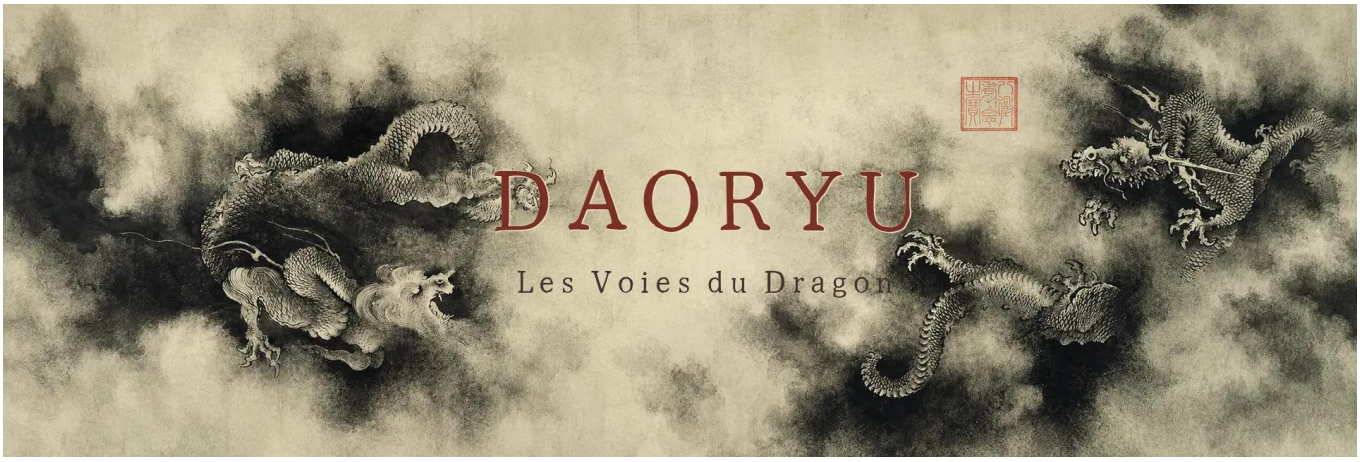
DAORYU — LES VOIES DU DRAGON

KIT DE RÈGLES DE TEST v0.3

Prototype commun aux trois univers



Le livre de base Dragonbane est requis.

UN SUPPLÉMENT POUR DRAGONBANE

Ce supplément n'est ni affilié, ni sponsorisé, ni approuvé par Fria Ligan AB. Il a été créé sous la licence Dragonbane Third Party Supplement License de Fria Ligan AB.

Kit de règles de test v0.3

Prototype commun aux trois univers · Dragonbane reste le moteur de jeu

CADRE DU TEST Seules les règles de ce kit s'ajoutent au socle officiel. Elles testent les personnages situés, les obligations, la réputation locale, l'enquête, les rites, les trajets brefs sous pression et le duo. Elles ne remplacent ni le combat, ni la magie, ni les blessures, ni le repos, ni les voyages de Dragonbane. La v0.3 clarifie l'usage des ancrages et des obligations, définit précisément le duo et précise la préparation des trajets brefs sous pression.

1. Situer chaque personnage

Après la création normale du personnage, inscrire quatre repères courts. Une phrase suffit pour chacun.

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

2. S'appuyer sur un ancrage

RÈGLE Une fois par séance, avant un jet de compétence ou de caractéristique, le joueur peut expliquer comment l'un des ancrages de son personnage — son appartenance, son lieu d'attache ou son lien — l'aide directement. Le jet reçoit une faveur, soumise aux règles officielles de cumul et d'annulation. Sans rapport direct avec l'action, aucune faveur n'est accordée. Après la résolution du jet, marquez l'ancrage invoqué : le personnage ne peut plus invoquer d'ancrage pendant cette séance. Plus tard au cours de la séance, si la fiction le permet, le MJ fait revenir cet ancrage sous la forme d'une sollicitation concrète : une demande, une responsabilité, une exposition au danger ou un choix difficile. Cette sollicitation constitue une conséquence narrative ; elle n'accorde aucune nouvelle faveur et ne modifie jamais rétroactivement le résultat du jet précédent.

3. 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 personnage accepte un coût significatif ou renonce à un bénéfice pour la respecter. Si l'acte est connu, sa réputation locale peut s'améliorer d'un niveau ; sinon, le bénéficiaire offre un soutien plausible.
Rompue	Le personnage refuse ou trahit délibérément alors qu'il pouvait agir : revendication, adversaire ou réputation locale dégradée d'un niveau. Une impossibilité réelle ne rompt pas l'obligation.

Une obligation honorée ou rompue reste dans l'histoire, mais cesse d'être ouverte. Si le personnage n'assume aucun coût réel, elle reste ouverte. Une nouvelle obligation ne devient ouverte qu'après une promesse explicite, une aide acceptée ou un événement qui la justifie.

4. Noter la réputation locale

État	Effet
Favorable	Une fois par séance auprès du groupe concerné, choisir avant la résolution : obtenir un accès raisonnable, une ressource modeste ou une information que le groupe peut réellement fournir ; si un jet social reste nécessaire, recevoir une faveur à la place.
Neutre	Aucun effet automatique. Les demandes sont traitées selon la situation et les règles normales.
Compromise	Lors de la première demande importante, le MJ annonce une concession raisonnable. Si elle est refusée, le jet reçoit un fléau. Une révélation essentielle reste accessible, mais peut entraîner un coût.

LIMITES La réputation appartient à une communauté ou une faction précise ; elle n'est jamais mondiale. Elle ne change que si l'action du personnage est connue. Son bénéfice doit rester plausible et ne remplace jamais une scène entière. Il n'existe pas de jauge générale d'honneur.

Enquête, indices et rites

Faire progresser l'aventure sans neutraliser le risque ni les conséquences

5. Préparer une enquête qui ne se bloque pas

	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 : par exemple une personne, un lieu, puis un objet, une trace ou un signe surnaturel.**
3	**Donner la révélation pour une action pertinente.** Chercher au bon endroit avec une méthode crédible suffit ; un PNJ n'est toutefois jamais obligé d'avouer ce qu'il peut encore dissimuler.
4	**Faire un jet seulement si l'enjeu porte sur la manière : vitesse, discrétion, précision, danger évité ou détail supplémentaire. Le MJ choisit la compétence selon l'approche et annonce le risque avant le jet.**

6. Résoudre un jet d'enquête

Résultat	Effet
Dragon	Révélation essentielle, plus deux bénéfices : détail supplémentaire, rapidité, discrétion, position sûre ou ressource préservée.
Réussite	Révélation essentielle, plus le bénéfice recherché par l'action.
Échec	Révélation essentielle, mais un coût s'applique. Une information facultative peut rester hors d'atteinte.
Démon	Révélation essentielle, avec deux coûts distincts ou une conséquence grave annoncée. Aucun faux fait n'est donné comme vrai.

1D6	Coût d'un échec — choisir ou lancer
1	Le temps passe ; la menace ou une faction agit.
2	La recherche attire une attention indésirable.
3	Une ressource est consommée, perdue ou endommagée.
4	Le personnage reçoit un état officiel directement causé par la scène : Épuisé, Malade, Étourdi, Furieux, Effrayé ou Découragé.
5	Un allié, un lien ou un lieu d'attache est exposé au danger.
6	Après une promesse ou une aide acceptée, une obligation s'ouvre ; sinon, une réputation locale se dégrade.

Forcer la chance. Résolvez le tableau d'enquête après le choix éventuel de forcer la chance. L'état subi pour avoir forcé la chance s'applique normalement ; n'ajoutez qu'un seul coût Daoryu, déterminé par le résultat final.

7. Distinguer geste rituel, rite incertain et magie

Type	Traitement
Geste rituel	Prière, offrande, purification ou marque de respect sans pression : pas de jet ; effet fictionnel limité.
Rite incertain	Présence hostile, délai, danger ou effet surnaturel limité : jet de Mythes et légendes. Un rite ne remplace pas un sort et n'utilise pas une compétence de magie pour en reproduire l'effet.
Sort	Utiliser entièrement les règles officielles de Dragonbane. Le rite ne sert pas à contourner leur coût ou leurs limites.

8. 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 une faveur au prochain jet pertinent de la scène ; guider à travers un seuil ; ou permettre une libération après la réparation exigée.

Le rite demande trois éléments : du temps, une offrande ou un outil approprié, et un lien avec la présence ou le lieu. En temps normal, il dure au moins dix minutes. Sous danger immédiat, il exige trois actions de scène : préparer, formuler la demande, puis sceller ; elles peuvent être réparties, mais le conducteur fait le jet final. Un élément manquant impose un fléau ; deux rendent le rite impossible. L'aide suit strictement la règle officielle et ne se cumule pas entre plusieurs assistants.

Résultat	Effet du rite
Dragon	Effet obtenu, plus une amélioration : durée, clarté, cible supplémentaire ou offrande préservée.
Réussite	Effet limité obtenu jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à la rupture de ses conditions annoncées.
Échec	Si le rite est indispensable, effet bref ou incomplet avec un coût ; sinon, aucun effet stable et un coût.
Démon	Pas d'effet stable et conséquence grave. Si la progression en dépend, le rite révèle au moins la condition manquante.

LIMITE DÉCISIVE Un rite ne commande pas automatiquement un esprit, ne détruit pas une créature et ne répare pas à lui seul une injustice. Il permet la compréhension, la protection, la négociation ou l'accomplissement d'une réparation jouée dans la fiction.

Duo, trajet bref et relevé de test

Un MJ, un joueur (un seul PJ et, éventuellement, un allié PNJ)

9. Convertir une scène pour le duo

Élément	Groupe (3 à 5 PJ)	Duo (1 PJ)
Adversaires ordinaires	Effectif prévu par le scénario.	Sans allié combattant : un adversaire ordinaire actif. Avec un allié combattant : deux au maximum. Les autres deviennent un objectif, une vague annoncée ou une menace de décor.
Adversaire majeur ou monstre	Profil prévu.	Seul, avec Férocité 1. Conserver d'abord dégâts et PS ; ne réduire les PS que si le combat devient trop long, pas simplement dangereux.
Tâche collective	Plusieurs rôles et jets simultanés possibles.	Un jet principal. L'aide suit la règle officielle et accorde une faveur. Ne pas exiger une succession de réussites pour une seule action.
Enquête	Les personnages peuvent se répartir les pistes.	Un allié ou une source rend accessible la voie qu'une compétence absente aurait fermée. La révélation essentielle reste disponible.
Repos et récupération	Règles officielles.	Mêmes règles, mais prévoir une possibilité crédible de repos, de repli ou d'assistance entre deux dangers majeurs.
Scène finale	Plusieurs fronts peuvent rester actifs.	Une menace principale et une complication de décor ou de temps. Éviter plusieurs adversaires majeurs agissant ensemble.

REPÈRE DE CALIBRAGE En duo, viser normalement une action hostile par round, exceptionnellement deux ; l'action d'un monstre compte dans ce total. Ajuster d'abord les effectifs, les vagues, les objectifs et le repli — pas les dégâts ni toutes les statistiques.

10. Traiter un trajet bref sous pression

	Procédure
1	**Réserver cette procédure à un trajet bref, une poursuite ou une montée sous pression. Pour un véritable voyage, utiliser les règles officielles. Découper la scène en une à trois étapes. Chacune doit apporter au moins un élément utile : un choix d'itinéraire, un indice à interpréter ou une complication à surmonter.**
2	**Désigner un guide.** Un seul jet résout l'étape dangereuse. L'aide suit la règle officielle et accorde une faveur ; en duo, l'allié peut aider mais ne choisit pas la route.
3	**Toujours progresser.** Après le choix éventuel de forcer la chance, un échec final fait avancer avec un coût : retard, ressource perdue, état officiel, mauvaise position, attention attirée ou menace rencontrée. Un démon impose deux coûts distincts ou une scène dangereuse.
4	**Appliquer normalement le repos.** Cette procédure ne rend ni PS, ni PV, ni équipement et ne remplace aucune règle officielle de voyage ou de récupération.

11. Utiliser un allié sans voler la partie

Un seul allié peut accompagner le personnage lorsque la fiction le justifie. Il utilise un profil de PNJ et les règles normales. Le joueur choisit ses actions en combat ; le MJ conserve sa voix, ses limites et ses loyautés. L'allié peut aider, combattre ou porter une information, mais il ne choisit jamais le plan, ne découvre pas seul la révélation décisive et n'accomplit pas le rite final à la place du personnage.

12. Préparer la retraite et la défaite

À préparer	Contenu
Issue de repli	Chaque scène dangereuse indique comment partir, négocier, se cacher ou rompre le contact.
Prix du repli	Temps perdu, objet abandonné, menace avancée, allié séparé, obligation née d'une promesse explicite ou réputation compromise.
Suite d'une défaite	Capture, fuite forcée, perte, blessure traitée par les règles officielles ou situation aggravée. La mort reste possible, mais ne doit pas être l'unique conséquence préparée.

13. 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
Ancrage	□	□	□	C / M / S	_____
Obligation / réputation	□	□	□	C / M / S	_____
Enquête	□	□	□	C / M / S	_____
Rite	□	□	□	C / M / S	_____
Trajet bref sous pression	□	□	□	C / M / S	_____
Duo / allié	□	□	□	C / M / S	_____
Combat	□	□	□	C / M / S	_____

PASSAGE À LA v0.4 Conserver une règle si elle produit un choix clair sans suivi lourd. La modifier si elle est comprise différemment, empiète sur une règle officielle ou déséquilibre le duo. La supprimer si aucune scène n'en a besoin. Pendant la séance, noter le problème avant de corriger la règle ; toute modification publiée fera l'objet d'une v0.4.