SUPPLÉMENT DE JEU · VARIANTE MAISON

LE BUTIN ESTIMÉ

Donner une valeur au trésor. Laisser le monde en fixer le prix.



Zacharias Dolendo, Rijkdom (La Richesse), vers 1596–1597. Rijksmuseum.

UN OUTIL SIMPLE POUR LES TABLES DAGGERHEART

I — Le butin estimé · II — Une économie qui bouge
III — Grilles, menu et outils du MJ

L'Archive des Chroniques Perdues · archivesperdues.ca

PARTIE I

Le butin estimé

Vous donnez la valeur aux joueurs. Le marchand, lui, donne son prix.

Dans cette variante, les poignées, sacs et coffres de Daggerheart servent à noter la valeur approximative d'un butin : bijoux, tissus, minerais, curiosités ou objets récupérés. Pas besoin de compter toutes les pièces dans le sac.

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

Quand les personnages trouvent du butin, donnez tout de suite sa valeur estimée aux joueurs. Exemple : « Vous trouvez trois pierres fines, pour environ une poignée d'or. » Ils savent ce qu'ils ont gagné. Ils ne savent pas encore combien on leur offrira à la revente.



Jan Luyken, 1711.



Wallerant Vaillant, XVIIe siècle.

Trois valeurs faciles à retenir

Butin estimé	À 100 %	En argent
1 poignée	10 pièces d'or	100 pièces d'argent
1 sac	100 pièces d'or	1 000 pièces d'argent
1 coffre	500 pièces d'or	5 000 pièces d'argent

Ces montants sont des repères maison. Le ratio fixe entre les vraies pièces est de 1 pièce d'or = 10 pièces d'argent. Un taux de rachat ne change jamais cette conversion.

Comment ça se joue, concrètement ?

Étape	À faire autour de la table
1 · Trouver	Décrivez la trouvaille et donnez sa valeur estimée aux joueurs.
2 · Transporter	Le groupe note « 1 poignée » ou « 1 sac », sans faire d'inventaire pièce par pièce.
3 · Évaluer	Choisissez le taux du lieu : 70 %, 100 %, 120 %… selon la situation.
4 · Échanger	Annoncez l'offre en pièces d'or et d'argent. Les joueurs décident quoi faire.

Un changeur peut tout reprendre

Pour garder un bon rythme, vous pouvez placer un comptoir de change dans chaque village, bourg ou ville. Il accepte n'importe quel butin, même s'il n'est pas spécialiste du produit. Les joueurs changent leurs trouvailles en pièces au taux de la localité. Simple et rapide.

EXEMPLE DE PARTIE

Le groupe rapporte une poignée de butin estimée à 10 pièces d'or. Le changeur offre 70 %. Le groupe reçoit 7 pièces d'or, soit 70 pièces d'argent. Un autre marché pourrait en offrir davantage.

Faites parler la transaction

> *« Je peux vous en donner sept pièces. J'aimerais payer plus, mais les caravanes ne passent presque plus par ici. »*

Pas besoin d'un long discours. Une phrase peut montrer pourquoi l'offre est bonne ou mauvaise. Un petit marchand manque peut-être d'argent; un collectionneur cherche justement ce bijou.

À chacun sa façon de jouer

Style	Option pratique
Rapide	Un seul taux par localité. Le comptoir accepte tous les butins.
Narratif	Même règle, mais les marchands expliquent les variations par une petite scène.
Détaillé	Ajoutez des acheteurs spécialisés, du marchandage et des occasions rares.

PARTIE II

Une économie qui bouge

Un taux qui change, c'est une histoire que les joueurs peuvent voir évoluer.

Une même trouvaille peut se vendre 7 pièces dans un village en difficulté et 12 pièces dans une ville où elle est très recherchée. Le butin n'a pas changé; c'est le marché qui est différent.



Une réserve d'argent, XVIe siècle.



Mendiant, soldat, paysan, noble, XIXe siècle.

Trouver un taux sans se compliquer la vie

Partez de 100 %, puis choisissez deux ou trois éléments qui comptent vraiment dans la scène. Additionnez leurs effets. Ce sont des suggestions, pas des règles à suivre à la lettre.

Ce qui compte	Repères possibles
Taille du lieu	Village −10 pts · Bourg 0 · Ville +10 pts
Prospérité	En crise −20 · Fragile −10 · Stable 0 · En essor +10 · Riche +20
Demande	Objet courant −20 · Peu demandé −10 · Normal 0 · Recherché +10 · Urgent +20
Routes et sécurité	Routes dangereuses −10 · Normales 0 · Très sûres +10
État du butin	Abîmé −10 · Correct 0 · Excellent +10
Acheteur	Peu intéressé −10 · Généraliste 0 · Spécialiste +10

LE CALCUL

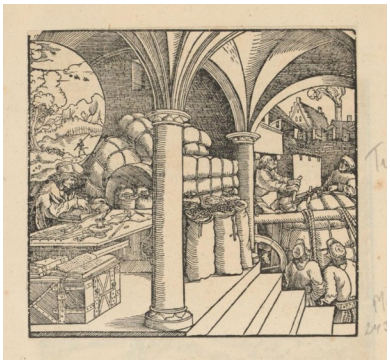
Valeur estimée × taux ÷ 100 = prix offert. Pour un sac de 100 pièces d'or, un taux de 70 % donne 70 pièces d'or. Ne comptez pas deux fois la même difficulté économique.

Le meilleur taux ne se trouve pas toujours en ville

Un petit atelier peut payer plus cher qu'une banque pour un métal rare. À l'inverse, un riche négociant peut refuser un objet dont il n'a pas besoin. Le taux doit raconter ce qui se passe dans le monde, pas seulement sa taille.



Nicolas Toussaint Charlet, 1829.



James Wilson, XVIIIe siècle.

Montrez les conséquences aux joueurs

Ce qui arrive	Ce qu'on peut voir en jeu
Des routes rouvrent	Des caravanes reviennent; les offres deviennent meilleures.
La région s'appauvrit	Les marchands ont moins d'argent; certaines marchandises se vendent mal.
Un atelier a besoin d'un minerai	Son propriétaire est prêt à payer plus que le taux habituel.
Un marchand prospère	Il peut acheter de gros lots sans négocier chaque pièce.

Exemple : Roncebois. Au début de la campagne, Forlorne et la baisse des voyageurs fragilisent le commerce. On rachète le butin ordinaire à 70 %. Si le groupe sécurise les routes, le taux pourrait grimper à 80 %, puis 90 %. Ce sont les actions des joueurs qui font bouger le marché.

> *« La dernière fois, je ne pouvais vous offrir que sept pièces. Depuis que la route est ouverte, je peux monter à neuf. »*

LA BONNE QUESTION À SE POSER

« Pourquoi ça vaut ce prix, ici, aujourd'hui ? » Si vous avez une réponse simple, votre économie est assez vivante pour la partie.

EXEMPLE DE PARTIE · COMMERCE ET JEU SOCIAL

Même butin, deux façons de négocier

Chez SunGarnet & Slugsnot & fils, l'accueil est chaleureux. Mais entre l'enthousiasme de Gladstone et la rigueur de Barnack, une négociation peut prendre deux chemins.

POINT DE DÉPART

Les joueurs viennent de ramasser un lot de pièces mécaniques. Le MJ leur a annoncé « une poignée de butin estimé » : 10 po de référence. À Roncebois, le rachat ordinaire est de 70 %, donc 7 po. Sans discussion, Barnack verse ces 7 po.

La règle du marchand social (SRD)

Profil de référence	En jeu
Merchant · tier 1 Social	Difficulté 12 · Expérience Shrewd Negotiator +3
Preferential Treatment	Réussite au test de Présence : rabais sur un achat. Échec : prix d'achat plus élevé et désavantage aux futurs tests de Présence contre ce marchand.
The Runaround	Résultat de 14 ou moins au test de Présence : cocher 1 Stress, même si le test réussit.

Le « Preferential Treatment » officiel vise les achats; « The Runaround » s'applique aux tests de Présence contre le marchand. Les prix de REVENTE ci-dessous sont des exemples maison. Les dés d'avantage ou de désavantage dépendent de la situation, pas du nom du PNJ.

Deux approches, un même comptoir

En passant par Gladstone	En négociant directement avec Barnack
Gladstone s'enthousiasme pour les mécanismes et laisse les PJ expliquer leur trouvaille. Une vraie démonstration peut donner l'avantage (+1d6) au test de Présence, à la discrétion du MJ.	Barnack reste cordial, mais vérifie les frais et les stocks. Un PJ qui exige un meilleur prix sans argument peut subir le désavantage (−1d6) au test de Présence.
Gladstone : « Attends, c'est bien cette pièce qui fait tourner le cadran ? Montre-moi ! »	Barnack : « Je comprends, mais il faut aussi que je trouve quelqu'un prêt à me la racheter. »
Si le test réussit, Gladstone appuie la demande auprès de Barnack. Proposition maison : le taux passe de 70 à 80 %, soit 8 po.	Si le test échoue, Barnack peut maintenir ses 7 po ou proposer 60 %, soit 6 po. Et les capacités officielles de Merchant peuvent compliquer les prochains échanges.

À RETENIR AUTOUR DE LA TABLE

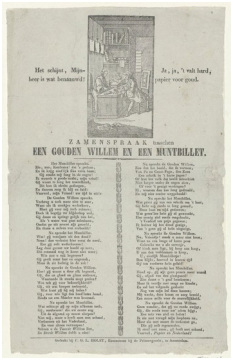
Dans Daggerheart, l'avantage ajoute 1d6; le désavantage retire 1d6 au résultat. « The Runaround » s'applique avec un résultat de 14 ou moins, même si la difficulté 12 est atteinte. Un refus n'empêche pas les joueurs de vendre au comptoir, de garder leur butin ou d'aller voir ailleurs.

À adapter : Gladstone peut se jouer avec la difficulté 12, sans « The Runaround » si la discussion est détendue. Barnack peut utiliser les deux capacités officielles. Gladstone ne tient pas la caisse : Barnack conclut. Les taux 60 % et 80 % sont des exemples, pas des obligations.

PARTIE III

À garder près des dés

Les tableaux, un exemple de commerce et une fiche à imprimer.



Une gravure sur la monnaie, 1847.



Pieter van der Heyden, XVIe siècle.

Conversions maison

Butin estimé	100 %	70 %	120 %
1 poignée	10 po	7 po	12 po
1 sac	100 po	70 po	120 po
1 coffre	500 po	350 po	600 po

Tous les taux, de 0 % à 200 %

Taux	Poignée	Sac	Coffre
0 %	0 po	0 po	0 po
10 %	1 po	10 po	50 po
20 %	2 po	20 po	100 po
30 %	3 po	30 po	150 po
40 %	4 po	40 po	200 po
50 %	5 po	50 po	250 po
60 %	6 po	60 po	300 po
70 %	7 po	70 po	350 po
80 %	8 po	80 po	400 po
90 %	9 po	90 po	450 po
100 %	10 po	100 po	500 po
110 %	11 po	110 po	550 po
120 %	12 po	120 po	600 po
130 %	13 po	130 po	650 po
140 %	14 po	140 po	700 po
150 %	15 po	150 po	750 po
160 %	16 po	160 po	800 po
170 %	17 po	170 po	850 po
180 %	18 po	180 po	900 po
190 %	19 po	190 po	950 po
200 %	20 po	200 po	1000 po

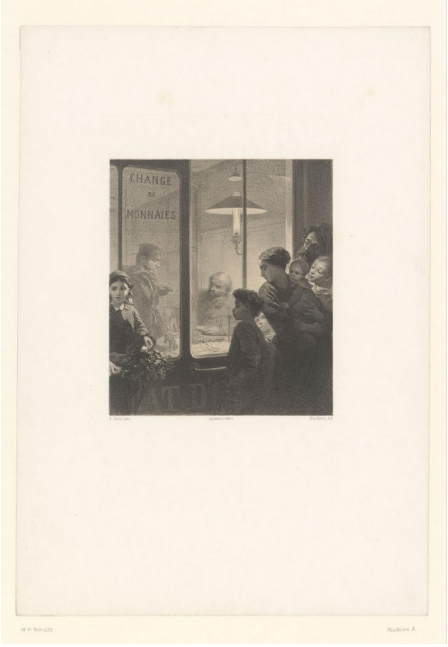
0 % : aucun rachat. 200 % : une demande exceptionnelle. Une somme en pièces d'or peut toujours être convertie en argent : 1 po = 10 pa.

Appliquer le taux en une minute

Vérification	Décision
1 · Lieu	Village, bourg ou ville : choisissez le taux habituel.
2 · Situation	Est-ce que l'économie va bien ou mal en ce moment ?
3 · Marchandise	Est-ce que ce butin est très demandé ou difficile à revendre ?
4 · Acheteur	Le comptoir accepte tout, mais peut-il payer immédiatement ?
5 · Fiction	Annoncez une somme et expliquez-la en une phrase.

UN DERNIER TRUC

Gardez les prix des objets achetés séparés du taux de rachat. Un magasin peut reprendre le butin à 70 % et vendre ses cordes au prix indiqué sur son menu.



Adolphe Mouilleron, Devant la porte d'un changeur, XIXe siècle.

ANNEXE · EXEMPLE DE BOUTIQUE

SunGarnet & Slugsnot & fils

Magasin général de Roncebois · Gladstone invente et présente les produits; Barnack négocie et gère la boutique.

Ce menu sert d'exemple. Les noms anglais entre parenthèses permettent de retrouver les objets dans le SRD de Daggerheart. Les prix et les présentations sont ceux de Roncebois. Les objets maison sont indiqués comme tels.

LIRE LE MENU

×1 = une utilisation. ×5 = cinq utilisations. Les prix sont en pièces d'or (po) ou pièces d'argent (pa). Le 70 % affiché à la boutique est son taux de rachat, pas un rabais sur les marchandises.

Provisions et petits plaisirs

Article	Prix	Effet ou précision
Ration	5 pa	Provisions ordinaires; aucun effet particulier prescrit.
Outre	3 pa	Contient de l'eau; équipement courant.
Ration délicieuse	7 pa	Adaptation maison : efface 2 Stress.
Bouteille de whisky	2 po	Adaptation maison : efface 3 Stress, donne 1 Hope et rend Vulnérable.
Savon	1 pa	Adaptation maison : +1 action de repos court (downtime move).
Tisane sommeil (Sleeping Sap)	1 po	Endort pour une nuit complète; efface tout le Stress au réveil; 1 utilisation.
Herbe à plaisir (Pipeweed)	5 pa / 25 pa	Lors d'un repos court avec l'action Clear Stress, efface 1 Stress supplémentaire pour soi et tout PJ ayant choisi cette même action. 1 bourrée / lot de 5.
Lait de Worg (Yakamel Milk)	5 pa	À la prochaine récupération d'au moins 1 HP, récupère 1 HP supplémentaire; 1 bouteille, 1 utilisation.
Crème pour les mains au lait de Worg (Major Control Potion)	1 po	+1 Finesse jusqu'au prochain repos; 1 utilisation.

Énergie et autres spécialités

Article	Prix	Effet ou précision
Shot énergisant (Minor Stamina Potion)	5 pa	Efface 1d4 Stress; 1 utilisation.
Énergisant 16 oz (Stamina Potion)	1 po	Efface 1d4 + 1 Stress; 1 utilisation.
Énergisant concentré 16 oz (Major Stamina Potion)	5 po	Efface 1d4 + 2 Stress; 1 utilisation.
Blague de tabac	1 po	Effet maison noté : +2 Stress temporaires, −1 HP; 1 utilisation.
Almanach de la semaine de Whelvia (Major Enlighten Potion)	5 po	+1 Connaissance (Knowledge) jusqu'au prochain repos; 1 utilisation.
Assortiment de parfums (Major Charm Potion)	5 po	+1 Présence jusqu'au prochain repos; 1 utilisation.

À Roncebois, les armes et armures sont à la forge; les potions sont normalement chez l'apothicaire. Les produits aux effets de potion dans ce menu sont des présentations locales, dont le MJ peut changer la répartition.

ANNEXE · BOUTIQUE (SUITE)

Partir bien équipé

Outils, fournitures et exploration

Article	Prix	Effet ou précision
Gomme de pin — une dose	2 pa	Adaptation maison : efface 1 case d'armure cochée; 1 utilisation.
Brique de gomme de pin (Armor Stitcher)	5 po	Permet de dépenser autant de Hope que voulu pour effacer autant de cases d'armure; 1 utilisation.
Corde, 50 pieds	5 po	Matériel d'exploration; environ 15 m.
Huile minérale pour les épées (Redthorn Saliva)	3 pa	Appliquée sur une arme à dégâts physiques : +1d12 au prochain jet de dégâts; 1 utilisation.
Kit d'outils / crochets	1 po	Matériel de crochetage; objet courant (aucune capacité spéciale du SRD attribuée).
Papier à décalquer (Replication Parchment)	1 po / 1 pa	Copie exactement le contenu d'un autre parchemin par contact; la feuille devient ensuite ordinaire. Lot de 10 / 1 feuille.
Pâte de cire (Morphing Clay)	1 po	Dépenser 1 Hope pour changer son visage et devenir méconnaissable jusqu'au prochain repos; 5 utilisations (adaptation locale).
Cendre de dragon (Box of Dragon Dust)	1 po	Poudre combustible présentée dans une petite boîte; 10 utilisations selon le menu local.
Sac de plombs (Ball Bearings)	3 po	100 petites billes métalliques parfaitement lisses; effet selon la fiction.
Grappin (Grapnel)	1 po	Avantage aux jets d'action pour escalader une surface abrupte.
Kit d'épices de Slugsnot (Gourmet Granules)	1 po	Rend toute nourriture délicieuse et saine, même abîmée; 15 utilisations selon le menu local.
Colliers de meilleure amitié (Rings of Friendship)	10 po	Lot de 2. Avec permission, un porteur peut dépenser la Hope de l'autre comme la sienne.
Poudre de mica (Iridian Dust)	1 po	Poudre qui adhère aux surfaces; une créature couverte ne peut pas devenir Hidden (cachée). 5 utilisations (adaptation locale).

Camping et repos

Article	Prix	Effet ou précision
Tente de base et couchage	10 po	Ensemble ordinaire : tente et bedroll.
Couchage premium (Premium Bedroll)	10 po	Pendant le temps libre (downtime), efface automatiquement 1 Stress.
Tente premium	25 po	Adaptation maison : +1 temporaire Stress et HP; +1 action de repos court et +1 action de repos long.

OFFICIEL OU MAISON ?

Les termes anglais entre parenthèses renvoient aux objets du SRD. Les prix, contenants et quantités sont propres au magasin. Les effets notés comme « maison » sont des adaptations et non des règles officielles.

CRÉDITS & SOURCES

D'où viennent les images ?

Les gravures de ce guide sont des œuvres historiques du domaine public, conservées et numérisées par le Rijksmuseum d'Amsterdam. Elles sont là pour illustrer les idées, pas pour représenter des personnages ou des factions de Daggerheart.

01 · Rijkdom (La Richesse) — Zacharias Dolendo, d'après Jacques de Gheyn II; vers 1596–1597. Gravure. Rijksmuseum, RP-P-1891-A-16221.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Rijkdom--f03990bc3062204dfb5dee9f190f536a

02 · Drie mannen bij een geldkist — Jan Luyken; 1711. Eau-forte. Rijksmuseum, RP-P-OB-45.645.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Drie-mannen-bij-een-geldkist--f47b22fc57beb5b9505b81940799072 4

03 · Goudweegster — Wallerant Vaillant; XVIIe siècle (notice datée 1658–1706). Manière noire. Rijksmuseum, RP-P-1911-87.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Goudweegster--98b9a703305aef3dcdd96f93aa5c90be

04 · Geld tellende man (L'Avare) — Henry Brown, d'après Gerbrand van den Eeckhout; 1850. Manière noire. Rijksmuseum, RP-P-1909-6430.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Geld%2Btellende%2Bman--d7f15bec14186c5a25b09ea400b70f40

05 · Strijd tussen de geldzakken en de geldkisten — Pieter van der Heyden, d'après Pieter Bruegel l'Ancien; XVIe siècle. Gravure. Rijksmuseum, RP-P-OB-7374.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Strijd-tussen-de-geldzakken-en-de-geldkisten--95cc8f7cf36adf457c742d2c9fe53837

06 · Devant la porte d'un changeur — Adolphe Mouilleron, d'après Auguste Glaize; 1851–1865. Lithographie. Rijksmuseum, RP-P-1942-633.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Volwassenen-en-kinderen-aan-de-deur-van-een-geldwisselkantoor--be1d8dd04cd6d0ea727d525108 1d06cb

07 · Man aan het werk in een keldergewelf... — Graveur anonyme, d'après Hans Weiditz II; 1514–1532. Bois gravé. Rijksmuseum, RP-P-1874-11-152-1.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Man-aan-het-werk-in-een-keldergewelf-waar-zakken-geld-zijn-opgeslagen--fbe4894f48f9c4840b1dfdfdd20383e1

08 · Bedelaar Krijgsman Boer Edelman — Graveur anonyme; publié par la veuve C. Kok née Van Kolm; 1842–1866. Bois gravé. Rijksmuseum, KOG-ZG-1-34-36.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Bedelaar%2BKrijgsman%2BBoer%2BEdelman--61354696ff90bf193ff799db4adf3be8

09 · Man met zakken geld (The Usurer) — James Wilson, d'après George van der Mijn; 1745–1794. Manière noire. Rijksmuseum, RP-P-1918-1616.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Man-met-zakken-geld--5de10c7b6bea0b4718b75d04f0941d17

10 · Pauvre honteux — Nicolas Toussaint Charlet; 1829. Lithographie. Rijksmuseum, RP-P-1908-534.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Man%2Bmet%2Bknuppel%2Bbedelt%2Bbij%2Been%2Brijke%2Bheer%2Bom%2Bgeld--f79dae808489a621d67018de7a176660

11 · Buitenkoersstelling van de gouden tientjes — Gravure anonyme, impression de Fredrik George Lodewijk Holst; 1847. Bois gravé et texte imprimé. Rijksmuseum, RP-P-OB-88.792.

https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/object/Buitenkoersstelling%2Bvan%2Bde%2Bgouden%2Btientjes%2C%2B1847--c5e753d8143617692 1852ac8a518a066

MENTIONS

L’Archive et Daggerheart

Concept, texte, adaptation économique et menu de Roncebois : L’Archive des Chroniques Perdues, 2026. archivesperdues.ca.

Les objets et mécaniques cités proviennent du Daggerheart System Reference Document 2.0. Les valeurs 10/100/500 po, le principe du butin estimé et les taux de rachat sont des règles maison. Le menu illustre leur utilisation à Roncebois.

Daggerheart est associé à Darrington Press et Critical Role. Ce guide est une création indépendante, non officielle, non approuvée ni commanditée par eux. Vérifiez les conditions actuelles de la licence communautaire avant une publication commerciale.

Profil Merchant — Tier 1 Social : daggerheartsrd.com/adversaries/merchant/ ; règles de l’avantage : daggerheartsrd.com/rules/making-moves-and-taking-action/.

Daggerheart SRD : daggerheart.com/srd/ | Licence : darringtonpress.com/license/

Rijksmuseum : rijksmuseum.nl/en/collection | Public Domain Image Archive : pdimagearchive.org



Wallerant Vaillant, Goudweegster. Rijksmuseum.

FICHE PRATIQUE · À IMPRIMER

SUIVI DU MARCHÉ

Un seul endroit pour noter le taux de change de la localité et vos raisons.

Localité: **Date / semaine:**

Village / bourg / ville: **Taux habituel (%):**

Quelques repères

Valeur estimée	100 %	70 %
Poignée	10 po	7 po
Sac	100 po	70 po
Coffre	500 po	350 po

1 po = 10 pa | Offre = valeur estimée × taux ÷ 100. Le taux concerne la revente, pas les achats.

Ce qui fait varier le taux

Facteur	Repères	Mon choix (+/– %)
Taille du lieu	Village –10 · Bourg 0 · Ville +10	_____
Économie	Crise –20 · Fragile –10 · Stable 0 · Essor +10	_____
Demande	Abondant –20 · Normal 0 · Recherché +10 · Urgent +20	_____
Routes / sécurité	Difficiles –10 · Normales 0 · Sûres +10	_____
État / acheteur	Abîmé –10 · Correct 0 · Expert +10	_____

Transactions et conséquences

Butin / acheteur	Estimation	Taux	Offre en po / pa

Notes / changements : _____

Cette fiche est une aide maison. Ajustez les taux selon votre table.