le traditionnel dé à 20 faces par des Dés de Dualité (deux dés à 12 faces représentant l'Espoir et la Peur).



Déroulement

ETAPE 1

Le MJ décrit les détails

- Vous arrivez dans tel village.
- Il y a telles personnes.
- Ils portent tels vêtements

ETAPE 2

Les joueurs et le MJ posent des questions

- Y-a t-il une forge dans le village ?
- L'un d'eux a l'air costaud ?
- Leurs poches ont l'air pleines ?

ETAPE 3

Les joueurs et le MJ

- répondent aux questions
- Il semble y avoir de la fumée au fond du village, peut être une forge.
- L'un d'eux a des épaules plutôt larges, il a l'air costaud.
- Ils ont l'air pauvres tout comme leurs bâtiments.

ETAPE 4

Choisir et résoudre ses actions

- Je vais voir au fond du village s'il s'agit d'une forge.
- Je vais lui mettre une patate
- Je vole le reste d'or qu'ils ont

ETAPE 5

Répéter le cycle

Comme la scène a changé d'une manière ou d'une autre, ce processus recommence depuis le début.



QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE SUR TABLE ?

Un jeu de rôle sur table, ou JDR (TTRPG en anglais), est une expérience de narration interactive dans laquelle les joueurs incarnent des personnages au sein d'un monde fictif.

Daggerheart est conçu pour être joué par trois à six personnes dont une personne prend le rôle de maître du jeu (ou MJ), tandis que les autres incarnent chacun un personnage (ou PJ).

Le MJ anime l'histoire qui se construit autour des PJ.

Il introduit des récompenses, des complications et des conséquences dans le récit, incarne les personnages non joueurs de l'histoire (ou PNJ) et aide l'intrigue à progresser à chaque session.

Comme de nombreux jeux de rôle, Daggerheart utilise des dés pour déterminer l'issue de certains événements, apportant une part d'imprévisibilité aux résultats de vos choix.

Malgré cela, le jeu met en avant l'initiative et l'imagination des joueurs, le type de personnage que vous choisissez d'incarner, ainsi que les décisions concernant son passé et ses expériences, peuvent améliorer (ou détériorer !) vos chances lors de ces jets de dés.

d'une



partie

LE SPOTLIGHT

- Le spotlight signifie que quelqu'un sera **mis en lumière** et qu'il est le **héros de cette scène**.
- Il n'est pas rigide comme un système au tour par tour. Les **joueurs** ne sont **pas limités à une seule action par tour**.
- C'est la **fiction qui prime**, discutez entre vous pour savoir qui est le plus susceptible d'agir à un instant en particulier.
- Les joueurs **perdent le spotlight** si le MJ dépense un **point de peur** ou si un joueur résout un **lancer avec peur**.
- La fiction prime, cela ne ferait pas de sens si un personnage agissait beaucoup plus qu'un autre. Le but est de laisser la chance à tout le monde de **briller sous le spotlight**.

LES DÉS DE DUALITÉS

- Dans le système de Daggerheart, les joueurs lancent 2 dés distincts :
- Le **dé d'espoir** et le **dé de peur**.
- Ce sont tous deux des **dés 12**.
- Il existe avec ces dés dans Daggerheart qui sont les suivantes :

Réussir avec espoir

Cela signifie qu'après avoir lancé vos 2 dés de dualité, le **dé d'espoir** possède un **nombre plus élevé** que le **dé de peur**. Si votre jet se résout donc avec espoir et que vous passez le seuil de difficulté imposé par le MJ, vous réussissez avec espoir, ce qui est une excellente nouvelle étant donné que vous **réussissez votre action**.
Vous gardez également le spotlight.

Réussir avec peur

Réussir avec peur signifie que vous **réussissez votre action**, mais un **événement négatif** surviendra. **Vous perdez le spotlight** et le MJ **gagne un point de peur**.

Echouer avec espoir

Échouer avec espoir n'est pas ce qu'il y a de plus dramatique. Vous ne parvenez pas à effectuer votre action, mais vous ne vous mettez pas en danger pour autant. Vous **perdez le spotlight** mais vous **gagnez un point d'espoir**.

Echouer avec peur

Echouer avec peur est la **pire chose** qu'il puisse vous arriver. En plus de ne pas réussir votre action, vous vous mettez dans une situation très inconfortable. Vous **perdez le spotlight** et le MJ **gagne un point de peur**.

Réussite critique

Peu importe la valeur de vos dés, tant que les **résultats sont les mêmes**, votre **réussite est critique**. Vous **gagnez un point d'espoir, soignez un stress** en plus de réussir avec brio.

peur



Utiliser la peur

Effectuer une action avec peur ne signifie pas forcément échouer l'action. Cela signifie plutôt de vous mettre face à la conséquence de vos actes, ou de vous mettre dans un terrain difficile ou inconfortable.

Lorsque vous **échouez avec peur**, le MJ prend ce point et le stock. Il peut en avoir **jusqu'à 12 au maximum**.

Cela représente ses **points d'action**, il peut **utiliser de la peur** pour vous **reprenre le spotlight**, **créer un éboulement**, **appeler des renforts** ou bien **utiliser une capacité d'ennemi**.

Utiliser l'espoir

Lorsque vous avez **gagné de l'espoir** et que vous l'avez inscrit sur votre fiche de personnage, vous pouvez le **dépenser** pour utiliser des **capacités spéciales**.

Votre espoir est conservé d'une session à l'autre, mais vous ne pouvez en détenir qu'un **maximum de 6** à la fois ; nous vous recommandons donc de chercher des occasions de le dépenser.

L'espoir peut être utilisé de plusieurs manières : pour **Aider un Allié**, **Utiliser une Expérience**, **Initier une Action combiné**, ou **Activer une Capacité d'Espoir**.



espoir

utiliser

l'espoir



Utiliser une expérience

Vous pouvez **dépenser 1 point d'espoir** pour **utiliser** une de vos **expériences** si ce dernier est en accord avec votre action.

Utiliser une compétence d'espoir

Vous pouvez **dépenser 3 points d'espoir** pour activer votre **compétence d'espoir** liée à votre classe.

Si vous réussissez avec espoir, vous ne pouvez pas utiliser ce point fraîchement gagné pour le placer dans votre jet actuel.

Aider un allié

Vous pouvez **dépenser 1 point d'espoir** pour **aider un allié**. Lorsque vous le faites, décrivez comment vous l'aidez et **lancez un dé d'avantage**. N'importe quel nombre de PJ peut Aider un Allié tant qu'ils dépensent chacun 1 point d'Espoir.

L'allié aidé peut également obtenir un avantage sur le jet grâce à une autre source ; dans ce cas, il lance son propre dé d'avantage d6. Si l'allié bénéficie d'un avantage provenant de plusieurs sources, il prend le résultat le plus élevé de tous les dés d'avantage lancés et l'ajoute à son jet d'action.

Initier une action combinée

Vous pouvez **dépenser 3 points d'espoir** pour initier une **action combinée**. Un joueur peut initier une action combinée **qu'une seule fois par session**.

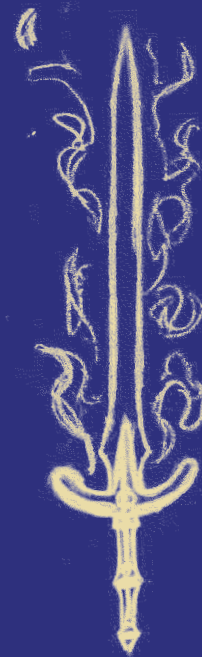
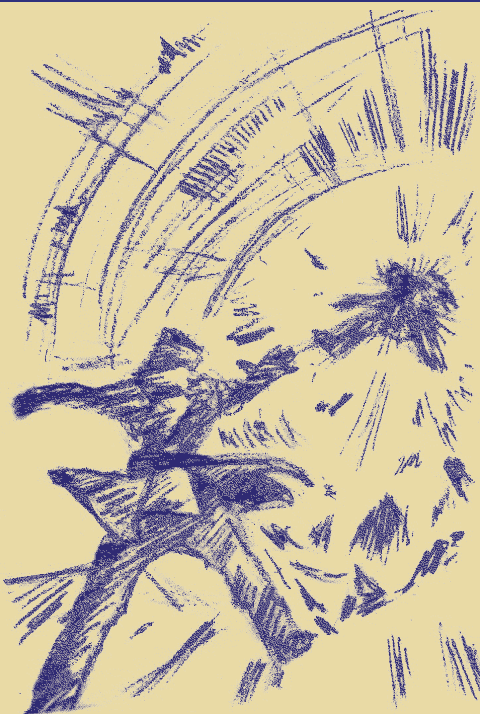
Décrivez comment votre personnage va mêler son action avec un de vos camarades pour créer une action combinée qui sera relativement redoutable. **Lancez chacun vos dés**, mais avant de résoudre votre jet, **choisissez l'un de vos jets pour l'appliquer à vos résultats**. Sur un **jet avec espoir**, **toutes les personnes impliquées gagnent un espoir** et sur un **jet avec peur**, le **MJ** gagne un nombre de peur égale au nombre de personnes impliqué dans l'action combinée.

Dégâts massif

Si un adversaire vous fait tellement de dégâts que la somme final représente votre plus haut seuil de dégâts x2, vous prenez 4 points de vie. Cette règle s'applique également aux joueurs.

Sans armure

Si vous ne possédez pas d'armure, votre premier seuil de dégâts se définit par votre niveau. Le second seuil est votre niveau x2.



Types de dégâts

Il existe différents types de dégâts dans Daggerheart :

Les dégâts physiques, reliés à tout ce qui est physique.

Les dégâts magiques, reliés à tout ce qui est magique.

Les dégâts directs (noyade, poison...), qui ne peuvent être encaissés par un slot d'armure.



Jet d'action

Certaines scènes nécessiteront un jet d'action de votre part.

Pour se faire :

Le MJ et vous conviennent de la meilleure statistique à utiliser pour votre action.

Ajouter à votre dé une expérience, un avantage, un désavantage ou autre. Lancez vos dés et résolvez la situation.

Proficiency

Le proficiency est le nombre de dés que votre personnage lancera pour faire des dégâts.

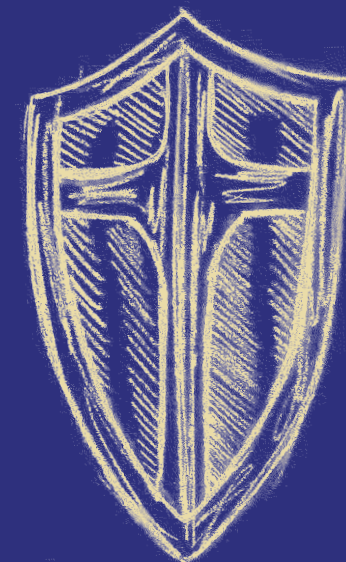
Exemple : on vous demande de lancer D8+5

Si votre proficiency est de 3, cela sera donc 3D8+5.

Résistance et immunité

Une résistance réduit les dégâts subis de moitié.

Une immunité annule totalement les dégâts subis.



Cocher le stress

Lorsqu'un effet nécessite de cocher un stress, cochez le nombre de stress que le MJ vous imposera.

Si tout vos stress sont coché, vous devenez vulnérable (voir page condition).

Si vous devez cocher une case de stress, mais que vous n'en avez plus, cochez un point de vie à la place.

Vous ne pouvez pas prendre plus d'un point de vie par stress reçu, même si vous en recevez plus d'un.

Si vous prenez 1 point de stress, mais que vos cases sont pleines, cocher un point de vie.

Si vous prenez 3 points de stress, mais que vos cases sont pleines,

S t r



Les différentes sources de stress

Il est possible de cocher des points de stress à cause de vos adversaires via certaines de leurs compétences.

Certaines complications peuvent également vous faire cocher un ou plusieurs points de stress.

Que ce soit une action liée à l'environnement, si votre personnage rencontre des difficultés à effectuer une tâche ou d'avoir une conversation tendue.

Vous avez également des compétences qui nécessitent de cocher du stress pour pouvoir être effectuées.

e s s s

conditions



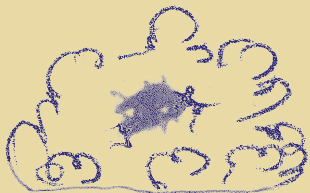
Caché

Lorsque vous êtes caché, tout jet contre vous a un désavantage.

Vous n'êtes plus caché si quelqu'un vous surprend, si vous attaquez ou si vous le décidez.

Restreint

Lorsque vous êtes restreint, vous ne pouvez plus bouger, mais vous pouvez tout de même effectuer des actions.



Vulnérable

Lorsque vous êtes vulnérable, tous les jets contre vous ont un avantage.

Votre personnage est dans une position difficile. Il peut être étourdi, apeuré ou bien à terre. L'effet peut être plus ou moins temporaire selon la situation.

Se rétablir

La fiction prime sur le rétablissement de vos conditions. Si un tentacule vous lâche, vous n'êtes plus restreint.

Si cela fait plusieurs tours que vous êtes étourdi, vous retrouvez un état normal.

Repos court

Prendre le temps de souffler après de gros efforts est fortement recommandé.

Les repos courts durent en moyenne une petite heure durant la journée durant laquelle vous pouvez changer vos cartes de domaines ainsi qu'effectuer 2 actions de repos parmi les suivants :

Panser ses plaies : votre personnage se soigne, gagnez 1d4 + votre tier en points de vie.

Se relaxer : votre personnage s'occupe et pense à autre chose, retirez 1d4 + votre tier de stress.

Réparer son armure : votre personnage répare son armure, gagnez 1d4+ votre tier en armor score

Se préparer : votre personnage se prépare mentalement, gagnez 2 points d'espoir.

Repos long

Une bonne nuit de repos bien mérité n'est jamais de trop. Les repos longs nécessitent de dormir ou de se reposer longtemps. Vous pouvez changer vos cartes de domaines ainsi qu'effectuer 2 actions de repos parmi les suivants :

Panser toutes ses plaies : votre personnage se soigne, récupérez tout vos points de vie

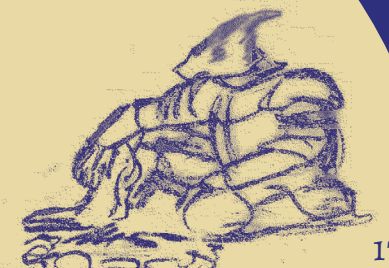
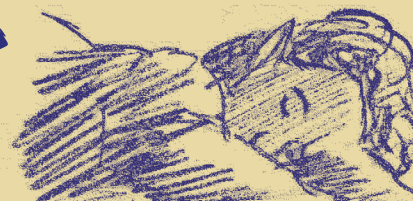
Se relaxer : votre personnage s'occupe et pense à autre chose, retirez tout votre stress

Réparer son armure : votre personnage répare son armure, regagnez toute votre armor score

Se préparer : votre personnage se prépare mentalement, gagnez 2 points d'espoir.

Travailler sur un projet : votre personnage travaille sur un projet.

repos



Action mortem

Vous êtes maître de choisir la mort que vous voulez. Lorsque vous devez mourir, choisissez une de ces actions mortem :

Eviter la mort : vous choisissez d'éviter la mort. Votre personnage tombe inconscient. Il ne peut être la cible d'attaque et reprend conscience lorsqu'il gagne un point de vie.

Lorsque vous vous relevez, lancez votre dé d'espoir. S'il est égal ou inférieur à votre niveau, vous gagnez une cicatrice.

Ultime gloire : vous choisissez d'embrasser la mort en effectuant une dernière action avant de mourir qui est automatiquement une réussite critique.

Tout risquer : lancez vos dés de dualité. Si l'espoir est plus haut que la peur, vous restez sur vos pieds et gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur d'espoir de votre dé.

Si la peur est plus haute, vous mourrez. Si vous faites une réussite critique, vous restez debout et vous gagnez tous vos points de vie en retirant tout votre stress.

m

o

r

t



Cicatrices

Vous vous êtes relevé, mais à quel prix ?

Si vous obtenez une cicatrice, vous cochez un slot d'espoir que vous ne pourrez plus utiliser. Il est possible de retrouver ces slots d'espoirs perdu, cela dépendra de l'évolution de votre personnage et s'il réussit à guérir de ses cicatrices. Si tout vos slots d'espoirs sont cochés, il est l'heure pour vous d'arrêter la vie d'aventurier.

Résurrection

Il est possible de ressusciter un camarade mort, mais cela est rare, votre chemin sera long et périlleux pour parvenir à cette fin.

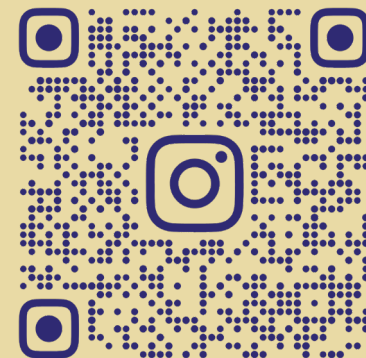
Le sort de résurrection est disponible au niveau 10 du domaine de la splendeur.

Qui suis je ?

Je m'appelle **Can Yuker**, je suis passionné par le jeu de rôle depuis 2016, et mon but est de faciliter l'accès à cette pratique par ma pratique du **graphisme** et de l'**illustration**.

Je suis tombé amoureux de **Daggerheart** lors de ma première partie. J'ai donc décidé de créer cette aide de jeu, que j'ai personnellement traduite en français, afin que vous puissiez jouer en toute tranquillité durant vos parties.

Cette micro-édition est totalement **gratuite**. N'hésitez pas à me suivre sur Instagram pour me faire un retour sur cette dernière, me parler d'un projet ou simplement pour discuter !



✉ Canyuker362@gmail.com
📷 [Canormale](#)



Le jeu de rôle (JdR) est, au sens large, une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle ou en psychologie (psychodrame) pour développer la créativité, la prise de conscience sociale ou la gestion émotionnelle.

Dans son acception ludique la plus courante, le jeu de rôle sur table (ou JDR) est un jeu de société coopératif et narratif où des participants incarnent des personnages fictifs évoluant dans un univers imaginaire. Cette activité repose sur trois piliers principaux :

L'interprétation : Les joueurs décrivent oralement les actions, les dialogues et les pensées de leurs personnages, agissant comme des acteurs d'improvisation.

La narration collaborative : Un Meneur de Jeu (ou Maître du Jeu) décrit le monde, anime les personnages non-joueurs et fait avancer l'histoire, tandis que les joueurs influencent le récit par leurs décisions.

L'arbitrage par les règles : L'issue des actions incertaines est déterminée par des mécanismes de jeu, souvent l'utilisation de dés polyédriques, qui ajoutent une part d'aléatoire et garantissent l'équité.

Il n'y a généralement ni gagnant ni perdant. Le but est de s'amuser ensemble en créant une histoire vivante.