AIDE DE JEU

Jouer à deux à Daoryu

Règles essentielles pour un meneur et un joueur

Cette aide résume les adaptations nécessaires pour jouer à Daoryu avec un seul héros. Les règles habituelles de Dragonbane continuent de s'appliquer pour les compétences, les combats, la volonté, les blessures, les repos, la magie et la progression.

L'idée directrice

Le jeu en duo ne doit pas rendre le héros invincible. Il doit préserver le danger tout en évitant qu'une seule mauvaise série de dés mette fin à l'aventure.

Les cinq principes essentiels

1. Le héros reste au centre

Ses choix décident de la direction de l'histoire. Aucun compagnon ne doit agir à sa place.

2. L'allié aide sans diriger

Il peut combattre, conseiller ou compléter une compétence, mais il ne résout jamais l'aventure.

3. Limiter les actions ennemies

Le nombre d'attaques adverses est souvent plus dangereux que la puissance de chaque ennemi.

4. Échouer sans être bloqué

Une information essentielle reste accessible. L'échec ajoute un prix, un délai ou une complication.

5. La défaite fait avancer

Capture, perte, blessure, dette ou séparation peuvent remplacer une fin brutale de la partie.

Choisir la configuration

Configuration	Usage conseillé	Point d'attention
Un héros seul	Forme la plus directe et la plus immersive.	Adapter fortement les combats et éviter les tâches simultanées.
Un héros + un allié	Forme recommandée pour la plupart des scénarios.	Le joueur choisit ses actions en combat ; le meneur garde sa personnalité.
Deux héros complets	Pour un joueur déjà à l'aise avec Dragonbane.	Plus solide tactiquement, mais plus lourd à gérer et moins personnel.

Conseil

Pour une première partie, choisissez un héros principal accompagné d'un allié simple plutôt que deux personnages complets.

RÔLE ET PRÉPARATION

Le héros et son allié

Construire un duo efficace sans créer un groupe miniature

Un héros capable d’agir de plusieurs façons

Le personnage n'a pas besoin d'être excellent partout. Il doit toutefois disposer de solutions variées. Vérifiez qu'il possède au moins :

- une compétence pour se défendre ou échapper au danger ;
- une compétence d’observation ou d’enquête ;
- une compétence sociale ;
- une compétence utile au voyage, à la survie ou à la discrétion ;
- une motivation claire pour accepter les risques de l’aventure.

Ne pas optimiser à outrance

Un héros peu combatif reste viable si la négociation, la fuite, la ruse et la préparation sont de vraies options. Le scénario doit tenir compte de ses lacunes au lieu de les punir arbitrairement.

Ce que peut faire l’allié

L’allié peut…	L’allié ne doit pas…
combattre et protéger le héros	choisir la mission ou la conduite à suivre
apporter une compétence manquante	résoudre l’enquête avant le joueur
exprimer un avis ou une inquiétude	être systématiquement le plus compétent
se tromper, hésiter ou cacher quelque chose	imposer une décision morale
créer un lien personnel durable	devenir le véritable protagoniste

Gérer l’allié en jeu

En combat, le joueur choisit généralement les actions de l'allié. Le meneur peut s'opposer à une action manifestement contraire à ses convictions, à ses connaissances ou à ses loyautés.

Hors combat, l'allié reste un personnage du monde. Il peut conseiller, mais sa parole n'est jamais une indication automatique de la bonne solution.

Bonne intervention	Mauvaise intervention
« Je peux retenir ces hommes quelques instants. Mais si nous restons, d’autres viendront. »	« La coupable est la prêtresse. Nous devons aller directement au sanctuaire et accomplir tel rite. »

Fiche d’allié simplifiée

Une fiche d'allié suffit avec ses points de vie et de volonté, une attaque, une protection, trois ou quatre compétences, une capacité distinctive, une loyauté, une peur et une limite.

DANGER ET ACTION

Combats, monstres et défaites

Conserver la tension sans écraser un héros unique

Calibrage rapide des adversaires

Situation	Opposition recommandée	Ajustement prioritaire
Héros seul	1 adversaire ordinaire actif	Les autres menacent, gardent une sortie ou arrivent plus tard.
Héros + allié combattant	2 adversaires ordinaires actifs	Un troisième seulement si le terrain ou l'objectif favorise le duo.
Monstre important	Le monstre agit seul	Férocité généralement limitée à 1.
Bande nombreuse	Présente dans la fiction	Séparer les ennemis en postes, vagues ou objectifs distincts.

Règle d'or

Modifiez d'abord le nombre d'adversaires actifs, leurs objectifs et leur position. Ne réduisez leurs caractéristiques qu'en dernier recours.

Avant de lancer l'initiative

Danger lisible

Le joueur comprend le risque et peut préparer une embuscade, négocier ou séparer les ennemis.

Issue possible

Une fuite, une reddition ou un obstacle permet de rompre le contact, même au prix d'une perte.

Objectifs crédibles

Les adversaires peuvent capturer, retarder, voler ou intimider plutôt que tuer.

Les monstres ne se résument pas à leurs points de vie

Proposez un objectif alternatif : découvrir l'interdit du monstre, réparer l'offense qui l'a éveillé, achever un rite, briser un sceau, survivre jusqu'au jour ou le repousser hors d'un lieu consacré.

Quand le héros perd

Conséquence	Effet sur l'aventure
Capture	Le héros se réveille prisonnier et doit s'évader ou négocier.
Perte ou blessure	Une ressource disparaît, ou le héros poursuit avec un handicap.
Séparation ou dette	L'allié est emmené, ou un sauveur réclamera un service.
Menace aggravée	L'ennemi gagne du temps, une position ou un nouvel allié.

La mort reste possible

Réservez-la aux risques clairement compris et acceptés.

ENQUÊTE ET PRÉPARATION

Faire avancer l’aventure

Indices, voyages, rites et adaptation d’un scénario

Une information essentielle ne disparaît jamais

Dans une enquête en duo, une piste indispensable ne doit pas dépendre d'un unique jet réussi. Le héros finit par obtenir l'information ; le jet détermine les conditions de cette découverte.

Réussite	Échec
Découverte rapide et précise.	Découverte tardive, incomplète ou dangereuse.
Avantage supplémentaire ou nouvelle piste.	Un témoin, un rival ou une autorité remarque les recherches.
Le héros conserve ses ressources.	La preuve coûte du temps, de l’argent, une promesse ou une dette.

Prévoir plusieurs chemins

Une même révélation peut apparaître par un témoin, des traces, une archive, un objet ou une manifestation surnaturelle. Les pistes se complètent sans être toutes obligatoires.

Voyages et trajets sous pression

Ne demandez un jet que lorsque le déplacement comporte un enjeu : arriver avant la nuit, échapper à des poursuivants, franchir un col avant la tempête, transporter un blessé ou rejoindre une digue menacée.

En cas d'échec, le trajet continue généralement, mais avec une conséquence : fatigue, retard, perte de ressources, mauvaise rencontre, séparation ou avantage accordé aux poursuivants.

Rites et surnaturel

Un rite demande du temps, un lieu, des gestes, des offrandes et la compréhension du problème. Il protège, révèle ou accompagne la résolution, mais ne remplace pas la réparation concrète d'une injustice.

Un héros non spécialiste peut recevoir l'aide d'un moine, d'une mudang, d'un exorciste ou d'un gardien de sanctuaire. Cette aide peut créer une dette ou imposer une condition.

Adapter un scénario de groupe

- ☐ Réduire les adversaires qui agissent au même moment.
- ☐ Transformer les tâches simultanées en étapes successives ou fournir un allié.
- ☐ Rendre accessibles les compétences manquantes par un spécialiste, un outil ou une archive.
- ☐ Conserver les dilemmes et modifier les objectifs ennemis avant leurs statistiques.
- ☐ Préparer au moins une conséquence de défaite autre que la mort.

Mémo final

Héros au centre - allié en soutien - peu d'actions ennemies - indices jamais bloqués - repli possible - défaite porteuse d'histoire.