

Daoryu

Préparer une séance en 10 minutes

Un lieu, un lien, une rupture, un signe et un choix

Aide de jeu pour meneur

Cette fiche propose une méthode rapide pour lancer une séance sans écrire un scénario complet : poser une tension, choisir quelques signes, puis laisser les personnages agir.

Compatible avec les trois univers de Daoryu :
Les Brumes de Kasumi · Les Cendres du Fleuve Jaune · Les Montagnes du Matin calme

Préparer vite sans appauvrir le jeu

Une séance de Daoryu n'a pas besoin d'un scénario entièrement écrit pour commencer. Elle peut naître d'une situation forte, liée à un lieu, à une dette, à une rupture ancienne ou à un signe inquiétant.

Le rôle du meneur n'est pas de prévoir toutes les scènes à l'avance. Il est de préparer une tension : quelque chose a été rompu, quelqu'un veut que cela reste caché ou incompris, et les personnages arrivent au moment où le déséquilibre devient impossible à ignorer.

Un lieu + un lien + une rupture + un signe + un choix

Un lieu

L'endroit où commence la situation. Il doit se décrire vite et porter une tension visible : silence anormal, portes fermées, habitants méfiants, eau sombre ou brume persistante.

Un lien

Ce qui rattache l'affaire aux vivants : clan, famille, village, autorité, sanctuaire, témoin, défunt, dette ou réputation. Ce lien donne aux personnages une raison d'agir.

Une rupture

Ce qui a rompu l'équilibre : serment trahi, registre falsifié, tombe déplacée, rite négligé, accident, catastrophe, secret ancien ou présence incomprise.

Un signe

Ce qui montre que le trouble s'aggrave : cloche sans officiant, lanterne allumée seule, eau noire, rêve répété, tigre immobile, mort sans repos.

Un choix

La décision qui donnera du poids à la séance : révéler ou cacher, réparer ou combattre, obéir ou désobéir, sauver les vivants ou honorer les morts.

À retenir

Cette formule ne remplace pas les règles de Dragonbane. Elle aide à créer une situation ; les règles résolvent ensuite les actions, les risques, les conflits et les conséquences.

Cinq questions et un repère de maîtrise

Ces cinq questions ne servent pas à enfermer l'histoire. Elles posent une situation assez forte pour que les personnages puissent agir, enquêter, hésiter et provoquer des conséquences. Le meneur prépare le déséquilibre, pas le dénouement.

1. Où commence la situation ?

Choisissez un lieu concret, facile à décrire et déjà chargé de tension visible.

Exemples : village isolé · route de montagne · sanctuaire négligé · digue fragilisée · maison familiale

2. Qui est lié au problème ?

Désignez la personne ou le groupe que l'affaire touche directement : c'est ce lien qui rend la situation importante.

Exemples : magistrat inquiet · ancien ami · enfant témoin · famille qui se tait · défunt oublié

3. Qu'est-ce qui a rompu l'équilibre ?

La rupture peut être morale, sociale, rituelle, naturelle ou surnaturelle. Elle n'est pas toujours une faute : elle peut être un accident ou une décision douloureuse.

Exemples : serment non tenu · registre falsifié · tombe déplacée · crue révélant un secret · rite aux effets inattendus

4. Quel signe montre que le trouble s'aggrave ?

Le signe rend la situation impossible à ignorer. Il inquiète, attire l'attention et pousse à agir, sans tout expliquer.

Exemples : cloche invisible · lanterne nocturne · brume immobile · eau devenue sombre · rêve répété

5. Quel choix difficile attend les personnages ?

La séance devient mémorable lorsqu'elle oblige à choisir entre deux biens, deux devoirs ou deux risques.

Exemples : vérité ou paix · loi ou justice · morts ou vivants · rite ou urgence · honneur ou réparation

Repère de maîtrise : préparer une tension, pas un scénario fermé

Ne préparez pas une suite de scènes obligatoires. Préparez une tension assez solide pour réagir aux décisions des personnages. Ils doivent pouvoir enquêter, négocier, fuir, combattre ou accomplir un rite imprévu sans que toute la séance s'effondre.



Trois univers, une même méthode

La formule commune reste la même, mais chaque univers lui donne une couleur différente. Le meneur peut donc préparer la même structure de séance, puis changer les enjeux, les signes et les responsabilités selon le cadre choisi.

À Kasumi, l'accent porte souvent sur les serments, l'honneur et les lieux sacrés. Au Fleuve Jaune, la tension naît plus volontiers d'une enquête, d'une preuve fragile, d'une décision officielle ou d'une catastrophe visible. Dans le Matin calme, les familles, les morts, les lignées et les silences donnent au trouble sa profondeur propre.

Les Brumes de Kasumi

Formule d'ambiance
Un lieu isolé + un lien de clan + une rupture de serment + un signe dans la brume + un choix sans honneur parfait.

Ce que cela produit en jeu
Une route dangereuse, un sanctuaire offensé, un messager disparu ou un yōkai qui ne se manifeste pas seulement pour attaquer, mais pour révéler un désordre plus ancien.

Questions rapides
• Quel lieu semble coupé du monde ?
• Quel clan, seigneur ou sanctuaire est lié à l'affaire ?
• Quel devoir n'a pas été respecté ?
• Quel signe apparaît dans la brume ?
• Quel choix mettra l'honneur à l'épreuve ?

Exemples
Relais de montagne, col interdit, rōnin silencieux, dette de clan, cloche invisible, yōkai offensé, route qu'il ne fallait pas ouvrir.

Les Cendres du Fleuve Jaune

Formule d'ambiance
Une autorité + une preuve fragile + une rupture d'ordre + un signe du fleuve + un jugement difficile.

Ce que cela produit en jeu
L'aventure prend souvent la forme d'une enquête sous pression : plainte ignorée, registre douteux, témoin menacé, catastrophe annoncée ou décision officielle qui protège les puissants.

Urgence et preuves concrètes
La menace doit se voir dans le monde matériel : digue fissurée, chantier truqué, réparations falsifiées, village à évacuer ou eau qui monte trop vite.

Questions rapides
• Quelle autorité demande ou bloque l'enquête ?
• Quelle preuve est fragile ?
• Qui profite du désordre ?
• Quel jugement faudra-t-il rendre ?

Exemples
Sceau volé, cadavre rejeté par le fleuve, digue fissurée, ouvriers silencieux, magistrat pressé, famille influente.

Les Montagnes du Matin calme

Formule d'ambiance
Une famille + un lieu fermé + une rupture de mémoire + un signe des morts + un silence à briser.

Ce que cela produit en jeu
L'affaire touche la lignée, le deuil, la maison ou la réputation. Le surnaturel n'est pas seulement une menace : il force les vivants à regarder ce qu'ils ont effacé.

Questions rapides
• Quelle famille ou lignée est concernée ?
• Quel lieu reste fermé ou évité ?
• Quelle mémoire a été déformée ?
• Quel signe vient des morts ou de la montagne ?
• Quel silence faudra-t-il briser ?

Exemples
Maison familiale, tombe déplacée, enfant possédé, chamane inquiète, tigre immobile, lanterne nocturne, tablette ancestrale fendue, rumeur de gwisin.

À retenir

Même méthode, habillage différent :

à Kasumi, serments et lieux sacrés ; au Fleuve Jaune, preuves, autorités et catastrophes ; dans le Matin calme, familles, morts et silences.

Fiche de préparation rapide

Préparer une séance Daoryu en 10 minutes - à remplir avant ou pendant la préparation

1. Cadre de la séance

Titre : _____

Univers : ☐ Les Brumes de Kasumi ☐ Les Cendres du Fleuve Jaune ☐ Les Montagnes du Matin calme

Ambiance : ☐ enquête ☐ voyage ☐ surnaturel ☐ conflit moral ☐ danger immédiat ☐ mémoire / ancêtres ☐ catastrophe ☐ autre :

2. La formule de départ

Lieu de départ : _____

Ce lieu semble être : _____

Mais il cache ou révèle : _____

Personne, famille, clan ou autorité concernée : _____

Lien avec les personnages : _____

3. La rupture d'équilibre

Ce qui a rompu l'équilibre : _____

Cette rupture vient plutôt :

☐ faute ☐ accident ☐ dette oubliée ☐ rite négligé ☐ injustice
☐ catastrophe ☐ présence surnaturelle ☐ secret ancien
☐ décision douloureuse ☐ mémoire effacée ☐ autre :

4. Le signe inquiétant

Signe qui montre que le trouble s'aggrave : _____

Visible par :

☐ personnages ☐ témoin ☐ enfant ☐ ancien ☐ autorité
☐ créature ☐ morts ☐ personne sauf conditions ☐ rumeur ☐ autre :

5. Les personnes importantes

Qui demande de l'aide ? _____

Qui ment, cache ou se tait ? _____

Qui risque de payer le prix ? _____

Qui profite du désordre ? _____

6. Le choix final

Choix difficile : _____

Ce choix oppose :

☐ loi / justice ☐ vivants / morts ☐ honneur / vérité ☐ famille / devoir
☐ urgence / rite ☐ paix / révélation ☐ devoir / compassion ☐ autre :

7. Conséquences possibles

Si les personnages agissent vite : _____

S'ils hésitent ou échouent : _____

Trace laissée après la séance : _____

Trois amorces immédiates

Ces trois amorces montrent comment utiliser la formule commune : un lieu + un lien + une rupture + un signe + un choix. Elles donnent une tension de départ, pas une intrigue fermée.

Les Brumes de Kasumi - Le relais de la cloche invisible

Un relais de montagne demande de l'aide après la disparition d'un messager. Depuis trois nuits, une cloche sonne dans la brume, alors qu'aucun sanctuaire n'est visible. Les voyageurs refusent le col. Le tenancier nie tout, mais un ancien se souvient qu'un autel a été déplacé pour agrandir la route. Si les personnages fouillent trop vite, ils risquent de réveiller une colère qu'aucun clan voisin ne voudra reconnaître.

Lieu : relais isolé. Lien : messager attendu par un clan. Rupture : lieu sacré déplacé sans rite. Signe : cloche invisible. Choix : rouvrir la route ou réparer l’offense.

Les Cendres du Fleuve Jaune - Le registre de la digue nord

Une digue menace de céder avant la prochaine crue. Les registres officiels affirment que les réparations ont été faites, mais les ouvriers montrent des matériaux médiocres et des sections jamais consolidées. Un magistrat veut clore l'affaire pour éviter la panique. Pendant ce temps, l'eau monte sans raison suffisante. Plus l'enquête avance, plus il devient clair que révéler la vérité pourrait provoquer le désordre que l'on prétend éviter.

Lieu : digue fissurée. Lien : ouvriers, magistrat, habitants. Rupture : réparations payées mais peut-être non réalisées. Signe : eau sombre. Choix : accuser publiquement ou sauver d’abord.

Les Montagnes du Matin calme - La lanterne de la chambre vide

Une maison familiale refuse les visiteurs depuis qu'une lanterne s'allume chaque nuit dans une pièce abandonnée. Un enfant prononce le nom d'un défunt que la famille prétend ne pas connaître. Une chamane affirme que le deuil n'a pas été achevé ; le chef de famille exige le silence. Plus les personnages approchent de la vérité, plus la maison semble protéger ce qui a été effacé de la mémoire commune.

Lieu : maison fermée. Lien : lignée, enfant, chamane. Rupture : mort effacé de la mémoire familiale. Signe : lanterne nocturne. Choix : révéler le nom ou protéger les vivants.

Mention : Daoryu est une adaptation non officielle destinée à être utilisée avec Dragonbane. Ce document ne reproduit pas les règles officielles de Dragonbane et nécessite le jeu de base pour être pleinement utilisé.
Les éléments historiques, mythologiques ou folkloriques sont adaptés à des fins ludiques et ne prétendent pas constituer une présentation exhaustive ou académique des cultures évoquées.

Daoryu - Les Voies du Dragon - Document : Préparer une séance en 10 minutes - Version v1-4 - Site : daoryu.fr