DAORYU — LES VOIES DU DRAGON

TROIS PORTES VERS DAORYU



Pack d'initiation pour tester Daoryu

LES BRUMES DE KASUMI

LES CENDRES DU FLEUVE JAUNE

LES MONTAGNES DU MATIN CALME

Trois scénarios de 3 à 4 heures, un même Kit de règles de test v0.3 et trois univers à choisir en quelques minutes.

UN SCÉNARIO POUR DRAGONBANE

3 à 5 personnages débutants · adaptation duo · version bêta 0.11

CHOISIR UNE PORTE D'ENTRÉE DANS UN UNIVERS

Même moteur, mêmes procédures de test, 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

> **Au sujet du test :** le Kit Daoryu v0.3 présent en fin de livret reste inchangé dans les trois univers. Les variations portent sur la fiction, les obligations, les rites et les conséquences — pas sur le moteur.

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. Kit de règles de test Daoryu v0.3
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 partagent le même moteur — les règles officielles de Dragonbane et le Kit de règles de test Daoryu v0.3 — mais font 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

> **Choix de test.** Le Kit Daoryu reste strictement en v0.3 pour les trois univers. Aucun sous-système propre à un univers n'est ajouté. Les différences passent par les situations, les obligations, les usages sociaux, les rites et les conséquences. La v0.4 ne sera envisagée qu'après comparaison des retours de ces trois scénarios et du scénario *Les Lanternes du col noyé*.

À qui s'adresse ce pack ?

Chaque aventure convient à trois à cinq personnages débutants. Une adaptation spécifique permet aussi de jouer en duo : un MJ et un seul joueur, qui incarne un unique personnage joueur, éventuellement accompagné d'un allié PNJ. Le meneur doit disposer des règles officielles de Dragonbane ; le présent document n'en reproduit ni la création de personnage, ni le combat, ni la magie, ni la récupération.

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 Les trois univers de Daoryu

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

Préparez les personnages selon les règles de Dragonbane, puis donnez à chacun quatre repères Daoryu : une appartenance, un lieu d'attache, un lien et une obligation. Pour gagner du temps, les accroches proposées dans chaque scénario peuvent être choisies ou tirées. Une même accroche peut convenir à deux personnages si leurs raisons diffèrent.

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

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 la procédure de trajet bref 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

Temps indicatif	Fonction	Consigne au meneur
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 servent à organiser la séance. Elles ne créent aucune règle supplémentaire.

- **MJ ou meneur :** personne qui décrit le monde, présente les conséquences et joue les personnages non joueurs.
- **PNJ :** « personnage non joueur », c'est-à-dire toute personne jouée par le meneur.
- **PS, Armure et Férocité :** valeurs de Dragonbane utilisées dans les profils d'adversaires. Leur fonctionnement ne change pas dans Daoryu.
- **Dragon et démon :** résultats particuliers d'un jet de Dragonbane. Un dragon est obtenu sur un résultat de 1 et un démon sur un résultat de 20.
- **Horloge :** tableau numéroté de 0 à 5 qui montre l'aggravation du danger. Le meneur ne lance pas de dé : il passe à la ligne suivante quand les personnages perdent beaucoup de temps, obtiennent un démon lors d'une action importante ou abandonnent un problème urgent.
- **Cran :** une ligne de l'horloge. « Avancer d'un cran » signifie passer, par exemple, de la ligne 1 à la ligne 2.
- **Révélation essentielle :** information dont les joueurs ont besoin pour comprendre la situation et choisir leur prochaine action. Elle ne doit jamais être perdue à cause d'un seul jet raté.
- **Coût :** conséquence négative d'un échec. Cela peut être du temps perdu, un objet cassé, une personne alertée ou une position dangereuse. Il ne s'agit pas forcément d'argent.
- **Lien rituel :** personne, objet, parole ou souvenir qui relie clairement le rite à l'esprit ou au lieu concerné. La cloche de Bo Yan est, par exemple, un lien avec son esprit.
- **Rite incertain :** cérémonie accomplie sous la pression du temps ou du danger pour obtenir un effet surnaturel limité. Le joueur annonce d'abord ce qu'il cherche à obtenir, puis applique la procédure du Kit v0.3.
- **Ancrage :** appartenance, lieu d'attache ou lien important pour le personnage. Une fois par séance, avant un jet directement lié, le joueur peut invoquer un ancrage pour recevoir une faveur. Après le jet, cet ancrage est marqué et le personnage ne peut plus invoquer d'ancrage pendant la séance. Plus tard, si la fiction le permet, le MJ peut faire revenir cet ancrage sous la forme d'une sollicitation narrative.

- **Réputation favorable :** bonne réputation auprès d'un groupe précis. Une fois par séance auprès de ce groupe, elle permet d'obtenir un accès raisonnable, une ressource modeste ou une information plausible ; si un jet social reste nécessaire, elle accorde une faveur à la place.
- **État officiel :** état prévu par les règles de Dragonbane. Le meneur choisit celui qui correspond à la scène ; il n'en invente pas un nouveau.
- **Climax :** dernière grande scène du scénario, lorsque le danger, les adversaires et le choix principal se rencontrent.
- **Objectifs simultanés :** problèmes urgents présents au même moment. Les personnages peuvent se répartir entre eux pour les traiter.
- **Maison :** famille influente et toutes les personnes qui la servent. Dans ce document, le mot ne désigne pas seulement un bâtiment.
- **Sceau :** tampon officiel gravé, utilisé pour authentifier un document. Voler un sceau permet de fabriquer de faux ordres.

Dans les fiches de PNJ, **Veut** indique son objectif, **Sait** une information qu'il peut donner, **Cache** un secret, **Cède si** la condition qui le fait changer de 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

La mise en scène peut être spectaculaire sans compliquer les règles. Au début d'une scène importante, décrivez un élément en mouvement, un danger visible et/ou une personne à sauver. Après une action décisive, montrez immédiatement ce qu'elle change : la foule reprend courage, une route s'ouvre, une cloche répond ou un esprit recule. Les personnages doivent sentir que leurs décisions transforment le lieu sous les yeux de tous.

Pour maintenir le rythme :

- terminez chaque scène par un choix, un départ ou une urgence, jamais par une simple attente ;

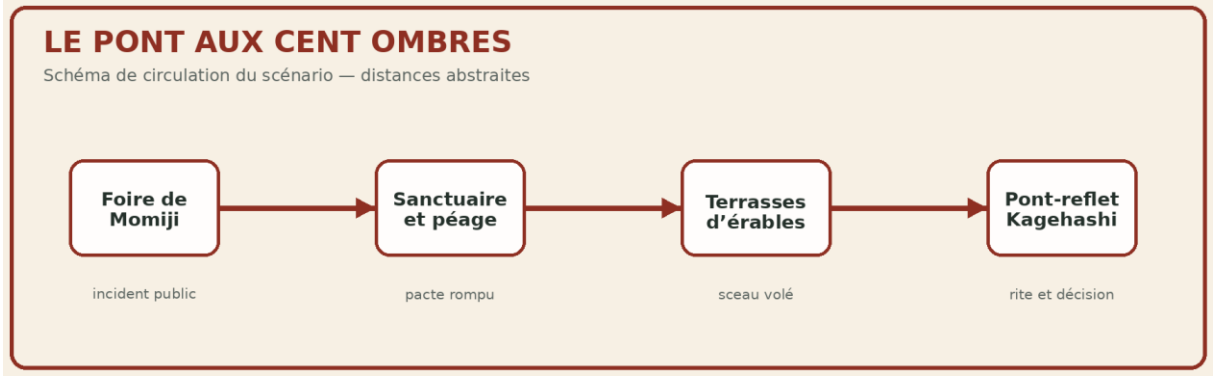
- alternez découverte, déplacement dangereux et décision publique ;
- si la discussion tourne en rond pendant plusieurs minutes, faites agir un élément déjà annoncé par l'horloge ;
- n'ajoutez pas un combat au hasard : faites avancer le danger, un adversaire ou une personne à sauver ;
- avant le climax, rappelez clairement ce qui peut encore être sauvé et demandez à chaque joueur ce que son personnage décide de protéger.

LES BRUMES DE KASUMI

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.

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, un démon lors d'une action importante, une scène abandonnée ou une violence publique. 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
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

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

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 rituelle 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 état prévu par Dragonbane 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 trajet bref 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, recevoir l'état Épuisé ou Étourdi, selon la cause de l'échec, faire avancer l'horloge ou laisser deux gardes arriver. Sur un démon, 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 de Survie ou d'Acrobatie. 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.

Pendant que le pont se brise, les personnages doivent accomplir au moins deux des actions suivantes :

- 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 long échange, 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. Les joueurs peuvent se répartir les tâches. Un combat n'est nécessaire que si Shiba est accusé ou humilié sans preuve, si Toma attaque pour reprendre le sceau ou si l'horloge atteint le cran 5 et que les ombres attaquent.

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.

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

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.

Profils de jeu — Kasumi

Les profils utilisent les termes et procédures de Dragonbane. Le meneur peut remplacer un équipement par son équivalent officiel.

Garde du péage

Déplacement 10 · PS 12 · Armure 2 · Bonus aux dégâts : FOR +1D4, AGI +1D4

Compétences : Lances 12, Arcs 10, Esquive 9, Perception 11, Persuasion 8.

Armes : lance 12, dégâts 1D10 + 1D4 ; arc 10, dégâts 1D12 + 1D4.

Tactique : tenir un passage, désarmer ou repousser. Deux gardes préfèrent encercler plutôt que tuer.

Moral : se replie si son capitaine tombe ou si des civils sont pris dans le danger.

Toma, passeur acculé

Déplacement 12 · PS 13 · Armure 1 · Bonus aux dégâts : AGI +1D4

Compétences : Couteaux 14, Esquive 14, Discrétion 15, Acrobatie 13, Survie 12, Marchandage 11.

Armes : couteau 14, dégâts 1D8 + 1D4 ; fronde improvisée 11, dégâts 1D8.

Capacité — Connaître la sortie : une fois par scène, Toma peut se déplacer vers un couvert ou un passage proche sans subir l'attaque gratuite liée à son départ, si une sortie existe réellement.

Moral : se rend si quelqu'un risque de mourir à cause de sa fuite.

Macaque rouge affolé

Monstre · Férocité 1 · Déplacement 14 · PS 9 · Armure 0

Il attaque seulement si on bloque sa fuite, si on porte de la nourriture ou si le pont-reflet l'affole.

1D6	Attaque de monstre
1	**Bond au visage.** 1D6 dégâts ; la cible chute ou lâche un objet, au choix de celle-ci
2	**Cri contagieux.** Tous les animaux proches paniquent ; le groupe doit les calmer ou perdre du temps
3	**Vol éclair.** Le macaque emporte un petit objet visible et gagne un couvert élevé

1D6	Attaque de monstre
4	**Griffes.** 1D6 dégâts ; si la cible est surprise, elle devient Étourdie
5	**Pluie de tuiles.** 1D8 dégâts dans une zone qui reste dangereuse jusqu'à ce qu'on quitte l'aplomb du toit
6	**Fuite en meute.** Le macaque traverse le groupe ; qui ne s'écarte pas fait un jet d'AGI, chute en cas d'échec et subit 1D6 dégâts

Ombre du pont

Monstre · Férocité 1 · Déplacement 12 · PS 18 · Armure 0

Une ombre autonome ne peut être blessée que si un personnage dirige volontairement une lanterne ou un miroir vers elle, utilise une magie appropriée ou l'affronte directement sur le pont-reflet. Une arme ordinaire portée dans le monde réel la disperse jusqu'à son prochain tour, mais ne réduit pas ses PS.

1D6	Attaque de monstre
1	**Saisie des chevilles.** La cible est immobilisée. Elle se libère par une action et un jet de FOR ou d'AGI, ou immédiatement si une lumière vive rompt la prise
2	**Perte de repères.** La cible devient Étourdie et ne peut invoquer son lien avant de dire à voix haute qui elle protège
3	**Glissement vers la copie.** La cible est poussée vers le bord du pont réel ou aspirée vers sa copie renversée ; elle peut lâcher un objet pour s'agripper
4	**Imitation dangereuse. L'ombre copie la posture de la cible puis frappe l'allié le plus proche : 1D8 dégâts, esquive possible**
5	**Pont vertical.** La copie du pont pivote de 90 degrés ; tous doivent trouver une prise ou glisser vers l'eau visible en dessous
6	**Avertissement de Nureha.** Pas de dégâts : l'ombre montre clairement une action nécessaire pour réparer le pacte ; celui qui l'ignore sera visé en priorité au prochain tour

Retraite : la poursuite s'arrête si les personnages quittent le pont, passent au-delà des premières pierres sèches de la rive ou dirigent une lumière sur l'ombre jusqu'à ce qu'elle rejoigne les pieds de son propriétaire.

Adaptation au duo — Kasumi

Choisissez Hina ou Toma comme allié, jamais les deux en même temps. Hina aide aux rites et connaît le village ; Toma aide au déplacement et aux sorties. Le joueur décide de leurs actions en combat, le meneur conserve leur voix et leurs limites.

- 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.

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.

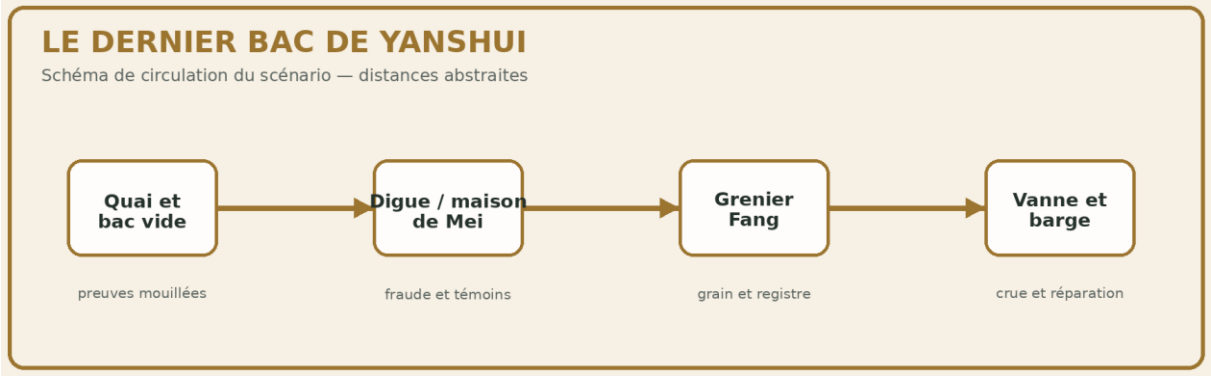
Accroche de suite : la route où les voyageurs ne projettent plus d'ombre.

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.

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, un démon, un conflit qui dégénère ou une piste abandonnée. 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

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

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

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 donne une faveur 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 trajet bref 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, deviennent Épuisés ou Étourdis, selon le danger ou rencontrent un danger. Sur un démon, 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 directement lié à l'action peut accorder une faveur. Plus tard dans la séance, si la fiction le permet, le MJ peut le faire revenir sous la forme d'une sollicitation narrative.

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 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.

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

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 ?

Profils de jeu — Fleuve Jaune

Homme de main de Luo

Déplacement 10 · PS 12 · Armure 1 · Bonus aux dégâts : FOR +1D4

Compétences : Bâtons 12, Couteaux 10, Esquive 10, Persuasion 11, Discrétion 9.

Armes : bâton ferré 12, dégâts 1D8 + 1D4 ; couteau 10, dégâts 1D8.

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

Déplacement 10 · PS 14 · Armure 1

Compétences : Couteaux 11, Esquive 12, Persuasion 15, Marchandage 14, Discrétion 12, Perception 13.

Arme : couteau dissimulé 11, dégâts 1D8.

Capacité — Ordre contradictoire : une fois par scène sociale, Luo peut produire un mandat ou une instruction plausible. Sans preuve contraire, un PNJ hésite un tour ou exige une confirmation ; un personnage n'est jamais forcé d'obéir.

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

Buffle de halage affolé — animal qui tire les bateaux depuis la rive

Monstre · Férocité 1 · Déplacement 12 · PS 28 · Armure 1

Il ne poursuit pas une cible ; il cherche une sortie. Le calmer avec nourriture, corde et approche prudente met fin à la scène.

1D6	Attaque de monstre
1	**Charge de panique.** 2D8 dégâts et cible repoussée ; une esquive ouvre un passage à l'animal
2	**Coup de corne.** 2D6 dégâts contre la personne la plus proche
3	**Corde arrachée.** Une structure, une barque ou un chariot est entraîné de plusieurs pas
4	**Ruade.** 2D8 dégâts en arrière ; la cible chute si elle reste au contact
5	**Piétinement du décor.** 1D8 dégâts à qui reste sur la trajectoire ; une issue se bouche, mais une autre s'ouvre
6	**Mugissement.** Les animaux voisins paniquent et la foule recule dangereusement vers l'eau

Collecteur noyé — silhouette de vase

Monstre · Férocité 1 · Déplacement 8 sur terre, 14 dans l'eau · PS 20 · Armure 0

Les Collecteurs noyés sont des silhouettes humaines faites de vase et d'encre. Ils apparaissent seulement si quelqu'un brûle les preuves, refuse toute correction ou utilise la cloche pour couvrir un mensonge. Ils se dissolvent dès qu'une entrée exacte du registre est lue à voix haute devant un témoin.

1D6	Attaque de monstre
1	**Main de limon.** 1D8 dégâts et immobilisation ; à sa prochaine action, la cible est entraînée vers l'eau si elle ne se libère pas par un jet de FOR ou avec l'aide d'un allié
2	**Dette doublée.** 1D6 dégâts ; la cible lâche une ressource ou devient Découragée
3	**Visage emprunté.** Le collecteur prend les traits d'un innocent ; le témoin le plus proche se tait jusqu'à ce qu'un personnage dépense une action pour le rassurer ou lui montre une preuve
4	**Encre dans les yeux.** La cible subit un fléau à sa prochaine action fondée sur la vue
5	**Ligne du registre effacée.** Une sortie devient invisible ou un nom devient illisible jusqu'à ce qu'un allié le désigne à voix haute
6	**Dernier ordre.** Tous entendent la phrase exacte prononcée avant la mort de Bo Yan ; si personne ne réagit à cette information, l'horloge avance

Adaptation au duo — Fleuve Jaune

Mei peut accompagner pour les témoins et le rite ; Duan peut accompagner pour la digue. Un seul allié à la fois.

- 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.

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.

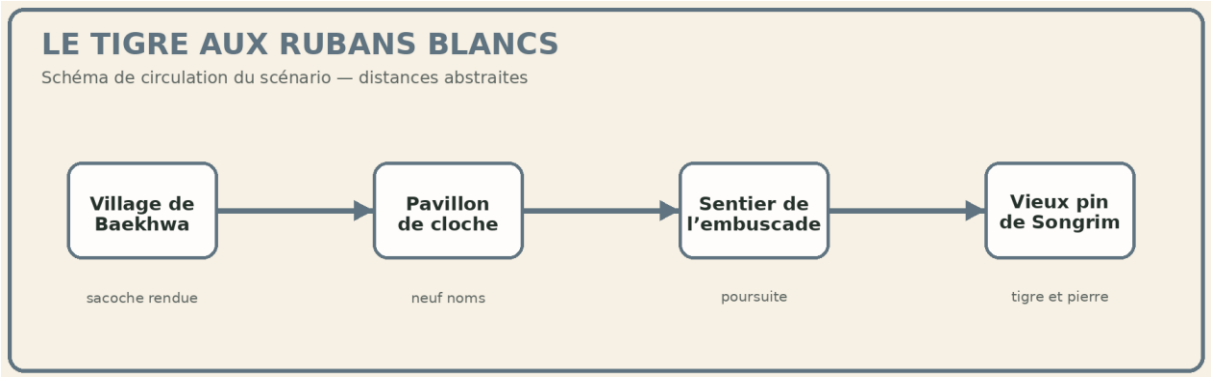
Accroche de suite : le barrage en amont et l'inspecteur incognito.

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.

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 après un retard, un démon, une accusation publique sans preuve ou une scène abandonnée. 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
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

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 paroles 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

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

Révélation	Personne	Lieu	Objet ou signe
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

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 trajet bref 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 : devenir Épuisé ou Étourdi, perdre une ressource, subir un retard, être séparé ou rencontrer un chasseur. Sur un démon, 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 échange prolongé, choisissez : un chasseur arme son arc ; la cloche frappe et désoriente ; une pierre tombe ; Gwon approche le brasero ; le tigre bondit vers une sortie bloquée ; Min Jae perd connaissance.

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.

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

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.

Profils de jeu — Matin calme

Chasseur de la maison Han

Déplacement 10 · PS 13 · Armure 1 · Bonus aux dégâts : FOR +1D4, AGI +1D4

Compétences : Arcs 13, Lances 10, Esquive 10, Survie 12, Perception 11.

Armes : arc 13, dégâts 1D12 + 1D4 ; lance 10, dégâts 1D10 + 1D4.

Tactique : rester à distance, occuper les hauteurs, 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

Déplacement 10 · PS 16 · Armure 2 · Bonus aux dégâts : FOR +1D4

Compétences : Épées 13, Esquive 11, Persuasion 14, Bluff 13, Discrétion 10, Perception 12.

Arme : sabre 13, dégâts 2D6 + 1D4.

Capacité — Parler au nom de la maison : une fois par scène, Gwon peut faire hésiter un serviteur ou chasseur qui n'a pas reçu d'ordre direct de Seok. Un personnage joueur n'est jamais contraint.

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

Tigre aux rubans blancs

Monstre · Férocité 2, réduite à 1 en duo · Déplacement 16 · PS 38 · Armure 1

Le tigre ne doit pas être joué comme un simple adversaire à vaincre. Il cherche une issue et protège Min Jae. À 19 PS ou moins, il tente de fuir. Si un passage large et libre s'ouvre vers la forêt, il quitte la scène.

1D6	Attaque de monstre
1	**Bond d'avertissement.** 1D8 dégâts, repousse et désarme ; le tigre ne mord pas si la cible lâche son arme
2	**Morsure.** 2D10 dégâts contre celui qui menace Min Jae ou bloque la sortie
3	**Coup de patte.** 2D8 dégâts et cible renversée
4	**Rugissement du col.** Tous à proximité font un jet de VOL ; en cas d'échec, ils deviennent Effrayés et reculent de 2 mètres
5	**Disparition rayée.** Le tigre change de couvert ; sa prochaine attaque reçoit une faveur
6	**Course dans les chasseurs.** Le tigre traverse la ligne et ouvre une issue ; qui ne s'écarte pas doit esquiver ou subir 1D8 dégâts et tomber

Gwisin sans tablette — fantôme privé de monument

Monstre · Férocité 1 · Déplacement 10 · PS 22 · Armure 0

Il ne peut être détruit durablement tant que les noms ne sont pas reconnus. Prononcer correctement l'un des noms, remettre la pierre à l'endroit ou commencer l'action publique promise par Seok inflige 1D8 dégâts au gwisin en ignorant son Armure.

1D6	Attaque de monstre
1	**Charge répétée.** 2D6 dégâts ; le fantôme traverse une ligne et repousse tous ceux qui la tiennent
2	**Fardeau du porteur.** 1D8 dégâts ; la cible lâche un objet ou devient Épuisée
3	**Ordre ancien.** La cible entend « Tenez le col » et ne peut se déplacer vers l'aval avant d'avoir dépensé une action pour aider ou protéger quelqu'un
4	**Visage oublié.** La cible ne peut invoquer un ancrage jusqu'à ce qu'un allié dépense une action pour nommer son lien ou son appartenance
5	**Neuf pas.** Le fantôme déplace la cible vers l'endroit exact où un soldat est tombé
6	**Cloche sans corde.** Pas de dégâts : tous voient pendant quelques secondes un souvenir clair de la bataille contenant une information essentielle ; ensuite l'horloge avance ou un chasseur arrive

Adaptation au duo — Matin calme

Yeonhwa ou Dae-sik peut accompagner. Yeonhwa aide aux rites ; Dae-sik guide et peut parler aux chasseurs.

- Un seul chasseur affronte directement le duo ; les autres ferment une issue ou visent le tigre.
- Le tigre a Férocité 1. Ne réduisez ses dégâts ou ses PS 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.
-

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

Cinq rôles à greffer aux personnages officiels

Ces rôles n'ajoutent aucune statistique. Associez-les aux personnages créés selon les règles de Dragonbane ou à des prétirés disponibles. Chaque joueur choisit un rôle, puis remplace les mots proposés par un élément du scénario.

L'éclaireur des chemins

Appartenance : guides, bateliers, chasseurs ou messagers.

Lieu d'attache : une route, un quai ou un col qui nourrit votre foyer.

Lien : la personne qui vous a appris à lire le terrain.

Obligation : conduire quelqu'un jusqu'à un lieu dangereux et le ramener.

L'officiante itinérante

Appartenance : sanctuaire, communauté rituelle ou maître de tradition.

Lieu d'attache : un autel pauvre dont vous connaissez chaque offrande.

Lien : une famille qui vous appelle lorsque les gestes ordinaires ne suffisent plus.

Obligation : écouter une présence avant de chercher à la chasser.

Le garde en rupture

Appartenance : maison, administration ou milice que vous avez servie.

Lieu d'attache : un poste où vous avez laissé quelqu'un derrière vous.

Lien : un ancien compagnon qui croit encore à votre parole.

Obligation : protéger l'ordre sans obéir à un ordre injuste.

L'artisane messagère

Appartenance : corporation, marché, atelier ou troupe.

Lieu d'attache : une place de foire, une rue ou un atelier familial.

Lien : un client ou un enfant qui conserve l'un de vos objets.

Obligation : livrer une parole ou réparer un objet avant la fin de la séance.

La lettrée guérisseuse

Appartenance : école, maison de soins, bureau ou famille de scribes.

Lieu d'attache : une bibliothèque, une herboristerie ou un jardin.

Lien : une personne dont vous connaissez le secret sans pouvoir le révéler légèrement.

Obligation : préserver un témoin ou un document que les puissants préféreraient perdre.

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
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 ?	_____

Pour le suivi de la v0.3, utilisez aussi le relevé du Kit : module utilisé, choix changé, pause supérieure à deux minutes et verdict conserver/modifier/supprimer.

Kit de règles de test Daoryu v0.3

Cadre du test

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

1. Situer chaque personnage

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

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

2. S'appuyer sur un ancrage

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

3. Faire vivre l'obligation

État	Effet dans la fiction
Ouverte	Le devoir peut être invoqué par le joueur, un PNJ ou la situation. Deux obligations ouvertes au maximum.
Honorée	Le personnage accepte un coût significatif ou renonce à un bénéfice pour la respecter. Si l'acte est connu, sa réputation locale peut s'améliorer d'un niveau ; sinon, le bénéficiaire offre un soutien plausible.
Rompue	Le personnage refuse ou trahit délibérément alors qu'il pouvait agir : revendication, adversaire ou réputation locale dégradée d'un niveau. Une impossibilité réelle ne rompt pas l'obligation.

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

4. Noter la réputation locale

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

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

5. Préparer une enquête qui ne se bloque pas

1. Écrire trois révélations essentielles. Chacune modifie la compréhension de la situation ou ouvre une action nouvelle.

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

6. Résoudre un jet d'enquête

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

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

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

7. Distinguer geste rituel, rite incertain et magie

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

8. Conduire un rite incertain

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

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

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

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

9. Convertir une scène pour le duo

Dans ce kit, le duo réunit un MJ et un seul joueur, qui incarne un unique personnage joueur (PJ). Un allié PNJ peut éventuellement l'accompagner.

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

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

10. Traiter un trajet bref sous pression

1. Réserver cette procédure à un trajet bref, une poursuite ou une montée sous pression. Pour un véritable voyage, utiliser les règles officielles. Découper la scène en une à trois étapes.

Chacune doit apporter au moins un élément utile : un choix d'itinéraire, un indice à interpréter ou une complication à surmonter.

2. Désigner un guide. Un seul jet résout l'étape dangereuse. L'aide suit la règle officielle et accorde une faveur ; en duo, l'allié peut aider mais ne choisit pas la route.
3. Toujours progresser. Après le choix éventuel de forcer la chance, un échec final fait avancer avec un coût : retard, ressource perdue, état officiel, mauvaise position, attention attirée ou menace rencontrée. Un démon impose deux coûts distincts ou une scène dangereuse.
4. Appliquer normalement le repos. Cette procédure ne rend ni PS, ni PV, ni équipement et ne remplace aucune règle officielle de voyage ou de récupération.

11. Utiliser un allié sans voler la partie

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

12. Préparer la retraite et la défaite

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

13. Relevé après chaque séance

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

Module	Utilisé	Choix changé	Pause > 2 min	Verdict	Note
Ancrage	□	□	□	C / M / S	_____
Obligation / réputation	□	□	□	C / M / S	_____
Enquête	□	□	□	C / M / S	_____
Rite	□	□	□	C / M / S	_____
Trajet bref sous pression	□	□	□	C / M / S	_____
Duo / allié	□	□	□	C / M / S	_____
Combat	□	□	□	C / M / S	_____

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

Rappels importants :

Ce document est un prototype de travail destiné aux tests de l'adaptation de Daoryu pour Dragonbane.

Pour en savoir plus sur le module Daoryu: Site Daoryu

Pour approfondir les propositions de règles communes aux trois univers : Jouer à Daoryu

Pour en savoir plus sur l'univers "Les Brumes de Kasumi": Les Brumes de Kasumi

Pour en savoir plus sur l'univers "Les Cendres du Fleuve Jaune": Les Cendres du Fleuve Jaune

Pour en savoir plus sur l'univers "Les Montagnes du Matin Calme" : Les Montagnes du Matin calme

L'objectif de ce module est de faire découvrir trois univers différents. Les scénarios proposés sont des portes d'entrée, pas des modèles exclusifs : chacun de ces univers permet de jouer l'enquête, l'aventure héroïque, le complot, le voyage ou le drame surnaturel.

Ce livret a pour objectif de permettre à celles et ceux qui le désirent de contribuer au développement de Daoryu. N'hésitez pas à faire part de vos avis par courriel à nicolas@daoryu.fr ou au moyen du formulaire de contact : https://www.daoryu.fr/contact/

Merci à tous ceux qui le feront.

Enfin, le projet est collaboratif. Celles et ceux qui souhaitent s'y engager peuvent développer, corriger ou faire évoluer le socle commun, ou contribuer à l'un des univers par des scénarios, des aides de jeu et des retours de partie.

Mentions légales

Daoryu est une création amateure et non officielle conçue comme adaptation et matériel complémentaire pour le jeu de rôle Dragonbane. Dragonbane demeure le moteur de jeu requis. Ce document ne remplace pas les règles officielles et ne reproduit pas leur contenu au-delà des termes nécessaires à la compatibilité.

Vous pouvez vous procurer le jeu de rôle en version originale auprès de l'éditeur Free League ou auprès de l'éditeur de la traduction française Arkhane Asylum.

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