

# LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES : John Grümph

Au programme de ce quatorzième numéro :

**PALADINS D'ARGOSIA**



# INTRODUCTION : DEX CLAMORE !

**PALADINS D'ARGOSIA** est une proposition de jeu particulière dans l'univers d'Argosia. Vous allez, toi et les autres joueuses, incarner un groupe de **PALADINS**, installés en autonomie dans une petite **COMMANDERIE** sur les frontières d'un royaume et chargés de l'exploration, de la surveillance et de la protection des dites-frontières.

C'est, en vérité, le successeur d'**OLTRÉE** – un jeu édité par les éditions *John Doe*, dont l'idée d'une seconde édition a longtemps flotté avant d'être abandonnée. Il s'agit donc de jouer une patrouille organisée, isolée et sans beaucoup d'informations et de moyens, qui, au cours des aventures, explore une vaste région et se frotte à toutes sortes d'histoires et d'intrigues, tout en renforçant sa base d'opération, la commanderie.

C'est du pur **BAC-À-SABLE**, dans un monde ouvert émergeant :

⌘ **UN MONDE OUVERT.** Les joueuses choisissent les missions de leurs paladins selon l'intérêt qu'elles portent à tel ou tel aspect du monde, aux informations qu'elles reçoivent et aux rencontres qu'elles font. Les joueuses avancent, la maîtresse de jeu les suit dans leurs choix.

⌘ **UN MONDE ÉMERGEANT.** À chaque fois que les paladins se déplacent, les joueuses ajoutent des éléments à l'univers en tirant des cartes de péripétie et en inventant les prémices de nouvelles histoires. Cette mécanique (obligatoire) assure que deux tables ne joueront jamais les mêmes aventures et que des contextes de jeu identiques divergeront dès la première séance de jeu.

⌘ **UN MONDE SURPRENANT.** Les mécaniques du jeu imposent le déclenchement aléatoire d'événements scriptés qui font avancer les intrigues et maintiennent l'univers en dynamique. Ces événements, écrits en dur dans le contexte de jeu, sont liés aux chroniques de figurants, de factions, de lieux ou d'objets. Parce que les paladins agissent et voyagent, ils mettent le monde en mouvement et, quand les conditions sont réunies, la maîtresse de jeu tire au hasard le prochain événement scripté dans les listes proposées.

Dans ce compagnon pour **ARGOSIA**, tu vas trouver les règles spéciales pour créer des aventuriers et développer leur commanderie, ainsi que les outils pour dessiner des cartes et développer un contexte de jeu spécifiques. Et, bien sûr, en manière d'exemple, une aventure grand-format pour te lancer dans des mois de jeu.

Nul besoin de le dire (mais quand même) : tu as besoin du *Bouquin de Base de CŒURS VAILLANTS* et du livre-univers **D'ARGOSIA**.

## LES PALADINS

Dans la plupart des jeux de fantasy, LES PALADINS sont souvent décrits comme de bons gros militaires rigides, brutaux et légèrement fascistes. C'est, en tout cas, l'image qui en est donnée dans les mêmes et les histoires qu'on peut lire.

Effaçons tout de suite cette image négative : en ARGOSIA, un paladin est un individu bienveillant et courageux, qui place sa mission et la vie de ses compagnons au-dessus de sa propre vie. Il est soldat bien sûr, mais aussi sapeur-pompier, médecin, diplomate, enquêteur, explorateur, curieux. Ce n'est pas un agent de la tyrannie, mais un serviteur du monde et des divinités bienveillantes, possédant de très hautes valeurs morales et éthiques.

En vérité, un paladin est en tout point un aventurier, le héros bienveillant de CŒURS VAILLANTS, mais il a choisi de rejoindre une organisation, un lieu où son courage ferait sens et s'ajouterait au courage de tous ses compagnons, de toute une institution.

Les paladins font donc bloc, œuvrant en commun sous la bannière de leur ordre, au cri bien connu sur les frontières de « **DEX CLAMORE !** »

## LA MISE EN JEU

D'une manière générale, une campagne de PALADINS D'ARGOSIA commence par leur arrivée sur les lointaines frontières du royaume. Parce que des menaces plus pressantes ont occupé l'ordre en d'autres régions depuis fort longtemps, le pays a été abandonné à lui-même. Toutefois, la pression se relâchant, les supérieurs ont décidé d'envoyer de jeunes paladins rouvrir une ancienne commanderie, en autonomie, afin qu'ils en explorent les environs, réunissent des informations, remettent les cartes à jour et interviennent, s'ils l'estiment nécessaire, pour aider et assister les habitants de la contrée.

Les paladins commencent par découvrir ce qu'il reste de la commanderie, quelques figurants qui vivent-là et obtiennent, peut-être, quelques premières informations. Le reste, c'est sur la carte : des lieux et des noms qui ne signifieront rien tant qu'ils ne s'y seront pas rendu en personne.

Les paladins doivent dès lors décider seuls de leur chemin, de leurs missions, de leurs investissements et des choix diplomatiques ou guerriers qui s'offrent à eux. La maîtresse de jeu répond aux questions, mais ne décide rien à leur place.

# AVENTURIERS

## CRÉATION D'UN PALADIN

Pour créer un paladin, il te suffit de suivre les étapes habituelles de la création d'un aventurier en ARGOSIA. Tous les métiers sont accessibles et toutes les origines aussi... Toutefois, prend note des quelques changements suivants :

- ⌘ **CARACTÉRISTIQUES.** Afin d'accélérer un peu le processus de création et de permettre le jeu en table ouverte, tu ne tires pas les seuils des caractéristiques avec 3d6, mais tu réparties seulement les scores suivants comme tu le souhaites : 5, 8, 10 et 13. N'oublie pas de noter la compensation de la caractéristique la plus élevée.
- ⌘ **TECHNIQUE DE COMBAT.** Tous les paladins sont des maîtres de la lance, montée ou à pied. Quand il manie une lance, ton aventurier inflige 1d8+1d4+3 points de dégâts. Par ailleurs, il inflige un truc de combat si l'un des dés de dégâts indique le minimum, un 1, sur une de ses faces. Toutefois, tous les adversaires peuvent effectuer un jet de sauvegarde, quel que soit leurs niveaux relatifs. Pour le reste, choisis un style de combat comme d'habitude et note les armes correspondantes.
- ⌘ **MÉTIER.** Ton aventurier est un paladin, mais tous les paladins n'ont pas tout à fait le même statut selon leur ancienneté dans l'ordre. Choisis son statut et note le nombre de métiers que tu peux choisir ainsi que les points d'aventure que ton aventurier possède au niveau 1 (en plus des points d'aventure offerts par le don de naissance ou la compensation de Charisme).
  - ↪ **ÉCUYER.** Ton aventurier vient de rejoindre l'ordre, soit comme jeune aspirant chevalier, soit après une belle vie d'aventure déjà. Il possède un métier et 3 points d'aventure.
  - ↪ **SERGEANT D'ARMES.** Ton aventurier était un soldat de la compagnie qui a pris du galon, mais conserve son statut de frère laïc. Il possède deux métiers et 2 points d'aventure.
  - ↪ **CHEVALIER.** Ton aventurier est un chevalier de plein droit, adoubé au cours d'une belle cérémonie, qui a prononcé les vœux de pauvreté et de sacrifice. Il possède trois métiers et 1 point d'aventure.

## EXPÉRIENCE ET PROGRESSION

Les règles normales d'expérience s'appliquent aux paladins : 2XP au début de chaque séance de jeu ou seulement 1XP si on préfère une campagne longue qui ne monte pas trop vite en puissance.

## MOTIVATIONS

Ton paladin n'a pas rejoint l'ordre par hasard. De puissantes motivations l'animaient dont il a usé au cours des entraînements pour parfaire ses qualités et ses capacités. Choisis une motivation parmi les suivantes.

### ♥ BATAILLEUR

🗡️ Ton aventurier vibre dans les confrontations, les conflits, les combats et les batailles. Qu'il protège des innocents ou qu'il porte sa lance dans la tanière d'un monstre, c'est au moment où il joue sa vie qu'il est le plus heureux (en tout cas, après la confrontation, quand il a survécu, victorieux ou non).

✳️ **DÉFI** (1PA). *Ton aventurier oblige un ou plusieurs adversaires à le prendre pour cible ou les défie, hors combat, à un duel physique (course, bras de faire, lutte) qu'ils ne peuvent refuser. Une créature de niveau égal ou supérieure peut effectuer un jet de sauvegarde.*

### ♥ BIENVEILLANT

🗡️ Ton aventurier apprécie les contacts humains et les moments partagés. Il est heureux d'aider les gens, là tout de suite, quand ils en ont besoin ; il les soutient quand ils souffrent et peinent ; il les console dans le malheur et les célèbre dans le bonheur. En somme, il aime se faire des amis.

✳️ **AMITIÉ FACILE** (1PA). *Par un sourire, une main tendue, un mot aimable, ton aventurier modifie positivement les réactions d'une créature intelligente, désamorce les agressivités premières ou établit immédiatement un contact amical. Une créature de niveau égal ou supérieure peut effectuer un jet de sauvegarde.*

### ♥ CHRONIQUEUR

🗡️ Ton aventurier est seulement content d'être là, d'aider ses camarades et surtout d'assister à toutes sortes d'évènements extraordinaires, qu'il s'agisse de vaincre des menaces terrifiantes, de contempler des paysages glorieux, de rencontrer des personnages illustres – toutes choses qu'il pourra raconter plus tard.

✳️ **TOUT POUR L'HISTOIRE** (1PA). *Ton aventurier permet à l'un de ses camarades de réussir automatiquement un jet de résolution. Si ce jet affecte un adversaire, par exemple un jet d'attaque, une créature de niveau égal ou supérieur effectue un jet de sauvegarde pour s'en protéger.*

## ♥ CONCILIATEUR

🗡️ Ton aventurier s'intéresse particulièrement aux relations qui lient les gens et qui forment la trame politique et diplomatique de ses aventures. Il est heureux quand il faut négocier des traités, servir d'intermédiaire, débattre de sujets compliqués, avec l'idée toujours de changer les choses par la parole et la diplomatie.

➤ **EMPATHIE DIPLOMATIQUE** (1PA). *Ton aventurier comprend les enjeux d'une négociation, les besoins et les moyens de ses interlocuteurs, ce qu'il peut en obtenir ou ce qu'il peut leur apporter, ainsi que la manière de les calmer ou de les fâcher par ses paroles et ses attitudes.*

## ♥ EXPLORATEUR

🗡️ Ton aventurier est un voyageur toujours curieux de ce qu'il peut trouver de l'autre côté d'une crête inconnue. Il aime découvrir de nouveaux lieux, ouvrir des routes et des chemins inexplorés, passer des obstacles qui mènent au-delà de ce qu'il connaît déjà. Et puis, quel plaisir aussi de revisiter des paysages familiers.

➤ **EN VÉRITÉ** (1PA). *Lorsqu'une péripétie a été tirée et après que la maîtresse de jeu a repris la main sur la narration et développé la situation, imagine un élément de ton choix pour orienter la scène comme tu le préfères ou y ajouter des détails, un rebondissement, une surprise intéressante.*

## ♥ JUSTICIER

🗡️ Ton aventurier ne supporte pas l'injustice. Il lui faut réparer les torts, abattre les tyrans, punir les méchants et les maléficients, remettre le monde à l'endroit et faire triompher la légitimité de ceux qui n'ont pas les moyens de se défendre par eux-mêmes. Nulle impunité n'est supportable, nulle injustice, mais il faut être droit jusqu'au bout.

➤ **JUSTICE EN GLOIRE** (1PA). *Quand ton aventurier est face à une situation inique ou aux représentants d'un pouvoir tyrannique, il s'auréole d'une belle lumière dorée qui représente tout le prestige des paladins. Les conséquences de la situation, quand les paladins ont pu la régler, sont rapidement connues à plusieurs cases à la ronde par toutes les créatures intelligentes. Sachant cela, nombreux sont les fauteurs de troubles qui s'en inquiètent et réagissent différemment.*

## ♥ MYSTIQUE

✎ Ton aventurier s'intéresse aux événements surnaturels, à la magie, à la foi, aux légendes étranges qui défient la logique et la raison. Il cherche à les comprendre et à les vivre, à expérimenter les chemins étranges qui troublent les perceptions et la conscience. Peut-être est-ce seulement pour les mieux les affronter et les combattre.

✎\* **SAVOIR MYSTIQUE** (1PA). *Ton aventurier reproduit, de mémoire, un effet magique qu'il a vu ou au sujet duquel il a lu des description – un sort, un ensorcellement, un exorcisme, ou même une capacité monstrueuse surnaturelle. C'est certainement une version moins puissante, moins précise, mais quelles que soient ses limites, l'effet sera certainement utile.*

## ♥ SAGE

✎ Ton aventurier doit comprendre le monde. Il n'est de mystères et d'énigmes qu'il ne doive résoudre, de secrets qu'il ne faille dévoiler. Sans cesse, il enquête, il interroge, il fouille et il n'est de plus grande récompense pour lui que de révéler de nouveaux savoirs, de trouver les clefs qui permettent de comprendre une situation ou de confondre un coupable.

✎\* **CONNEXIONS SUBTILES** (1PA). *Ton aventurier sait intuitivement quelle est la prochaine étape d'une enquête ou d'une investigation : quel lieu visiter, quel figurant interroger, quel objet examiner. Cela ne lui donne pas les raisons ou la logique derrière ce choix particulier, mais il sait qu'il se rapproche d'une réponse ou d'une solution.*

# AVENTURES

## LA CARTE ET LES VOYAGES

Les paladins quittent la commanderie pour partir en mission, puis y reviennent quand ils le souhaitent pour bénéficier d'une relève. Au cours de la mission, les paladins voyagent, rencontrent des gens, découvrent des problèmes et tentent de les résoudre.

### LA CARTE

Les aventures se déroulent dans un territoire déterminé, représenté par UNE CARTE que les paladins ont en leur possession. D'une manière générale, les paladins n'ont guère besoin, ni souvent la possibilité, de sortir de ce territoire qui est lié à la commanderie (il faut toutefois garder toutes les options ouvertes).

La carte est particulièrement ABSTRAITE et ne représente jamais vraiment la réalité du terrain, seulement les positions relatives de ses lieux les plus intéressants : rivières, collines, forêts, communautés et ainsi de suite. Au fil du jeu, les joueuses sont invitées à prendre des notes sur la carte, à y ajouter des éléments, des symboles, des icônes. Aussi sera-t-il souvent utile, si on ne joue pas en ligne sur un tableau blanc (par exemple), d'en proposer une version physique de grande taille.

La carte est découpée en cases.

- ⌘ Le côté d'une case représente 20 kilomètres à vol d'oiseau.
- ⌘ Une case porte un symbole si la zone présente des reliefs marqués et difficiles à surmonter (hautes collines, montagnes), et une couleur si la zone est couverte d'une végétation dense et difficile à traverser (forêts, maquis épais). Elle peut aussi porter un symbole de relief et une couleur de végétation en même temps.
- ⌘ La carte porte encore diverses indications : le cours des rivières les plus larges, les grandes routes bien marquées et aisées à suivre, l'emplacement des communautés les plus importantes ou des ruines les plus remarquables, et ainsi de suite.



## LE VOYAGE

Au début d'un voyage, les paladins définissent la destination qu'ils souhaitent atteindre et établissent le chemin qu'ils veulent suivre. Ils calculent alors le nombre de jours qui leur sera nécessaire, en comptant, pour chaque case dans laquelle ils entrent :

- ⌘ Une demi-journée si la case ne possède ni relief ni végétation remarquable ou si les paladins empruntent une route ou un bateau.
- ⌘ Une journée si la case possède soit un relief, soit une végétation remarquable.
- ⌘ Deux jours si la case possède à la fois un relief et une végétation remarquable.
- ⌘ Une demi-journée supplémentaire si leur chemin croise un cours d'eau remarquable et qu'aucun passage aisé ne s'offre à eux.

Les paladins peuvent ainsi estimer le temps qui leur est nécessaire pour atteindre leur destination.

- ⌘ L'ensemble du voyage est joué en une fois, sous la forme d'une ellipse (cf. *Voyage* page 105 in **ARGOSIA**).
- ⌘ Toutefois, il faut tirer une carte de péripétie pour chaque tranche de trois jours de voyage (cf. *Péripéties* page 214 in **BOUQUIN DE BASE**). Note bien que chaque péripétie rapporte un nombre de pièces d'or (points de trésor) égal au résultat du d4 de la péripétie (cf. *Péripétie* page 105 in **ARGOSIA**).
- ⌘ Petit avertissement utile : les joueuses devraient toujours poser **UNE PETITE MARQUE** dans chaque case que leurs paladins ont traversé. Ça leur servira quand elles mettront les bâtiments de la commanderie en jeu.

## RELÈVE

On appelle **RELÈVE** le moment où les paladins reviennent à la commanderie entre deux missions. C'est un marqueur de temps utile pour l'usage des bâtiments de la commanderie et aussi le moment où les paladins peuvent dépenser des pièces d'or pour construire ou rénover de nouveaux bâtiments de leur choix. Ne pas oublier que si les paladins jouent effectivement les voyages qui les mènent sur les lieux de leurs missions, ils doivent aussi jouer les voyages qui les ramènent à la commanderie.

## LA COMMANDERIE

UNE COMMANDERIE est un lieu sûr, le plus souvent fortifié, qui accueille un chapitre de paladins et lui sert de base d'opération. Il peut s'agir d'une grande maison dans les faubourgs d'une petite ville, d'un château-fort aux confins du royaume, d'une cabane de pierres sèches fermant les entrées d'un complexe troglodyte, d'une aile d'un palais royal ou de n'importe quel lieu qui présente un intérêt géographique, militaire, politique, logistique qui permette aux paladins d'accomplir leurs missions.

La commanderie est placée sous l'autorité d'un commandeur, un chevalier de haut rang, expérimenté, possédant un certain poids politique, qui accepte de mettre un terme à ses courses aventureuses et qui se sent capable de gérer le poids de l'organisation.

Les paladins qu'incarnent les joueuses, quant à eux, doivent se contenter de ce qu'ils vont trouver au bout de leur long chemin : sans doute une vieille place-forte, un petit fortin, pas toujours en très bon état, proche d'une petite communauté rurale. Il y a des travaux à effectuer, du débroussaillage de la cour et des fossés, du nettoyage et du dépoussiérage. Et puis ils sont en autonomie, aucun vieux chevalier pour les conseillers et leur confier des missions. Ils arrivent avec leurs bagages et non seulement les chambres sont froides et humides, mais il faut encore qu'ils aillent chercher du bois eux-mêmes.

Toutefois, en explorant les lieux, ils découvriront quelques trouvailles utiles : des habitants du coin qui ont peut-être jadis servi les paladins en place, des gens intéressants, aimables et bienveillants, qui les aideront à s'installer ; et puis aussi un ou deux bâtiments prêts à servir.

Chaque commanderie possède ainsi des BÂTIMENTS particuliers : c'est le nom générique que l'on donne à toutes sortes d'installations qui facilitent la mission des paladins, depuis la glorieuse basilique jusqu'aux écuries ou la taberge. Par principe, la commanderie dans laquelle les paladins arrivent possèdent encore deux bâtiments en état de marche, qu'il convient de déterminer au hasard dans la table proposée. Ensuite, au fur et à mesure des aventures, les paladins pourront investir des pièces d'or pour remonter d'autres bâtiments (au prix de 24po chacun).

### LE RITUEL DE LA COMMANDERIE

Les paladins en mission, même s'ils partent pour des mois de voyage, ne restent jamais isolés, coupés de leur commanderie. Une fois par semaine – le lendemain de la nouvelle lune, du premier quartier, de la pleine lune et du dernier quartier – les paladins conduisent un rituel magique qui les met en contact avec la commanderie. Ils obtiennent alors un soutien qui dépend des possibilités que leur offrent les bâtiments de celle-ci, comme indiqué ci-après. Lors du rituel, les paladins activent les soutiens de chaque bâtiment.

C'est pourquoi nous conseillons très fortement d'imprimer un calendrier lunaire (cf. *Calendrier* page 330 in ARGOSIA), de choisir une date de départ des aventures et de bien consigner le passage du temps.

## L'ORDRE DE RELÈVE

Quand les paladins prennent une relève, chaque bâtiment de la commanderie peut exécuter, par lui-même, l'ordre de relève qui le concerne et qui modifie durablement la région des aventures : quand un bâtiment installe une annexe dans une case déjà visitée par les paladins, cette annexe reste en place pour toute la suite des aventures (à moins qu'un événement ne la frappe exceptionnellement).

## BÂTIMENTS DE LA COMMANDERIE

Toutes les commanderies ne disposent pas des mêmes installations. Une petite commanderie ne possèdera que deux ou trois bâtiments ; une autre, de grande importance, en aura dix ou plus.



**Id20- BÂTIMENTS DE LA COMMANDERIE.** 1 Bibliothèque ; 2 Caserne ; 3 Chancellerie ; 4 Crypte ; 5 Cuisines ; 6 Écuries ; 7 Église ; 8 Forge et ateliers ; 9 Fortifications ; 10 Geôles ; 11 Laboratoire ; 12 Lazaret ; 13 Maison frontalière ; 14 Maison haute ; 15 Portail ; 16 Reliquaire ; 17 Taberge ; 18 Tour des mages ; 19 Typhonerie ; 20 Viguerie.



## ♣ BASILIQUE

✎ La grande et magnifique église de la commanderie possède un statut particulier. C'est le lieu de culte de l'ordre, où les grandes liturgies des paladins sont conduites par des aumôniers qui savent les sacrifices consentis. C'est aussi une destination de pèlerinage, tant pour les paladins que pour les laïcs qui viennent y honorer les divinités et la mémoire des héros du passé.

♣ **L'ORDRE DE RELÈVE.** Les servants de la basilique créent un sanctuaire, doté d'un bétyle et consacré aux divinités bienveillantes de l'humanité, dans une case déjà visitée par les paladins. Ces derniers et leurs alliés peuvent y adresser librement des prières à tous les dieux et déesses.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Les aventuriers reçoivent une bénédiction sous la forme de 1d8 usages d'usuel supplémentaires à se partager avant le prochain rituel ou la prochaine relève.

## 🏰 BIBLIOTHÈQUE

🗡️ La bibliothèque de la commanderie abrite de nombreux ouvrages, des parchemins et des grimoires précieusement enlumines, couvrant toutes sortes de sujets, savants et littéraires. C'est aussi en ces lieux que sont conservés, depuis sa fondation, tous les cahiers de patrouille que les paladins ont soigneusement remplis, au jour le jour, afin de témoigner de leurs missions.

🕯️ **L'ORDRE DE RELÈVE.** La bibliothèque fournit des informations et des connaissances, dans la limite de ce qu'elle pourrait effectivement trouver dans ses ouvrages, auprès d'érudits ou en interrogeant le dieu du savoir. Les joueuses peuvent poser deux questions ouvertes à la maîtresse de jeu.

✳️ **LE RITUEL DE SOUTIEN.** La bibliothèque fournit, au choix des paladins, une réponse à une question ouverte ou un parchemin de sort tiré au hasard.

## 🏰 CASERNE

🗡️ La caserne accueille soldats, écuyers, sergents et chevaliers. C'est là qu'ils vivent, qu'ils s'entraînent, qu'ils reçoivent les précieux enseignements des ordres de paladin. Ils y apprennent la discipline et l'abnégation, la force et le courage, la ruse et l'intégrité. Ils y peaufinent leurs techniques de combat et leur connaissance du monde au contact des anciens.

🕯️ **L'ORDRE DE RELÈVE.** La caserne installe une tour de guet sur une case déjà visitée. Les soldats de la commanderie qui y servent protègent les routes et les communautés locales contre toutes les créatures de niveau 3 ou moins.

✳️ **LE RITUEL DE SOUTIEN.** La caserne fournit à chaque paladin 1d4 pierres de combat – des produits alchimiques rares. Au prix d'une action libre, le paladin peut claquer une pierre pour obtenir un bonus de +1d4 à ses jets de combat ou à sa défense pour le tour.

## ♥ CHANCELLERIE

✍ La chancellerie est le bureau d'enregistrement de tous les actes officiels accomplis par les paladins, mais c'est d'abord le faux-nez sous lequel se cache leur puissant service de renseignement et d'espionnage. La commanderie a des correspondants et des amis partout qui l'informent des petits et grands événements, des noms à connaître et à retenir, des dangers en devenir.

î **L'ORDRE DE RELÈVE.** La chancellerie possède des informations précises sur la localisation ou l'histoire d'un lieu, d'une personne, d'une créature et ainsi de suite, qu'elle peut fournir aux aventuriers (dans les limites des secrets éventuels que n'a pas pu percer la chancellerie).

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** La chancellerie fournit un œil magique aux aventuriers – un objet magique autonome qui fonctionne un peu comme un drone pour aller voir au loin, et discrètement, ce qui s'y passe. L'un des aventurier peut s'y lier jusqu'au prochain répit pour voir et entendre (mais pas très bien) par son biais. Le matériel est téléporté auprès des aventuriers pendant le rituel.

## ♥ CRYPTÉ

✍ Dans les profondeurs de la commanderie se trouvent les tombeaux des paladins qui ont servi et qui sont partis. Certains ne sont que de vides cénotaphes, d'autres des ossuaires où des lances complètes reposent ensemble, quelques gisants rendent hommages aux héros et héroïnes de l'ordre et aux plus importants de ses commandeurs.

î **L'ORDRE DE RELÈVE.** La commanderie obtient, par l'intermédiaire de communications médiumniques, des informations sur la présence et l'activité des morts-vivants et des non-morts de la région, ou un contact direct avec l'un de ceux-ci qui répondra à une question posée par les joueuses.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** La crypte envoie un maître-fantôme se manifester auprès de la lance. Il accompagne l'un ou l'autre des aventuriers, chaque jour à tour de rôle, selon les besoins. Il reste avec les aventuriers jusqu'à la prochaine relève ou jusqu'au prochain rituel (cf. *suivants* page 107 in **BOUQUIN DE BASE**).

## ♥ CUISINES

✎ Partir en aventure le ventre vide n'est guère concevable pour les paladins. C'est dans les cuisines de la commanderie que sont préparées les rations qu'ils emportent en mission, soigneusement conservées et emballées, finement épicées, toujours variées. Les cuisiniers savent les exigences de la route et des combats et rien n'est assez bon pour les héros qu'ils servent.

‡ **L'ORDRE DE RELÈVE.** Les cuisines de la commanderie délèguent une brigade dans une case déjà visitée par les paladins afin qu'elle y installe une cuisine volante, pour nourrir les habitants de la case qui pourraient souffrir de manques ou de carences. Par ailleurs, la brigade surveille l'état des ressources frumentaires pour les animaux, les monstres et les bêtes magiques et signalent à la commanderie les pénuries ou les disettes – grain, plantes et gibiers divers.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Grâce aux rations spéciales envoyées par les cuisines, les paladins bénéficient chacun d'un point d'aventure temporaire à utiliser quand ils veulent avant la prochaine relève ou le prochain rituel (ce n'est pas forcément le premier point d'aventure dépensé), ainsi qu'une réserve commune de 1d4 points d'aventure.

## ♥ ÉCURIES

✎ Les haras et les écuries de la commanderie fournissent les meilleures montures qu'un chevalier puisse désirer. Bien dressées, bien entraînées, ce ne sont pas des haridelles sans caractère, mais des destriers prêts à affronter les difficultés des routes, les marches interminables, les chevauchées terribles, les combats sans merci, par tous les temps, dans toutes les conditions (cf. *suivants* page 107 in **BOUQUIN DE BASE**).

‡ **L'ORDRE DE RELÈVE.** Les écuries installent un relais de poste dans une case déjà visitée par les paladins. Les habitants de la région peuvent y déposer ou recevoir lettres et colis, plus vite et plus sûrement que par n'importe quel autre moyen non-magique, en lien avec la commanderie et dans les limites du réseau qui se constitue progressivement.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Une fois avant la prochaine relève ou le prochain rituel, les aventuriers profitent de la rapidité de leur monture et effectuent un voyage (ou une portion de voyage), de trois jours ou moins, sans tirer de péripiétie.

## ♥ FORGE ET ATELIERS

✂ Les meilleurs artisans viennent donner de leur temps, de leur travail et de leur talent à l'ordre et investissent les ateliers pour y fabriquer tout le matériel utile aux missions des lances, les armes, les armures, le harnachement des chevaux et le petit équipement. C'est leur manière à eux de remercier les paladins pour la sécurité dont ils jouissent, dans les cités et les campagnes.

♣ **L'ORDRE DE RELÈVE.** Avant la prochaine relève ou le prochain rituel, les aventuriers peuvent sortir un total de 1d4 objets exceptionnels de leurs sacs sans dépenser de points d'aventure.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Les ateliers de la commanderie fournissent du petit matériel consommable aux aventurier, à la hauteur de 1d4 po pour chacun d'entre eux (qui peuvent être mis en commun). Le matériel est téléporté auprès des aventuriers pendant le rituel.

## ♥ FORTIFICATIONS

✂ La commanderie est bien protégée derrière de hautes murailles, à l'abri de tours solides qui découragent les ennemis de l'ordre, jusqu'au plus puissants d'entre eux. Et cette tranquille assurance, la commanderie la projette à distance, sur les communautés qu'elle protège – cette sécurité n'est pas seulement due à la dureté des pierres, mais aussi à la constante vigilance des paladins.

♣ **L'ORDRE DE RELÈVE.** La commanderie envoie des ouvriers, des ingénieurs et des mages élémentaires (ou des parchemins de magie) auprès d'une communauté alliée afin de l'aider à créer, réparer ou renforcer ses propres fortifications. Aucune créature de niveau 5 ou moins, y compris les créatures aériennes, ne peut briser cette défense pour pénétrer dans la communauté.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Le rituel de la soutien puise un peu de la résistance symbolique des fortifications pour bénir les aventuriers. Ils bénéficient d'un bonus de +1 en défense jusqu'à la prochaine relève ou jusqu'au prochain rituel.

## 🛡️ GEÔLES

🗡️ Les paladins n'ont pas pour seule vocation de détruire les ennemis de l'humanité – sinon, ils ne seraient plus humains eux-mêmes. Adorateurs de la déesse de la nuit ou monstres terrifiants ne perdent pas le droit à la vie seulement parce qu'ils sont maléficiels. Quand c'est possible, les paladins les capturent, les jugent et les enferment dans des prisons magiques en attendant de les exiler hors d'Argosia.

👤 **L'ORDRE DE RELÈVE.** La commanderie retrouve la trace d'un criminel recherché par le royaume ou de ses activités sur les frontières, présentes ou passées. Aux paladins d'aller s'en occuper s'ils le souhaitent.

✳️ **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Les geôles fournissent aux aventuriers un petit médaillon en ambre. Ce dernier permet d'emprisonner un adversaire vaincu afin de le ramener à la commanderie à la prochaine relève. Il sera alors jugé et recevra une sentence appropriée à ses méfaits. Le matériel est téléporté auprès des aventuriers pendant le rituel.

## 🛡️ LABORATOIRE

🗡️ Les laboratoires d'alchimie de la commanderie fabriquent toutes sortes de produits et de potions, des plus simples aux plus magiques et attendent des paladins qu'ils ramènent les composants précieuses dont ils ont besoin. À défaut, il faut bien sûr s'adresser à des chasseurs de monstres professionnels, mais quel camouflet pour les preux chevaliers.

👤 **L'ORDRE DE RELÈVE.** La commanderie engage un groupe de chasseurs de monstres et l'envoie chasser sur une case, visitée ou non par les paladins, afin qu'ils récupèrent des composantes magiques et alchimiques, ou des informations, (pour une valeur de 1d8 points de trésor, frais et charges comprises) et, surtout, qu'ils fassent baisser la pression monstrueuse sur les voyageurs et les communautés.

✳️ **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Le Laboratoire fabrique des préparations alchimiques ou des potions magiques pour une valeur totale de 1d8x4 po. Le matériel est téléporté auprès des aventuriers pendant le rituel.



## ♥ LAZARET

✂ Les paladins risquent constamment leur vie lorsqu'ils sont en mission avec leur lance. Blessures, maladies, empoisonnement et même pire sont leur lot quotidien. Il est bien rare qu'ils n'aient pas besoin, de retour à la commanderie, qu'on les recouse, qu'on les soigne et qu'on les choie. C'est au lazaret aussi qu'on isole les malades contagieux ou ceux atteints de malédictions invalidantes.

î **L'ORDRE DE RELÈVE.** Le lazaret installe un dispensaire sur une case déjà visitée par les paladins, surveillant et contrôlant les épidémies et les maladies, soignant les habitants de la case (et toutes les créatures qui en font la demande) et augmentant sensiblement l'état de bonne santé et de bien-être de la population.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Le lazaret fournit une potion de soins mineurs (1d8 +niveau points de vie) à chaque paladin, plus 1d4 potions pour le groupe.

## ♥ MAISON FRONTALIÈRE

✂ La maison frontalière est une annexe de la commanderie tout entière réservée aux rôdeurs de passage. Nomades des frontières, ces soldats et éclaireurs d'élite ne disposent que rarement de bases d'opération permanentes, mais ils trouvent ici un appui, une fraternité et des soutiens humains et logistiques qu'ils apprécient fort.

î **L'ORDRE DE RELÈVE.** Les rôdeurs de passage à la commanderie informent les paladins sur ce qu'on peut trouver dans une case au choix de ceux-ci. Les joueuses peuvent, par ailleurs, donner deux rumeurs sur la case.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Un rôdeur est téléporté auprès des aventuriers. Il les aidera à trouver des lieux particuliers, à traquer des créatures spécifiques ou même à passer certains obstacles. Lors d'un voyage à accomplir avant la prochaine relève ou le prochain rituels, les paladins ignorent les effets du terrain et toutes les cases comptent pour une demi-journée de voyage, quelle que soit leur nature.

## ♥ MAISON HAUTE

✎ Bien que complètement indépendants de tous les pouvoirs séculiers, les paladins n'ont souvent pas d'autres choix que de s'impliquer dans les affaires politiques et diplomatiques des domaines civilisés et même du sauvage. La maison haute, ses halls de réception et ses chambres d'hôtes, incarne cette exigence de conciliation : les paladins ne sont pas seuls.

♠ **L'ORDRE DE RELÈVE.** Les aventuriers rencontrent à la commanderie un dignitaire envoyé par le pouvoir royal, un seigneur ou une organisation spécifique (alliée, neutre ou ennemie). Ils peuvent lui poser deux questions ouvertes.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Les aventuriers bénéficient d'un blanc-seing diplomatique pour accéder à une personne, traverser un territoire, entrer dans un lieu réservé, et ainsi de suite. Ce passeport doit être utilisé avant la prochaine relève ou le prochain rituel.

## ♥ PORTAIL

✎ Les portails magiques sont de puissants artefacts qui autorisent les paladins à voyager rapidement d'une commanderie à une autre quand il est nécessaire de transférer des renforts, de porter des avertissements ou d'échanger du matériel. Ils sont bien trop dangereux pour qu'on les utilise librement dans la société et requièrent une veille constante pour qu'aucun monstre ne les emprunte.

♠ **L'ORDRE DE RELÈVE.** À la fin de la relève, le portail emmène les paladins sur une case qu'ils ont déjà visitée préalablement au cours de leurs aventures, vers une autre commanderie ou vers un autre portail.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** La commanderie envoie aux aventuriers 1d4 petites plaquettes magique. Lorsqu'ils brisent une plaquette, tout ou partie des aventuriers sont instantanément téléportés à vue. Le matériel est téléporté auprès des aventuriers pendant le rituel.

## RELIQUAIRE

🗡️ Qu'ils les achètent aux enchanteurs ou qu'ils les collectent sur le terrain, les paladins finissent toujours par amasser quelques trésors magiques rares. Ils les tiennent dans le reliquaire – une salle des coffres bien protégée – et les confient parfois, le temps d'une mission, à ceux des leurs qui en ont l'usage sur le terrain. À sa création, le reliquaire contient cinq objets magiques que les paladins peuvent se répartir, tout ou partie, comme ils le souhaitent.

🏰 **L'ORDRE DE RELÈVE.** Le reliquaire accueille un objet magique additionnel, déterminé aléatoirement comme les autres.

✳️ **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Le reliquaire confie aux aventuriers 1d4 pierres de butin – des objets alchimiques rares. Chacune permet d'ajouter 1d4 à un jet de butin de son choix (après le jet) pour déterminer si un trésor possède ou non des objets magiques.

## TABERGE

🗡️ Lorsque les paladins ouvrent leur cantine à la communauté voisine, l'endroit devient bientôt un lieu de rencontres et de réunions conviviales qui attire toutes sortes de gens – des locaux, des voyageurs, des pèlerins, de nombreux aventuriers, qui y trouvent bonne chair, bonne bière, une compagnie de bon aloi, un accueil bienveillant et parfois de l'aide.

🏰 **L'ORDRE DE RELÈVE.** La taberge offre 1d4 rumeurs aux aventuriers. C'est bien entendu aux joueuses de les énoncer.

✳️ **LE RITUEL DE SOUTIEN.** Grâce aux bons et gouleyants produits offerts par la taberge, les paladins bénéficient, une fois avant le prochain rituel ou la prochaine relève, d'un choix supplémentaire lors d'un campement.

## ♣ TOUR DES MAGES

✎ Si les paladins sont d'abord des soldats et des explorateurs, souvent éloignés des aménités de la civilisation, ils ne dédaignent pas pour autant l'aide insignifiante des magisters, ces magiciens des tours plus casaniers, spécialistes des rituels, de la théorie magique et des recherches complexes. On leur réserve même des appartements confortables et des laboratoires bien équipés.

♣ **L'ORDRE DE RELÈVE.** La tour des mages accomplit un rituel complexe utile aux aventuriers, en prenant en charge les frais et le choix des composantes.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** La tour des mages fournit aux paladins le matériel et les composantes requises pour accomplir jusqu'à 1d4 rituels mineurs avant le prochain rituel ou la prochaine relève, même si le groupe ne possède pas de magicien.

## ♣ TYPHONERIE

✎ Les nombres de bêtes magiques s'approprient parfaitement quand on les recueille tout bébé, quand on les soigne avec douceur et qu'on bien les traite. De nombreuses commanderies possèdent des jardins et quelques bâtiments où de vieux sergents s'occupent des bêtes que les paladins récupèrent en mission, sans jamais toujours réfléchir. La typhonerie possède trois bêtes magiques à sa création.

♣ **L'ORDRE DE RELÈVE.** La typhonerie obtient une nouvelle bête magique pour ses jardins, un monstre que les paladins peuvent emmener avec eux si l'un d'entre eux l'accepte comme compagnon monstrueux. Il ne faut pas oublier de nommer chacune des bêtes de la typhonerie. (cf. *suivants* page 107 in **BOUQUIN DE BASE**).

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** La typhonerie envoie aux paladins une pierre de charme-monstre – un objet alchimique rare. La pierre permet de lancer l'équivalent du sort de *Charme*, mais sur une créature monstrueuse ou une bête magique.

## VIGUERIE

✎ En de nombreux lieux, notamment sur les frontières, les paladins sont les seules autorités à qui l'on reconnaisse un droit de justice – il s'agit alors moins d'une question de pouvoir que de légitimité naturelle. On les sait égaux, impartiaux, justes, conciliateurs et rigoureux dans leurs enquêtes et leurs jugements. On confie alors à leur viguier le soin de démêler les affaires les plus complexes. Un des aventuriers reçoit cet insigne du Viguier. Il devient très officiellement juge-enquêteur itinérant, ce qui lui donne la possibilité de diligenter des enquêtes mais aussi de siéger en tribunal à la demande des justiciables ou des autorités locales.

† **L'ORDRE DE RELÈVE.** La commanderie établit un tribunal dans une case déjà visitée par les paladins, avec un adjoint du viguier et un conseil local qui écoute et juge des plaids qui lui sont soumis. La plupart du temps, ce sont des affaires civiles entre voisins. Dans les cas les plus graves ou les plus complexes, ou si une enquête doit être menée, les paladins sont appelés sur place.

\* **LE RITUEL DE SOUTIEN.** La commanderie fournit aux aventuriers une petite tablette d'argile portant le symbole du dieu du savoir. Lorsqu'ils la brisent en un lieu donné, ils déclenchent une vision de passé qu'ils peuvent centrer à n'importe quel moment de l'année écoulée. Ils assistent alors aux événements qui se sont produits sur place durant une heure pleine et peuvent témoigner de ce qu'ils ont vu et entendu.

# HISTOIRES

C'est le moment de parler un peu du **CONTEXTE** de jeu. Un bac-à-sable efficace, ça n'est pas un espace vierge que les joueuses vont remplir seules. C'est d'abord un contexte, plus ou moins complexe, avec des lieux, des objets, des figurants et des factions. La liberté qu'ont les joueuses, c'est d'explorer ce contexte de la manière dont elles le souhaitent, de l'accompagner ou de le fracasser, d'y ajouter ou d'y retrancher des éléments.

Tu trouveras un exemple de contexte en accompagnement de ce livret (Le pays des Cinq-Monts). Il est un peu massif, il faut le dire : huit factions principales, vingt lieux majeurs, une cartes de 13x14 cases. C'est le décor de notre campagne depuis déjà de nombreux mois et il reste encore beaucoup à faire.

Il te sera possible de créer des contextes plus resserrés : une carte de 10x10 cases, 4 ou 6 factions, une dizaines de lieux par exemple.

## CONSTRUCTION

Dans tous les cas, le mode de construction est identique : il suffit, en grande partie, de suivre les conseils du **BOUQUIN DE BASE** (cf. page 203). D'abord en prenant quelques notes pour déterminer la nature des factions principales, puis en créant des lieux. Le tout peut se faire rapidement grâce aux outils aléatoires proposés. Il suffit ensuite de laisser son imagination tirer des liens logiques entre tous les éléments.

Place les lieux sur la carte, rajoute des rivières, des reliefs et de la végétation pour créer des passages et des obstacles naturels.

À ce niveau du développement, tu as déjà pas mal d'informations et d'idées sur les grandes dynamiques du contexte. Pour le moment, c'est l'état initial que tu poses sur le papier et dans tes notes. Et c'est l'intervention des paladins qui va tout déséquilibrer.

Tu peux créer des arbres de relations entre les factions et les lieux si ça peut t'être utile.

Nécessairement, comme il s'agit de partager des informations et qu'on ne possède pas tous le même cerveau, il est possible que l'aventure au Pays des Cinq-Monts te semblera compliquée par la nature même de sa rédaction. Il manque peut-être des éléments qui te serviraient, d'autres qui sont en trop, ou l'organisation générale n'est pas celle que tu choisirais. On a fait au mieux et tous les retours sont les bienvenus.

## CHRONIQUES

Parmi tous les éléments que tu viens de créer, choisis-en quatre, six ou huit qui ont plus d'importance que les autres : des figurants, des factions, des lieux, des objets. Ceux-là possèdent UNE CHRONIQUE, c'est-à-dire une SUITE CHRONOLOGIQUE D'ÉVÈNEMENTS logiques qui les concernent et qui déterminent à l'avance ce qui va leur arriver si les paladins ne s'en mêlent pas, ne les empêchent pas par leurs actions ou, au contraire, ne les précipitent pas.

Une chronique possède (en général) trois ÉVÈNEMENTS que tu dois déterminer et écrire à l'avance. Ces événements peuvent être liés par exemple, aux objectifs de la faction ou à sa chronique (cf. page 208 du Bouquin de Base). Reporte-toi aux exemples donnés dans l'aventure du Pays des Cinq-Monts pour voir le principe et la logique.

Ceci étant, voilà comment on utilise les chroniques dans les aventures des **PALADINS D'ARGOSIA**.

- ⊗ Au cours des aventures, les paladins VOYAGENT pour explorer le monde ou se rendre sur les lieux des missions qu'ils s'assignent.
- ⊗ Au cours de ces voyages, ils sont tenus de tirer des PÉRIPÉTIES (une pour trois jours de voyage, parfois plus).
- ⊗ Les COMPLICATIONS de la péripétie sont déterminées par la maîtresse de jeu en lançant 1d4+1d8.
- ⊗ À la fin de la péripétie, les paladins gagnent un nombre de POINTS DE TRÉSOR égal au résultat du d4.
- ⊗ Le résultat du d8 vient augmenter UN COMPTEUR DE CHRONIQUE.
- ⊗ (Optionnellement, chaque relève ajoute 1d8 au compteur de chronique, pour aller plus vite).
- ⊗ Quand le compteur de chronique atteint ou dépasse UN SEUIL DE 24, il est réinitialisé à zéro.
- ⊗ La maîtresse de jeu lance alors un dé (dont le nombre de face correspond au nombre de chroniques ; par exemple, 1d8 pour le Pays des Cinq-Monts) et ACTIVE L'ÉVÈNEMENT de cette faction. Si la faction avait déjà été sélectionnée précédemment, elle active le second événement dans la liste et ainsi de suite.
- ⊗ La maîtresse de jeu doit, autant que possible, au plus vite et par n'importe quel biais (mise en scène, rumeur, messages et ainsi de suite), informer les paladins des effets visibles et connus de l'évènement. C'est sans doute la partie la plus délicate de l'exercice : il s'agit d'informer sans nécessairement dévoiler tous les tenants et les aboutissants de l'évènement. Toutefois, les joueuses doivent avoir des indices que le monde vient de changer autour de leurs personnages. Ça peut être subtil, mais il apparaît qu'il est vraiment important de marquer le coup et de ne pas dissimuler l'évènement même si les paladins n'en savent pas beaucoup plus. C'est alors une motivation pour chercher de nouveaux renseignements, pour s'intéresser à la faction (si elle était restée sous les radars) et ainsi de suite.