DAORYU — LES VOIES DU DRAGON

TROIS PORTES VERS DAORYU



Pack d'initiation pour Barbarians of Lemuria Mythic+

LES BRUMES DE KASUMI

LES CENDRES DU FLEUVE JAUNE

LES MONTAGNES DU MATIN CALME

Trois scénarios de 3 à 4 heures, cinq héros prêts à jouer et le Kit Daoryu–BoL v0.2 en aide-mémoire.

3 à 5 héros débutants · adaptation au duo · bêta publique BoL 0.2

CHOISIR UNE PORTE D'ENTRÉE DANS UN UNIVERS

Même moteur, même exigence héroïque, trois expériences de jeu. La sélection peut se faire devant les joueurs.

UNIVERS	PROMESSE À LIRE	CLIMAX
Kasumi	Cent ombres abandonnent leurs propriétaires pendant une foire.	Deux ponts se superposent au coucher du soleil
Fleuve Jaune	Un bac sans pilote rapporte les preuves d'un meurtre pendant la crue.	Barge, vanne et registre au bord de la rupture
Matin calme	Un tigre accusé à tort rend la sacoche d'un courrier disparu.	Neuf fantômes, tigre encerclé et choix de l'héritier

> **SOCLE COMMUN —** Le Kit Daoryu–BoL v0.2 présent en fin de livret reste identique dans les trois univers. Les variations portent sur la fiction, les obligations, les rites et les conséquences — pas sur le moteur BoL.

SOMMAIRE

1. Mode d'emploi du pack
2. Scénario I — Le Pont aux cent ombres
3. Scénario II — Le Dernier Bac de Yanshui
4. Scénario III — Le Tigre aux rubans blancs
5. Annexes communes de convention
6. Aide-mémoire du Kit Daoryu–BoL v0.2
7. Rappels importants
8. Mentions légales

Mode d'emploi du pack

Ce livret propose trois aventures indépendantes, chacune conçue comme une séance d'initiation de trois à quatre heures. Elles utilisent Barbarians of Lemuria Mythic+ et le Kit de règles Daoryu–BoL v0.2, tout en faisant découvrir trois imaginaires distincts.

Univers	Scénario	Promesse immédiate	Ce que la partie donne envie d'explorer ensuite
Les Brumes de Kasumi	**Le Pont aux cent ombres**	Un marché lumineux et des ombres projetées sur le pont qui commencent à bouger sans leurs propriétaires	Clans rivaux, sanctuaires le long des routes, yōkai et passages interdits
Les Cendres du Fleuve Jaune	**Le Dernier Bac de Yanshui**	Une crue, un registre falsifié et un bac fantôme qui refuse d'accoster	Magistrats, digues, familles puissantes, ancêtres et esprits du fleuve
Les Montagnes du Matin calme	**Le Tigre aux rubans blancs**	Un col d'automne, une cloche qui nomme les oubliés et un tigre accusé à tort	Familles influentes, devoir public, spécialistes rituelles mudang, fantômes gwisin et sanctuaires de montagne

> **SOCLE DE LA V0.2 —** Cette version intègre les enseignements de la première conversion BoL des Lanternes du col noyé : catégories de PNJ explicites, horloges déclenchées par la fiction, climax à objectifs multiples, échelle de dangers, calibrage strict du duo et mise en scène plus héroïque. Aucun sous-système propre à un univers n'est ajouté.

À qui s'adresse ce pack ?

Chaque aventure convient à trois à cinq héros débutants. Une adaptation spécifique permet aussi de jouer avec un seul héros et un allié, ou avec deux héros. Le meneur doit disposer des règles officielles de Barbarians of Lemuria Mythic+ ; le présent document fournit cinq prétirés, tous les profils et les procédures Daoryu, mais ne remplace ni le combat, ni les blessures, ni la récupération, ni la progression de BoL.

Les scénarios favorisent l'enquête active, les choix et un affrontement évitable mais pouvant être intense. Ils ne supposent aucune connaissance de l'Asie historique : les cadres sont des mondes imaginaires, nourris de motifs culturels mais conçus pour la table. Il est possible de découvrir davantage d'éléments sur les trois univers en se rendant sur le site https://www.daoryu.fr/univers/

Choisir l'univers en moins de deux minutes

Lisez aux joueurs les trois phrases suivantes et laissez-les voter. En cas d'égalité, demandez quel type de dilemme les attire.

- **Kasumi :** « Au milieu d'une fête d'automne, cent ombres abandonnent leurs propriétaires et marchent vers la rivière. Voulez-vous découvrir les raisons de ce phénomène ? »
- **Fleuve Jaune :** « Un bac sans pilote remonte la crue du fleuve avec les preuves d'un meurtre, tandis qu'en même temps la digue se fissure. Voulez-vous traverser la ville inondée et sauver ce que l'eau menace d'emporter ? »
- **Matin calme :** « Un tigre rapporte la sacoche d'un messager disparu. Des chasseurs gagnent le col pour le tuer. Voulez-vous atteindre le vieux pin avant eux et rendre une justice à des hommes oubliés ? »

Préparation commune du meneur

Pour une première partie, utilisez les cinq héros BoL prêts à jouer des annexes. Chaque joueur choisit ensuite une accroche du scénario, qui précise ou remplace son obligation initiale. Pour créer d'autres héros, suivez BoL Mythic+ puis le chapitre de création du Kit Daoryu–BoL v0.2 séparé.

Photocopiez ou gardez à portée de main : le résumé du scénario choisi, son horloge, sa matrice d'indices, les profils d'adversaires et l'aide de jeu destinée aux joueurs. Les scènes sont modulaires ; si le temps manque, utilisez les raccourcis signalés sous le titre « format 3 heures ».

Cadence de jeu indicative

Cette cadence est un repère de préparation, pas une minuterie : raccourcissez une piste plutôt que d'interrompre un choix décisif.

Temps indicatif	Fonction	Consigne au meneur
0:00–0:15	Choix et accroches	Présenter le cadre, relier les personnages, rappeler l'obligation de chacun
0:15–0:45	Incident public	Montrer l'univers avant d'expliquer le mystère ; offrir une action urgente
0:45–1:35	Enquête ouverte	Proposer trois pistes ; donner les révélations essentielles sans blocage
1:35–2:20	Déplacement dangereux	Mettre le groupe en mouvement ; appliquer les règles de voyage sous pression ou présenter un danger en arrière-plan
2:20–3:25	Confrontation et rite	Faire converger factions, danger et réparation ; laisser plusieurs solutions
3:25–3:45	Épilogue	Montrer les conséquences, ouvrir une porte vers la suite et recueillir le retour

> **Format 3 heures.** Commencez avec l'horloge au cran 1. Après l'incident, donnez directement deux pistes au choix, puis fusionnez la troisième avec la scène de déplacement. Faites arriver l'antagoniste au lieu du climax au lieu de jouer une confrontation séparée.

Petit lexique pour une première partie

Ces définitions organisent la séance et traduisent les termes propres à cette adaptation.

- **MJ ou meneur :** personne qui décrit le monde, présente les conséquences et joue les personnages non joueurs.
- **PNJ :** personnage non joueur, joué par le meneur.
- **Jet d'action :** 2d6 + attribut + carrière contre 9, ajusté par la difficulté BoL.
- **Dé de bonus / dé de malus :** lancer 3d6 et garder les deux meilleurs / les deux moins bons. Ils s'annulent s'ils s'appliquent ensemble.
- **Succès héroïque / légendaire :** double 6 naturel sur une action possible ; le succès légendaire exige ensuite le point d'héroïsme prévu par BoL.
- **Point d'héroïsme :** réserve officielle de BoL ; Daoryu n'ajoute aucun point et n'exige aucune dépense pour obtenir une révélation essentielle.
- **Double 1 :** échec automatique. Le joueur peut accepter l'échec critique selon la règle officielle ; la scène indique alors une conséquence grave ou deux coûts.
- **d6M / d6B (dégâts) : lancer 2d6 et garder le moins bon / le meilleur. Cette notation ne désigne pas un dé de bonus ou de malus sur un jet d'action.**
- **Horloge :** tableau de 0 à 5 montrant l'aggravation du danger. Elle avance lorsqu'un événement de la fiction le justifie, jamais pour punir un simple jet.
- **Révélation essentielle :** information nécessaire pour comprendre et choisir ; une action pertinente l'obtient même si le jet échoue.
- **Coût :** temps perdu, ressource cassée, témoin alerté, mauvaise position, lien exposé ou réputation dégradée.
- **Lien rituel :** personne, objet, parole ou souvenir reliant clairement le rite à la présence ou au lieu.
- **Rite incertain :** cérémonie sous pression visant un effet surnaturel limité, selon le Kit v0.2.
- **Ancrage :** appartenance, lieu ou personne importante ; une fois par séance, son lien direct avec l'action peut accorder un dé de bonus.
- **Réputation favorable :** une fois par séance auprès du groupe nommé : accès, aide modeste, information fiable ou dé de bonus social.
- **Climax :** dernière grande scène, où danger, adversaires et choix principal se rencontrent.
- **Objectifs simultanés :** urgences présentes au même moment ; la procédure de scène sous pression évite de les transformer en une succession de jets identiques.
- **Halte sûre / précaire / exposée :** niveau de sécurité fictionnelle qui détermine si une récupération prolongée est disponible, interrompue ou impossible avant d'avoir sécurisé le lieu.
- **Maison :** famille influente et toutes les personnes qui la servent, pas seulement un bâtiment.
- **Sceau :** tampon officiel gravé qui authentifie un document.

Dans les fiches de PNJ, Veut indique l'objectif, Sait une information, Cache un secret, Cède si la condition qui change sa position est atteinte et Limite ce qu'il refuse de faire.

Principes de conduite communs

- Une action pertinente obtient toujours l'information essentielle. Le jet décide de la vitesse, du coût, de la discrétion ou du détail supplémentaire.
- Un esprit a une logique, une limite et une demande. Il n'est ni un distributeur d'énigmes ni un monstre qui attend le combat.
- Un adversaire humain peut céder, négocier, fuir ou changer de camp. Montrez ce qu'il cherche à protéger.
- Le rite final n'efface pas une injustice. Il rend possible une réparation concrète : un aveu, une restitution, une protection, un changement de registre, un monument ou un engagement public.
- Si les joueurs inventent une solution plus juste que celles prévues, laissez-la fonctionner et ajoutez seulement une conséquence logique si la situation l'exige.

Donner du souffle à l'aventure

BoL n'est pas ici un simple moteur rapide. Les héros doivent pouvoir renverser l'équilibre d'une scène : franchir un espace en train de céder, entraîner une foule, tenir un passage, arracher une preuve au désastre ou accomplir un rite au milieu du chaos. La mise en scène peut être spectaculaire sans devenir du wuxia permanent ; l'exploit reste humainement concevable, mais son effet est immédiatement visible.

Pour faire de chaque grande scène un moment de BoL :

- résolvez une action audacieuse comme un seul exploit : ne demandez pas un jet pour courir, un autre pour sauter et un troisième pour saisir la corde ;
- mettez le décor entre les mains des joueurs : lanternes, poutres, barques, chaînes, animaux, foule, cloche et pente sont des leviers, pas seulement des dangers ;
- rappelez les usages officiels des points d'héroïsme : Coup de chance, Négocier avec le MJ, conversion en succès héroïque et succès légendaire ;
- sur un succès héroïque, accordez l'objectif et un bénéfice visible ; sur un succès légendaire, permettez de sécuriser deux objectifs étroitement liés si l'action les traite réellement ;
- utilisez la piétaille pour donner de l'échelle, puis faites-la céder ou se disperser quand son chef tombe, que son objectif disparaît ou qu'un exploit brise son courage ;
- après chaque action décisive, montrez ce qu'elle change : la foule reprend courage, une voie s'ouvre, une cloche répond, une ligne de chasseurs baisse les armes ou un esprit recule.

Images d'exploits à proposer

- Kasumi : courir sur les toits de la foire, saisir la corde d'une lanterne géante et plonger vers le pont-reflet avant qu'il ne se referme.
- Fleuve Jaune : bondir d'un bac emporté à la vanne, puis guider une chaîne humaine pendant que la crue arrache les étals.
- Matin calme : devancer les cors sur une pente d'éboulis, libérer le tigre sous les arcs et faire sonner la cloche devant les neuf fantômes.

Conclure la séance

Après le dénouement, séparez la progression mécanique de BoL du bilan fictionnel propre à Daoryu.

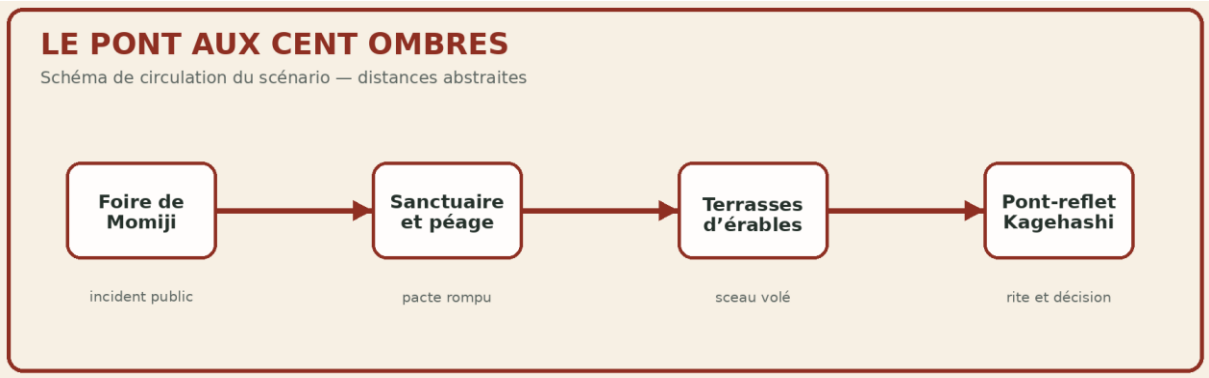
- Attribuer l'expérience et appliquer les améliorations selon les règles officielles de BoL.
- Dire quel ancrage a été sollicité et quelle demande, quel risque ou quel choix demeure.
- Fermer comme honorée ou rompue toute obligation réellement tranchée ; n'en créer une nouvelle qu'à partir d'un événement joué.
- Modifier au plus une réputation locale clairement informée des actes des héros, puis proposer un lieu, un témoin ou une communauté comme nouvel ancrage possible.

> **PAS DE RÉCOMPENSE PAR ADVERSAIRE —** Daoryu n'ajoute ni points d'expérience spéciaux, ni jauge d'honneur, ni récompense liée au nombre d'ennemis vaincus.

LE PONT AUX CENT OMBRES



Au milieu d'une foire d'automne, cent ombres abandonnent leurs propriétaires. Il faut poursuivre le voleur d'un sceau officiel, entrer dans le reflet du pont et réparer le pacte avant le coucher du soleil.



3 À 4 HEURES · 3 À 5 PERSONNAGES · ADAPTABLE AU DUO

Enquête de marché · poursuite · pont renversé · esprit de rivière

Résumé rapide pour le MJ

Le village de Momiji célèbre la foire des Premières Feuilles. Son pont de bois rouge, Kagehashi, relie deux vallées. La petite famille vassale Shiun perçoit un péage pour l'entretenir. À l'ouverture du marché, un convoi du clan traverse avec le sceau officiel qui doit renouveler ce droit.

La brume jaillit de la rivière. Les ombres projetées sur les planches cessent soudain d'imiter leurs propriétaires : elles se séparent de leurs pieds et glissent seules vers le parapet. Les voyageurs restent physiquement sur le pont, mais ne projettent plus aucune ombre. Au même instant, Umehara, fonctionnaire chargé de lire l'acte, disparaît et le coffret du sceau est retrouvé vide.

Le capitaine Shiba ferme le pont et accuse aussitôt la troupe ambulante de Sayo. En réalité, le vol et le phénomène surnaturel ont deux causes différentes. Toma, passeur devenu voleur, a profité du désordre pour dérober le sceau afin d'acheter la libération de son frère.

Le phénomène surnaturel vient, lui, d'une décision de l'intendant Shiun Genza. Pour consolider le poste de péage, Genza a détourné la source du petit sanctuaire. Il a également fait avancer le toit du poste au-dessus de l'eau. Or le pacte conclu avec Nureha, l'esprit de la rivière, exigeait que la lumière de midi atteigne toujours l'eau sous le pont, surtout pendant la foire.

Le **pont-reflet** est une copie surnaturelle de Kagehashi, visible dans la rivière comme un reflet renversé. Il devient progressivement solide et peut retenir des personnes. « Tomber dans le reflet » signifie être entraîné dans cette copie, où le pont est à l'envers et où l'eau semble se trouver au-dessus des personnages.

Nureha a pris Umehara comme témoin, pas comme victime. Elle veut que le détournement soit reconnu, que la lumière atteigne de nouveau la rivière et qu'un passage gratuit soit accordé aux habitants lors des trois jours de foire. Si rien n'est fait avant le coucher du soleil, toutes les ombres abandonnent leurs propriétaires et le pont bascule dans son reflet.

Les personnages doivent comprendre le double mystère, retrouver le sceau, empêcher une arrestation injuste et décider comment réparer le pacte sans condamner le seul passage avant l'hiver.

Repères de résolution BoL

Ces exemples indiquent l'attribut, les carrières plausibles et la pression habituelle ; acceptez toute autre combinaison justifiée par la méthode décrite.

Situation	Jet conseillé
Enquête ou pacte	Esprit ou aura + fonctionnaire, lettré, courtisan, praticien des rites ou carrière justifiée ; difficulté moyenne, ardue sous pression.
Poursuite sur les terrasses	Agilité + éclaireur, voleur, chasseur ou voyageur ; difficulté ardue.
Pont-reflet	Agilité + marin, guide ou artisan ; difficulté ardue, difficile si l'horloge est à 4 ou 5.

> **INFORMATION ESSENTIELLE —** Une action pertinente donne la révélation. Le jet décide du temps, du détail, de la discrétion ou du coût, jamais du droit de poursuivre l'aventure.

Exploits héroïques possibles

Ces images donnent l'échelle attendue ; acceptez toute autre proposition plausible et résolvez l'exploit entier en un seul jet.

- Traverser les toits de la foire, se laisser porter par une bannière et retomber devant Toma sans interrompre la poursuite.
- Sauter du pont réel vers sa copie renversée pour saisir Umehara ou le sceau tandis que la rivière paraît suspendue au-dessus du groupe.

- Maintenir une poutre qui cède pendant que Hina ouvre le toit et que la foule traverse vers la rive sûre.

Montée dramatique

1. **Émerveillement brisé :** la foire éclate de couleurs, puis les ombres abandonnent leurs propriétaires devant toute la foule.
2. **Course contre l'injustice :** Shiba prépare des arrestations pendant que les personnages choisissent quelles pistes suivre.
3. **Poursuite au-dessus de la vallée :** Toma entraîne le groupe sur les terrasses d'érables avec le sceau comme enjeu.
4. **Passage dans l'impossible :** les personnages descendent sous Kagehashi et marchent sur sa copie renversée pour atteindre Umehara.
5. **Deux ponts, un seul choix :** les deux ouvrages se superposent pendant que la foule, le pacte et l'avenir des vallées dépendent des personnages.

Si le rythme baisse : avancez l'horloge et montrez une ombre autonome saisir une personne connue. La victime se libère ; l'ombre glisse ensuite vers une piste que le groupe n'a pas encore explorée.

Les trois révélations essentielles

1. **Le sceau a été volé par une personne vivante pendant le désordre.** La disparition d'Umehara et le vol ne sont pas le même acte.
2. **Le pont ne réclame pas de sacrifice.** Le détournement de la source et l'ombre du nouveau péage ont rompu un pacte de passage.
3. **Umehara est vivant sur le pont-reflet.** Nureha le libérera si les habitants ramènent l'eau de la source, ouvrent le toit à la lumière et annoncent les trois jours de passage gratuit avant le coucher du soleil.

Ce qui se passe si les personnages ne font rien

Shiba arrête Sayo et ses artistes. Toma fuit avec le sceau mais se retrouve piégé sur les terrasses. Genza ordonne d'abattre les piliers sacrés pour « couper le mal ». À la tombée du jour, les ombres devenues autonomes saisissent les chevilles de plusieurs villageois et les tirent vers le pont-reflet. Le pont réel devient impraticable et les deux vallées s'accusent mutuellement de sabotage.

Horloge du pont — compte à rebours

Avancez d'un cran après une longue hésitation qui laisse réellement agir le danger, une scène abandonnée, une violence publique ou un coût grave annoncé par un échec. Ne punissez pas une discussion utile, un plan prudent ou un détour qui transforme la situation. Un double 1 n'avance pas automatiquement l'horloge. En format 3 heures, commencez au cran 1.

Cran	Manifestation
0	Une ombre semble plus lente derrière son propriétaire ; la brume reste sous les planches
1	Les animaux refusent le pont ; le reflet du péage montre un bâtiment plus grand et noir
2	Une personne sans ombre oublie son nom pendant quelques minutes ; Shiba prépare les arrestations
3	Les ombres devenues autonomes saisissent les chevilles ; un pilier craque alors que le courant reste calme

Cran	Manifestation
4	La copie surnaturelle du pont devient visible sous l'ouvrage réel, à l'envers ; Umehara appelle depuis cette copie
5	Au coucher du soleil, la copie surnaturelle monte à travers le pont réel pour le remplacer ; toute personne encore dessus risque de tomber dans ce monde renversé

Accroches pour les personnages

Chaque joueur choisit une ligne. La première partie fournit une appartenance ou un lien ; la seconde suggère une obligation ouverte.

- Vous accompagnez le convoi du clan ou connaissez Umehara. **Obligation :** ramener le fonctionnaire vivant et préserver le sceau.
- Votre famille vend à la foire depuis des générations. **Obligation :** empêcher que le pont soit fermé aux gens de Momiji.
- Sayo vous a autrefois caché ou soigné. **Obligation :** ne pas la laisser payer pour un crime sans preuve.
- Vous avez étudié les sanctuaires des routes. **Obligation :** rendre une offrande à l'eau avant de quitter le village.
- Toma vous a guidé à travers une frontière. **Obligation :** lui offrir une chance de parler avant de le livrer aux gardes.

Réputation initiale : neutre auprès de Momiji et du clan. Un personnage lié au convoi commence "favorable" auprès des gardes mais "compromise" auprès des passeurs ; un personnage de la foire inverse ces deux états.

Personnages non joueurs

Les figures de Kasumi sont d'abord définies par ce qu'elles veulent, savent, cachent et refusent. Un profil chiffré n'est fourni que si une confrontation ou un accompagnement peut l'exiger.

Hina Mori — la gardienne du sanctuaire qui refuse une cérémonie mensongère

Hina a vingt-trois ans, les manches toujours retroussées et une franchise qui la fait passer pour insolente. Elle entretient le sanctuaire de la Source-Claire. Depuis les travaux, l'eau n'atteint plus le bassin rituel.

Veut : rouvrir la source et protéger les visiteurs du pont.

Sait : le pacte interdisait de couvrir le reflet de midi ; elle possède la coupe d'offrande originale.

Cache : elle a fissuré de nuit une canalisation du péage, sans provoquer les manifestations.

Cède si : on promet une réparation que tout le village pourra constater, et non une cérémonie secrète destinée à cacher la faute.

En jeu : elle explique les rites, mais ne choisit jamais l'issue à la place des personnages.

Capitaine Shiba Renzō — l'ordre avant la honte

Shiba commande huit gardes. Il est compétent, peu imaginatif et persuadé qu'une arrestation rapide évitera la panique. Il n'a aucune connaissance du pacte.

Veut : retrouver le sceau et rouvrir le pont avant l'arrivée d'un inspecteur rival.

Sait : le coffret a été forcé avec un crochet fin ; Umehara a disparu avant qu'il ne puisse crier.

Cache : il a fait entrer le convoi sur le pont avant la cérémonie d'ouverture officielle pour respecter l'horaire.

Cède si : on lui montre une preuve matérielle du vol ou si un personnage utilise le bénéfice de sa réputation favorable auprès des gardes.

Limite : il n'ordonne pas de tirer dans la foule et protège sincèrement ses gardes.

Shiun Genza — l'intendant qui a voulu sauver la route

Genza, cinquante-six ans, gère le péage au nom d'une petite maison criblée de dettes. Il a fait détourner la source pour stabiliser le talus et agrandir le poste de perception.

Veut : conserver le pont et éviter que sa maison perde le droit de passage.

Sait : les premiers phénomènes ont commencé au jour exact où le nouveau toit a été posé.

Cache : le plan ancien du pont porte le pacte écrit en marge ; il l'a enfermé dans son bureau.

Cède si : une solution maintient la route et répartit le coût des travaux.

Limite : il ne laisse pas brûler le pont avec des gens dessus, même si l'aveu le ruine.

Sayo — la directrice de troupe qui connaît les passages

Sayo dirige six jongleurs, musiciens et montreurs de marionnettes. Son rire facile masque une attention aiguë aux sorties. Sa troupe passe parfois des lettres sans payer le péage.

Veut : libérer les siens et terminer la représentation promise aux enfants.

Sait : Toma s'est glissé sous le char du convoi ; elle a aussi vu une forme humaine faite d'ombre descendre sous le pont sans utiliser l'échelle.

Cache : elle a donné à Toma le crochet qui a ouvert le coffret. Elle ignorait son intention.

Cède si : les personnages protègent sa troupe d'une punition collective.

Limite : elle ne livre pas Toma à une exécution sommaire.

Toma Kawa — le voleur qui n'avait pas prévu les ombres

Toma est un passeur nerveux d'une trentaine d'années. Il a volé le sceau pour marchander la libération de son frère, détenu pour contrebande dans la vallée voisine. Il se cache sur les terrasses d'érables.

Veut : sortir vivant, garder un levier de négociation et sauver son frère.

Sait : le sceau était déjà froid et couvert de gouttes lorsqu'il l'a pris ; il a vu l'ombre d'Umehara glisser seule sur l'eau vers l'aval.

Cache : il a dissimulé le sceau dans une statue creuse de renard au belvédère.

Cède si : on garantit qu'il pourra présenter sa demande devant un témoin.

Limite : il ne blesse pas un enfant et se rend si quelqu'un chute à cause de lui.

Nureha — l'esprit du reflet libre

Nureha apparaît comme une silhouette humaine dont le visage ressemble à une surface d'eau traversée de feuilles. Elle veille au respect du pacte : les habitants entretiennent un passage ouvert à tous pendant la foire, et la rivière laisse le pont en sécurité. Nureha peut faire bouger seule l'ombre projetée d'une personne, rendre solide la copie renversée du pont et faire entendre sa voix dans un bassin d'eau.

Veut : lumière retrouvée, passage de foire gratuit et reconnaissance publique du pacte.

Sait : Umehara a lu à voix haute l'acte qui renouvelait le péage sur le lieu même où le pacte était caché.

Limite : elle ne franchit pas la ligne des premières pierres sèches et ne peut garder une personne qui reçoit son ombre volontairement d'un autre.

Négocie si : on apporte l'eau de la source, le plan ancien ou le témoignage de Genza.

Matrice des révélations

Chaque vérité essentielle dispose de plusieurs voies d'accès. Donnez-la dès qu'une action pertinente atteint l'une de ces voies ; le jet détermine le bénéfice ou le coût.

Révélation	Personne	Lieu	Objet ou signe
Le vol est humain	Sayo a vu Toma	Marques de genoux sous le char	Coffret forcé vers l'extérieur ; fil rouge du manteau de Toma
Le pacte est rompu	Hina connaît l'interdit	Source détournée et toit qui empêche le soleil de midi	Plan ancien annoté ; coupe rituel dont le reflet reste lumineux
Umehara est vivant	Un enfant l'entend sous les planches	Échelle humide menant au dessous du pont	Son ombre écrit son nom à rebours dans l'eau

Si les personnages cherchent au bon endroit avec une méthode logique, donnez la révélation. En cas d'échec au jet, ils obtiennent quand même l'information, mais ajoutez une conséquence : Shiba agit, l'horloge avance, un suspect fuit, le personnage reçoit un dé de malus à la prochaine action directement liée ou sa réputation locale se dégrade. Ne présentez jamais un faux indice comme s'il était vrai.

Scène 1 — La foire perd ses ombres

Lisez ou paraphrasez :

> Des bannières rouges claquent d'un toit à l'autre. Les tambours ouvrent la foire et le pont disparaît presque sous les ombrelles. Lorsque le coffre au sceau atteint le milieu de l'ouvrage, la rivière devient parfaitement lisse. Sur les planches, les silhouettes sombres projetées par les voyageurs cessent de suivre leurs gestes. Elles se séparent de leurs pieds, se redressent et avancent seules vers le parapet. Puis la brume jaillit jusqu'aux lanternes.

Demandez immédiatement ce que fait chaque personnage. Trois urgences se produisent ensemble : un enfant manque de tomber, les bêtes du convoi reculent dans la foule, et le corps d'Umehara devient transparent avant de disparaître dans une gerbe de brume. Une action simple et logique suffit pour

sauver l'enfant ou maîtriser les bêtes. Demandez un jet seulement si vous devez savoir si le personnage agit assez vite, évite une blessure ou conserve son matériel.

Après le tumulte, Shiba ferme les deux extrémités et découvre le coffret vide. Il annonce que personne ne quitte la foire. Sayo et sa troupe sont les suspects les plus faciles.

Indices gratuits : le coffret porte une marque d'outil ; Umehara n'a laissé ni sang ni trace de lutte ; bien que son corps ait disparu, son ombre continue de bouger seule sous les planches.

Choix immédiat : calmer Shiba, défendre la troupe, examiner le pont ou suivre la trace du voleur.

Si violence : les gardes défendent les accès mais n'attaquent pas au milieu de la foule. Une démonstration brutale compromet la réputation auprès du village.

Scène 2 — Trois pistes dans Momiji

Les joueurs peuvent visiter deux pistes en format 3 heures, les trois en format 4 heures. L'indice essentiel est obtenu dès qu'ils agissent au bon endroit.

Le sanctuaire de la Source-Claire

Le bassin est presque sec. Une conduite neuve emporte l'eau vers le talus du péage. Hina révèle le pacte si on l'écoute ou si l'on observe les tablettes votives, de petites plaques de bois sur lesquelles les visiteurs ont écrit une prière ou un remerciement. Un jet réussi permet de comprendre comment rétablir temporairement le cours sans fragiliser le talus ; sur un échec, l'eau est tout de même libérée mais le sol du péage commence à céder.

Sans danger immédiat, rincer la coupe, offrir du riz et demander poliment le passage est un simple geste rituel : aucun jet n'est nécessaire. Un rite incertain n'est utile que si les personnages veulent faire répondre Nureha avant la scène finale. Ils doivent alors annoncer un but précis : lui demander ce qui manque au pacte ou empêcher temporairement les ombres autonomes d'entraîner quelqu'un.

Le poste de péage

Genza bloque l'accès au bureau et invoque l'urgence. Une négociation, une autorité reconnue ou une entrée discrète permet de découvrir le plan. La marge ancienne dit : « *À la foire des premières feuilles, nul toit, nul prix, nulle lame entre le soleil et l'eau.* »

Dans le vide sous le plancher se trouvent des factures de bois et la preuve que le toit a été avancé au-dessus du lit. Genza avoue le détournement si on lui montre le lien avec les phénomènes. Il propose de payer une cérémonie privée ; ce n'est pas suffisant pour Nureha, mais cela peut amorcer un compromis.

Le camp des artistes

Deux gardes surveillent les roulottes. Sayo parle si les personnages empêchent une fouille humiliante ou lui promettent que ses gens ne seront pas punis collectivement. Elle décrit Toma et indique le sentier des terrasses.

Une marionnette représentant le pont projette une ombre qui montre autre chose que sa forme. Lorsqu'on place la marionnette devant une lanterne, l'ombre montre clairement Umehara agenouillé sur une copie renversée du pont. La marionnette devient aussi un lien rituel, car elle a été touchée par le phénomène de Nureha.

Scène 3 — Les terrasses d'érables

La poursuite compte comme une étape de voyage sous pression. Les cloches d'alarme répondent aux tambours de la foire tandis que Toma bondit entre les terrasses rouges. Les joueurs choisissent : le sentier haut, rapide mais exposé aux macaques ; le canal, discret mais glissant ; ou les escaliers du belvédère, sûrs mais visibles des gardes.

Sur une réussite, ils atteignent Toma avant Shiba. Sur un échec, ils progressent mais choisissent un coût : perdre une ressource, subir un nouveau dé de malus à la prochaine action directement liée, faire avancer l'horloge ou laisser deux gardes arriver. Si le joueur accepte un échec critique sur un double 1, ajoutez une chute ou une attaque de macaques affolés.

Toma ne veut pas se battre. Il brandit un faux paquet et tente de gagner le belvédère où le sceau est caché. S'il est acculé, il propose le sceau contre une audience pour son frère. Si les personnages l'attaquent, il se défend puis fuit ; s'ils le sauvent d'une chute, il se rend et révèle la cache.

Format 3 heures : le sceau est sur Toma. Supprimez la fouille du renard de pierre et faites surgir la silhouette d'Umehara dans le bassin du belvédère.

Scène 4 — Sous le pont

Pour atteindre Umehara, il faut descendre par l'échelle d'entretien avec une source de lumière, puis traverser une poutre au-dessus de l'eau. Dans la rivière, le reflet de chaque personnage commence à bouger une seconde avant lui et montre où poser les pieds. Pour entrer sans danger sur le pont-reflet, le personnage reproduit les gestes indiqués par son reflet.

Sans objet ou personne servant de lien avec Nureha, demandez un jet d'agilité + marin, passeur, éclaireur, artisan ou voyageur, difficulté ardue. En cas d'échec, le personnage atteint tout de même Umehara, mais perd du temps, lâche un objet ou se retrouve dans une position dangereuse.

Une fois le seuil franchi, les personnages se trouvent sur la copie renversée du pont. Les planches du pont réel sont visibles au-dessus d'eux comme un ciel sombre ; la surface de la rivière forme un plafond transparent, derrière lequel bougent les lanternes de la foire. Umehara est assis sur une borne de péage fixée à l'envers. Il est épuisé mais indemne. Il a lu l'annotation du pacte juste avant de disparaître.

Nureha utilise la voix d'Umehara pour parler. Elle demande trois actions avant le coucher du soleil : faire revenir un filet d'eau depuis la source, rendre le passage gratuit pendant les trois jours de foire et afficher publiquement le plan portant le pacte. Elle libère Umehara lorsqu'une personne capable d'agir promet publiquement ces mesures. Les ombres autonomes ne rejoignent les pieds de leurs propriétaires que lorsque les habitants commencent réellement les travaux.

Un "rite incertain" peut clarifier la demande, guider le retour ou protéger une personne de la chute. Il ne peut pas contraindre Nureha à renoncer à toute réparation.

Scène 5 — Le pont réel et sa copie

Réunissez au milieu de Kagehashi les personnes encore actives : Shiba avec ses gardes, Genza et ses ouvriers, Hina avec la coupe, Toma s'il est libre, et les personnages. Le soleil touche le toit du péage. Sous les planches, la copie renversée du pont devient solide et monte à travers le pont réel. Les lanternes se retrouvent suspendues entre les deux ouvrages et la foule voit Umehara marcher la tête en bas sous ses pieds.

> Une seconde rangée de poutres traverse les planches du pont réel. La rivière paraît maintenant suspendue au-dessus de vos têtes. Umehara court sur l'autre face de l'ouvrage, la tête en bas, tandis que la première corde de Kagehashi se rompt. Le soleil touche le toit qui a brisé le pacte. Dans quelques instants, un seul des deux ponts restera.

La liste suivante décrit les objectifs possibles du climax. En groupe, sécurisez trois objectifs distincts avant deux coûts graves ; en duo, deux objectifs distincts puis un choix coûteux. Une action qui transforme clairement le terrain peut aussi compter :

- mettre le sceau en sûreté ;
- ramener l'eau de la source ;
- ouvrir ou démonter une partie du toit ;
- obtenir de Genza ou de Shiba un ordre public garantissant la réparation ;
- protéger la foule ;
- accomplir le rite ou parler directement à Nureha.

Chaque round ou après un échange prolongé qui laisse agir le danger, choisissez une seule complication : une poutre cède, une ombre saisit les chevilles d'un PNJ, un garde veut arrêter Toma, le sceau glisse vers l'eau, le poste de péage s'affaisse ou des macaques traversent la foule. La complication change la position ou annonce un risque ; elle n'inflige pas de dégâts automatiques et ne donne pas une action cachée supplémentaire à un adversaire.

Après chaque réussite importante, montrez un changement spectaculaire et utile : l'eau claire jaillit sur les planches, un pan du toit s'ouvre dans la lumière, une rangée d'ombres rejoint les pieds de la foule ou Umehara se rapproche du monde réel. Les joueurs voient ainsi qu'ils peuvent encore sauver le pont.

Résoudre le climax avec BoL

Chaque action doit traiter un objectif différent ou modifier réellement la situation. Annoncez le risque avant le jet et résolvez l'exploit entier en une fois. Une réussite résout ou sécurise un objectif. Un succès héroïque résout l'objectif et apporte un bénéfice visible : protéger aussi un témoin, ouvrir une voie, inspirer la foule ou placer un allié en bonne position. Un succès légendaire peut sécuriser deux objectifs étroitement liés ou neutraliser durablement un front, si la description de l'action le justifie. Un échec fait avancer l'action avec un coût et ne conduit jamais à relancer exactement la même tentative.

Table	Procédure
Groupe de 3 à 5	Obtenir trois réussites distinctes avant deux coûts graves. Après chaque réussite, retirer une urgence ou transformer visiblement le décor.
Duo	Obtenir deux réussites distinctes, puis accepter un choix coûteux : perdre du temps, abandonner une ressource, exposer un lien ou laisser une faction obtenir une concession.
Combat	Un adversaire ou une créature effectue une action par round. Les autres fronts restent des urgences visibles ; ils n'infligent pas de dégâts gratuits.

> **LE CHOIX RESTE CENTRAL —** Réussir l'épreuve de scène ne dicte pas la réparation de Kagehashi. Les héros doivent encore choisir ce qu'ils promettent, qui ils protègent et quelle vérité devient publique.

Réparations possibles

- **Réparation publique :** Genza reconnaît la rupture, le toit est ouvert et le passage de foire devient gratuit. Nureha libère tout le monde ; la maison Shiun perd de l'argent mais gagne une chance de réformer le péage.

- **Compromis sans humiliation :** le plan est confié au sanctuaire, une ouverture est pratiquée dans le toit pour laisser passer la lumière et le clan garantit par écrit les trois jours gratuits. Genza n'est pas publiquement désigné comme seul coupable. Nureha accepte si Hina et un représentant du village sont témoins.
- **Victoire par la force :** la copie surnaturelle peut être dispersée par la magie officielle ou par la destruction des piliers sacrés. Umehara survit s'il a déjà été libéré, mais la cause du problème n'est pas réglée : le pont reste dangereux et ferme après la foire.
- **Autre solution :** si les joueurs proposent de déplacer le péage, de partager ses revenus ou de construire un gué, Nureha exige qu'une première action concrète soit accomplie avant que les ombres autonomes rejoignent leurs propriétaires.

Dénouements et suite

Choisissez l'issue la plus proche des actes joués, puis montrez immédiatement ce qui change pour les personnes, le lieu et les factions concernées.

Le pacte exposé

La foire reprend à la lumière des lanternes. Lorsque la première musique retentit, cent ombres dansent de nouveau avec leurs propriétaires sur les planches rouges. Toma obtient une audience mais reste responsable du vol. Les personnages gagnent une réputation favorable auprès de Momiji et du sanctuaire. Un envoyé d'un clan voisin leur demande bientôt d'examiner un chemin où personne ne projette d'ombre.

Un compromis sans humiliation

Genza conserve son titre, Hina garde le plan et le passage gratuit est confirmé. Les personnages gagnent une réputation favorable auprès de la maison Shiun, mais Sayo rappelle que les promesses discrètes sont faciles à oublier. Elle connaît une route interdite vers les sanctuaires de brume.

Le pont brisé

La vallée est sauvée pour la nuit mais isolée. Les personnages doivent choisir qui escorter avant l'hiver : les marchands, les gardes ou les familles. Nureha réapparaîtra ailleurs, portée par le cours détourné.

Haltes, soins et repli

Les règles de vitalité, de soins et de récupération restent celles de BoL. Utilisez les lieux suivants pour décider si une halte est réellement possible.

Situation	Application
Sûre	Le sanctuaire de la Source-Claire après le retour de l'eau, ou le camp de Sayo lorsque la menace d'arrestation est levée.
Précaire	La foire, le belvédère ou le poste de péage : les soins sont possibles ; un repos prolongé laisse Shiba, Genza ou l'horloge agir si ce risque est annoncé.
Exposée	Sous Kagehashi, sur le pont-reflet ou pendant la superposition des deux ponts : sécuriser d'abord le passage avant toute récupération prolongée.
Repli	Les premières pierres sèches, le sanctuaire ou une roulotte de la troupe. Une défaite peut séparer un héros de son ombre, faire saisir le sceau ou produire une arrestation, sans mort automatique.

> **CONSÉQUENCE, PAS DOUBLE PEINE —** Si une halte permet à la menace annoncée de gagner du temps, appliquez la récupération de BoL puis montrez cette avancée. N'ajoutez pas automatiquement une autre sanction.

Profils de jeu — Kasumi

Les profils suivent les quatre catégories de BoL. Les dégâts de mêlée incluent déjà la vigueur. La protection fixe entre parenthèses accélère la partie. Une créature n'effectue qu'une action par round.

Garde du péage

Catégorie : piétaille

Attributs et combat : tous à 0

Carrière : garde ou soldat 1

Protection : 0 ; l'armure reste un signe de fonction

Armes : lance ou arc, dégâts d3 ; mains nues 1

Vitalité : 2

Spécial : horde

Tactique : tenir un passage, encercler et capturer plutôt que tuer

Moral : se replie si Shiba tombe, si des civils sont menacés ou si l'ordre est publiquement révoqué

Capitaine Shiba Renzō

Catégorie : coriace — officier de terrain

Attributs : Vigueur 1, Agilité 1, Esprit 1, Aura 2

Combat : Initiative 2, Mêlée 2, Tir 1, Défense 1

Carrières : garde ou soldat 3, fonctionnaire ou enquêteur 1

Protection : armure légère d6−3 (1)

Armes : sabre d6+1 ; arc d6

Vitalité : 8

Rallier les gardes : une fois par scène, Shiba accorde un dé de bonus à la prochaine action d'un garde qui suit un ordre clair ; cela ne crée pas une action supplémentaire

Moral : cesse le combat si Umehara lui retire publiquement son autorité, si le sceau est retrouvé ou si une preuve établit l'innocence de la troupe

Toma, passeur acculé

Catégorie : coriace — voleur mobile

Attributs : Vigueur 0, Agilité 2, Esprit 1, Aura 1

Combat : Initiative 2, Mêlée 1, Tir 1, Défense 2

Carrières : marin ou passeur 2, voleur ou espion 2

Protection : aucune

Armes : couteau d6M ; fronde d6M

Vitalité : 6

Connaître la sortie : une fois par scène, Toma reçoit un dé de bonus pour rompre le contact, gagner un couvert ou guider quelqu'un vers un passage réel

Moral : se rend si une personne risque de mourir à cause de sa fuite

Macaque rouge affolé

Catégorie : petite créature

Attributs : Vigueur 0, Agilité 3, Esprit −1

Aptitudes : Attaque +1, Défense 2

Dégâts : griffes ou morsure d6M

Vitalité : 5

Protection : 0

Déplacement : 12 m

Comportement : attaque seulement si sa fuite est bloquée, si une cible porte de la nourriture ou si le pont-reflet l'affole

1d6	Action du macaque
1	Bond au visage. Une attaque d6M ; si des dégâts passent, la cible lâche un objet ou tombe.
2	Vol rapide. Pas de dégâts : le macaque saisit un petit objet visible et gagne un couvert proche.
3	Cri de meute. La prochaine action physique d'une cible proche subit un dé de malus.
4	Griffes paniquées. Une attaque d6M ; puis le macaque recule vers une sortie.
5	Pluie de tuiles. Danger de zone : agilité + carrière, difficulté moyenne, ou d3 dégâts.
6	Fuite verticale. Le macaque quitte le contact ; il n'attaque que si on le poursuit.

Ombre du pont

Catégorie : créature surnaturelle moyenne

Attributs : Vigueur 2, Agilité 2, Esprit 2

Aptitudes : Attaque +2, Défense 2

Dégâts : contact glacé d6

Vitalité : 12 ; réduire à 9 en duo seulement si la scène s'allonge malgré la réduction des actions

Protection : 0

Déplacement : 9 m, y compris le long des surfaces réfléchissantes

Corps conditionnel : une lanterne, un miroir, une magie appropriée ou le pont-reflet la rend vulnérable ; ailleurs, une arme ordinaire ne fait que disperser sa forme jusqu'à sa prochaine action

1d6	Action de l'ombre
1	Saisie des chevilles. Une attaque d6 ; si des dégâts passent, la cible est agrippée jusqu'à consacrer une action à se libérer.
2	Perte de repères. Esprit + carrière liée à l'identité, difficulté ardue ; l'échec empêche de solliciter un ancrage avant d'avoir nommé la personne protégée.
3	Pas inversé. Une attaque d6M ; la cible touchée est déplacée de 3 m vers le pont-reflet.
4	Lanterne éteinte. Pas de dégâts : une source de lumière proche s'éteint, sauf si un héros la protège par une action.
5	Reflet fendu. Une attaque d6 ; si elle touche, la prochaine action de mouvement de la cible subit un dé de malus.
6	Avertissement de Nureha. Pas de dégâts : l'ombre montre une condition de réparation ; l'ignorer fait avancer l'horloge après la scène.

> **RETRAITE —** La poursuite s'arrête si les héros quittent le pont, gagnent les premières pierres sèches de la rive ou maintiennent une lumière sur l'ombre jusqu'à ce qu'elle rejoigne son propriétaire.

Adaptation au duo — Kasumi

Choisissez Hina ou Toma comme allié coriace, jamais les deux. Aucun ne possède de point d'héroïsme ou de vilenie. Le joueur choisit ses actions de combat ; le meneur conserve sa voix, ses limites et ses loyautés.

- Un seul garde s'oppose directement au duo ; les autres ferment une sortie ou protègent la foule.
- Un seul macaque ou une seule ombre agit par round.
- Au climax, gardez une menace principale — le pont — et une complication sociale — Shiba ou Genza. N'utilisez pas simultanément Toma hostile, les gardes et les ombres.
- Si le personnage tombe du pont réel vers sa copie renversée, l'allié peut lui tendre une corde ou une perche. Pour remonter, le joueur doit abandonner un objet important ou promettre une action concrète liée à l'une de ses obligations.

Profils d'alliés pour le duo

Ces alliés n'ont ni point d'héroïsme ni point de vilenie. Le joueur choisit leurs actions de combat ; le meneur conserve leur voix, leurs limites et leurs loyautés.

Hina Mori

Catégorie : coriace — alliée rituelle

Attributs : Vigueur 0, Agilité 1, Esprit 2, Aura 2

Combat : Initiative 1, Mêlée 0, Tir 0, Défense 1

Carrières : praticien des rites 2, guérisseur 1, artisan 1

Protection et arme : aucune ; bâton d6

Vitalité : 6

Aide : une fois par scène, si l'eau, la coupe ou le pacte intervient, Hina accorde un dé de bonus à un rite ou à une action de réparation

> **TOMA —** Si Toma accompagne le héros, utilisez son profil de coriace dans la section « Profils de jeu — Kasumi ».

Aide de jeu — Le pacte de Kagehashi

À remettre lorsque les personnages trouvent le plan ancien.

> À ceux qui lèveront un pont sur l'eau libre : laissez au reflet sa lumière, au voyageur son nom et à la foire ses trois jours sans prix. La maison gardera le bois ; la rivière gardera le passage. Si l'un prend tout, l'autre reprendra les ombres.

Mémo express du MJ — Kasumi

Vérité : Genza a rompu le pacte ; Toma a volé le sceau ; Nureha retient Umehara vivant.

Urgence : coucher du soleil et arrestation de la troupe.

Preuve forte : plan annoté + source détournée.

Rite : utiliser un objet ou une personne liés à Nureha pour lui parler ou protéger quelqu'un ; le rite ne remplace pas les travaux et la décision publique.

Climax : le pont réel et sa copie renversée se superposent pendant que les personnages protègent le sceau, modifient le toit du péage et obtiennent une décision publique.

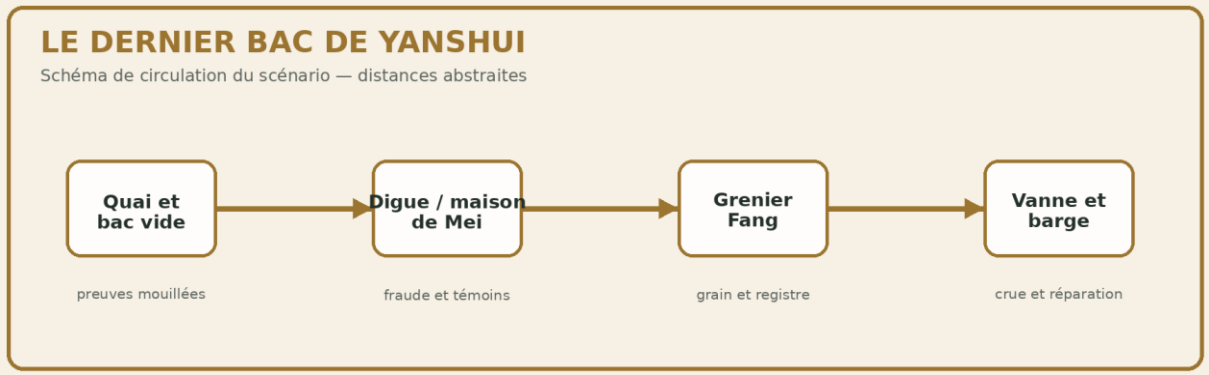
Accroche de suite : la route où les voyageurs ne projettent plus d'ombre.

LES CENDRES DU FLEUVE JAUNE

LE DERNIER BAC DE YANSHUI



La crue entre dans Yanshui, le grenier reste fermé et un bac sans pilote rapporte les preuves d'un meurtre. Il faut traverser la ville inondée et tenir la vanne avant que l'eau emporte habitants, grain et vérité.



3 À 4 HEURES · 3 À 5 PERSONNAGES · ADAPTABLE AU DUO

Crue · corruption · dernier bac · sauvetage collectif

Résumé immédiat pour le MJ

Yanshui est un bourg de digue bâti entre le grand fleuve et un canal d'irrigation. La crue saisonnière arrive plus tôt que prévu. Le magistrat Lin Qiao a ordonné l'évacuation de la rive basse, mais le grenier de la famille Fang demeure fermé et le bac principal a disparu avec son passeur, Bo Yan.

Au début de la séance, le bac revient seul contre le courant. Une cloche mouillée sonne à son bord. Dans la cabine se trouvent trois pages d'un registre d'entretien, un sceau de bureau couvert de vase et la manche ensanglantée de Bo Yan. Le secrétaire Luo Wen accuse le passeur d'avoir volé l'argent des réparations avant de fuir. Au même instant, une fissure s'ouvre dans la digue.

La vérité est inverse. Depuis deux ans, Luo revend une partie de la pierre et du bois destinés à la digue, puis falsifie les quantités avec l'aide forcée d'un contremaître. Bo Yan l'a découvert. Luo l'a frappé et jeté à l'eau avant de cacher le registre complet dans le grenier Fang, où il conserve aussi les sacs détournés.

Bo Yan est mort en sauvant deux enfants emportés par une barque. Son esprit retient maintenant le bac et une barge — grand bateau plat chargé de grain — au milieu du chenal. Il ne veut ni victime ni offrande humaine. Il exige que le registre soit lu en public, que les portes du grenier s'ouvrent et que la cloche d'évacuation porte son vrai nom.

La famille Fang a profité du système et stocke du grain, mais elle n'a pas ordonné le meurtre. Sa cheffe, Fang Shuren, peut aider si les personnages lui offrent une issue qui préserve sa maison tout en nourrissant le bourg. Luo, lui, tentera de brûler les preuves et d'ouvrir brutalement une vanne secondaire, porte qui contrôle l'eau d'un canal. Cette ouverture sauvera le quartier administratif en noyant les jardins de la rive basse.

Repères de résolution BoL

Ces exemples indiquent l'attribut, les carrières plausibles et la pression habituelle ; acceptez toute autre combinaison justifiée par la méthode décrite.

Situation	Jet conseillé
Registres et témoignages	Esprit ou aura + fonctionnaire, lettré, marchand, artisan ou carrière justifiée ; difficulté moyenne, ardue face à une autorité hostile.
Crue et traversée	Vigueur ou agilité + marin, paysan, guide ou artisan ; difficulté ardue, difficile dans le chenal principal.
Barge et vanne	Esprit, vigueur ou aura + carrière liée au plan ; difficulté ardue. Le choix politique ne se résout jamais par un seul jet.

> **INFORMATION ESSENTIELLE —** Une action pertinente donne la révélation. Le jet décide du temps, du détail, de la discrétion ou du coût, jamais du droit de poursuivre l'aventure.

Exploits héroïques possibles

Ces images donnent l'échelle attendue ; acceptez toute autre proposition plausible et résolvez l'exploit entier en un seul jet.

- Planter une gaffe dans le courant, pivoter au-dessus d'une ruelle noyée et hisser des enfants sur un toit avant que le bac ne reparte.
- Courir sur les sacs et les madriers d'une barge en dérive pour atteindre la roue de la vanne au moment où la digue se fend.

- Gravir le bâti de la cloche et lire publiquement le registre pendant que la milice, la foule et les eaux convergent.

Montée dramatique

1. **Le mort revient avec les preuves :** un bac vide remonte la crue et frappe le quai au moment où la digue se fissure.
2. **La ville se divise :** le magistrat, la foule et les ouvriers réclament des décisions différentes pendant que Luo cherche à faire arrêter les témoins.
3. **La crue entre dans Yanshui :** les personnages traversent les rues inondées avec des vies, du grain ou le registre à protéger.
4. **Le dernier voyage :** le bac rejoint une barge immobilisée au milieu du fleuve et l'esprit de Bo Yan expose sa demande.
5. **Tenir la ville et dire la vérité :** sur la passerelle de la vanne, les personnages doivent sauver l'eau, les vivres et les preuves avant la rupture.

Si le rythme baisse : faites sonner la cloche du bac. Un objet lié à la prochaine piste remonte à la surface, mais une personne ou une preuve est aussitôt menacée par la crue.

Les trois révélations essentielles

1. **La digue a été sabotée par la corruption, pas par le fleuve ni par Bo Yan.** Les matériaux portés au registre n'ont jamais été posés.
2. **Le registre complet et les réserves détournées se trouvent dans le grenier Fang.** Luo a besoin que les portes restent fermées jusqu'à la crue.
3. **Bo Yan est mort en sauvant des habitants.** Son esprit laissera repartir le bac et la barge si quelqu'un annonce publiquement qu'il a sauvé les enfants, ouvre le grenier et commence à corriger le registre.

Horloge de la crue — compte à rebours

Avancez d'un cran après un long retard qui laisse réellement agir la crue, un conflit qui dégénère, une piste abandonnée ou un coût grave lié au temps ou au milieu. Ne punissez pas une discussion utile ou un plan prudent. Un double 1 n'avance pas automatiquement l'horloge. En format 3 heures, commencez au cran 1.

Cran	Manifestation
0	L'eau atteint le premier repère rouge ; les rues basses restent praticables
1	La fissure suinte ; les puits deviennent troubles ; la cloche du bac sonne seule
2	Des débris frappent les pilotis ; le grenier est encerclé par des habitants
3	Une section de digue cède ; le quartier bas doit être évacué immédiatement
4	La barge de grain se libère et dérive vers la vanne ; Luo tente de brûler le registre
5	La digue principale rompt. Le climax devient un sauvetage : toute vérité non portée par un témoin matériel risque d'être perdue

Accroches pour les personnages

- Vous portez une lettre du magistrat ou avez servi une administration. **Obligation :** remettre l'ordre sans condamner un innocent.
- Votre lieu d'attache dépend d'un canal ou d'une digue. **Obligation :** comprendre la rupture et transmettre ce savoir.
- Bo Yan vous a autrefois fait traverser sans paiement. **Obligation :** retrouver son corps ou laver son nom.
- La famille Fang a accordé un prêt à votre appartenance. **Obligation :** lui laisser une voie de réparation avant de l'exposer.
- Vous accompagnez des familles déplacées. **Obligation :** ouvrir des réserves avant la tombée de la nuit.

Réputation initiale : "neutre" auprès du bureau du magistrat — appelé le *yamen* —, des bateliers et de la maison Fang. Un personnage mandaté par Lin commence "favorable" auprès du bureau du magistrat ; un personnage lié aux bateliers commence "favorable" sur les quais.

Personnages non joueurs

Les figures de Fleuve Jaune sont d'abord définies par ce qu'elles veulent, savent, cachent et refusent. Un profil chiffré n'est fourni que si une confrontation ou un accompagnement peut l'exiger.

Magistrat Lin Qiao — l'autorité qui manque de temps

Lin vient d'être nommé. Il connaît les textes mais pas les alliances locales. Il veut éviter la panique et craint qu'une accusation sans preuve ne rende l'évacuation impossible.

Veut : sauver la population, maintenir une chaîne de commandement et réunir des preuves recevables.

Sait : les rapports d'entretien portent tous la même écriture malgré des signatures différentes.

Cache : son prédécesseur lui a laissé une note avertissant que « les comptes de pierre nourrissent plus de maisons que la digue ».

Cède si : on lui donne un témoin, le sceau ou deux éléments concordants.

Limite : il n'ordonne pas de tirer sur une foule qui demande du grain.

Luo Wen — le secrétaire aux mains propres

Luo, quarante-deux ans, parle avec précision et ne touche jamais la boue. Il a organisé le détournement pour payer des dettes et acheter une charge plus prestigieuse. Il se persuade que tout bourg fonctionne ainsi.

Veut : détruire le registre, faire porter la faute à Bo Yan et quitter Yanshui avec le sceau.

Sait : la vanne secondaire peut détourner la crue vers les jardins ; il connaît la cache du registre.

Cache : il a tué Bo Yan dans la panique, puis utilisé le sceau du bureau pour falsifier un mandat de saisie.

Cède si : il est isolé, privé de sortie et confronté à une preuve qu'il ne peut discréditer.

Limite : il ne se noie pas pour sauver ses papiers ; il abandonne ses complices si sa fuite est possible.

Fang Shuren — la maîtresse du grenier

Shuren dirige une famille de marchands et de propriétaires. Elle a acheté à bas prix du grain et des matériaux dont elle préférait ne pas connaître l'origine. Elle n'a pas participé au meurtre.

Veut : préserver sa maison, ses employés et assez de réserves pour la prochaine saison.

Sait : Luo a déposé un coffre de registres dans la salle haute la veille.

Cache : le grenier contient deux cents sacs non déclarés et des pierres de digue marquées au sceau public.

Cède si : le magistrat garantit un inventaire contradictoire, ou si les personnages sauvent ses ouvriers.

Limite : elle ouvre les portes plutôt que de voir des gens écrasés ou noyés devant elles.

Mei Bo — la veuve qui tient le quai

Mei vend du thé aux bateliers et connaît toutes les heures de passage. Elle a vu son époux Bo Yan pour la dernière fois la nuit précédente.

Veut : que le bourg sache comment Bo Yan est mort et que les enfants soient évacués.

Sait : il devait rencontrer Luo avec une copie du registre ; il portait un cordon bleu à la manche.

Cache : les deux enfants sauvés sont cachés chez elle, car Luo a fait rechercher les témoins.

Cède si : les personnages promettent de protéger les enfants.

Limite : elle refuse un rite qui ferait de Bo Yan un coupable apaisé par une offrande.

Duan Ke — le chef de la milice des digues

Duan dirige douze ouvriers armés de gaffes — longues perches munies d'un crochet —, de pelles et de lances. Il a signé des réceptions de matériaux qu'il n'a jamais vus, sous menace de perdre son poste.

Veut : empêcher la rupture et sauver ses hommes.

Sait : la digue manque de pierre sur trente pas ; la vanne secondaire sacrifierait la rive basse.

Cache : ses signatures prouvent la fraude, mais aussi sa complicité administrative.

Cède si : on lui promet que ses ouvriers seront entendus comme témoins plutôt que traités comme seuls coupables.

Limite : il refuse d'ouvrir la vanne tant que des familles sont encore dans les jardins.

Bo Yan — le passeur au dernier voyage

Bo Yan apparaît dans les reflets comme un homme ruisselant qui tient sa perche à deux mains. Il a oublié la douleur de sa mort, mais pas les voix des enfants sauvés.

Veut : ouvrir le grenier, corriger le registre et faire sonner l'évacuation en son nom.

Peut : maintenir une embarcation à contre-courant, faire remonter des objets noyés et répéter les mots prononcés sur son bac.

Limite : il ne quitte pas l'eau du chenal et ne peut volontairement renverser une embarcation qui porte un enfant.

Négocie si : Mei, un enfant sauvé, le sceau ou une page du registre sert de lien.

Matrice des révélations

Chaque vérité essentielle dispose de plusieurs voies d'accès. Donnez-la dès qu'une action pertinente atteint l'une de ces voies ; le jet détermine le bénéfice ou le coût.

Révélation	Personne	Lieu	Objet ou trace
Matériaux détournés	Duan décrit la portion de digue mal construite, longue de trente pas	Digue : pierre friable autour d'un remplissage de terre	Sceau officiel de la carrière publique sur les blocs stockés chez Fang
Registre au grenier	Un portefaix a vu le coffre	Salle haute, accessible par toit ou escalier intérieur	Reçu signé de Luo ; clé tachée d'huile de grain
Bo Yan a sauvé des vies	Les deux enfants témoignent	Quai : corde coupée pour libérer leur barque	Cordon bleu pris dans une gaffe, longue perche à crochet ; cloche qui répète leurs noms

Scène 1 — Le bac revient seul

> Le fleuve est couleur de terre battue. Des paniers, un toit arraché et un arbre entier tournent dans le courant. Pourtant le bac remonte seul, droit contre la crue. Sa cloche sonne trois fois. Lorsqu'il frappe le quai, la digue tremble. Une poignée de vase glisse de la cabine, puis trois pages couvertes de chiffres se collent aux bottes du magistrat.

Les personnages peuvent amarrer le bac, empêcher un ouvrier de tomber et sauver les pages. Ne demandez un jet que pour savoir s'ils agissent assez vite ou évitent une conséquence négative. À la fin de la scène, ils doivent posséder au moins une page lisible et le sceau couvert de vase, quel que soit le résultat du jet.

Luo affirme que Bo Yan a volé le sceau et l'argent des travaux. Mei le traite de menteur. Une fissure apparaît sur la digue au son de la cloche. Lin donne aux personnages une liberté temporaire : enquêter, obtenir l'ouverture du grenier ou inspecter la rupture.

Indices gratuits : le sceau est celui du bureau de Luo ; le registre compare des livraisons et des travaux ; la manche de Bo Yan porte une coupure nette, pas une déchirure de fuite.

Pression : Duan réclame des bras ; la foule réclame le grain ; Luo suggère l'arrestation de Mei.

Scène 2 — Trois urgences, une même fraude

Les personnages peuvent traiter ces lieux dans l'ordre de leur choix. En format trois heures, fusionnez la maison de Mei avec la digue ou le grenier.

La digue creuse

Duan conduit les personnages le long d'une passerelle de sacs. Frapper la paroi extérieure ou suivre les infiltrations permet de découvrir que la digue contient surtout de la terre à cet endroit, alors que le registre mentionne de la pierre. Les personnages obtiennent toujours cette information. Un jet réussi permet aussi de prévoir l'endroit exact où la digue cédera et accorde un dé de bonus lors de la scène finale. En cas d'échec, une coulée frappe le groupe, du matériel est perdu ou l'horloge avance.

Duan avoue ses signatures si on lui offre une issue honnête. Il fournit alors un groupe d'ouvriers et le plan de la vanne. L'accuser publiquement sans protection le pousse à fermer la digue aux enquêteurs.

La maison de Mei

Les deux enfants, Lian et Petit-Shu, racontent que Bo Yan a coupé la corde de leur barque, les a poussés vers une pile de quai puis a été frappé avec une gaffe tenue par « l'homme aux manches sèches ». Ils ont entendu Luo demander le registre.

Mei possède une copie partielle faite par Bo Yan. Prier devant son autel domestique sans demander d'effet surnaturel est un geste rituel et ne demande aucun jet. Si les personnages veulent voir le dernier trajet de Bo Yan, ils peuvent placer son cordon bleu près d'un bol d'eau et accomplir un "rite incertain". L'eau montre alors Bo Yan se dirigeant vers le grenier. Même en cas d'échec, cette image apparaît, mais la cloche attire Luo, le bol se brise ou l'horloge avance.

Le grenier Fang

Une foule presse les portes. Shuren parle depuis une galerie et exige un ordre écrit. Les personnages peuvent négocier un inventaire, entrer par les toits pendant que les employés évacuent, ou présenter les pierres marquées. La révélation du coffre ne doit pas dépendre d'un seul jet.

À l'intérieur : des sacs non déclarés, des blocs de pierre publique et le registre complet dans une caisse huilée. Luo a placé deux hommes pour récupérer ou brûler la caisse si quelqu'un entre. Ils préfèrent intimider et fuir.

Format 3 heures : fusionnez la maison de Mei avec le grenier. Les enfants sont cachés dans un chariot de sacs ; ils apparaissent lorsque Shuren ouvre une porte latérale.

Scène 3 — Traverser la rive basse

La digue cède partiellement dans un bruit de tonnerre. L'eau jaune entre dans les premières rues, soulève les étals et coupe la foule en deux. Les personnages doivent rejoindre la vanne ou le quai avec une personne, une preuve ou un chariot de grain. Traitez le trajet en une étape de "voyage sous pression".

Ils choisissent : la rue des teinturiers, courte mais envahie d'eau ; le chemin de digue, exposé aux débris ; ou les jardins, encore praticables mais menacés par l'ouverture de la vanne. En cas de réussite, ils arrivent rapidement et ne perdent rien. En cas d'échec, ils arrivent tout de même, mais perdent du temps, cassent un objet, arrivent en mauvaise position, subissent un dé de malus à la prochaine action directement liée, ou rencontrent un danger. Si le joueur accepte un échec critique sur un double 1, un buffle de halage affolé brise son enclos ou un toit s'effondre.

Offrez un choix concret : sauver une famille bloquée ralentit le transport du registre ; sauver les pages tombées à l'eau expose le chariot de grain ; abandonner un objet important permet de tirer quelqu'un du courant. Un ancrage invoqué peut accorder un dé de bonus, puis une demande liée apparaîtra à l'épilogue.

Scène 4 — La barge retenue

Au quai, la barge de grain reste immobile au milieu du courant, comme attachée à un pieu invisible. Le bac peut la rejoindre si quelqu'un fait sonner la cloche et annonce ce qu'il vient réparer.

Le groupe désigne la personne qui dirige le bac. Demandez un jet seulement pour éviter les débris ou traverser plus vite. Sur la barge, Bo Yan apparaît clairement sous la forme d'un batelier trempé. Il ne parle pas par énigmes : il montre le grenier fermé, les chiffres falsifiés du registre et la cloche d'évacuation. Dites ensuite directement aux joueurs qu'il veut l'ouverture du grenier, la correction publique du registre et la reconnaissance de son sauvetage.

Un "rite incertain" peut empêcher les deux bateaux de dériver pendant quelques minutes, permettre à Bo Yan de répondre à une question ou montrer le chemin du retour. Il ne peut pas innocenter Luo, ouvrir le grenier à la place des vivants ou obliger Bo Yan à accepter un mensonge. Si les personnages promettent de lire le registre devant les habitants et commencent réellement l'évacuation, la barge peut de nouveau avancer.

Scène 5 — Le choix de la vanne

Luo intervient avec un mandat falsifié et deux hommes. Il veut saisir le registre puis ouvrir la vanne secondaire. Au même moment, la fissure principale s'élargit et la barge approche de travers, portée par une vague. Placez sur la scène : la grande roue de vanne, une passerelle battue par l'eau, la cloche, des habitants en fuite et la caisse de preuves.

> La digue gronde comme un orage sous vos pieds. La barge arrive de travers, assez vite pour briser la roue de vanne. Sur la passerelle, Luo tend son mandat d'une main et approche une flamme du registre de l'autre. Derrière lui, les habitants forment une chaîne jusqu'au grenier. La cloche du bac sonne une fois, puis attend votre réponse.

Pour sauver Yanshui, les personnages doivent se répartir entre trois objectifs urgents :

- **Eau :** renforcer trente pas de digue ou ouvrir progressivement la vanne après évacuation des jardins.
- **Vivres :** ouvrir le grenier et organiser les sacs, ou amarrer la barge avant qu'elle frappe la roue.
- **Vérité :** protéger le registre, obtenir un témoignage et faire sonner la cloche au nom de Bo Yan.

Ils ne sont pas obligés de réussir parfaitement les trois. Pour chaque objectif qu'ils ne traitent pas, appliquez une conséquence précise : une partie de la digue cède, du grain est perdu ou les preuves deviennent difficiles à utiliser. La partie continue. Luo se bat seulement s'il croit pouvoir récupérer les documents ; sinon il tente de fuir par une barque de service.

Après un échange prolongé qui laisse agir la crue, activez un seul front visible : Luo approche du registre, la barge dérive, la digue s'ouvre ou la foule perd sa coordination. Ce front modifie la position ou annonce un danger ; il n'inflige pas de dégâts gratuits.

Après chaque réussite importante, montrez Yanshui qui résiste : les ouvriers reprennent le rythme des pelles, une chaîne humaine fait passer les sacs au-dessus de l'eau, la barge se redresse ou la foule reprend le nom de Bo Yan. La ville résiste collectivement parce que les décisions des personnages lui en donnent la possibilité.

Résoudre le climax avec BoL

Chaque action doit traiter un objectif différent ou modifier réellement la situation. Annoncez le risque avant le jet et résolvez l'exploit entier en une fois. Une réussite résout ou sécurise un objectif. Un succès héroïque résout l'objectif et apporte un bénéfice visible : protéger aussi un témoin, ouvrir une voie, inspirer la foule ou placer un allié en bonne position. Un succès légendaire peut sécuriser deux objectifs étroitement liés ou neutraliser durablement un front, si la description de l'action le justifie. Un échec fait avancer l'action avec un coût et ne conduit jamais à relancer exactement la même tentative.

Table	Procédure
Groupe de 3 à 5	Obtenir trois réussites distinctes avant deux coûts graves. Après chaque réussite, retirer une urgence ou transformer visiblement le décor.
Duo	Obtenir deux réussites distinctes, puis accepter un choix coûteux : perdre du temps, abandonner une ressource, exposer un lien ou laisser une faction obtenir une concession.
Combat	Un adversaire ou une créature effectue une action par round. Les autres fronts restent des urgences visibles ; ils n'infligent pas de dégâts gratuits.

> **LE CHOIX RESTE CENTRAL —** Réussir l'épreuve de scène ne dicte pas la réparation de Yanshui. Les héros doivent encore choisir ce qu'ils promettent, qui ils protègent et quelle vérité devient publique.

Résolutions possibles

- **Réparation publique :** Lin lit les entrées, Duan témoigne, Shuren ouvre le grenier et la cloche honore Bo Yan. L'esprit guide la barge ; la digue tient au prix des jardins inondés après évacuation.
- **Alliance de crise :** Shuren finance les réparations et livre Luo en échange d'un jugement différé sur les stocks. Les habitants mangent, mais la famille Fang conserve une influence considérable.
- **Sauvetage sans preuve :** les personnages abandonnent le registre pour sauver des vies. Bo Yan accepte si son nom est rétabli par les enfants, mais la corruption pourra revenir.
- **Ordre par la force :** Luo ou Lin ouvre la vanne avant l'évacuation. Le centre est sauvé, la rive basse perd ses maisons et la réputation du bureau du magistrat devient compromise.

Dénouements et suite

Choisissez l'issue la plus proche des actes joués, puis montrez immédiatement ce qui change pour les personnes, le lieu et les factions concernées.

Le registre corrigé

Le nom de Bo Yan est inscrit parmi les protecteurs de la digue. Lin demande aux personnages d'enquêter sur un barrage en amont dont les comptes présentent la même écriture. Un inspecteur impérial voyage incognito sur la prochaine barge.

Le grenier négocié

Shuren nourrit Yanshui et réclame une place au conseil des travaux. La famille Fang peut devenir protectrice, rivale ou créancière des personnages. Mei leur confie la cloche de Bo Yan pour une traversée future.

Les jardins noyés

Les survivants campent sur la digue. L'aventure suivante commence par une mission de ravitaillement et une question : qui possède désormais les terres couvertes de limon ?

Haltes, soins et repli

Les règles de vitalité, de soins et de récupération restent celles de BoL. Utilisez les lieux suivants pour décider si une halte est réellement possible.

Situation	Application
Sûre	Le bureau de Lin une fois gardé, le grenier après son ouverture ou une maison de la digue protégée par les habitants.
Précaire	Le bac amarré, le quai ou le toit d'une maison : les soins sont possibles ; un repos prolongé laisse la crue ou Luo agir si ce risque est annoncé.
Exposée	La rive basse, la passerelle, la barge en dérive ou la roue de vanne : stabiliser le lieu avant toute récupération prolongée.
Repli	Le toit du grenier, le bac amarré ou le bureau du magistrat. Une défaite peut mouiller une preuve, isoler un quartier ou créer une obligation envers Fang, sans mort automatique.

> **CONSÉQUENCE, PAS DOUBLE PEINE —** Si une halte permet à la menace annoncée de gagner du temps, appliquez la récupération de BoL puis montrez cette avancée. N'ajoutez pas automatiquement une autre sanction.

Profils de jeu — Fleuve Jaune

Les profils suivent les catégories de BoL. Les dégâts de mêlée incluent déjà la vigueur. La protection fixe entre parenthèses accélère la partie. Une créature n'effectue qu'une action par round.

Homme de main de Luo

Catégorie : piétaille

Attributs et combat : tous à 0

Carrière : bandit ou proscrit 1

Protection : 0

Armes : bâton ferré ou couteau, dégâts d3

Vitalité : 2

Spécial : horde

Tactique : saisir un document, pousser dans l'eau, couper une amarre puis fuir

Moral : se rend si Luo l'abandonne ou si la foule prend clairement parti

Luo Wen, secrétaire en fuite

Catégorie : rival — antagoniste social

Attributs : Vigueur 0, Agilité 1, Esprit 2, Aura 3

Combat : Initiative 1, Mêlée 1, Tir 0, Défense 1

Carrières : fonctionnaire ou enquêteur 3, courtisan 2, marchand 2

Protection : aucune

Arme : couteau dissimulé d6M

Vitalité : 10

Points de vilenie : 2 pour ce scénario ; utiliser la réserve normale de BoL s'il devient un rival récurrent

Ordre contradictoire : une fois par scène, un mandat plausible fait hésiter un PNJ ou lui fait demander confirmation ; un héros n'est jamais forcé d'obéir

Moral : fuit dès que le registre et le sceau sont réunis contre lui

Buffle de halage affolé

Catégorie : grande créature

Attributs : Vigueur 4, Agilité 0, Esprit −1

Aptitudes : Attaque +3, Défense 0

Dégâts : charge d6B ; cornes d6

Vitalité : 18 ; réduire à 14 en duo seulement si la scène s'allonge malgré la réduction des actions

Protection : cuir d6−3 (1)

Déplacement : 12 m

Comportement : ne poursuit personne ; nourriture, corde et approche prudente mettent fin à la scène dès qu'une sortie est ouverte

1d6	Action du buffle
1	Charge de panique. Une attaque d6B ; si des dégâts passent, la cible est repoussée de 3 m.
2	Coup de corne. Une attaque d6 contre la personne la plus proche.
3	Corde arrachée. Pas d'attaque : un chargement, une passerelle ou une amarre devient une urgence.
4	Ruade. Une attaque d6 contre une cible derrière lui ; puis l'animal se retourne vers une sortie.
5	Piétinement du décor. Agilité + carrière, difficulté moyenne, ou d3 dégâts ; une issue se ferme et une autre s'ouvre.
6	Percée. Une attaque contre ce qui bloque sa fuite, puis le buffle quitte la zone si possible.

Collecteur noyé — silhouette de vase

Catégorie : créature surnaturelle moyenne

Attributs : Vigueur 2, Agilité 0, Esprit 3

Aptitudes : Attaque +2, Défense 1

Dégâts : mains de limon d6

Vitalité : 14 ; réduire à 10 en duo seulement si la scène s'allonge malgré la réduction des actions

Protection : 0

Déplacement : 6 m sur terre, 9 m dans l'eau

Déclencheur : apparaît si les preuves sont brûlées, si toute correction est refusée ou si la cloche couvre un mensonge

Apaisement : se dissout lorsqu'une entrée exacte du registre est lue à voix haute devant un témoin

1d6	Action du Collecteur noyé
1	Main de limon. Une attaque d6 ; si des dégâts passent, la cible est agrippée et tirée vers l'eau.
2	Dette doublée. Une attaque d6M ; la cible touchée lâche une ressource ou subit un dé de malus à sa prochaine action liée au registre.
3	Mur de vase. Pas d'attaque : une sortie se bouche jusqu'à ce qu'une action la dégage.
4	Encre dans les yeux. Une attaque d6M ; si elle touche, la prochaine action fondée sur la vue subit un dé de malus.
5	Poids des comptes. Aura + carrière liée à l'obligation, difficulté ardue ; l'échec expose un lien ou fait avancer l'horloge.
6	Dernier ordre. Pas de dégâts : tous entendent la dernière phrase adressée à Bo Yan ; l'ignorer fait avancer l'horloge après la scène.

Adaptation au duo — Fleuve Jaune

Mei ou Duan peut accompagner comme allié coriace, jamais les deux. Aucun ne possède de point d'héroïsme ou de vilenie. Le joueur choisit ses actions de combat ; le meneur conserve sa voix et ses limites.

- Un seul homme de main agit directement ; l'autre tente de voler ou brûler une preuve hors du corps-à-corps.
- Le buffle n'effectue qu'une action par round et quitte la scène dès qu'une sortie est dégagée.
- Pendant la scène finale, gardez seulement deux objectifs urgents : eau + vérité ou vivres + vérité. Lin ou Shuren s'occupe temporairement du troisième, mais demandera ensuite un service ou une concession aux personnages.
- Préparez une retraite : toit du grenier, bac amarré ou bureau du magistrat. Le prix peut être une preuve mouillée, un quartier perdu ou une obligation envers Fang.

Profils d'alliés pour le duo

Ces alliés n'ont ni point d'héroïsme ni point de vilenie. Le joueur choisit leurs actions de combat ; le meneur conserve leur voix, leurs limites et leurs loyautés.

Mei Bo

Catégorie : coriace — alliée du quai

Attributs : Vigueur 1, Agilité 1, Esprit 1, Aura 2

Combat : Initiative 1, Mêlée 1, Tir 0, Défense 1

Carrières : marin ou passeur 2, marchand 1, guérisseur 1

Protection et arme : aucune ; gaffe ou aviron d6+1

Vitalité : 7

Aide : une fois par scène, Mei accorde un dé de bonus pour diriger un bac, organiser une évacuation ou mobiliser les gens du quai

Duan Ke

Catégorie : coriace — chef de digue

Attributs : Vigueur 2, Agilité 0, Esprit 1, Aura 1

Combat : Initiative 1, Mêlée 2, Tir 0, Défense 1

Carrières : garde ou soldat 2, artisan 1, paysan ou ouvrier 1

Protection et arme : armure légère d6−3 (1) ; lance d6+2

Vitalité : 8

Aide : une fois par scène, Duan accorde un dé de bonus pour renforcer un ouvrage, tenir une ligne ou faire agir une équipe déjà convaincue

Aide de jeu — Page du registre d'entretien

> Troisième mois : cent vingt blocs reçus, trente posés. Quatrième mois : quatre-vingts poutres reçues, dix-sept posées. Cinquième mois : inspection accomplie sous pluie, sans ouverture de la paroi extérieure. En marge, une autre main a écrit : « La digue ne mange pas le bois. Cherchez la maison qui le fait. »

Mémo express du MJ — Fleuve Jaune

Vérité : Luo a détourné les matériaux et tué Bo Yan ; Fang cache les biens ; Bo Yan a sauvé les enfants.

Urgence : rupture de digue et faim publique.

Preuve forte : registre complet + pierres marquées + témoins.

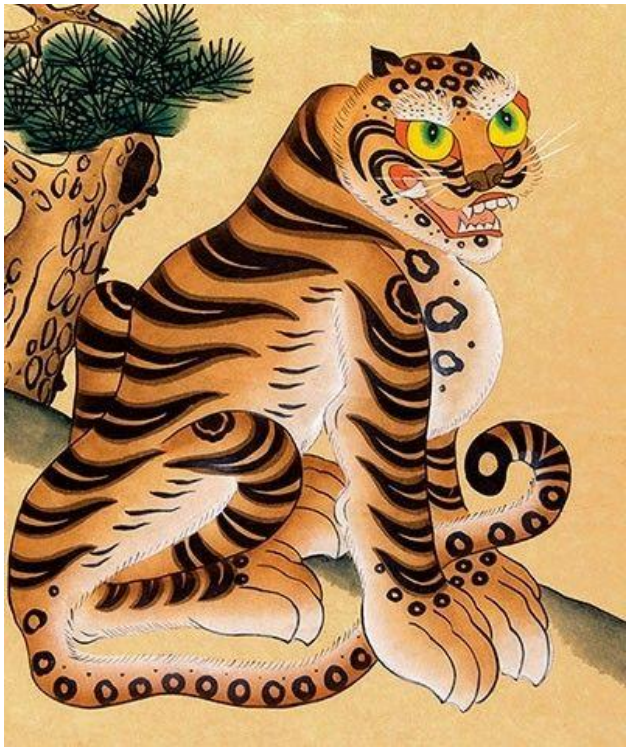
Rite : communiquer, stabiliser, guider ; il ne remplace ni l'ouverture du grenier ni la correction du registre.

Climax : digue, barge, vanne, cloche et documents.

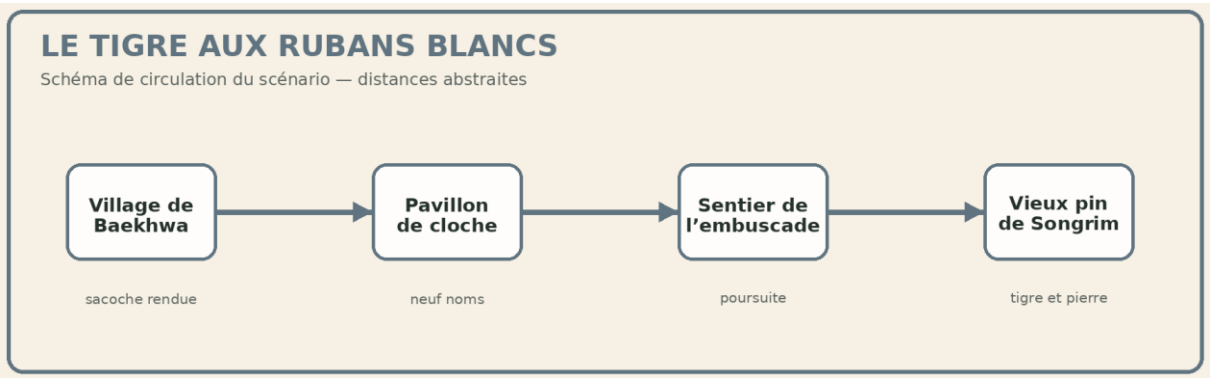
Accroche de suite : le barrage en amont et l'inspecteur incognito.

LES MONTAGNES DU MATIN CALME

LE TIGRE AUX RUBANS BLANCS



Un tigre aux rubans blancs rend la sacoche d'un courrier disparu tandis qu'une cloche nomme neuf héros oubliés. Les chasseurs gagnent déjà le col : il faut atteindre le vieux pin avant eux et changer l'histoire de la montagne.



3 À 4 HEURES · 3 À 5 PERSONNAGES · ADAPTABLE AU DUO

Col de montagne · chasse · fantômes · choix d'un héritier

Résumé immédiat pour le MJ

Le village de Baekhwa garde l'entrée du col de Songrim. Un courrier provincial, Min Jae, devait y passer avec la liste des candidats admis à l'examen et plusieurs actes officiels. Il n'est jamais arrivé. À l'aube, la cloche du pavillon sonne seule. Un grand tigre apparaît sur le chemin, des rubans blancs noués à la crinière et la sacoche du courrier entre les crocs. Il la dépose devant le village puis repart sans attaquer.

Han Seok, jeune héritier *yangban* — membre d'une famille de l'élite locale — dont la famille entretient le col, ordonne une chasse. Son intendant Im Gwon affirme avoir trouvé du sang et accuse le tigre d'avoir tué Min Jae. Yeonhwa, une *mudang* qui dirige des rites et communique avec les esprits, soutient que la cloche appelle des morts auxquels aucune tablette commémorative n'a été consacrée.

La vérité remonte à une bataille de soixante ans. L'ancêtre Han Mun-su a pu fuir parce que neuf porteurs et soldats d'origine modeste ont bloqué les ennemis dans le col. Après la bataille, Han Mun-su a reçu seul les honneurs. Il a fait déplacer la pierre portant les neuf noms et les a retirés du récit officiel.

Le tigre est un animal vivant qui a établi son gîte près de cette pierre. Depuis plusieurs années, des villageois nouent des rubans blancs près de son passage pour le remercier d'avoir éloigné des sangliers et guidé des voyageurs. Le tigre a trouvé Min Jae blessé après l'attaque organisée par Im Gwon et l'a empêché de rouler dans un ravin.

Min Jae avait découvert dans la sacoche une copie de la liste des neuf noms, jointe par un descendant qui demandait leur réhabilitation. Im Gwon veut détruire cette requête pour éviter qu'une enquête ne retire à la famille Han ses privilèges de garde. Il a tendu une embuscade, planté du sang sur le sentier et poussé Han Seok à lancer la chasse.

Les *gwisin* — fantômes de morts qui n'ont pas trouvé le repos — ne veulent pas punir toute la famille Han. Ils veulent une place dans le pavillon, une lecture publique et un geste de service accompli par l'héritier. Les personnages doivent trouver Min Jae, empêcher le tigre d'être tué et offrir à Han Seok une décision qui répare sans simplement déplacer la honte.

Repères de résolution BoL

Ces exemples indiquent l'attribut, les carrières plausibles et la pression habituelle ; acceptez toute autre combinaison justifiée par la méthode décrite.

Situation	Jet conseillé
Pistes, cloche et archives	Esprit + chasseur, lettré, fonctionnaire, devin ou praticien des rites ; difficulté moyenne, ardue si Gwon surveille.
Ascension du col	Vigueur ou agilité + chasseur, éclaireur ou guide ; difficulté ardue.
Tigre et fantômes	Aura ou esprit + chasseur, guérisseur ou praticien des rites ; difficulté moyenne si les signes sont respectés, difficile sous attaque.

> **INFORMATION ESSENTIELLE —** Une action pertinente donne la révélation. Le jet décide du temps, du détail, de la discrétion ou du coût, jamais du droit de poursuivre l'aventure.

Exploits héroïques possibles

Ces images donnent l'échelle attendue ; acceptez toute autre proposition plausible et résolvez l'exploit entier en un seul jet.

- Descendre une pente d'éboulis avant les chasseurs, utiliser un pin courbé comme appui et atteindre le vieux chemin funéraire.
- S'interposer entre le tigre et les archers, trancher le piège et rouler hors de sa trajectoire lorsqu'il bondit vers la forêt.
- Monter au pavillon malgré l'éboulement et faire sonner neuf fois la cloche pendant que Seok porte la pierre des oubliés.

Montée dramatique

1. **Le tigre traverse le village :** l'animal dépose la sacoche sanglante tandis que la cloche fait entendre neuf coups.
2. **Une histoire cachée se réveille :** les pistes humaines, la chanson et le pavillon révèlent les premiers noms effacés.
3. **La chasse gagne la montagne :** les personnages choisissent leur route et gravissent le col avant Gwon et ses archers.
4. **Face au gardien :** au vieux pin, ils doivent comprendre le tigre, sauver Min Jae et retourner la pierre des neuf noms.
5. **Les neuf coups de Songrim :** l'éboulement, les chasseurs et les fantômes se referment pendant que Seok choisit l'héritage qu'il laissera.

Si le rythme baisse : faites retentir un cor de chasse très proche. Un ruban blanc apparaît sur le chemin et indique la prochaine piste, tandis qu'un chasseur prend de l'avance.

Les trois révélations essentielles

1. **Le tigre n'a pas attaqué le courrier.** Le sang et les traces de lutte ont été mis en scène par des humains.
2. **Neuf noms ont été effacés du récit du col.** La cloche et les rubans les désignent ; Min Jae transporte leur requête.
3. **Im Gwon a organisé l'embuscade.** Il veut brûler la requête et tuer le tigre avant que l'héritier puisse entendre la vérité.

Horloge de la chasse — compte à rebours

Avancez d'un cran après un retard significatif qui laisse réellement agir la chasse, une accusation publique sans preuve, une scène abandonnée ou un coût grave lié au temps ou au terrain. Ne punissez pas une discussion utile ou un plan prudent. Un double 1 n'avance pas automatiquement l'horloge. En format 3 heures, commencez au cran 1.

Cran	Manifestation
0	La cloche sonne une fois ; le tigre observe depuis la lisière
1	Han Seok rassemble six chasseurs ; un ruban blanc apparaît au poignet d'un personnage

Cran	Manifestation
2	Le vent porte neuf noms incomplets ; Im Gwon fait fermer les archives du pavillon
3	Les chasseurs montent ; Min Jae perd connaissance ; le tigre rugit dans le col
4	Les gwisin répètent la dernière défense et confondent voyageurs et soldats ennemis
5	Un éboulement coupe le col. Im Gwon tente de brûler la pierre et la requête pendant que les chasseurs encerclent le tigre

Accroches pour les personnages

- Vous connaissez Min Jae ou attendez un nom sur la liste d'examen. **Obligation :** retrouver le courrier et livrer ses documents intacts.
- Votre appartenance a souffert d'une généalogie falsifiée. **Obligation :** ne pas laisser des noms disparaître pour préserver un rang.
- La maison Han a protégé votre lieu d'attache. **Obligation :** donner à Han Seok une chance d'agir avant de le condamner.
- Yeonhwa a accompli un rite pour votre famille. **Obligation :** écouter son avertissement et protéger le pavillon.
- Un chasseur vous a appris à lire les pistes. **Obligation :** empêcher une mise à mort qui ne suit pas les signes.

Réputation initiale : "neutre" auprès du village et de la maison Han. Un personnage mandaté par l'administration commence "favorable" auprès de Han Seok ; un personnage lié à Yeonhwa commence "favorable" auprès du village mais considéré avec méfiance par Im Gwon.

Personnages non joueurs

Les figures de Matin calme sont d'abord définies par ce qu'elles veulent, savent, cachent et refusent. Un profil chiffré n'est fourni que si une confrontation ou un accompagnement peut l'exiger.

Han Seok — l'héritier devant le portrait

Seok a vingt-sept ans. Il veut être juste, mais il a appris que protéger sa famille protège aussi les paysans qui dépendent d'elle. Il ordonne la chasse parce qu'il croit le courrier mort.

Veut : retrouver les documents, sécuriser le col et préserver la fonction de sa famille.

Sait : le portrait de son ancêtre a été repeint ; une partie du pavillon est plus ancienne que le monument officiel.

Cache : il a déjà trouvé des incohérences dans les comptes de service et craint la vérité.

Cède si : Min Jae témoigne, si la pierre est découverte ou si un personnage l'invite à réparer plutôt qu'à s'accuser lui-même.

Limite : il n'ordonne pas de tuer un témoin désarmé et se place devant un villageois menacé par ses chasseurs.

Im Gwon — l'intendant de la continuité

Gwon, cinquante ans, a servi le père de Seok. Il pense que la stabilité du col vaut davantage que la vérité sur des morts anciens. C'est lui qui a attaqué Min Jae avec deux chasseurs loyaux.

Veut : détruire la requête, tuer le tigre et ramener un récit simple au village.

Sait : la pierre des neuf noms se trouve sous le vieux pin, au-dessus du ravin.

Cache : son gant porte la même résine noire que la corde coupée du courrier.

Cède si : Han Seok lui retire publiquement son autorité ou si ses complices l'abandonnent.

Limite : il ne frappe pas Seok et ne veut pas la mort des chasseurs ; il fuit si la situation devient surnaturelle.

Yeonhwa, spécialiste rituelle (*mudang*) — celle qui demande qui manque

Yeonhwa voyage entre plusieurs villages. Ses rites sont sobres : rubans, tambour, eau et parôles adressées au bon destinataire. Elle ne prétend pas commander les morts.

Veut : rendre les neuf noms audibles et empêcher le tigre d'être confondu avec les fantômes.

Sait : la cloche produit neuf sons superposés ; les rubans sont des marques de gratitude villageoise, pas une malédiction.

Cache : sa grand-mère descendait de l'un des porteurs effacés.

Cède si : elle reste témoin d'une réparation publique.

Limite : elle n'accomplit pas le rite final à la place des personnages et refuse d'inventer un message des morts.

Ok-bun — la cheffe du village qui garde deux histoires

Ok-bun, soixante-quatre ans, dirige Baekhwa par mémoire, humour sec et connaissance de chaque famille. Elle nourrit parfois le tigre loin des maisons pour maintenir la paix.

Veut : éviter la chasse, préserver le col et obtenir que le travail des neuf soit reconnu.

Sait : une chanson d'enfants conserve les syllabes des noms ; l'ancien chemin mène au vieux pin.

Cache : elle a retiré la requête de la sacoche avant de la laisser au tigre, puis l'a confiée à Yeonhwa.

Cède si : Han Seok vient au pavillon sans armes.

Limite : elle ne livre pas Yeonhwa à Im Gwon.

Dae-sik — le chasseur qui a vu le tigre protéger

Dae-sik est le meilleur pisteur de Seok. Il a trouvé des empreintes humaines autour du sang, mais hésite à accuser l'intendant.

Veut : retrouver Min Jae et éviter une mort inutile.

Sait : le tigre a traîné le courrier par ses vêtements sans le mordre ; deux hommes ont quitté le sentier vers le pavillon.

Cache : il a gardé une pointe de flèche appartenant à l'un des complices de Gwon.

Cède si : on lui montre une deuxième preuve ou si quelqu'un invoque un devoir envers le col.

Limite : il refuse de tirer sur le tigre lorsqu'une personne se trouve dans sa ligne.

Min Jae — le courrier qui refuse de perdre la liste

Min Jae est blessé à la jambe et caché dans une anfractuosité près du vieux pin. Le tigre lui apporte de l'eau en secouant une branche mouillée.

Veut : livrer la liste d'examen et la requête au bureau provincial.

Sait : Im Gwon a mené l'embuscade ; il a entendu les neuf noms dans la cloche.

Cache : il a cousu une seconde copie de la requête dans la doublure de sa veste.

Limite : il n'accepte pas qu'on brûle un document officiel pour éviter à Seok une humiliation publique.

Le tigre aux rubans blancs

C'est un grand tigre âgé, blessé à l'épaule par une ancienne flèche. Les fantômes ne le contrôlent pas. Leur magie rend seulement sa présence plus impressionnante : sa silhouette paraît parfois plus grande et son rugissement se mêle au son de la cloche. Il protège son gîte, Min Jae et le chemin du vieux pin.

Veut : éloigner les chasseurs, garder Min Jae vivant et retrouver une issue vers la forêt.

Signes : oreilles basses vers Gwon, indifférence devant Yeonhwa, recul si on pose une arme, regard vers le vieux pin.

Limite : il ne descend pas dans le village et n'attaque pas une personne immobile qui évite son regard direct.

Apaisement : dégager un passage d'au moins trois mètres vers la forêt, retirer les pièges, poser un ruban au sol en signe de paix ou soigner sa blessure.

Matrice des révélations

Chaque vérité essentielle dispose de plusieurs voies d'accès. Donnez-la dès qu'une action pertinente atteint l'une de ces voies ; le jet détermine le bénéfice ou le coût.

Révélation	Personne	Lieu	Objet ou signe
Embuscade humaine	Dae-sik lit les pistes	Sang versé sans empreinte de tigre	Résine sur le gant de Gwon ; pointe de flèche de son complice
Neuf noms effacés	Ok-bun chante les syllabes	Cloche à neuf résonances ; pierre déplacée	Requête, inscription sous le portrait, rubans brodés
Gwon veut détruire la preuve	Min Jae témoigne	Cendres fraîches dans le brasero d'archives	Mandat de chasse préparé avant la disparition

Scène 1 — Le tigre rend la sacoche

> La cloche du pavillon frappe sans que personne ne la touche. Un son grave roule entre les toits, puis huit autres lui répondent depuis la montagne. Les oiseaux quittent les érables d'un seul mouvement. Sur le chemin apparaît un grand tigre aux rubans blancs. Il tient une sacoche de courrier entre les crocs. Il avance au milieu du village silencieux, dépose la sacoche devant la pierre et soutient le regard des chasseurs avant de leur tourner le dos.

Laissez les personnages agir. Celui qui baisse son arme ou dégage la foule remarque que le tigre évite toute attaque. Celui qui examine la sacoche trouve du sang humain à l'extérieur, mais aucune morsure. Gwon réclame immédiatement l'objet ; Seok annonce la chasse.

Un personnage peut retarder le départ des chasseurs en utilisant le bénéfice de sa réputation "favorable", en montrant l'absence de morsure ou en demandant un examen des pistes. En cas d'échec, la chasse part quand même, mais Dae-sik reste quelques minutes pour écouter les personnages : ils conservent une personne à convaincre et une piste à suivre.

Scène 2 — Ce que la cloche conserve

Les trois pistes convergent vers les neuf noms et l'embuscade. Une seule peut suffire à ouvrir la suite ; les autres améliorent la preuve ou la position des héros.

Le pavillon

Sous le portrait de Han Mun-su, le bois porte neuf encoches rebouchées. Une plaque plus récente recouvre une ancienne dédicace. Toute recherche pertinente révèle qu'on a modifié le monument. Un jet réussi permet de retirer la plaque sans la briser ; un échec révèle quand même les premiers noms, mais alerte Gwon ou abîme le portrait.

La cloche sonne lorsqu'un des neuf noms est prononcé correctement. Un "rite incertain" peut demander aux fantômes de montrer l'emplacement de leur pierre ou d'empêcher leurs souvenirs de se confondre avec le présent. Il exige dix minutes, un ruban ou le battant — pièce qui frappe la cloche — ainsi qu'un lien rituel précis : la chanson des noms, la requête officielle ou un descendant de l'un des morts.

La maison d'Ok-bun

Ok-bun sert une soupe avant de parler. Elle transmet la chanson : neuf vers dont les premiers sons forment les noms. Elle explique que les rubans remercient le tigre d'avoir repoussé des sangliers et guidé des voyageurs. Si les personnages traitent la croyance comme une superstition honteuse, elle donne l'information mais leur réputation se compromet.

Les traces de l'embuscade

Le sang a été versé depuis une gourde ; aucune patte n'en part. Une corde coupée porte de la résine noire utilisée au pavillon. Dae-sik confirme que le tigre a traîné une personne vivante vers le vieux pin. Sur un échec d'enquête, les personnages apprennent tout de même cela mais un chasseur les devance ou l'horloge avance.

Format 3 heures : Ok-bun attend au pavillon avec Yeonhwa. La chanson, les encoches et la requête sont découverts dans la même scène.

Scène 3 — Monter avant les chasseurs

Le trajet vers le vieux pin forme une étape de “voyage sous pression”. Au-dessus du groupe, les cors des chasseurs se répondent et des pierres roulent déjà dans le ravin. Trois routes : la crête rapide et visible ; le lit du torrent glissant mais discret ; l’ancien escalier funéraire, lent et traversé par les fantômes.

Sur une réussite, le groupe atteint Min Jae avant Gwon. Sur un échec, il progresse avec un coût : mauvaise position, ressource, retard, séparation ou rencontre avec un chasseur. Si le joueur accepte un échec critique sur un double 1, un éboulement coupe la retraite ou les fantômes rejouent la bataille.

Sur l’escalier, les personnages voient neuf silhouettes porter un officier blessé. Si on s’écarte avec respect, elles passent. Si on leur barre la route ou si on porte l’emblème Han avec arrogance, elles confondent le groupe avec l’ennemi. Prononcer un nom ou montrer un ruban brise la scène sans combat.

Scène 4 — Le vieux pin et le courrier

Min Jae est conscient mais incapable de descendre seul. Le tigre se tient entre lui et le sentier. Avant de demander une décision, décrivez clairement son comportement : il ne bondit pas, garde les oreilles basses et regarde plusieurs fois vers un piège placé derrière lui. Les joueurs peuvent déposer leurs armes, dégager un large passage vers la forêt, poser le ruban de Yeonhwa, tenter de soigner l’animal à distance ou retirer le piège.

Une approche juste donne accès à Min Jae sans jet. Un jet peut permettre de soigner le tigre, retirer le piège ou agir vite avant les chasseurs. Un échec ne provoque pas automatiquement une attaque : le tigre recule en emportant Min Jae plus haut, l’horloge avance ou une ressource est perdue.

Sous les racines se trouve la pierre retournée. Les neuf noms et une phrase y sont gravés : « Ils ont bloqué l’ennemi dans le col pendant que leur maître descendait. » Min Jae donne sa copie cousue et accuse Gwon.

Gwon arrive avec deux complices. Il propose un marché : sauver Min Jae, garder la liste d’examen et laisser disparaître la requête. Il prétend que la famille Han perdra le col, donc que le village sera livré à un administrateur lointain. C’est une vraie conséquence possible, pas une certitude.

Scène 5 — Les neuf coups de Songrim

Le climax peut se dérouler au vieux pin ou au pavillon selon les choix. Un éboulement ferme l’amont dans un fracas qui couvre les cors ; le tigre cherche une sortie ; les chasseurs encerclent le lieu ; les neuf fantômes avancent dans la brume en répétant leur dernière défense.

> Neuf silhouettes sortent de la brume, les épaules courbées sous un officier qu’elles portent encore après soixante ans. Les archers ferment le passage. Le tigre rugit devant Min Jae et la cloche répond depuis la vallée. Gwon lève une flamme près de la requête. Puis le premier nom apparaît sur la pierre, comme s’il venait d’être gravé.

Les personnages ont trois objectifs simultanés : protéger le tigre et Min Jae, empêcher Gwon de détruire la preuve et obtenir de Seok une action publique accomplie au nom de sa famille. Le rite devient possible quand au moins un nom a été prononcé et que la pierre ou la requête est présente.

Les fantômes ne demandent pas à Seok de s'humilier pour une faute commise avant sa naissance. Ils veulent une action publique qui aide réellement le village. Seok peut porter Min Jae ou la pierre jusqu'au pavillon, retirer le panneau qui attribue tout le mérite à son ancêtre, financer neuf tablettes commémoratives portant les noms, supprimer le péage pendant une saison ou demander officiellement une enquête. Les fantômes acceptent l'une de ces actions si elle est annoncée devant des témoins et commence réellement.

Chaque round ou après un échange prolongé qui laisse agir la chasse, choisissez une seule complication : un chasseur arme son arc ; la cloche frappe et désoriente ; une pierre tombe ; Gwon approche du brasero ; le tigre bondit vers une sortie bloquée ; Min Jae perd connaissance. La complication change la position ou annonce un risque ; elle n'inflige pas de dégâts automatiques et ne crée pas une action hostile supplémentaire.

Après chaque réussite importante, montrez la montagne répondre : un fantôme abaisse son arme, un chasseur change de camp, un nom apparaît sur la cloche ou le tigre franchit une partie du cercle. Lorsque Seok commence sa réparation, les neuf coups résonnent jusque dans la vallée et tous comprennent que l'histoire du col vient de changer.

Résoudre le climax avec BoL

Chaque action doit traiter un objectif différent ou modifier réellement la situation. Annoncez le risque avant le jet et résolvez l'exploit entier en une fois. Une réussite résout ou sécurise un objectif. Un succès héroïque résout l'objectif et apporte un bénéfice visible : protéger aussi un témoin, ouvrir une voie, inspirer la foule ou placer un allié en bonne position. Un succès légendaire peut sécuriser deux objectifs étroitement liés ou neutraliser durablement un front, si la description de l'action le justifie. Un échec fait avancer l'action avec un coût et ne conduit jamais à relancer exactement la même tentative.

Table	Procédure
Groupe de 3 à 5	Obtenir trois réussites distinctes avant deux coûts graves. Après chaque réussite, retirer une urgence ou transformer visiblement le décor.
Duo	Obtenir deux réussites distinctes, puis accepter un choix coûteux : perdre du temps, abandonner une ressource, exposer un lien ou laisser une faction obtenir une concession.
Combat	Un adversaire ou une créature effectue une action par round. Les autres fronts restent des urgences visibles ; ils n'infligent pas de dégâts gratuits.

> **LE CHOIX RESTE CENTRAL —** Réussir l'épreuve de scène ne dicte pas la réparation de Songrim. Les héros doivent encore choisir ce qu'ils promettent, qui ils protègent et quelle vérité devient publique.

Résolutions possibles

- **Noms restaurés :** Seok porte la pierre au pavillon, les neuf noms sont lus et la requête part avec Min Jae. Les gwisin se retirent ; le tigre gagne la forêt.

- **Réparation par la famille Han :** Seok annonce un monument et promet que sa maison travaillera gratuitement pendant une saison à l'entretien du col. L'enquête reste privée jusqu'à la décision provinciale. Les morts acceptent si Ok-bun et Yeonhwa assistent à l'engagement.
- **Vérité sans héritier :** les personnages transmettent les preuves malgré le refus de Seok. Le col est apaisé, mais la maison Han devient hostile ou perd sa charge.
- **Chasse victorieuse :** le tigre est tué et Gwon conserve le récit officiel. Les documents peuvent encore survivre, mais les gwisin provoquent brume, sons de bataille et chutes de pierres. Le col devient impraticable jusqu'à ce qu'un vivant recommence la réparation.

Dénouements et suite

Choisissez l'issue la plus proche des actes joués, puis montrez immédiatement ce qui change pour les personnes, le lieu et les factions concernées.

Les neuf tablettes

Le pavillon change de nom et devient un lieu de passage partagé. Min Jae demande une escorte jusqu'à la capitale provinciale : d'autres requêtes ont disparu sur la même route.

La dette de Han Seok

Seok conserve la charge de gardien du col mais reconnaît une dette envers les personnages. Il les invite à enquêter sur un sanctuaire de montagne que son père avait interdit, où un *dokkaebi* — créature surnaturelle imprévisible et parfois moqueuse — réclame le retour d'un objet de cour.

La route sans tigre

Les sangliers descendent vers Baekhwa et les chasseurs se divisent. Yeonhwa demande aux personnages de porter un ruban au-delà du col, là où les gwisin ont vu une armée qui n'existe pas encore.

Haltes, soins et repli

Les règles de vitalité, de soins et de récupération restent celles de BoL. Utilisez les lieux suivants pour décider si une halte est réellement possible.

Situation	Application
Sûre	La maison d'Ok-bun, ou le pavillon lorsque Gwon n'en contrôle plus l'accès et que les chasseurs ont baissé leurs armes.
Précaire	L'ancien escalier funéraire, un abri près du vieux pin ou le camp des chasseurs après négociation : les soins sont possibles ; la chasse peut gagner du terrain.
Exposée	La crête, le ravin, le cercle autour du tigre ou une zone d'éboulement : dégager une issue avant toute récupération prolongée.
Repli	Le pavillon, la maison d'Ok-bun ou le sentier du village. Une défaite peut coûter une copie de la requête, blesser le tigre, séparer Min Jae du groupe ou créer une dette envers Seok.

> **CONSÉQUENCE, PAS DOUBLE PEINE —** Si une halte permet à la menace annoncée de gagner du temps, appliquez la récupération de BoL puis montrez cette avancée. N'ajoutez pas automatiquement une autre sanction.

Profils de jeu — Matin calme

Les profils suivent les catégories de BoL. Les dégâts de mêlée incluent déjà la vigueur. La protection fixe entre parenthèses accélère la partie. Une créature n'effectue qu'une action par round.

Chasseur de la maison Han

Catégorie : piétaille

Attributs et combat : tous à 0

Carrière : chasseur 1

Protection : 0

Armes : arc ou lance, dégâts d3

Vitalité : 2

Spécial : horde

Tactique : occuper les hauteurs et rabattre plutôt que poursuivre

Moral : cesse le combat si Seok l'ordonne, si Gwon fuit ou si le tigre atteint la forêt

Im Gwon, intendant de la continuité

Catégorie : rival — antagoniste humain majeur

Attributs : Vigueur 1, Agilité 1, Esprit 2, Aura 3

Combat : Initiative 1, Mêlée 2, Tir 1, Défense 2

Carrières : serviteur 3, courtisan 2, garde ou soldat 2

Protection : armure légère d6−3 (1)

Arme : sabre d6+1

Vitalité : 11

Points de vilenie : 2 pour ce scénario ; utiliser la réserve normale de BoL s'il devient un rival récurrent

Parler au nom de la maison : une fois par scène, Gwon fait hésiter un serviteur ou un chasseur sans ordre direct de Seok ; un héros n'est jamais contraint

Moral : se rend si Seok lui retire son autorité devant témoins

Tigre aux rubans blancs

Catégorie : grande créature majeure

Attributs : Vigueur 4, Agilité 3, Esprit 1

Aptitudes : Attaque +4, Défense 2

Dégâts : crocs et griffes d6B

Vitalité : 20 ; réduire à 15 en duo seulement si la scène s'allonge malgré la réduction des actions

Protection : fourrure d6−3 (1)

Déplacement : 12 m

Comportement : protège Min Jae et cherche une issue ; à la moitié de sa vitalité, il fuit dès qu'un passage de 3 m est libre

1d6	Action du tigre
1	Bond d'avertissement. Une attaque d6 ; si des dégâts passent, la cible est repoussée et lâche son arme.
2	Rugissement. Aura + carrière liée au courage, difficulté ardue ; l'échec impose un dé de malus à la prochaine action offensive.
3	Percée. Le tigre se déplace vers une sortie et attaque une seule personne qui la bloque.
4	Protection du courrier. Pas d'attaque : le tigre se place devant Min Jae et gagne Défense 3 jusqu'à sa prochaine action.
5	Griffes. Une attaque d6B contre une cible qui menace directement Min Jae ou ferme la forêt.
6	Repli vers le pin. Le tigre emporte ou couvre Min Jae et crée une nouvelle distance ; il n'attaque pas si personne ne le poursuit.

Gwisin sans tablette — fantôme privé de monument

Catégorie : créature surnaturelle moyenne

Attributs : Vigueur 2, Agilité 1, Esprit 3

Aptitudes : Attaque +2, Défense 1

Dégâts : arme de souvenir d6

Vitalité : 14 ; réduire à 10 en duo seulement si la scène s'allonge malgré la réduction des actions

Protection : 0

Déplacement : 6 m, à travers les obstacles ordinaires

Persistance : à 0 vitalité, il se disperse jusqu'à la scène suivante ; il ne trouve le repos que lorsque les noms sont reconnus

Levier : prononcer un nom, retourner la pierre ou commencer l'action publique promise neutralise sa prochaine action et lui retire d3 vitalité, une fois par geste distinct

1d6	Action du gwisin
1	Charge répétée. Une attaque d6 ; si elle touche, la cible est repoussée de 3 m.
2	Froid des oubliés. Esprit + carrière liée à la mémoire, difficulté ardue ; l'échec impose un dé de malus à la prochaine action.
3	Ligne ancienne. Pas d'attaque : le fantôme ferme un passage jusqu'à ce qu'un nom soit prononcé ou qu'un héros accepte de porter la pierre.
4	Coup sans repos. Une attaque d6 contre la personne qui menace la requête ou efface un nom.
5	Souvenir de bataille. Pas de dégâts : une chute de pierres devient une urgence immédiate.
6	Demande des neuf. Le gwisin nomme une réparation possible ; l'ignorer fait avancer l'horloge après la scène.

Adaptation au duo — Matin calme

Yeonhwa ou Dae-sik peut accompagner comme allié coriace, jamais les deux. Aucun ne possède de point d'héroïsme ou de vilenie. Le joueur choisit ses actions de combat ; le meneur conserve sa voix et ses limites.

- Un seul chasseur affronte directement le duo ; les autres ferment une issue ou visent le tigre.
- Le tigre n'effectue qu'une action par round. Ne réduisez ses dégâts ou sa vitalité qu'en cas de longueur excessive, pas simplement parce qu'il est dangereux.
- Un seul gwisin se manifeste à la fois. Prononcer un nom ou accomplir un geste de service lui fait perdre son action suivante.

- Au climax, gardez le tigre comme danger de mouvement et Gwon comme menace humaine. Les fantômes n'effectuent pas d'attaques séparées : décrivez seulement leurs voix, le froid et les souvenirs de bataille, sauf si quelqu'un brise la pierre, efface un nom ou attaque une personne qui accomplit la réparation.

Profils d'alliés pour le duo

Ces alliés n'ont ni point d'héroïsme ni point de vilenie. Le joueur choisit leurs actions de combat ; le meneur conserve leur voix, leurs limites et leurs loyautés.

Yeonhwa

Catégorie : coriace — alliée rituelle

Attributs : Vigueur 0, Agilité 0, Esprit 2, Aura 2

Combat : Initiative 1, Mêlée 0, Tir 0, Défense 1

Carrières : praticien des rites 2, devin 1, artiste 1

Protection et arme : aucune ; bâton d6

Vitalité : 6

Aide : une fois par scène, après avoir nommé un mort ou interprété la cloche, Yeonhwa accorde un dé de bonus à un rite ou à une action liée aux gwisin

Dae-sik

Catégorie : coriace — allié pisteur

Attributs : Vigueur 1, Agilité 2, Esprit 1, Aura 0

Combat : Initiative 1, Mêlée 1, Tir 2, Défense 1

Carrières : chasseur 2, voyageur ou guide 1, garde ou soldat 1

Protection et armes : aucune ; arc d6 ; couteau d6M+1

Vitalité : 7

Aide : une fois par scène, Dae-sik accorde un dé de bonus pour lire une piste, trouver un passage ou anticiper les chasseurs

Aide de jeu — La requête des neuf

> Nous ne demandons ni titre ni terre. Nous demandons que les neuf noms soient inscrits dans le pavillon du col et lus chaque premier jour d'automne. Nous demandons aussi que la famille sauvée par ces neuf personnes travaille gratuitement pendant une saison à l'entretien du passage. Les morts ne doivent plus porter seuls cette responsabilité.

Mémo express du MJ — Matin calme

Vérité : Gwon a attaqué Min Jae ; le tigre le protège ; neuf serviteurs ont été effacés par l'ancêtre Han.

Urgence : la chasse et l'éboulement.

Preuve forte : Min Jae + pierre + résine sur le gant.

Rite : utiliser la chanson, la requête ou un descendant pour obtenir un souvenir clair, protéger le groupe ou trouver la pierre ; il ne remplace pas l'action publique de Seok.

Climax : tigre encerclé, preuve menacée, cloche et geste de l'héritier.

Accroche de suite : la capitale provinciale ou le sanctuaire interdit.

Annexes communes

Ces annexes fournissent les héros prêts à jouer, les outils de table et l'aide-mémoire nécessaire pour employer le Kit v0.2 avec les trois aventures.

Cinq héros BoL prêts à jouer

Ces cinq héros respectent la création normale de BoL : 4 points d'attributs, 4 points de combat, 4 points répartis entre quatre carrières, un avantage gratuit et 5 points d'héroïsme. Choisissez un nom, un milieu et une accroche du scénario. Aucun supplément n'est requis.

> **PREMIÈRE PARTIE —** Le meneur lit les cinq concepts. Chaque joueur en choisit un, précise son nom et son rapport à l'invisible, puis sélectionne une accroche dans le scénario. Les dégâts de mêlée indiqués incluent déjà la vigueur.

L'éclaireur des chemins

Ouvrir la route, lire le terrain et ramener le groupe quand le voyage devient dangereux.

Élément	Valeur
Attributs	Vigueur 1 · Agilité 2 · Esprit 1 · Aura 0
Combat	Initiative 1 · Mêlée 0 · Tir 2 · Défense 1
Carrières	Voyageur ou guide 2 · Chasseur 1 · Éclaireur ou messager 1 · Garde ou soldat 0
Vitalité / héroïsme	11 / 5
Avantage	Athlète
Protection et armes	Aucune · arc d6 · couteau d6M+1
Repères	Appartenance : guides, bateliers ou messagers. Lieu : route, quai ou col. Lien : la personne qui vous a appris à lire le terrain. Obligation : conduire quelqu'un jusqu'au danger et le ramener.

L'officiante itinérante

Écouter l'invisible, préparer les rites et rappeler qu'un esprit attend une relation plutôt qu'un ordre.

Élément	Valeur
Attributs	Vigueur 0 · Agilité 0 · Esprit 2 · Aura 2
Combat	Initiative 1 · Mêlée 0 · Tir 1 · Défense 2
Carrières	Praticien des rites 2 · Devin 1 · Guérisseur ou médecin 1 · Artiste 0
Vitalité / héroïsme	10 / 5
Avantage	Érudit
Protection et arme	Aucune · bâton d6
Option dévotion	2 points de foi si la table utilise le module de dévotion du Kit v0.2 ; sinon aucun point de foi
Repères	Appartenance : sanctuaire ou maître de tradition. Lieu : un autel pauvre. Lien : une famille qui vous appelle. Obligation : écouter une présence avant de chercher à la chasser.

Le garde en rupture

Protéger sans obéir aveuglément et tenir la ligne lorsque l'autorité devient injuste.

Élément	Valeur
Attributs	Vigueur 2 · Agilité 1 · Esprit 0 · Aura 1
Combat	Initiative 1 · Mêlée 2 · Tir 0 · Défense 1
Carrières	Garde ou soldat 2 · Noble ou notable 1 · Voyageur ou guide 1 · Serviteur 0
Vitalité / héroïsme	14 / 5, avantage Dur à cuire inclus
Avantage	Dur à cuire
Protection et armes	Armure légère d6−3 (1) · sabre d6+2 · lance d6+2

Élément	Valeur
Repères	Appartenance : maison, administration ou milice. Lieu : un poste abandonné. Lien : un ancien compagnon. Obligation : protéger l'ordre sans obéir à un ordre injuste.

L'artisane messagère

Improviser avec les objets, franchir les obstacles et porter une parole que d'autres voudraient arrêter.

Élément	Valeur
Attributs	Vigueur 0 · Agilité 2 · Esprit 1 · Aura 1
Combat	Initiative 2 · Mêlée 0 · Tir 1 · Défense 1
Carrières	Artisan 2 · Éclaireur ou messager 1 · Voleur ou espion 1 · Marchand 0
Vitalité / héroïsme	10 / 5
Avantage	Doigts de fée
Protection et armes	Aucune · couteau d6M · fronde d6M
Repères	Appartenance : corporation, marché ou troupe. Lieu : une place ou un atelier. Lien : un client qui conserve l'un de vos objets. Obligation : livrer une parole ou réparer un objet avant la fin de la séance.

La lettrée guérisseuse

Comprendre les preuves, soigner les personnes et préserver les témoins comme les documents.

Élément	Valeur
Attributs	Vigueur 0 · Agilité 0 · Esprit 3 · Aura 1
Combat	Initiative 0 · Mêlée 0 · Tir 1 · Défense 3
Carrières	Lettré ou scribe 2 · Guérisseur ou médecin 2 · Fonctionnaire ou enquêteur 0 · Praticien des rites 0
Vitalité / héroïsme	10 / 5
Avantage	Érudit
Protection et arme	Aucune · bâton d6
Repères	Appartenance : école, maison de soins ou famille de scribes. Lieu : bibliothèque ou herboristerie. Lien : une personne dont vous gardez le secret. Obligation : préserver un témoin ou un document menacé.

Consentement et ton de table

Les scénarios abordent la noyade, l'injustice institutionnelle, l'effacement de morts, la menace sur des animaux et la pression sociale. Avant de jouer, annoncez ces thèmes. Utilisez l'outil de sécurité choisi par la table ; une scène peut être coupée, voilée ou remplacée sans justification.

La violence contre les enfants n'a jamais besoin d'être montrée. Les animaux ne sont jamais un test moral imposant une seule bonne réponse. Si la table ne souhaite pas jouer la corruption ou le rang social, remplacez la faute institutionnelle par une rivalité de personnes ; conservez toutefois une réparation concrète au climax.

Grille de retour après la partie

Demandez d'abord une réponse brève, avant toute discussion de règles.

Question	Note ou réponse
Quel moment vous a fait comprendre l'identité de l'univers ?	_____
Avez-vous su quoi faire après chaque révélation ?	Oui / parfois / non
Le rite final a-t-il produit un choix réel ?	Oui / partiellement / non

Question	Note ou réponse
Le combat ou le danger a-t-il semblé tendu sans être arbitraire ?	Oui / trop doux / trop dur
Quel ancrage ou quelle obligation a changé une décision ?	_____
Voudriez-vous continuer dans cet univers ? Pourquoi ?	_____
Avez-vous compris pourquoi l'horloge avançait ?	Oui / parfois / non
Le repli ou la fin d'un combat vous a-t-il semblé possible ?	Oui / tardivement / non
Un point d'héroïsme, une halte ou une récompense fictionnelle a-t-il changé une décision ?	_____

Pour le suivi de la v0.2, utilisez aussi le relevé du Kit : module utilisé, choix changé, pause supérieure à deux minutes et note factuelle.

Aide-mémoire du Kit Daoryu–BoL v0.2

Cette annexe rassemble les procédures nécessaires pour jouer les trois scénarios avec BoL Mythic+. Le livre officiel reste requis pour le jet d'action, les points d'héroïsme, le combat, les blessures, la récupération et la progression. Le Kit Daoryu–BoL v0.2 séparé développe la création, les carrières, les rites et le bestiaire.

> **ENSEMBLE SUFFISANT —** Pour une partie avec les cinq héros prêts à jouer, BoL Mythic+ et le présent livret suffisent. Aucun supplément BoL n'est nécessaire.

1. Lire les résultats BoL

Daoryu ne change pas le jet d'action. Les résultats ci-dessous indiquent seulement ce qu'ils produisent dans une enquête, un rite, un voyage ou une scène sous pression.

Élément	Application
Jet d'action	2d6 + attribut + carrière ; le total requis est normalement 9, modifié par la difficulté.
Dé de bonus / malus	Lancer 3d6 et garder les deux meilleurs / les deux moins bons. Bonus et malus opposés s'annulent.
Succès héroïque	Double 6 naturel sur une action possible ; appliquer le bénéfice supplémentaire prévu par la scène.
Succès légendaire	Dépenser un point d'héroïsme après un succès héroïque selon la règle officielle ; obtenir l'effet supérieur prévu.
Double 1	Échec automatique. Si le joueur accepte l'échec critique prévu par BoL, appliquer deux coûts ou une conséquence grave ; le gain éventuel d'héroïsme suit la règle officielle.
d6M / d6B (dégâts)	Lancer 2d6 et garder le moins bon / le meilleur résultat. Cette notation concerne les dégâts.
Difficulté	**Modificateur**
Très facile	+2
Facile	+1
Moyenne	0
Ardue	−1
Difficile	−2
Très difficile	−4
Impossible	−6
Héroïque	−8

> **HÉROÏSME —** Le gain, la dépense et la récupération des points d'héroïsme suivent BoL. Aucun point n'est exigé pour obtenir une révélation essentielle. Un point améliore une action possible ; il n'achète pas un témoignage, n'efface pas une obligation et ne remplace pas une réparation.

Faire jouer l'héroïsme

- Résoudre un exploit complexe en un seul jet ; ne relancer que si un enjeu nouveau apparaît.
- Coup de chance et Négocier avec le MJ introduisent un avantage plausible sans modifier un fait déjà établi.
- Dans un climax, un succès héroïque ajoute un bénéfice visible ; un succès légendaire peut sécuriser deux objectifs liés si l'action les traite réellement.
- La piétaille donne de l'ampleur à la scène et se disperse lorsque son but, son chef ou son courage disparaît.

2. Héros situés

Les repères situés donnent au héros une place dans le monde et des raisons d'agir. Ils ne forment ni une nouvelle réserve de points ni un score universel d'honneur.

Repère	Usage
Appartenance, lieu d'attache, lien	Ce sont les trois ancrages. Une fois par séance, avant un jet, expliquer le lien direct et recevoir un dé de bonus. Marquer l'ancrage ; le MJ lui associe ensuite une demande, un risque ou un choix réel.
Obligation ouverte	Deux au maximum. Elle devient honorée si le héros accepte un coût significatif pour la respecter ; rompue s'il la trahit alors qu'il pouvait agir.
Réputation favorable	Une fois par séance auprès du groupe nommé : accès raisonnable, ressource modeste, information fiable ou dé de bonus social.
Réputation compromise	La première demande importante exige une concession ou subit un dé de malus. Elle ne supprime jamais une révélation essentielle.

Récompenses et évolution des attaches

À la fin de l'aventure, appliquez d'abord la progression officielle de BoL, puis effectuez un bilan fictionnel court.

Élément	Bilan de fin de séance
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 ; ne le modifier que 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.
Lieu ou lien nouveau	Inscrire comme ancrage possible une communauté sauvée, un témoin protégé, un sanctuaire restauré ou une faction durablement rencontrée.

3. Enquête non bloquante

Une enquête Daoryu mesure la manière, le prix et la précision de la découverte ; elle ne décide jamais si l'aventure peut continuer.

1. Donner la révélation essentielle dès qu'une action pertinente vise le bon lieu, la bonne personne ou la bonne trace.
2. Lancer seulement si le temps, la discrétion, le détail, la position ou la sécurité sont réellement en jeu.
3. Réussite : révélation et bénéfice recherché. Succès héroïque : ajouter un bénéfice. Succès légendaire : en ajouter deux.
4. Échec : révélation avec un coût. Double 1 critique accepté : deux coûts ou une conséquence grave. Ne jamais présenter un faux indice comme certain.

1d6	Coût d'enquête
1	Le temps passe ; l'horloge, le milieu ou une faction agit.
2	La recherche attire une attention indésirable.
3	Une ressource est consommée, perdue ou endommagée.
4	Dé de malus à la prochaine action directement liée.
5	Un allié, un lien ou un lieu d'attache est exposé.
6	Une obligation apparaît ou une réputation locale se dégrade.

4. Rite incertain

Un geste rituel sans pression ne demande aucun jet. Un rite incertain sert à comprendre, communiquer brièvement, apaiser, protéger, guider ou rendre une présence perceptible. Il ne commande pas un esprit, ne détruit pas automatiquement une créature et ne remplace jamais une réparation concrète.

Condition	Traitement
Temps	Au moins dix minutes de préparation ou de cérémonie.
Offrande ou outil	Objet, nourriture, eau, encens, cloche, texte, sceau ou instrument approprié.
Lien	Nom, reste, objet personnel, témoin, trace, rêve ou lieu de manifestation.
Un élément manque	Dé de malus.
Deux éléments manquent	Rite impossible.
Jet	Esprit ou aura + praticien des rites, ou autre carrière clairement justifiée. Difficulté moyenne à très difficile selon la pression et la présence.

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, révéler au moins la condition manquante.

> **DÉVOTION OPTIONNELLE —** Avec l'accord de la table, un héros ayant praticien des rites 1 ou plus peut utiliser les points de foi de BoL comme un prêtre, dans un domaine précis. Gain et dépense suivent les règles officielles ; cette ressource ne remplace pas le rite incertain.

5. Voyage, horloge et scène sous pression

Ces procédures servent seulement lorsque le temps, le terrain ou plusieurs urgences peuvent réellement transformer l'issue de la scène.

- Voyage : une à trois étapes, un guide et un jet principal par étape dangereuse. Un échec fait progresser avec un coût.
- Horloge : avancer après une perte de temps réelle, un coût grave, une violence publique, une urgence abandonnée ou une conséquence annoncée. Ne pas punir une discussion utile ou un plan prudent. Un double 1 n'avance pas automatiquement l'horloge.
- Groupe : dans un climax à objectifs multiples, trois réussites distinctes avant deux coûts graves.
- Duo : deux réussites distinctes, puis un choix coûteux. Ne jamais faire rejouer la même approche sans changement de fiction.
- Dangers : d3 dégâts pour un incident ordinaire, d6 pour un danger grave, d6B seulement pour un péril exceptionnel clairement annoncé.

Haltes, soins et récupération

Vitalité, blessures, soins et récupération suivent BoL. La fiction détermine seulement si le temps et la sécurité nécessaires sont réellement disponibles.

Halte	Traitement
Sûre	Refuge gardé, maison alliée ou étape achevée : appliquer normalement la récupération de BoL.
Précaire	Camp surveillé, bac amarré ou sanctuaire menacé : les soins restent possibles ; annoncer le risque d'interruption, de retard ou de ressource consommée.
Exposée	Poursuite, pont qui cède, rive en crue ou territoire hostile : les soins immédiats restent possibles ; une récupération prolongée exige d'abord de sécuriser le lieu ou de laisser agir la menace.

> **PAS DE DOUBLE PEINE —** Si une halte fait avancer une horloge annoncée, les héros récupèrent selon BoL et la menace gagne du temps. N'ajoutez pas automatiquement une seconde sanction.

6. Combat et adversaires

Choisissez la catégorie selon le rôle de l'adversaire dans la scène. Préparez son objectif, sa tactique et la condition qui peut mettre fin au combat.

Catégorie	Usage
Piétaille	Anonymes ; valeurs à 0, carrière 0 ou 1, vitalité 1 à 3, dégâts 1 ou d3, horde.
Coriace	Spécialiste ou vétéran ; vitalité généralement 5 à 8, quelques scores utiles, aucun point d'héroïsme ou de vilenie.
Rival	Antagoniste important ; profil complet et points de vilenie selon BoL. Une réserve réduite peut être indiquée pour un scénario court.
Créature	Vigueur, agilité, esprit, attaque, défense, dégâts, vitalité, protection, déplacement et actions spéciales. Une action par round.

Mettre fin au combat

Dès que l'objectif, l'autorité ou le terrain 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, promesse ou changement de camp.
Rival battu sans être tué	Capture, dette, perte d'autorité, vengeance future ou accord fragile.
Créature apaisable	Dispersion ou fuite à zéro vitalité ; disparition durable seulement si son tabou, son 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 profite, quelle réputation change et quelle personne doit maintenant être secourue, jugée ou protégée.

7. Duo

En duo, réduisez d'abord le nombre d'actions et de fronts actifs. Ne modifiez la vitalité ou les dégâts qu'en dernier recours.

- Un rival ou une créature majeure agit seul dans le front principal.
- Activer un ou deux adversaires de piétaille, ou un seul coriace, jamais les trois catégories ensemble.
- Viser une action adverse par round, exceptionnellement deux si elles sont annoncées et évitables.
- Un allié éventuel est un coriace sans héroïsme ni vilenie. Le joueur choisit ses actions de combat ; le MJ conserve sa voix, ses limites et ses loyautés.

- Aucun point d'héroïsme supplémentaire n'est accordé. Adapter les actions adverses, les vagues, les objectifs et le repli avant de modifier les scores.

8. Relevé de test

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	_____
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	_____

9. Débrief rapide

Noter d'abord des faits de partie, puis seulement les modifications envisagées.

- Les carrières ont-elles permis d'agir sans discussion trop longue sur leur pertinence ?
- L'ancrage ou l'obligation a-t-il créé un choix réel ?
- L'enquête a-t-elle avancé malgré un échec avec un coût concret ?
- Le rite a-t-il ouvert une possibilité sans résoudre toute la scène ?
- L'horloge a-t-elle avancé pour une raison visible ?
- Le climax à plusieurs objectifs est-il resté lisible ?
- Le combat, le repli et la récupération ont-ils semblé proportionnés au danger annoncé ?
- Le bilan des attaches a-t-il produit une récompense fictionnelle claire sans alourdir BoL ?

Rappels importants :

Ce document est une bêta publique jouable de l'adaptation de Daoryu pour Barbarians of Lemuria Mythic+. Les retours de table serviront à stabiliser les versions suivantes.

Pour en savoir plus sur le module Daoryu: https://www.daoryu.fr/

Pour approfondir les propositions de règles communes aux trois univers : https://www.daoryu.fr/jouer/barbarians-of-lemuria/

Pour en savoir plus sur l'univers "Les Brumes de Kasumi": https://www.daoryu.fr/les-brumes-de-kasumi/

Pour en savoir plus sur l'univers "Les Cendres du Fleuve Jaune": https://www.daoryu.fr/les-cendres-du-fleuve-jaune/

Pour en savoir plus sur l'univers "Les Montagnes du Matin Calme" : https://www.daoryu.fr/les-montagnes-du-matin-calme/

L'objectif de ce module est d'explorer trois univers différents. Les scénarios servent de portes d'entrée ; chacun peut ensuite accueillir enquête, aventure héroïque, voyage, drame de devoir, complot de palais ou confrontation surnaturelle.

Ce livret permet à celles et ceux qui le souhaitent de contribuer au développement de Daoryu. Les retours peuvent être envoyés à nicolas@daoryu.fr ou par le formulaire : https://www.daoryu.fr/contact/

Merci à tous ceux qui le feront.

Ce projet est collaboratif. Les personnes souhaitant développer, corriger ou modifier le socle commun, ou contribuer à l'un des univers par des scénarios et aides de jeu, sont les bienvenues.

Mentions légales

Daoryu est une création amateure et non officielle conçue comme adaptation et matériel complémentaire pour Barbarians of Lemuria Mythic+. Le jeu officiel publié en français par ludospherik-editions demeure le moteur requis. Ce document ne remplace pas ses règles et n'en reproduit que les termes nécessaires à la compatibilité.

Barbarians of Lemuria, ses marques, textes et illustrations demeurent la propriété de leurs auteurs et ayants droit respectifs.