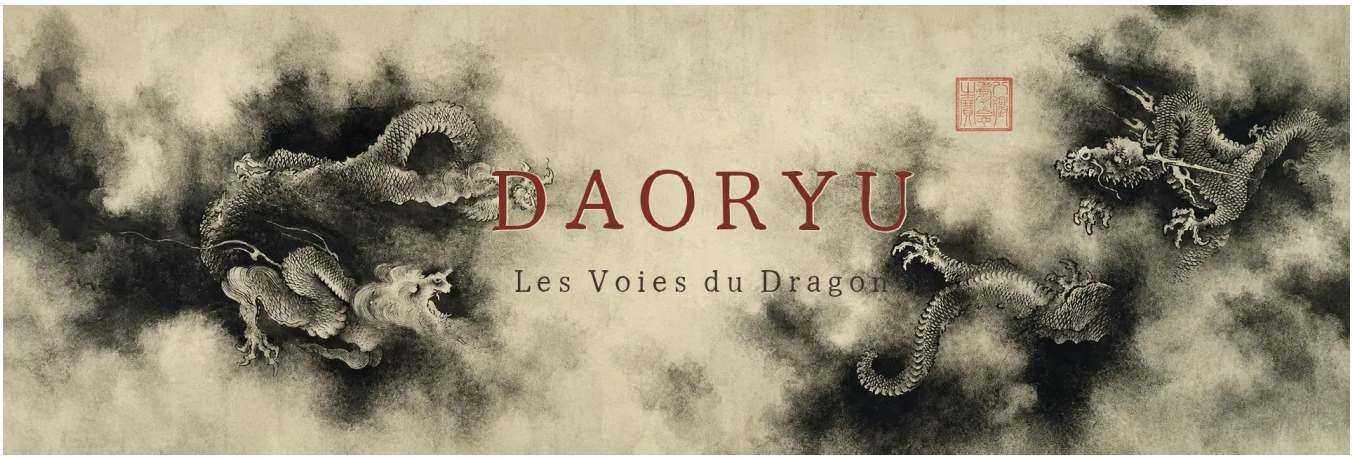
DAORYU — LES VOIES DU DRAGON

Adaptation à Barbarians of Lemuria

Kit de règles Daoryu–BoL v0.2 — bêta publique



Adaptation commune à Trois portes vers Daoryu et Les Lanternes du col noyé
BoL reste le moteur de jeu

BÊTA PUBLIQUE — Cette v0.2 ajoute au socle précédent les horloges déclenchées par la fiction, les scènes à objectifs multiples, une échelle commune de dangers, des profils plus stricts et des principes de mise en scène héroïque. Elle reste une couche Daoryu : BoL Mythic+ fournit toujours le jet d'action, le combat, les blessures, la récupération et la progression.

Trois terres, trois époques, une même voie

Les Brumes de Kasumi · Les Cendres du Fleuve Jaune · Les Montagnes du Matin calme

Version publique de test · 22 juillet 2026

MODE D'EMPLOI

Ce que ce kit adapte

Daoryu n'est pas un nouveau système. Barbarians of Lemuria fournit la résolution, les personnages, le combat et la progression. Cette v0.2 traduit les choix propres à Daoryu, renforce le souffle héroïque de BoL et harmonise quatre bancs d'essai : les trois aventures de Trois portes vers Daoryu et Les Lanternes du col noyé.

LIVRE REQUIS Barbarians of Lemuria, édition Mythic+ en français. Aucun supplément n'est nécessaire pour utiliser ce kit. Les suppléments peuvent fournir des exemples de carrières, de créatures ou de construction de sagas, mais ils ne constituent pas un prérequis.

Conserver de BoL	Ajouter avec Daoryu	Écarter par défaut
Jet d'action, dés de bonus et de malus, attributs, carrières, aptitudes de combat.	Appartenance, lieu d'attache, lien, obligation et réputation locale.	Origines géographiques de la Lémurie et traits qui en dépendent.
Points d'héroïsme, vitalité, combat, dégâts, armures, récupération et expérience.	Enquête non bloquante, rites incertains, voyages sous pression et conséquences.	Panthéon lémurien, carrières strictement lémuriennes et équipement culturel spécifique.
Piétaille, coriaces, rivaux, créatures et règles de horde.	Calibrage pour un groupe de 3 à 5 ou pour un seul joueur avec allié éventuel.	Sorcellerie et alchimie comme options ordinaires de personnage ; elles exigent l'accord de la table ou du scénario.

Repères du kit

1. Créer un héros de Daoryu avec les carrières de BoL.

Mettre en scène des exploits héroïques et des climax à grande échelle.

2. Situer le personnage et faire vivre ses obligations.
3. Mener l'enquête sans perdre les révélations essentielles.
4. Conduire les rites sans transformer les personnages en lanceurs de sorts.
5. Voyager, combattre et préparer le repli.
6. Adapter une aventure au duo.
7. Construire les adversaires et préserver l'identité des trois univers.
8. Recueillir les retours de jeu et comparer groupe, duo, rythme et souffle héroïque.

RÈGLE DE CONCEPTION Une règle Daoryu n'est conservée que si elle produit un choix clair, une conséquence ou une scène nouvelle. Si elle double une règle officielle ou réclame un suivi sans effet sensible, elle doit disparaître.

PRINCIPES DE COMPATIBILITÉ

1. Le socle BoL dans Daoryu

Le ton change, pas le moteur. Un héros agit toujours avec les attributs, les carrières et les aptitudes de combat de BoL. Les succès héroïques, les succès légendaires et les points d'héroïsme restent au centre des scènes risquées. Daoryu ne réduit pas cette compétence : il l'oriente vers des exploits humains, des choix difficiles et des conséquences locales.

Une aventure héroïque, pas du wuxia permanent

Les héros sont capables, audacieux et parfois spectaculaires. Ils peuvent bondir sur une charrette, traverser une toiture sous les flèches ou tenir un pont contre plusieurs adversaires. Ils ne courent pas sur les nuages, ne fendent pas une montagne et ne multiplient pas les techniques surnaturelles. Un exploit impossible dans le monde reste impossible, même avec un point d'héroïsme ; un exploit extrême mais concevable peut devenir le moment fort de la scène.

Quand lancer les dés

Annoncez toujours l'intention et la conséquence possible avant de choisir s'il faut réellement lancer les dés.

Situation	Traitement
Action sûre ou routinière.	**Pas de jet.** La carrière décrit ce que le héros sait normalement accomplir.
Issue incertaine avec conséquence réelle.	Jet d'action normal de BoL, avec l'attribut, la carrière et la difficulté appropriés.
Action collective.	**Un jet principal.** Un autre héros peut créer un dé de bonus s'il apporte une aide distincte et crédible.
Progression indispensable.	Le jet décide du prix, du temps, de la discrétion ou de la position ; il ne décide pas si l'aventure continue.

Difficultés et notation

N'utilisez les degrés extrêmes que pour une action réellement possible dans la fiction. Les scénarios Daoryu emploient surtout les difficultés moyenne, ardue et difficile ; un dé de bonus ou de malus représente plus clairement une préparation ou un handicap concret qu'une accumulation de petits modificateurs.

Difficulté	Modificateur
Très facile	+2
Facile	+1
Moyenne	0
Ardue	−1
Difficile	−2
Très difficile	−4
Impossible	−6
Héroïque	−8

Notation : sur un jet de dégâts, d6M signifie lancer 2d6 et garder le moins bon ; d6B, lancer 2d6 et garder le meilleur. Sur un jet d'action, un dé de bonus ou de malus signifie lancer 3d6 et conserver respectivement les deux meilleurs ou les deux moins bons.

Réussites et points d'héroïsme

Daoryu conserve entièrement l'économie des points d'héroïsme de BoL. Le kit précise seulement ce que les différents résultats changent dans une enquête, un rite, un voyage ou une scène sous pression.

Résultat	Lecture dans Daoryu
Réussite	L'intention annoncée est obtenue. Si l'action ouvre l'aventure, elle apporte aussi l'information ou la progression indispensable.
Succès héroïque	Appliquer le bénéfice supérieur prévu par la procédure : détail, rapidité, position, clarté ou ressource préservée.

Résultat	Lecture dans Daoryu
Succès légendaire	Après la dépense officielle du point d'héroïsme, obtenir l'effet maximal prévu sans rendre possible ce qui ne l'était pas dans la fiction.
Échec	Faire avancer la scène avec le coût annoncé lorsque la progression est indispensable ; sinon appliquer normalement l'échec.
Double 1	Échec automatique. Il ne devient critique que si le joueur accepte cette option selon BoL ; appliquer alors deux coûts ou une conséquence grave.
Points d'héroïsme	Gain, dépense et récupération suivent le livre officiel. Daoryu n'ajoute ni réserve séparée ni dépense obligatoire pour obtenir une révélation essentielle.

> **LIMITE —** Un point d'héroïsme améliore une action possible ; il n'achète pas la vérité d'un témoin, n'efface pas une obligation et ne remplace pas la réparation demandée par un esprit.

Donner à Daoryu le souffle héroïque de BoL

Choisir BoL doit modifier la sensation de jeu, pas seulement le jet de dés. Les héros prennent l'initiative, déplacent l'équilibre d'une foule, transforment le terrain et accomplissent en une seule action ce que des personnes ordinaires tenteraient en plusieurs étapes. La gravité de Daoryu demeure : l'exploit sauve, révèle ou ouvre une possibilité ; il n'efface ni les victimes, ni les obligations, ni le prix d'une réparation.

Un exploit, un seul jet

9. Résoudre comme une seule action une traversée audacieuse, un sauvetage en mouvement ou une manœuvre qui transforme le décor ; ne pas réclamer un jet pour chaque geste.
10. Faire annoncer l'intention, le risque et ce qui changera en cas de réussite avant de lancer les dés.
11. Ne demander un second jet que si un nouvel enjeu apparaît après le premier résultat, jamais pour vérifier à nouveau le même exploit.
12. Accorder une difficulté exigeante à une action extrême mais concevable ; réserver l'impossible à ce qui contredit réellement le monde.

Mettre les points d'héroïsme dans la fiction

13. Coup de chance : faire exister un détail plausible déjà compatible avec la scène — une corde à portée, une barque encore amarrée, une poutre qui tient quelques secondes de plus.
14. Négocier avec le MJ : obtenir un avantage ponctuel qui permet une action plus vaste, sans annuler un fait établi ni résoudre seul le dilemme.
15. Succès héroïque : accomplir l'objectif et obtenir un bénéfice visible — sauver aussi un témoin, ouvrir une voie, inspirer la foule ou placer un allié en bonne position.
16. Succès légendaire : sécuriser deux objectifs étroitement liés ou neutraliser durablement un front, si la description de l'action le justifie ; la décision morale demeure entière.

Donner une échelle épique aux climax

17. Mettre en mouvement le lieu : pont qui se retourne, barge emportée, digue qui cède, pente qui s'effondre, cloche qui répond ou foule qui change de camp.
18. Présenter au moins deux enjeux visibles : protéger des personnes et atteindre l'objectif, sauver une preuve et maîtriser le terrain, vaincre un chef et disperser sa piétaille.
19. Utiliser la piétaille pour donner de l'ampleur, puis la faire fuir, céder ou se disperser lorsque son chef tombe, que son but disparaît ou qu'un succès héroïque renverse la scène.
20. Montrer immédiatement l'effet de l'exploit sur les témoins, le décor et la suite : l'héroïsme de BoL doit être vu et laisser une trace.

Renvois utiles au livre officiel

Le kit ne remplace pas ces règles. Ces renvois indiquent où retrouver rapidement le socle officiel pendant la préparation ou la partie.

Besoin	Chapitre ou pages de Mythic+
Jet d'action, difficultés, succès et points d'héroïsme	Chapitre 1, puis chapitre 3 (en particulier p. 56 à 59).
Création, carrières, avantages, équipement	**Chapitre 2 (p.** 12 à 54).
Combat, dégâts, blessures et récupération	**Chapitre 3 (p.** 60 à 66).
Créatures et personnages non joueurs	**Chapitre 5 (p.** 108 à 137).
Dévotions et sorcellerie	**Chapitre 6 (p.** 145 à 156).
Préparation des aventures et progression	**Chapitre 7 (p.** 160 à 166).

PERSONNAGES

2. Créer un héros de Daoryu

La création normale de BoL est conservée, à trois changements près : les origines lémuriennes sont remplacées par un milieu local, les carrières sont choisies dans la liste Daoryu et quatre repères relient le héros au monde.

Création en huit étapes

21. Choisir l'univers, le milieu d'origine et un concept en une phrase.
22. Répartir les points d'attributs selon les règles officielles.
23. Répartir les points d'aptitudes de combat selon les règles officielles.
24. Choisir quatre carrières Daoryu et répartir les points de carrière normalement.
25. Choisir les langues cohérentes avec le milieu, les voyages et les carrières du héros.
26. Choisir un avantage gratuit cohérent avec l'éducation ou l'expérience ; acquérir les avantages supplémentaires et leurs contreparties selon BoL.
27. Calculer vitalité, points d'héroïsme et éventuelles ressources spirituelles selon les règles applicables.
28. Inscrire les quatre repères Daoryu, le rapport à l'invisible et l'équipement cohérent avec les carrières.

TRAITS D'ORIGINE Ne pas utiliser les listes géographiques de la Lémurie. Choisir dans les avantages et désavantages généraux de BoL ceux qui décrivent réellement le héros. Écarter les traits dépendant d'une race, d'un dieu, d'une arme ou d'un lieu propre à la Lémurie, sauf réécriture validée pour Daoryu.

Milieux d'origine

Le milieu remplace l'origine géographique lémurienne et situe le héros ; il n'accorde aucun bonus automatique.

Univers	Milieux possibles
Les Brumes de Kasumi	Maison guerrière ; village ou hameau ; ville et artisans ; temple ou sanctuaire ; route, relais ou marge de la société.
Les Cendres du Fleuve Jaune	Administration ; famille puissante ; village des plaines ; fleuve, bac ou port ; garnison ; temple, ermitage ou culte local.
Les Montagnes du Matin calme	Lignage yangban ; village de montagne ; administration provinciale ; garnison ou poste de col ; temple, ermitage ou lignée chamanique ; maison de serviteurs.

Carrières communes

Une carrière demeure large : elle couvre un métier, des connaissances, des contacts, une place sociale et une expérience de terrain. Elle n'accorde pas automatiquement un bonus au combat. Les usages martiaux exceptionnels restent ceux prévus par BoL.

Carrière	Ce qu'elle couvre
Artisan	Fabriquer, réparer, estimer une pièce, connaître les ateliers, guildes et fournisseurs.
Artiste	Musique, récit, danse, spectacle, mémoire orale, accès aux fêtes et aux maisons de divertissement.
Bandit ou proscrit	Embuscades, caches, réseaux clandestins, routes secondaires, intimidation et survie hors de l'ordre établi.
Chasseur	Pister, lire le terrain, poser des pièges, connaître les animaux, survivre en forêt ou en montagne.
Courtisan	Étiquette, rumeurs, persuasion, cérémonial, lecture des rapports de pouvoir et maintien des apparences.
Devin	Présages, calendriers, rêves, astrologie, consultation d'oracles et interprétation de signes.
Éclaireur ou messager	Orientation, vitesse, discrétion sur les routes, relais, passages, cartes et observation.
Fonctionnaire ou enquêteur	Procédures, interrogatoires, registres, droit local, administration, preuves et autorité déléguée.
Garde ou soldat	Discipline, tactique, fortifications, hiérarchie militaire, patrouilles et contacts de garnison.
Guérisseur ou médecin	Diagnostic, plantes, soins, maladies, poisons et réseaux de patients ou d'apothicaires.
Lettré ou scribe	Lecture, calligraphie, archives, histoire, classiques, enseignement et correspondance officielle.
Marchand	Négociation, estimation, caravanes, crédit, marchés, contrebande et informations commerciales.
Marin ou passeur	Navigation, embarcations, courants, crues, ports, équipages et communautés riveraines.
Moine ou ermite	Discipline, doctrine, méditation, communautés religieuses, secours et vie retirée.
Noble ou notable	Réseaux de pouvoir, commandement, devoirs de rang, patrimoine, audiences et réputation familiale.
Paysan	Cultures, saisons, bêtes domestiques, travaux collectifs, solidarités et tensions villageoises.
Praticien des rites	Purifications, offrandes, funérailles, protections, relations avec les esprits et obligations cultuelles.
Serviteur	Maisons, intendance, discrétion, accès aux espaces privés, connaissance des habitudes et loyautés domestiques.
Voleur ou espion	Filature, intrusion, déguisement, secrets, codes, recel et réseaux d'informateurs.
Voyageur ou guide	Auberges, coutumes locales, itinéraires, négociation de passage, endurance et adaptation.

Construire un statut par combinaison

Concept	Combinaison possible
Bushi au service d'une maison	Garde ou soldat + noble ou notable, courtisan ou serviteur.
Rōnin sur les routes de Kasumi	Garde ou soldat + voyageur ou guide + bandit ou proscrit.
Onmyōji ou officiant savant	Praticien des rites + lettré ou scribe + devin.
Magistrat ou greffier du Fleuve Jaune	Fonctionnaire ou enquêteur + lettré ou scribe + courtisan.
Maître taoïste itinérant	Praticien des rites + devin + voyageur ou guide.
Yangban lettré	Noble ou notable + lettré ou scribe + fonctionnaire ou enquêteur.
Mudang	Praticien des rites + devin + guérisseur ou médecin, artiste ou serviteur.
Chasseur de tigres des cols	Chasseur + garde ou soldat + voyageur ou guide.

NE PAS MULTIPLIER LES CARRIÈRES Les noms locaux donnent une identité au personnage ; ils ne justifient pas une nouvelle carrière chaque fois qu'un statut change de région. Créer une carrière supplémentaire seulement si aucune combinaison existante ne couvre son rôle en jeu.

PERSONNAGES SITUÉS

3. Ancrages, obligations et réputation

Un héros de Daoryu n'est pas un aventurier sans attaches. Même lorsqu'il voyage ou vit en marge, quelqu'un le reconnaît, un lieu compte pour lui et une obligation peut le rappeler à l'ordre.

Les quatre repères

Repère à inscrire	Type
Appartenance. Clan, famille, temple, village, administration ou groupe qui reconnaît le héros et peut l'appeler à agir.	Ancrage
Lieu d'attache. Foyer, quartier, sanctuaire, route, vallée, bac ou col dont le sort compte personnellement.	Ancrage
Lien. Personne ou petite communauté que le héros veut protéger, retrouver, servir ou convaincre.	Ancrage
Obligation. Serment ou dette morale encore ouverte, avec un bénéficiaire et un devoir concret.	Obligation

Ajouter une phrase sur le rapport à l'invisible : respectueux, sceptique, initié, marqué, redevable ou effrayé. Ce choix n'accorde aucun bonus automatique ; il oriente les réactions et les décisions.

Solliciter un ancrage

RÈGLE Une fois par séance, avant un jet, le joueur peut expliquer comment son appartenance, son lieu d'attache ou son lien l'aide directement. Il reçoit un dé de bonus selon les règles de BoL et marque l'ancrage comme sollicité. Avant la fin de la séance ou au début de la suivante, le MJ lui associe une demande, un risque ou un choix réel. Sans rapport direct avec l'action, aucun dé de bonus n'est accordé.

Faire vivre l'obligation

État	Effet dans la fiction
Ouverte	Le devoir peut être invoqué par le joueur, un PNJ ou la situation. Deux obligations ouvertes au maximum.
Honorée	Le héros accepte un coût significatif ou renonce à un avantage pour la respecter : soutien concret ou réputation locale améliorée d'un niveau.
Rompue	Le héros refuse ou trahit alors qu'il pouvait agir : nouvelle revendication, adversaire, rupture de lien ou réputation locale dégradée d'un niveau.

Une obligation honorée ou rompue reste dans l'histoire, mais cesse d'être ouverte. Une nouvelle dette ne naît que des événements joués ; elle n'est pas ajoutée pour remplir une case.

Noter la réputation locale

État	Effet
Favorable	Une fois par séance auprès du groupe concerné : obtenir un accès raisonnable, une ressource modeste, une information fiable ou un dé de bonus sur un jet social.
Neutre	**Aucun effet automatique.** Les demandes sont traitées selon la situation et les règles normales.
Compromise	La première demande importante exige une concession ou subit un dé de malus. Une révélation essentielle ne peut toutefois pas être supprimée.

LIMITE DÉCISIVE La réputation appartient à une communauté ou une faction précise ; elle n'est jamais mondiale. Elle ne change que si l'action du héros est connue. Cette version ne crée ni jauge générale d'honneur, ni score de honte, ni moralité imposée.

PROCÉDURES DU MJ

Récompenses et évolution des attaches

La progression mécanique suit les règles officielles de BoL. Daoryu ajoute un bilan fictionnel court : il montre ce que l'aventure a changé autour des héros sans créer de points d'expérience spéciaux, de jauge d'honneur ou de récompense pour le nombre d'adversaires vaincus.

Élément	À la fin de l'aventure
Progression BoL	Attribuer les points d'expérience et effectuer les améliorations selon le livre officiel.
Ancrage sollicité	Dire quelle demande, quel risque ou quel choix demeure. Modifier l'ancrage seulement si la fiction l'a réellement transformé.
Obligation	La fermer comme honorée ou rompue lorsqu'un choix décisif a été joué. Une nouvelle obligation doit naître d'un événement de la partie.
Réputation	Améliorer ou dégrader d'un niveau auprès d'une faction précise si les actes du héros sont connus. Ne jamais modifier une réputation mondiale inexistante.
Lieu ou lien nouveau	Inscrire comme ancrage possible un sanctuaire restauré, une communauté sauvée, un témoin protégé ou une faction durablement rencontrée.

RÉCOMPENSE DAORYU — La récompense la plus caractéristique n'est pas un pouvoir supplémentaire : c'est une place plus nette dans le monde, accompagnée de nouveaux devoirs et de nouvelles possibilités d'action.

4. Enquête et révélations

L'enquête doit être moyenne à forte dans de nombreuses aventures, sans devenir l'unique forme de jeu. Une mauvaise série de dés ne doit jamais fermer le scénario. Les jets décident de la manière dont la vérité est obtenue et du prix payé pour l'atteindre.

Préparer une enquête qui ne se bloque pas

Préparez une matrice courte avant la partie : trois vérités nécessaires et plusieurs voies concrètes pour chacune.

Étape	Procédure
1	Écrire trois révélations essentielles. Chacune modifie la compréhension de la situation ou ouvre une action nouvelle.
2	Prévoir trois voies d'accès par révélation : une personne, un lieu, puis un objet, une trace, un registre ou un signe surnaturel.
3	Donner la révélation pour une action pertinente. Si le héros cherche au bon endroit avec une méthode crédible, l'information essentielle est obtenue.
4	Faire un jet seulement si l'enjeu porte sur la manière : vitesse, discrétion, précision, danger évité, autorité préservée ou détail supplémentaire.

Choisir l'attribut et la carrière

Partez de la méthode décrite par le joueur. Une même information peut être obtenue par des approches et des carrières différentes.

Approche	Exemples de combinaison
Observer une scène ou suivre une trace	Agilité ou esprit + chasseur, éclaireur, enquêteur ou voleur.
Lire des archives ou interpréter un texte	Esprit + lettré, fonctionnaire, devin ou praticien des rites.
Interroger, rassurer ou provoquer une confidence	Aura + courtisan, fonctionnaire, marchand, guérisseur ou serviteur.

Approche	Exemples de combinaison
Examiner un corps, une maladie ou un poison	Esprit + guérisseur, chasseur ou enquêteur.
Reconnaître un signe surnaturel	Esprit + praticien des rites, devin, moine ou lettré selon la tradition.

Résoudre le jet d'enquête

Utilisez le résultat seulement pour mesurer la qualité, la vitesse et le prix de la découverte, jamais pour supprimer la révélation essentielle.

Résultat	Effet
Succès légendaire	Révélation essentielle, bénéfice recherché et deux bénéfices supplémentaires : détail décisif, rapidité, discrétion, bonne position ou ressource préservée.
Succès héroïque	Révélation essentielle, bénéfice recherché et un bénéfice supplémentaire.
Réussite	Révélation essentielle et bénéfice recherché par l'action.
Échec	Révélation essentielle, mais un coût s'applique. Une information facultative peut rester hors d'atteinte.
Double 1	Révélation essentielle et un coût. Si le joueur transforme l'échec en échec critique selon BoL, appliquer deux coûts ou une conséquence grave ; le gain éventuel du point d'héroïsme reste soumis à la règle officielle.

Coûts d'enquête

Choisissez un coût lié à la scène et annoncez immédiatement son effet visible ; ne cumulez pas plusieurs coûts ordinaires sur un seul échec.

1d6	Choisir ou lancer
1	Le temps passe ; la menace, le milieu ou une faction agit.
2	La recherche attire une attention indésirable.
3	Une ressource est consommée, perdue ou endommagée.
4	Le héros subit un dé de malus à sa prochaine action directement liée, à cause de la fatigue, du trouble ou d'une mauvaise position.
5	Un allié, un lien ou un lieu d'attache est exposé au danger.
6	Une obligation apparaît ou une réputation locale se dégrade.

VÉRITÉ FIABLE Un échec peut rendre l'information incomplète, tardive ou coûteuse. Il ne transforme jamais un faux fait en vérité certaine. Le doute doit venir de la situation et des témoins, pas d'une tromperie arbitraire du meneur.

LE SURNATUREL

5. Rites, dévotions et sorcellerie

Le surnaturel de Daoryu est réel, mais il ne fonctionne pas comme un arsenal de pouvoirs. Les rites servent à comprendre, protéger, négocier, guider ou rendre possible une réparation. Les traditions de Kasumi, du Fleuve Jaune et du Matin calme restent distinctes dans la fiction, même lorsqu'elles utilisent une procédure commune.

Trois niveaux à distinguer

Avant tout jet surnaturel, déterminez si l'action relève d'un simple geste, d'un rite incertain, d'une dévotion ou de la sorcellerie.

Type	Traitement
Geste rituel	Prière, offrande, purification, salut aux ancêtres ou marque de respect accomplie sans pression : pas de jet ; effet fictionnel limité.
Rite incertain	Présence hostile, délai, danger, tabou rompu ou effet surnaturel limité : utiliser la procédure ci-dessous.
Dévotion	Un praticien confirmé peut employer les points de foi de BoL, adaptés à sa tradition et à un domaine précis.
Sorcellerie	Pouvoir libre, malédiction majeure, invocation ou transformation : pas une option ordinaire des héros. Utiliser les règles officielles seulement si le scénario et la table l'autorisent.

Conduire un rite incertain

Le joueur annonce une intention limitée : révéler un besoin ou un tabou ; communiquer brièvement ; apaiser jusqu'à la rupture d'un interdit ; protéger en accordant un dé de bonus au prochain jet pertinent ; guider à travers un seuil ; rendre une présence perceptible ; ou permettre une libération après la réparation exigée.

Élément requis	Exemples
Temps	Au moins dix minutes de préparation, de récitation, de chant, de silence ou de gestes codifiés.
Offrande ou outil	Encens, eau, sel, nourriture, papier, sceau, corde, cloche, tambour, vêtement, objet funéraire ou instrument consacré.
Lien	Nom véritable, reste, objet personnel, témoin, lieu de manifestation, trace, rêve ou personne concernée.

S'il manque un élément, le jet subit un dé de malus. S'il en manque deux, le rite ne peut pas être tenté. Une aide pertinente ou un lieu correctement préparé peut accorder un dé de bonus selon les règles normales.

JET DU RITE Effectuer un jet d'esprit ou d'aura + praticien des rites. Une autre carrière peut convenir si la tradition et l'intention le justifient clairement : moine, devin, guérisseur, lettré ou artiste. La difficulté est moyenne pour une présence accessible, ardue sous pression, difficile face à un tabou grave ou à un mort puissant, très difficile face à une présence majeure.

Résultats du rite

Le résultat mesure la stabilité et la portée de l'effet demandé. La condition morale ou matérielle de la présence demeure entière.

Résultat	Effet
Succès légendaire	Effet obtenu ; choisir deux améliorations : durée, clarté, cible supplémentaire, offrande préservée ou condition révélée.
Succès héroïque	Effet obtenu ; choisir une amélioration.
Réussite	Effet limité obtenu jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à la rupture de ses conditions.
Échec	Si le rite est indispensable, effet bref ou incomplet avec un coût ; sinon, aucun effet et un coût.
Double 1	Traiter comme un échec. Si le joueur accepte l'échec critique, aucun effet stable et une conséquence grave ou deux coûts. Si la progression en dépend, le rite révèle au moins la condition manquante.

Adapter les points de foi

Un héros ayant au moins le rang 1 en praticien des rites peut, avec l'accord de la table, utiliser les règles de points de foi de BoL. La carrière compte alors comme prêtre pour cette seule procédure. Le joueur définit une tradition précise et choisit un domaine.

Domaine	Portée possible
Purification et protection	Repousser une influence, protéger un seuil, soutenir une résistance ou préserver une personne pendant un rite.
Morts et ancêtres	Funérailles, mémoire, communication brève, dette de lignage et apaisement.
Guérison et harmonie	Soins, maladie, réconciliation, équilibre du corps, de la maison ou du lieu.
Divination et présages	Rêves, calendriers, signes, choix d'un moment et lecture d'un avertissement.
Lieux et nature	Montagne, rivière, route, foyer, sanctuaire, climat local et esprits attachés à un territoire.

Gagner et dépenser ces points suit les règles officielles des dévotions. Leur usage accorde ou impose un dé de bonus ou de malus pour une tâche brève liée au domaine. Il ne remplace pas un rite incertain et ne permet pas de commander un esprit.

LIMITE DÉCISIVE Un rite ne détruit pas automatiquement une créature, n'efface pas une injustice et ne contraint pas une présence à obéir. Il rend possibles la compréhension, la protection, la négociation ou l'accomplissement d'une réparation jouée dans la fiction.

MOUVEMENT ET CONSÉQUENCES

6. Voyages et dangers

Une route de Daoryu n'est pas une suite de jets de marche. Le voyage sert à choisir un passage, lire un signe, mesurer un risque, rencontrer une communauté et arriver avec des conséquences.

Traiter un voyage sous pression

Ne découpez le voyage que lorsque le choix de route, le temps ou le danger peuvent réellement changer l'arrivée.

Étape	Procédure
1	Découper le trajet en une à trois étapes. Chacune propose un choix de route, un signe ou une complication.
2	**Désigner un guide.** Un seul jet résout l'étape dangereuse ; une aide distincte et pertinente peut accorder un dé de bonus.
3	Toujours progresser. Un échec fait avancer avec un coût. Un double 1 reste un échec avec un coût ; si le joueur accepte l'échec critique, appliquer deux coûts ou une scène dangereuse.
4	Appliquer normalement la récupération de BoL. Le scénario distingue seulement les haltes sûres, précaires et exposées.

Résultat d'une étape

Une étape produit toujours un changement de lieu. Le jet décide de la position d'arrivée et du prix payé en chemin.

Résultat	Conséquence
Succès légendaire	Arrivée dans une excellente position ; deux avantages de route, informations ou ressources.
Succès héroïque	Arrivée dans une bonne position ; un avantage de route, une information ou une ressource.
Réussite	Arrivée selon le plan annoncé.
Échec	Arrivée ou progression avec un coût.
Double 1	Progression avec un coût ; si le joueur accepte l'échec critique, appliquer deux coûts ou déclencher une scène dangereuse selon la règle officielle.

Coûts de voyage

Choisissez un coût qui prépare la scène suivante au lieu de créer un incident sans conséquence durable.

1d6	Coût
1	Retard : une faction agit, le temps change ou une cérémonie commence sans les héros.
2	Fatigue ou mauvaise position : dé de malus au prochain jet physique directement lié à l'arrivée.
3	Ressource, monture, vêtement, embarcation ou outil endommagé.
4	Trace laissée, attention attirée ou passage désormais surveillé.
5	Séparation temporaire, allié exposé ou accès perdu.
6	Lieu d'attache, communauté ou obligation directement touché par ce qui a été découvert.

ÉQUIPEMENT BoL ne demande pas de comptabilité détaillée. Une carrière fournit le matériel ordinaire qu'elle implique. Une ressource ne devient un enjeu que si le scénario annonce clairement la rareté, la perte possible et ses conséquences.

Haltes, soins et récupération

Daoryu ne modifie ni la vitalité, ni les blessures, ni les soins, ni la récupération de BoL. Le scénario doit seulement dire si les héros disposent vraiment du temps, de la sécurité et des moyens nécessaires pour appliquer ces règles.

Type de halte	Traitement
Sûre	Refuge gardé, maison alliée, temple accueillant ou étape achevée : appliquer normalement la récupération de BoL.
Précaire	Grange, bac amarré, camp surveillé ou sanctuaire menacé : les soins restent possibles, mais le meneur annonce le risque d'interruption, de retard ou de ressource consommée.
Exposée	Pont qui cède, berge en crue, poursuite ou territoire hostile : les actions de soin immédiates restent possibles ; une récupération prolongée exige d'abord de sécuriser le lieu ou d'accepter que la menace agisse.

PAS DE DOUBLE PEINE — Si le repos fait avancer une horloge annoncée, n'ajoutez pas automatiquement une deuxième sanction. Les héros récupèrent selon BoL et la menace gagne du temps : ce choix suffit déjà.

PRESSION ET RYTHME

7. Horloges et scènes sous pression

Les aventures Daoryu font souvent converger un danger matériel, une faction et une réparation publique. Cette procédure donne un rythme commun sans transformer le climax en combat obligatoire ni en série de jets identiques.

Faire avancer une horloge

L'horloge traduit une menace qui agit réellement. Le meneur annonce ce qu'un cran représente et montre chaque aggravation dans la fiction.

Déclencheur	Traitement
Retard ou abandon	Avancer d'un cran si le danger ou une faction obtient réellement le temps d'agir.
Échec assorti d'un coût	Avancer seulement si le coût annoncé est le temps, l'aggravation du milieu ou l'action d'une faction.
Violence ou rupture publique	Avancer si la scène a montré que cet acte aggrave la menace.
Double 1	Aucun avancement automatique. Si le joueur accepte l'échec critique de BoL, l'horloge peut avancer comme l'un des deux coûts ou comme conséquence grave.
Décision féconde	Ne pas avancer pour punir une discussion utile, un plan prudent ou un détour qui transforme réellement la situation.

EXEMPLE — À Yanshui, un échec d'enquête ne fait pas automatiquement monter la crue. L'horloge avance seulement si le coût choisi est du temps perdu, si les héros abandonnent la digue ou si une faction profite de leur retard. Une ressource cassée n'avance pas aussi la crue, sauf lien fictionnel évident.

Résoudre plusieurs objectifs

Utilisez cette procédure uniquement lorsque plusieurs urgences distinctes convergent. Une action simple ou un objectif unique se résout avec le jet normal de BoL.

Table	Procédure
Groupe de 3 à 5	Trois réussites distinctes avant deux coûts graves. Chaque réussite traite une urgence différente ou transforme visiblement le terrain.
Duo	Deux réussites distinctes, puis un choix coûteux lié aux enjeux : ressource perdue, retard, lien exposé, obligation nouvelle ou concession à une faction.
Après un échec	Faire progresser l'action avec un coût. Ne pas demander de rejouer le même jet sans changement de méthode, de position ou d'enjeu.
Fronts secondaires	Ils deviennent des urgences annoncées. Ils n'infligent pas de dégâts gratuits et ne disposent pas d'une action cachée en plus des adversaires.

Dangers et dégâts

Les dégâts de décor restent inférieurs à ceux d'un adversaire majeur, sauf catastrophe clairement annoncée. Un héros doit pouvoir comprendre le péril et choisir comment l'affronter ou l'éviter.

Intensité	Repère
Incident ordinaire	d3 dégâts : chute courte, débris, brûlure brève, bousculade.
Danger grave	d6 dégâts : courant violent, effondrement, incendie, chute importante.
Péril exceptionnel	d6B dégâts : catastrophe annoncée, impact massif ou danger normalement mortel. Toujours laisser une décision, une défense ou une voie d'évitement.

> **UNE ACTION PAR ROUND —** Une créature effectue en principe une action par round, en groupe comme en duo. Dans un climax, les autres fronts restent des urgences visibles et résolubles ; ils ne deviennent pas des attaques supplémentaires.

AFFRONTEMENTS

8. Combat, équipement et repli

Le combat de BoL est conservé. Daoryu n'ajoute ni écoles martiales, ni listes de bottes, ni points de technique. La différence vient des objectifs, du terrain, des loyautés et de ce que coûte la violence.

Catégories d'armes

Le nom culturel donne son identité à l'arme ; sa catégorie BoL détermine ses dégâts et évite de multiplier les profils.

Arme dans Daoryu	Catégorie BoL	Remarque
Couteau, tantō, petite lame, matraque	Légère	Dissimulable ou facile à porter ; utiliser les dégâts de la catégorie officielle.
Épée, sabre, katana, jian, dao, masse, lance	Moyenne	L'arme courante d'un combattant ; le nom culturel ne modifie pas les dégâts.
Bâton	Moyenne	Arme à deux mains, mais de catégorie moyenne selon le livre officiel.
Naginata, guandao, woldo, grande arme d'hast	Lourde	Deux mains ; encombrante dans les espaces étroits et les scènes sociales.
Grand sabre ou lame à deux mains	Lourde	Rare, visible et difficile à porter sans signaler une intention martiale.
Arc	Moyenne	Utiliser le profil officiel de l'arc ; les arcs de guerre exceptionnels relèvent du scénario ou d'un avantage validé.
Arbalète	Moyenne ou lourde	Choisir le profil officiel correspondant ; respecter le temps de rechargement.
Fronde, fléchette, petite arme de jet	Légère	Discrète, peu encombrante et adaptée aux chasseurs ou aux voyageurs.

Armures et statut

La protection suit BoL, tandis que le port visible d'une armure influence aussi les réactions, l'accès et l'autorité dans la fiction.

Protection locale	Équivalence
Vêtement renforcé, cuir, protection discrète	Armure légère.
Brigandine, lamellaire partielle, cuir et plaques	Armure moyenne.
Armure militaire complète, lamellaire ou à écailles	Armure lourde.
Casque et bouclier	Utiliser les règles officielles ; leur présence peut modifier les réactions sociales.

Porter une arme ou une armure est aussi une déclaration. Dans un village, une audience, un sanctuaire ou une maison familiale, l'équipement peut fermer une porte avant même le premier jet social.

Préparer chaque scène dangereuse

Une scène dangereuse devient plus lisible lorsque son objectif, son terrain et sa sortie sont connus avant l'initiative.

À définir	Question à résoudre
Objectif	Que veulent réellement obtenir les adversaires : tuer, arrêter, retarder, humilier, capturer, protéger ou fuir ?
Terrain	Quel élément peut être utilisé : pont, foule, pente, incendie, rivière, toiture, portes, bêtes ou brume ?
Issue de repli	Comment partir, négocier, se cacher, rompre le contact ou changer l'objectif ?
Prix du repli	Temps perdu, objet abandonné, allié séparé, dette nouvelle, réputation compromise ou menace avancée.
Suite d'une défaite	Capture, fuite forcée, perte, blessure, humiliation ou situation aggravée. La mort reste possible, mais ne doit pas être l'unique conséquence préparée.

BATAILLES ET SIÈGES Les règles de bataille de Mythic+ peuvent être utilisées sans modification lorsqu'une aventure le justifie. Même dans une scène épique, Daoryu suit d'abord ce que les héros doivent accomplir au milieu du chaos : tenir une porte, sauver des civils, atteindre un officier ou empêcher un rite.

Mettre fin au combat

Un affrontement Daoryu ne se poursuit pas nécessairement jusqu'à la dernière vitalité. Dès que l'objectif, l'autorité ou la situation change, vérifiez si les adversaires ont encore une raison de combattre.

Situation	Issue à proposer
Piétaille isolée ou chef neutralisé	Fuite, reddition, dispersion ou abandon du passage gardé.
Coriace blessé ou levier révélé	Négociation, repli, échange de prisonnier, promesse ou changement de camp.
Rival battu sans être tué	Capture, dette, perte d'autorité, vengeance future ou accord fragile. Conserver les conséquences de ses choix.
Créature apaisable	Dispersion ou fuite à zéro vitalité ; disparition durable seulement si le tabou, le besoin ou l'injustice est traité.
Héros vaincus	Utiliser le repli préparé : capture, séparation, perte d'un objet, obligation nouvelle ou situation aggravée plutôt qu'une mort automatique.

APRÈS LA VIOLENCE — Montrer immédiatement qui a vu le combat, quelle faction en tire avantage, quelle réputation change et quelle personne doit maintenant être secourue, jugée ou protégée.

UN JOUEUR ET UN MENEUR

9. Jouer en duo

Le duo désigne ici un meneur et un seul joueur. Le héros reste le centre de l'histoire. Un allié peut l'accompagner lorsque la fiction l'exige, mais le calibrage commence par les actions adverses, les objectifs et les possibilités de repli — pas par un compagnon permanent.

Convertir une scène

Réduisez d'abord le nombre d'actions et de fronts actifs. La vitalité et les dégâts ne sont modifiés qu'en dernier recours.

Élément	Groupe de 3 à 5	Duo
Piétaille	Effectif prévu par le scénario.	Un ou deux adversaires actifs à la fois. Trois seulement si le terrain, la fuite ou un allié donne un véritable levier. Éviter une horde plus nombreuse au contact.
Coriaces	Plusieurs peuvent agir selon la scène.	Un coriace actif à la fois ; les autres deviennent renforts, obstacles, témoins ou menace différée.
Rival	Peut être accompagné de subordonnés.	**Seul dans le front principal.** Aucun autre adversaire majeur ne doit agir simultanément.
Créature	Profil et attaques prévus.	Une action offensive par round en principe. Les attaques multiples doivent être annoncées, évitables ou liées à une phase claire.
Tâche collective	Plusieurs rôles et jets simultanés.	**Un jet principal.** Une source, un contact ou un allié rend accessible le savoir absent ; ne pas exiger une succession de réussites pour une seule action.
Scène finale	Plusieurs fronts peuvent rester actifs.	Une menace principale et une complication de temps, de terrain ou de protection.

Repère de calibrage. En duo, viser normalement une action adverse par round, exceptionnellement deux si elles sont annoncées et évitables. Un rival ou une créature majeure agit seul ; sinon, activer un ou deux adversaires de piétaille ou un seul coriace. Ajuster d'abord les actions, les vagues, les objectifs et le repli — pas les dégâts, la vitalité ou tous les scores.

Utiliser un allié sans voler la partie

29. Un seul allié régulier, et seulement si la fiction le justifie.
30. Utiliser un profil de coriace spécialisé, sans point d'héroïsme ni point de vilenie.
31. Le joueur choisit ses actions en combat ; le meneur conserve sa voix, ses limites et ses loyautés.
32. L'allié peut aider, combattre ou porter une information, mais ne choisit jamais le plan.
33. Il ne découvre pas seul la révélation décisive et n'accomplit pas le rite final à la place du héros.
34. Une absence de carrière chez le héros ouvre une autre voie d'accès ; elle ne devient pas une impasse automatique.

Duo sans allié

Un héros de BoL dispose déjà de points d'héroïsme et d'une forte polyvalence par ses quatre carrières. Aucun point supplémentaire n'est accordé dans cette version. Le scénario doit plutôt prévoir des informations accessibles, des adversaires séparables, des lieux où se replier et des objectifs qui ne réclament pas quatre spécialistes simultanés.

OUTILS DU MENEUR

10. Adversaires et bestiaire

Les catégories de BoL suffisent. L'adaptation ne doit pas gonfler les profils : elle doit préciser ce que l'adversaire veut, comment il agit, ce qui le fait céder et ce qui peut résoudre la scène autrement que par l'épuisement de sa vitalité.

Choisir la bonne catégorie

La catégorie décrit l'importance de l'adversaire dans la scène, pas son titre social ni sa valeur morale.

Catégorie	Usage dans Daoryu	Construction
Piétaille	Villageois hostiles, soldats ordinaires, gardes anonymes, bandits, acolytes ou foule violente.	Utiliser directement le profil officiel de piétaille et la règle de horde.
Coriace	Vétéran, chasseur, enquêteur, garde du corps, officiant expérimenté ou animal dangereux.	Quelques scores utiles, deux carrières au plus, une protection et un objectif clair.
Rival	Chef de faction, duelliste, magistrat dangereux, exorciste dévoyé, esprit incarné ou adversaire récurrent.	Construire comme un personnage important, avec points de vilenie et traits distinctifs selon BoL.
Créature	Animal remarquable, yōkai, esprit des eaux, gwisin, dokkaebi, tigre ou présence ancienne.	Attributs de créature, attaque, dégâts, défense, vitalité, protection et une à trois capacités réellement utilisées.

Fiche minimale d'un adversaire

Même un profil très court doit expliquer ce que l'adversaire cherche et ce qui peut mettre fin à la confrontation.

Élément	À écrire
Désir	Ce qu'il veut obtenir maintenant.
Seuil de rupture	Quand il fuit, négocie, se rend, change de camp ou devient incontrôlable.
Action marquante	Une capacité, une tactique ou un usage du décor qui le rend reconnaissable.
Faiblesse ou levier	Preuve, tabou, nom, dette, objet, relation, terrain, besoin ou condition rituelle.
Conséquence	Ce qui arrive s'il gagne, s'il perd ou si les héros l'épargnent.

Format rapide d'un profil

Catégorie	Éléments indispensables
Piétaille	Attributs et combat à 0, carrière 0 ou 1, vitalité 1 à 3, dégâts 1 ou d3, horde et moral.
Coriace	Attributs, aptitudes de combat, une ou deux carrières utiles, vitalité 5 à 8, protection, armes, tactique et seuil de rupture.
Rival	Profil complet, vitalité 10 ou plus, points de vilenie, désir, tactique et seuil de rupture. Une aventure courte peut préciser une réserve réduite.
Créature	Vigueur, agilité, esprit, attaque, défense, dégâts, vitalité, protection, déplacement, comportement et table d'actions. Une action par round.

Deux exemples prêts à reprendre

Ces profils servent de gabarits, pas de valeurs obligatoires. Changez d'abord le désir, le moral, l'équipement et la place sociale avant de modifier tous les chiffres.

Profil	Valeurs et conduite
Garde de route — piétaille	Attributs et combat 0 ; garde ou soldat 1 ; vitalité 2 ; protection 0 ; lance ou arc d3 ; horde. Tient un passage, capture plutôt que tuer, fuit si son chef tombe ou si des civils sont menacés.
Vétéran — coriace	Vigueur 1, agilité 1, esprit 0, aura 0 ; initiative 1, mêlée 2, tir 1, défense 1 ; garde ou soldat 2 ; vitalité 7 ; protection moyenne d6−2 (2) ; sabre ou lance d6+1. Protège son supérieur et se replie s'il reste seul.

Créer une présence surnaturelle

Commencez par son désir, sa manifestation et sa condition d'apaisement ; ajoutez un profil de combat seulement si la scène peut réellement l'exiger.

Question	Principe
Comment se manifeste-t-elle ?	Un signe concret avant l'apparition : odeur, silence, eau déplacée, animal figé, objet retourné, rêve ou lumière impossible.

Question	Principe
Que veut-elle ?	Une intention limitée et compréhensible, même si sa logique n'est pas humaine : mémoire, passage, offrande, restitution, vengeance, jeu ou protection.
Peut-on la blesser ?	Seulement si elle possède un corps, se rend manifeste ou si un rite, un objet ou une condition ouvre cette possibilité.
Que produit zéro vitalité ?	Dispersion, fuite, sommeil ou perte de forme. La disparition définitive exige souvent de traiter la cause, le tabou ou l'injustice.
Comment l'apaiser ?	Énoncer au moins une voie qui demande une action jouable : réparer, nommer, restituer, témoigner, accomplir un rite ou accepter un prix.

PAS DE BESTIAIRE DÉGUISÉ Une créature ne doit pas être seulement un bloc de combat précédé d'un paragraphe d'ambiance. Si son désir, sa manifestation et sa condition d'apaisement n'ont aucun effet sur la scène, son traitement surnaturel est incomplet.

MODULES PAR UNIVERS

11. Trois univers, trois expressions

Les mêmes procédures soutiennent les trois univers, mais elles ne doivent jamais produire une Asie fantastique générique. Les appartenances, les carrières, les rites, les autorités et les formes du surnaturel changent réellement d'un cadre à l'autre.

Les Brumes de Kasumi

Kasumi met l'accent sur les maisons, les villages, les sanctuaires, les routes incertaines, les serments et les yōkai. Une réputation doit toujours nommer la communauté qui juge le héros : maison, village, temple, relais, confrérie ou groupe de voyageurs.

Concept	Carrières possibles
Bushi lié à une maison	Garde ou soldat + noble ou notable + courtisan ou serviteur.
Rōnin	Garde ou soldat + voyageur ou guide + bandit ou proscrit.
Gardienne ou gardien de sanctuaire	Praticien des rites + serviteur + lettré ou scribe.
Yamabushi	Moine ou ermite + chasseur + praticien des rites.
Onmyōji	Praticien des rites + devin + lettré ou scribe.

RÈGLE DE SOBRIÉTÉ — KASUMI La brume, le silence et les signes ne doivent pas annoncer un combat à chaque scène. Un yōkai existe d'abord par son comportement, son lieu et son désir ; son profil de combat vient ensuite.

Les Cendres du Fleuve Jaune

Le Fleuve Jaune met l'accent sur l'administration, les familles puissantes, les registres, les digues, les crues, les morts injustes et les décisions difficiles à juger. Un document officiel constitue une voie d'accès à la vérité, jamais une preuve infaillible par nature.

Concept	Carrières possibles
Magistrat	Fonctionnaire ou enquêteur + lettré ou scribe + courtisan.
Greffier ou collecteur	Lettré ou scribe + fonctionnaire ou enquêteur + marchand.
Agent de yamen ou soldat de district	Fonctionnaire ou enquêteur + garde ou soldat + éclaireur ou messager.
Maître de rites itinérant	Praticien des rites + devin + voyageur ou guide.

Concept	Carrières possibles
Passeur du fleuve	Marin ou passeur + marchand + paysan ou chasseur.

RÈGLE DE SOBRIÉTÉ — FLEUVE JAUNE Le Mandat céleste n'est ni une jauge ni une permission donnée au meneur pour punir arbitrairement. Il se manifeste par les interprétations, les responsabilités publiques et les luttes autour des catastrophes.

Les Montagnes du Matin calme

Le Matin calme met l'accent sur les lignages, les rites familiaux, les devoirs de rang, les villages de montagne, les cols, les tombes, les gwisin, les dokkaebi et les tigres. Le statut social détermine ce qu'un héros peut faire ouvertement, pas ce qu'il a le droit d'essayer.

Concept	Carrières possibles
Yangban lettré	Noble ou notable + lettré ou scribe + fonctionnaire ou enquêteur.
Officier d'un poste de col	Garde ou soldat + fonctionnaire ou enquêteur + voyageur ou guide.
Mudang	Praticien des rites + devin + artiste, guérisseur ou serviteur.
Moine ou ermite de montagne	Moine ou ermite + guérisseur ou chasseur + praticien des rites.
Chasseur de tigres	Chasseur + garde ou soldat + voyageur ou guide.

RÈGLE DE SOBRIÉTÉ — MATIN CALME Il n'existe pas de score universel de honte. Une faute ne compte mécaniquement que pour les personnes, les lignages et les institutions qui la connaissent et qui ont les moyens d'agir.

VALIDATION DE LA V0.2

12. Préparer et relever le test

Cette bêta publique doit maintenant être confrontée à quatre bancs d'essai : Les Lanternes du col noyé et les trois aventures de Trois portes vers Daoryu. Testez si possible un groupe de 3 à 5, puis un duo. Le relevé porte sur les choix produits, la durée des scènes, l'usage des points d'héroïsme et la sensation d'avoir vécu une aventure ample et mémorable.

Avant la séance

35. Créer ou convertir les héros avec quatre carrières Daoryu et quatre repères situés.
36. Écrire les trois révélations essentielles et leurs voies d'accès.
37. Identifier les rites indispensables et la condition manquante révélée en cas d'échec.
38. Pour chaque danger, préparer l'objectif, le terrain, le repli, son prix et la suite d'une défaite.
39. En duo, compter les actions adverses avant de modifier les scores.
40. Préparer les profils en utilisant piétaille, coriace, rival ou créature sans catégorie intermédiaire nouvelle.

Relevé après chaque séance

Cocher les effets observés avant de discuter une modification. C = conserver ; M = modifier ; S = supprimer.

Module	Utilisé	Choix changé	Pause > 2 min	Verdict	Note
Carrières Daoryu	☐	☐	☐	C / M / S	_____
Ancrage	☐	☐	☐	C / M / S	_____
Obligation / réputation	☐	☐	☐	C / M / S	_____

Module	Utilisé	Choix changé	Pause > 2 min	Verdict	Note
Enquête	□	□	□	C / M / S	_____
Rite / dévotion	□	□	□	C / M / S	_____
Voyage	□	□	□	C / M / S	_____
Duo / allié	□	□	□	C / M / S	_____
Combat / repli	□	□	□	C / M / S	_____
Horloge / objectifs	□	□	□	C / M / S	_____
Dangers / récupération	□	□	□	C / M / S	_____
Héroïsme / récompenses	□	□	□	C / M / S	_____

Questions de débrief

41. Les carrières ont-elles permis d'agir sans liste de compétences ni discussion trop longue ?
42. Le dé de bonus d'ancrage a-t-il créé un choix ou seulement augmenté une réussite déjà probable ?
43. L'obligation a-t-elle produit un coût réellement accepté ou refusé ?
44. Une enquête a-t-elle avancé malgré un échec, avec une conséquence assez concrète ?
45. Le rite a-t-il ouvert une possibilité sans résoudre toute la scène ?
46. Les points de foi ont-ils renforcé le ton ou ajouté une ressource inutile ?
47. Le voyage a-t-il comporté un choix plutôt qu'une succession de jets ?
48. En duo, le nombre d'actions adverses a-t-il laissé une vraie marge de décision ?

Chaque héros a-t-il eu l'occasion d'accomplir au moins un exploit qui changeait réellement l'échelle ou l'issue d'une scène ?

49. Le combat a-t-il été rapide, lisible et évitable sans devenir anodin ?
50. L'horloge a-t-elle avancé pour une raison visible plutôt que sur un automatisme de dé ?
51. Le climax à plusieurs objectifs est-il resté lisible pour le groupe ou le duo ?
52. Les dégâts de décor et les possibilités de récupération ont-ils semblé proportionnés au danger annoncé ?
53. Le bilan des attaches a-t-il produit une récompense fictionnelle claire sans alourdir la progression BoL ?

VALIDATION DE LA V0.2 Conserver une règle si elle produit un choix clair sans suivi lourd. La modifier si elle est comprise différemment, double une règle officielle ou déséquilibre le duo. La supprimer si aucune scène n'en a besoin. Ne pas étendre le système avant d'avoir testé les points de friction.

.

Aide-mémoire de séance

Cette page rassemble les décisions à garder sous les yeux. Elle ne remplace ni les profils du scénario ni les règles officielles de BoL

Héros situés

Repère	Question
Appartenance	Qui peut reconnaître le héros et lui demander d'agir ?
Lieu d'attache	Quel lieu ne peut pas être traité comme un simple décor ?
Lien	Qui le héros veut-il protéger, retrouver, servir ou convaincre ?
Obligation	À qui doit-il quoi, concrètement ?

Héroïsme et récompenses

54. Points d'héroïsme : gain, dépense et récupération selon BoL ; aucune réserve Daoryu supplémentaire.
55. Une révélation essentielle ne coûte jamais de point d'héroïsme.
56. Fin d'aventure : progression BoL, puis bilan des ancrages, obligations et réputations locales.
57. Un exploit audacieux se résout en un seul jet ; un second jet exige un enjeu réellement nouveau.
58. Coup de chance et Négocier avec le MJ doivent faire entrer dans la fiction un avantage plausible, pas effacer un fait établi.
59. Dans un climax, un succès héroïque ajoute un bénéfice visible ; un succès légendaire peut sécuriser deux objectifs liés si l'action les traite réellement.
60. La piétaille donne de l'ampleur à la scène et se disperse lorsque son objectif, son chef ou son courage disparaît.

Enquête

61. Donner la révélation essentielle si l'action est pertinente.
62. Faire un jet seulement pour le temps, la discrétion, le prix, la précision ou la position.
63. Réussite : révélation et bénéfice ; échec : révélation et coût.
64. Ne jamais présenter un faux fait comme vrai à cause d'un échec.

Rite incertain

65. Intention limitée : comprendre, communiquer, apaiser, protéger, guider, manifester ou libérer après réparation.
66. Trois éléments : temps, offrande ou outil, lien.
67. Un élément manquant : dé de malus ; deux éléments manquants : rite impossible.
68. Le rite ouvre la scène ; il ne commande pas l'esprit et ne répare pas seul l'injustice.

Voyage

69. Une à trois étapes, chacune avec un choix, un signe ou une complication.
70. Un guide et un jet principal par étape dangereuse.
71. Toujours progresser ; l'échec impose un coût.
72. Distinguer les haltes sûres, précaires et exposées sans changer la récupération de BoL.

Horloge et scène sous pression

73. Faire avancer l'horloge seulement lorsqu'un retard, un abandon, une violence ou un coût laisse réellement agir la menace.
74. Groupe : trois réussites distinctes avant deux coûts graves.
75. Duo : deux réussites distinctes, puis un choix coûteux lié aux enjeux.
76. Un front secondaire est une urgence visible, pas une attaque gratuite.

Combat, repli et récupération

77. Rappeler l'objectif et le seuil de rupture des adversaires ; arrêter le combat lorsque leur raison de lutter disparaît.
78. Préparer une issue de repli, son prix et la suite d'une défaite.
79. Récupération inchangée : appliquer BoL dès que le temps et la sécurité sont réellement disponibles.
80. Si une halte fait avancer une horloge annoncée, ne pas ajouter automatiquement une autre sanction.

Duo

81. Une action adverse par round en principe, deux exceptionnellement.
82. Un ou deux adversaires de piétaille actifs ; un coriace ; un rival ou une créature majeure seule.
83. Un allié coriace possible, dirigé en combat par le joueur mais incarné par le meneur.
84. Toujours préparer repli, prix du repli et suite de la défaite.

BÊTA PUBLIQUE — Cette version est prête à être jouée et partagée, mais elle n'est pas encore l'adaptation définitive. Les scénarios convertis, les profils et les héros prêts à jouer forment un banc d'essai complet ; les retours de parties réelles détermineront les ajustements ultérieurs.

STATUT DU DOCUMENT

Compatibilité et diffusion

Daoryu — Les Voies du Dragon est un projet amateur et non officiel. Cette adaptation nécessite le livre de règles de Barbarians of Lemuria Mythic+ et n'en reproduit pas le système complet. Les noms, univers, textes et illustrations des ouvrages officiels restent la propriété de leurs auteurs et éditeurs respectifs.

Cette bêta est destinée au jeu public et aux retours de table dans le cadre du projet Daoryu. Elle n'emploie aucun logo officiel et ne prétend ni remplacer ni reproduire le livre de base.

Points à observer pendant la bêta

Point à observer	Question posée par la bêta
Dévotion	Les points de foi renforcent-ils les praticiens des rites sans doubler le rite incertain ni ajouter une ressource inutile ?
Avantages propres aux univers	Des listes dédiées sont-elles réellement nécessaires, ou les avantages généraux réécrits suffisent-ils ?
Sorcellerie des héros	Une voie rare mérite-t-elle un module séparé, ou la sorcellerie doit-elle rester réservée aux scénarios et aux PNJ ?
Duo	La réduction des actions et des fronts laisse-t-elle au héros une vraie marge d'audace sans bonus de points d'héroïsme ?
Bestiaires	Quels profils complets manquent réellement après plusieurs parties dans chacun des trois univers ?
Souffle héroïque	Les exploits en un jet et les bénéfices des succès héroïques donnent-ils une couleur BoL nette sans effacer les conséquences de Daoryu ?

RETOURS ATTENDUS — Faites jouer Les Lanternes du col noyé et les trois aventures de Trois portes vers Daoryu avec des groupes de tailles différentes. Comparez le rythme, le nombre de coûts, les exploits tentés, l'usage des points d'héroïsme, la lisibilité des rites et la pression réelle du duo, puis partagez vos observations via https://www.daoryu.fr/contact/.