L’ARCHIVE DES CHRONIQUES PERDUES

BESACE D’OBJET PERDUE

De la fiction à la mécanique

CAHIER COMPAGNON · DAGGERHEART



EN PLAYTEST

Explorer un personnage. Donner une trace à ce qu’il a vécu.

Un guide MJ, un exercice de souplesse narrative et 19 cartes maison : armes, armure, artefact, transformations et sous-classe.

Gratuit. À essayer à votre table. Vos retours feront évoluer cette édition.

v0.2.1 · 9 octobre 2026

archivesperdues.ca

Pour commencer

Fiction → interprétation → mécanique.

Ce cahier accompagne une vidéo en préparation autour d’Arya Stark. Il invite à choisir ce qu’un personnage apprend, garde ou refuse, puis à chercher une traduction cohérente dans Daggerheart.

Votre parcours de lecture

03-06 · Guide MJ : récompenses, progression et contenu maison.
07-08 · Exercice du niveau 7 : construire votre propre lecture.
09-27 · Les 19 cartes : une famille à la fois.
28 · Retour de playtest : une situation concrète à partager.

Dans le ZIP

Le cahier, les 19 cartes PNG avec leur bandeau de provenance, l’exercice séparé, les sept fiches de travail d’Arya et un modèle de retour. Le niveau 7 est réservé à votre exercice. Le PDF est déjà inclus dans le ZIP.

Avant d’utiliser une création

Le contenu maison est encore en playtest : son équilibre et ses formulations peuvent évoluer. Convenez avec votre MJ de ce que vous essayez. Le Pacte de la Couronne Creuse utilise le **Patron Die** : la classe Warlock qui en définit le fonctionnement n’est pas incluse dans le kit.

> **Fiches d’Arya à valider.** Les niveaux 3, 4 et 8 comportent des champs vides ou incohérents. Ils restent des documents de travail dans A_VALIDER. Consultez le fichier d’état avant de vous en servir.

Essayez une création et racontez ce qu’elle donne en jeu.
chroniquesperdues@proton.me

Guide MJ

Récompenses, progression et contenu maison.

Partez de la fiction, choisissez une interprétation, puis cherchez la mécanique qui la sert. Ce guide aide à regarder ce qui vient de se passer avant de décider quelle trace cela laisse sur une fiche.

> « Une bonne récompense ne dit pas seulement : tu as gagné quelque chose. Elle dit : ce que vous avez vécu laisse une trace. »

Récompense de session

Information, contact, accès, or, équipement ou conséquence narrative.

Progression

Traits, HP, Stress, Expériences, domaines, Évasion, sous-classe, maîtrise et multiclass.

Contenu maison

Les cartes de ce cahier sont des créations compatibles avec Daggerheart, encore en playtest.

La décision reste à la table

Le MJ propose; le joueur garde la main sur ce que son personnage a réellement appris, refusé, perdu ou intégré. Une scène peut laisser une trace sans donner automatiquement un bonus.

Ce que le guide apporte

Un cadre pour choisir une récompense, introduire les créations et discuter de leur place dans la campagne. Pour les mécaniques d’un objet, le texte de sa carte reste la référence.

De la fiction à la récompense

Six gestes pour relier une récompense à ce qui a été vécu.

01 **Nommer ce qui s’est réellement passé.**

Victoire, découverte, service rendu, entraînement, relation, dette, réputation, perte ou transformation.

02 **Demander ce que le personnage en retire.**

La lecture du joueur peut différer de celle du MJ. Cette différence nourrit la discussion.

03 **Choisir le type de trace.**

Fiction seule, information, accroche, or, objet, consommable, équipement, accès ou attente de la prochaine étape de progression.

04 **Respecter la progression du personnage.**

Une carte de domaine, un trait, l’Évasion, les HP ou le Stress, une Expérience ou un multiclass ne deviennent pas automatiquement des récompenses de scène.

05 **Présenter clairement le contenu maison.**

Précisez la portée, le coût, les limites et ce qui arrive si l’objet est perdu, détruit ou transmis.

06 **Vérifier l’équité à la table.**

Un objet spectaculaire peut servir la fiction tout en déséquilibrant la place de chacun. Le groupe reste la référence.

> **Test rapide.** Si on retire la récompense mécanique, est-ce que la scène reste importante ? Un événement peut laisser une peur, un refus, une dette ou un ennemi sans devenir un bonus.

Les créations de la besace

19 cartes · six ensembles à explorer.

Arme évolutive	L’Épine Vagabonde · Tiers 1 à 4	**4**
Arme maison	Le Brise-Nuit · Tier 3	**1**
Armure maison	Armure du Dernier Rempart · Tier 3	**1**
Artefact de campagne	Dague des Couronnes Brisées · Dague, Héritage et Sagesse	**3**
Transformations	Le Prétendant, Le Faiseur de Rois et Le Non-Choisi	**6**
Sous-classe de Warlock	Pacte de la Couronne Creuse · Foundation, Specialization, Mastery et référence	**4**

Une création, une place dans la fiction

L’Épine accompagne la progression. Les Couronnes Brisées lient puissance, héritage et conséquences. Le Pacte est une option de personnage qui demande le document de la classe Warlock; cette classe n’est pas incluse ici.

> **Encore en playtest.** Ce catalogue confirme le contenu disponible. L’équilibrage et les formulations pourront évoluer avec les essais à la table.

Donner un objet, ouvrir une histoire

Quelques questions avant de le poser sur la table.

Objet standard

Récompense, achat, héritage, récupération ou fabrication. L’objet fait ce qui est écrit sur sa carte.

Objet évolutif

Son tier suit la fiction et la puissance de la campagne. L’Épine Vagabonde sert de modèle.

Artefact

Les Couronnes Brisées portent une histoire, des choix et un prix.

01 **Pourquoi cet objet existe-t-il ici ?**

Qui l’a créé, perdu, caché, vendu ou protégé ? Pourquoi le découvrir maintenant ?

02 **À qui sert-il vraiment ?**

Un objet peut être découvert par le groupe sans être destiné d’avance à une personne.

03 **Quel coût accompagne sa puissance ?**

Rivalités, obligations, Stress, tentations, ennemis ou responsabilités peuvent faire partie de la récompense.

04 **Que se passe-t-il s’il est perdu ?**

Décidez-le avant que cela arrive. Un objet de campagne peut continuer d’exister même lorsqu’il change de mains.

> Choisissez la récompense qui raconte le mieux ce que la scène a changé. Le guide sert à décider quand et pourquoi introduire une création; les règles de la carte restent la référence.

Arya Stark : votre niveau 7

Exercice de souplesse narrative · Fiction → interprétation → mécanique.

Observez la fiche du niveau 6, puis repensez à ce qu’Arya vient de vivre. Construisez d’abord votre niveau 7. Le but est de produire une lecture cohérente que vous pouvez expliquer à votre table.

> **Avant de consulter le niveau 8.** Partez de ce que vous voulez raconter, puis cherchez une mécanique. Plusieurs interprétations peuvent fonctionner.

01 Qu’est-ce qui vient réellement de se passer dans la fiction ?

02 Qu’est-ce qu’Arya en retire réellement ?

03 Faut-il une nouvelle mécanique, ou quelque chose d’existant suffit-il ?

Défendre votre interprétation

Expliquez vos choix. Il peut exister plusieurs réponses cohérentes.

04 **Quelle mécanique représente le mieux ce que vous voulez raconter ?**

Choix proposé :

05 **Pourquoi ce choix est-il cohérent avec la fiction ?**

Justification :

06 **Quelle autre interprétation pourrait aussi fonctionner ?**

Autre lecture :

07 **Où votre interprétation arrête-t-elle de fonctionner ?**

Limite ou contre-exemple :

08 **Qu’est-ce qui devrait être clarifié avec le MJ ou la table ?**

À discuter :

Quand vous avez terminé. Comparez les directions prises au niveau 8, pas seulement les cases. Son export comporte des champs incomplets : utilisez-le comme piste de discussion, avec le fichier d’état des fiches.

L’Épine Vagabonde - Tier 1

Arme évolutive · Création maison



L’Épine Vagabonde - Tier 2

Arme évolutive · Création maison



L’Épine Vagabonde - Tier 3

Arme évolutive · Création maison



L’Épine Vagabonde - Tier 4

Arme évolutive · Création maison



Le Brise-Nuit - Tier 3

Arme maison · Création maison



Armure du Dernier Rempart - Tier 3

Armure maison · Création maison



La Dague des Couronnes Brisées - 1/3

Artefact de campagne · Création maison



L’Héritage des Couronnes - 2/3

Artefact de campagne · Création maison



La Sagesse des Souverains - 3/3

Artefact de campagne · Carte 3/3 du kit; repère 3/5 sur le visuel.



Le Prétendant - 1/2

Transformation · Création maison



Le Prétendant - 2/2

Transformation · Création maison



Le Faiseur de Rois - 1/2

Transformation · Création maison



Le Faiseur de Rois - 2/2

Transformation · Création maison



Le Non-Choisi - 1/2

Transformation · Création maison



Le Non-Choisi - 2/2

Transformation · Création maison



Pacte de la Couronne Creuse - Foundation

Sous-classe de Warlock · Création maison



Pacte de la Couronne Creuse - Specialization

Sous-classe de Warlock · Création maison



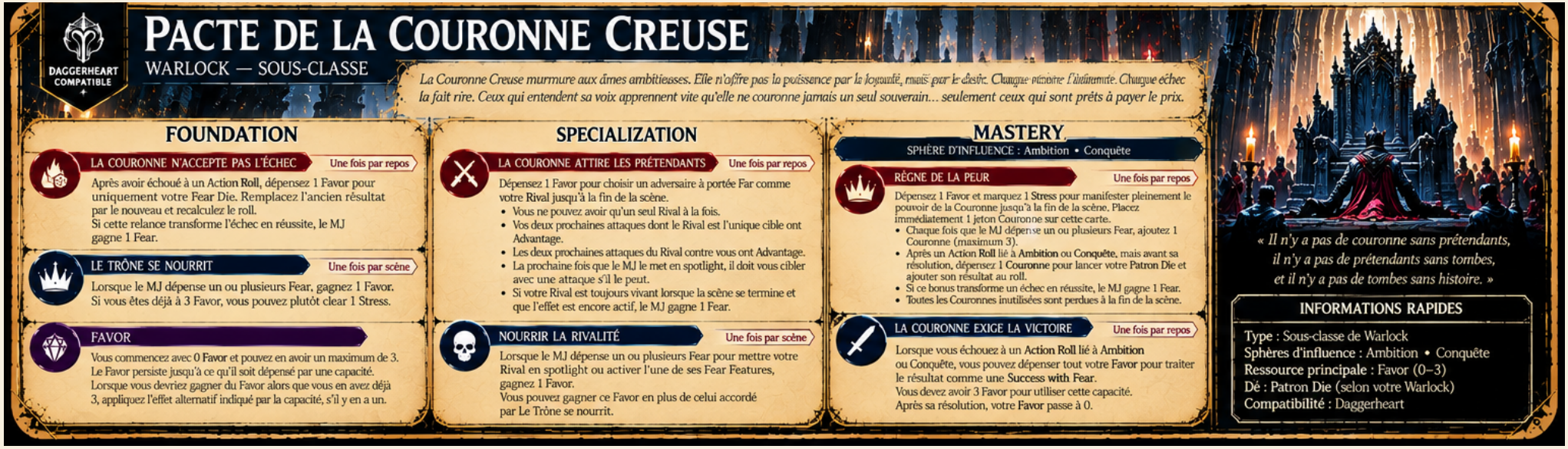
Pacte de la Couronne Creuse - Mastery

Sous-classe de Warlock · Création maison



Pacte de la Couronne Creuse - Référence

Les trois étapes réunies · Création maison



Votre retour de playtest

Une situation vécue à votre table suffit.

Dites ce qui a été clair, trop fort, trop faible ou difficile à trancher. Vous pouvez remplir cette page sur papier, copier le modèle du ZIP ou raconter votre essai sous la publication Facebook.

01 **Création ou carte / version testée**

02 **Niveau ou tier / MJ ou joueur / nombre de séances**

03 **Quelle était la situation et quel effet avez-vous utilisé ?**

04 **Qu’est-ce qui s’est passé en jeu ?**

05 **Qu’est-ce qui mérite d’être ajusté ou clarifié ?**

Merci pour votre retour.
chroniquesperdues@proton.me