





# THE REALM



---

# TRADUCTIONS

Aylesford : Aylevez  
Black Vale : Val Noir  
Black Wood : Forêt Noire  
Corwood : Forêt de Cor  
Eastvale : Val Occidental  
Moors : Landes  
North Vale : Val Septentrional  
Nor Port : Port-Boréal  
Nor'Woods: Forêt Boréale  
Nyren Wood : Forêt de Nyren  
Forest of Shadows : Forêt des Ombres  
R.Southdale : le Val Méridional (fleuve)  
R.Cylder : le Cylder (rivière)  
R.Gartharis : le Gartharis (fleuve)  
R.Nyr : le Nyr (rivière)  
Pierce Sky Mountains : Montagnes Perce-Ciel  
The Long Riding : la Longue Chevauchée  
Twin Lake : Deux-Lacs  
West Port : Port-Ponant  
West Wood : Bois Occidental



# INTRODUCTION

Ce document présente la Contrée, le décor des sept scénarios de Contre le Chaos. Dans sa version originale, ces sept scénarios étaient réunis en un seul ouvrage. Les traductions de ces scénarios seront diffusées gratuitement sur le site d100.fr sous la forme de fichiers PDF.

La Contrée a été conçue comme un cadre de jeu simple et sans prétention à l'originalité. Le Maître de Jeu pourra ainsi facilement l'adapter à ses besoins ou utiliser les scénarios dans d'autres cadres de jeu.

L'ennemi principal des personnages sera le sorcier Jedakiah, qui entend restaurer le pouvoir d'une ancienne divinité maléfique, la Mère du Chaos.

Les scénarios sont complets, comprenant des plans, des cartes, des aides de jeu et les statistiques des personnages non joueurs. Ils peuvent être joués dans n'importe quel ordre, bien que la séquence présentée dans l'ouvrage forme un arc narratif cohérent : les personnages seront de plus en plus impliqués dans les intrigues du sorcier Jedakiah, jusqu'à l'affronter dans son repaire lors du scénario final.

## LANCER UNE NOUVELLE CAMPAGNE

Si vous désirez vous lancer dans une campagne complète, la lecture de tous les scénarios peut s'avérer utile : vous verrez ainsi leurs interconnexions et pourrez décider plus facilement de l'ordre dans lequel vous les ferez jouer. Vous aurez peut-être aussi intérêt à noter quand et comment apparaissent les personnages non joueurs récurrents.

Si vous comptez demander aux joueurs de créer de nouveaux personnages pour la campagne, les règles standards de RONEQUEST 6 s'appliquent. Les points suivants sont à considérer :

- ⇒ Les cultures barbares, civilisées et nomades sont les plus indiquées ;
- ⇒ La Contrée n'est pas riche en magie. La magie populaire est enseignée seulement au sein des différents cultes et la récupération des Points de magie n'est possible que dans des sites sacrés.
- ⇒ Parmi les autres systèmes de magie, l'animisme et le théisme sont les plus appropriés. La sorcellerie est un art

## GLORANTHA

Ces scénarios peuvent être utilisés dans l'univers de Glorantha, que ce soit au Deuxième ou au Troisième Âge. Voici quelques suggestions :

- ⇒ Utilisez l'ouest de Glorantha, comme le Ralios, le Seshnela ou le Fronela. Le Balazar est aussi un bon lieu de départ.
- ⇒ Jedakiah est un sorcier corrompu, d'obédience Malkioni ou Rokari, qui en est venu à vénérer le Chaos. N'importe lequel des Dieux du Chaos, comme Thed, Malia ou le Cacodémon, serait un bon substitut à la Mère du Chaos.
- ⇒ Les quatre Fondateurs du Royaume peuvent être remplacés par des saints malkionis ou même par des dieux orlanthis : Issaries, Ernalda, Lhankor Mhy et Humakt (ou Urox, Taureau-Tempête).
- ⇒ La magie populaire est accessible à tous, et les sorts des personnages non joueurs devront donc être ajustés ;
- ⇒ Les hybrides chaotiques sont clairement des Broos !
- ⇒ Les ophidiens sont une nouvelle race : ils peuvent être introduits tels quels, mais une colonie de draconiens exilés et corrompus ferait aussi l'affaire.

Le Maître de Jeu aura peut-être à adapter certaines règles de RENEQUEST à Glorantha.

ancien et oublié depuis longtemps ; seuls des individus corrompus, tel Jedakiah, l'ennemi principal des personnages, la connaissent. Par défaut, le mysticisme est inconnu dans la Contrée, mais le Maître de Jeu peut changer cela s'il le désire.

- ⇒ Les personnages désirant des pouvoirs magiques ont intérêt à adhérer à un des cultes des Quatre Fondateurs détaillés plus loin dans ce chapitre.
- ⇒ Les personnages peuvent également être des membres de l'Ordre de la Vérité : voir la page page 16 pour plus de détails.
- ⇒ Les espèces non humaines sont rares. Par défaut, elfes, nains et halfelins n'existent pas : au Maître de Jeu de justifier leur présence et de décider de leur répartition s'il désire les introduire. Les minotaures, présents dans le sud de la Contrée, peuvent faire de bons personnages joueurs.

## INTÉGRER LES SCÉNARIOS À UNE CAMPAGNE EXISTANTE

Si vous préférez utiliser les aventures dans votre propre cadre de jeu, vous aurez à fournir un peu de travail préparatoire.

La géographie, les noms de lieux et de personnages devront être ajustés. Nous avons essayé de limiter les spécificités de la Contrée afin de faciliter cette tâche.

Vous aurez peut-être à modifier la magie selon son importance dans votre campagne, par exemple en augmentant, ou en réduisant, l'accès des personnages non joueurs à la magie populaire.

Les cultes de la Contrée devront être adaptés. Les Quatre Fondateurs sont des dieux génériques du commerce, de la fertilité, de la guerre et du savoir ; la plupart des cadres de jeu fantastiques auront des équivalents. Enfin, le culte de la Mère du Chaos peut facilement être transformé en un autre culte maléfique.

## SCÉNARIOS

*Les sept scénarios sont structurés de façon similaire. Toutes les cartes et les plans sont fournis dans le corps du texte, alors que les statistiques des personnages non joueurs sont indiquées en fin de chapitre.*

*Nous avons présenté ces statistiques de deux manières. Les personnages non joueurs majeurs sont entièrement décrits, tandis que les personnages moins importants n'ont pas de caractéristiques.*



# LA CONTRÉE

A l'ouest, la Contrée fait face à un océan qui la sépare d'un continent plus grand ; sa bordure orientale s'arrête à l'orée de la Forêt des Ombres ; enfin, les montagnes de Gartharis et la steppe surnommée la Longue Chevauchée font office de barrière au nord et au sud.

Les deux grands fleuves, Gartharis et le Val Méridional, divisent la Contrée en trois régions :

- ⇒ Au nord, Gartharis est une région froide et humide. Dans ce paysage de montagnes, de forêts clairsemées et de gorges profondes, de petits établissements survivent dans un isolement presque total.
- ⇒ Le Val est la région centrale sise entre les fleuves et s'étendant de la Forêt des Ombres à la côte. Ses vallées fertiles et ses forêts riches en gibier ont permis l'éclosion de plusieurs villes de taille raisonnable. Un roi vieillissant règne sur le Val, avec le concours de ducs contrôlant les villages et les villes.
- ⇒ Au sud, les Landes et la Longue Chevauchée sont des terres presque désertes, parcourues par des peuples nomades, commerçant parfois avec le Val ou entre eux lorsqu'ils ne sont pas en guerre contre un clan ou une tribu proche.

## CLIMAT

Il est de type océanique. Un courant maritime similaire au Gulf Stream préserve la chaleur du littoral et de l'arrière-pays, mais il arrive que les hivers soient particulièrement froids ou que les étés soient longs et chauds. Du fait des montagnes, les précipitations sont importantes et fréquentes toute l'année, mais la Contrée est protégée contre les vents forts, sauf les terres côtières à l'ouest des montagnes.

## ÉCONOMIE

La Contrée est semblable à l'Europe des années 700 à 900 du moyen-âge. Le fer et l'acier sont les métaux dominants. Les règles standards de RUNEQUEST sur la monnaie sont appliquées, seuls les noms changent. Le Val utilise des pièces de monnaie en argent surnommées *fondateurs*. Les pièces en cuivre sont appelées *restes*. Enfin, les *réals* sont les pièces en or. Chaque cité du Val frappe sa propre monnaie arborant le nom et les armoiries du seigneur local. Les tribus des Landes et de la Longue Chevauchée rejettent la monnaie et privilégient le troc.

## GÉOGRAPHIE

Gartharis et le Val Septentrional sont de hautes terres désolées, à peine égayées par des forêts de pins ou d'épicéas. Le terrain s'élève à l'approche des montagnes de Gartharis, créant en chemin nombre de vallées et de contreforts. Les deux lacs du Val Septentrional sont des résidus glaciaires grouillants de vie aquatique.

- ⇒ Le paysage légèrement ondulant du Val alterne entre pâtures, collines basses, vallées, bosquets et forêts.
- ⇒ Le sol rocailleux et irrégulier des Landes est parsemé de buissons bas et rustiques tels que les ajoncs, les bruyères ou les fougères.
- ⇒ La Longue Chevauchée et le Val Oriental forment une steppe inculte et presque plate. Ce sont les régions qui souffrent le plus des vents atteignant la Contrée ; elles subissent orages et pluies diluviennes. On comprend donc pourquoi les peuples locaux révèrent les dieux de la pluie et des tempêtes.
- ⇒ La Forêt des Ombres est un mélange de conifères et d'arbres à feuilles caduques ; elle est tellement dense par endroits que la lumière peine à pénétrer le couvert forestier. De petits établissements, notamment de bûcherons ou de brûleurs de charbon de bois, sont éparpillés çà et là ; leurs habitants sont plutôt superstitieux et préfèrent rester entre eux. En bordure de la forêt, les seigneurs du Val possèdent des terrains de chasse réservés, comme dans les autres forêts du Val.

## GOVERNEMENT

Personne ne dirige la Contrée en entier. Jedakiah compte bien remédier à cela.

- ⇒ Myur III est le roi vieillissant de l'état féodal du Val. L'administration locale, et en particulier la collecte des taxes et des redevances royales, est assurée par les nobles de la Cour. Ces seigneurs ont obtenu de la part du roi des territoires spécifiques en échange de leur fidélité, de leur assistance et de leurs conseils. Ce sont

eux qui régissent le degré de liberté et les conditions de vie de leurs sujets : certains se montrent bienveillants, mais d'autres multiplient les taxes et les corvées...

- ⇒ Les cités font partie des domaines seigneuriaux, mais de vieilles traditions leur octroient un conseil dirigeant comprenant nobles mineurs, hauts prêtres des temples et maîtres des guildes commerciales. Comme les membres sont nommés par le seigneur, le conseil n'a guère d'indépendance.
- ⇒ Gartharis et le Val Noir sont sous la férule de féroces barbares vénérant les anciens dieux du Chaos et de la Guerre. Gartharis est une terre anarchique, emplie du tumulte de querelles interminables, de conflits mesquins et des déprédations des seigneurs de guerre locaux. Jedakiah a acheté la loyauté de certains de ces seigneurs : il les approvisionne en armes et en marchandises venant du sud ainsi qu'en dons magiques, leur montre les pouvoirs du Chaos, ou encore leur promet une place de choix lorsque l'autorité de la Mère du Chaos s'étendra sur tout la Contrée.
- ⇒ Les Landes et la Longue Chevauchée ne disposent pas d'un gouvernement central, seulement d'un conseil semestriel des tribus barbares et nomades, au cours duquel sont traitées les affaires les plus importantes : négociation d'accords, règlement de disputes, annonces... À l'approche d'un conseil, les groupes alliés multiplient les tractations politiques et commerciales afin de défendre leurs intérêts. En dehors de ces occasions, les tribus vivent de façon indépendante, en accord avec leurs coutumes, qui varient grandement d'une tribu à l'autre. Les Landes sont un cas particulier, car une seule tribu barbare occupe ce territoire ; ses transhumances vers la Longue Chevauchée provoquent souvent des frictions avec les autres tribus.
- ⇒ La Forêt des Ombres est mal connue. Les communautés locales, souvent animistes, vivent en autarcie et leurs habitants s'aventurent rarement ailleurs dans la Contrée.

## MEEROS

*La Contrée occupe un continent inspiré de l'Europe du Nord. La cité-état de Meeros, mentionnée dans le livre de base de RENEQUEST, est située sur un continent plus au sud, analogue aux terres méditerranéennes.*

*Si le Maître de Jeu a déjà utilisé Meeros comme cadre de jeu, rien n'empêche les personnages de la ville de se rendre dans la Contrée : ils peuvent être de simples marchands ou avoir eu vent de Jedakiah pendant leurs confrontations avec le sorcier Kratos. Le culte de Myceras peut même envoyer des émissaires dans la Contrée afin d'obtenir de l'aide contre les seigneurs de guerre badoshi. D'ailleurs, les Badoshi sont peut-être apparentés aux barbares de Gartharis ou aux nomades de la Longue Chevauchée...*

*Pour faciliter l'intégration de Contre le Chaos dans d'autres cadres de jeu, les liens entre la Contrée et Meeros sont volontairement vagues, mais le Maître de Jeu peut bien sûr les détailler à loisir.*

## CULTURES

Les quatre cultures décrites dans le livre de base sont présentes dans la Contrée. Voici comment elles sont réparties.

### GARTHARIS ET LE VAL NOIR

Culture barbare. Les tribus élèvent des moutons, des bovins et des chèvres, et font pousser des céréales ainsi que d'autres plantes. S'ils n'hésitent pas à piller leurs voisins en cas de besoin ou parfois par simple plaisir, ils préfèrent mener des incursions dans le Val Septentrional, plus riche en ressources.

### LE VAL SEPTENTRIONAL

Culture civilisée. Il comprend plusieurs petites villes, chacune dirigée par un noble, souvent un duc, qui a juré allégeance au roi Myur.

### LE VAL

Culture civilisée. La structure politique est très similaire à celle du Val Septentrional, mais les ducs sont affiliés à la lignée de Myur. La plus grande cité du Val ne dépasse pas les 10 000 habitants.

### LES LANDES ET LA LONGUE CHEVAUCHÉE.

Elles sont respectivement de cultures barbare et nomade.

### FORÊT DES OMBRES

Culture primitive, avec quelques colons civilisés.

## RACES NON HUMAINES

La Contrée est surtout peuplée d'humains. et ne comprend pas d'elfes, de nains ou d'halfelins, sauf si le Maître de Jeu désire les ajouter.

### BATRACIENS

Ces créatures frustrées vivent dans le Marais Coassant, près de la ville de Senholm. Ils détestent les humains, car ceux-ci menacent leur mode de vie en asséchant des portions du marais ou en exploitant démesurément ses ressources.

### OPHIDIENS

Ils vivent dans les entrailles des montagnes de Gartharis, où ils entretiennent de mystérieux laboratoires souterrains et vénèrent la Mère du Chaos, qu'ils représentent sous la forme d'une hydre.

### MINOTAURES

Une tribu de minotaures parcourt la Longue Chevauchée à la tête de son propre troupeau de bovins. Elle évite la plupart des autres tribus.

### SANGLIENS

Ces hommes-sangliers vivent dans la Forêt des Ombres.

### HYBRIDES CHAOTIQUES

Avec l'aide des ophidiens, Jedakiah a engendré des créatures mêlant humain, ours, loup, chèvre et mouton. Ces hybrides sont enfermés dans des souterrains et ne sont relâchés que lors des opérations de destruction.

## MAGIE

Dans la Contrée, la magie est un reliquat du temps où les dieux étaient encore actifs dans le monde, accordant à leurs fidèles une fraction de leurs pouvoirs et de leurs connaissances.

- ⇒ Les barbares du nord connaissent l'Animisme et la Magie Populaire, ainsi qu'un peu de sorcellerie octroyée par Jedakiah.
- ⇒ Les tribus des Landes et de la Longue Chevauchée connaissent la magie populaire et le théisme grâce à leurs dieux Renamos et Feyr.
- ⇒ Quelques chamanes animistes vivent dans la Forêt des Ombres
- ⇒ Dans le Val Septentrional, l'Ordre de la Vérité cherche à contrer l'influence du chaos, grâce notamment à ses considérables savoirs ésotériques.
- ⇒ La sorcellerie est inconnue ou hors-la-loi, ce qui rend Jedakiah encore plus dangereux.

### NOTES SUR LA MAGIE

*Le cadre de la Contrée émule les histoires de Sword & Sorcery classiques d'auteurs tels que Fritz Leiber, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith ou Michael Moorcock. La magie est donc rare. Les dieux sont distants vis-à-vis de leurs adorateurs et les principaux types de magie sont réservés à ceux qui consacrent leur vie à les étudier.*

*Cependant, le Maître de Jeu peut autoriser les personnages à avoir accès à plus de magie, par exemple sous la forme de Miracles pour les personnages théistes. À cette fin, les cultes présentés à partir de la page 9 recensent les Miracles disponibles.*



## POINTS DE MAGIE

La récupération des Points de Magie n'est possible que dans un temple, un autel ou un lieu sacré du culte du personnage. La vitesse de récupération est de 1 point par jour passé en prières, en offrandes ou en sacrifices destinés à la divinité du culte. Les prières suffisent dans le cas des Quatre Fondateurs, alors que les dieux de la Longue Chevauchée requièrent des sacrifices de bétail ou de volaille.

## RELIGIONS

Pour comprendre les religions de la Contrée, il faut d'abord expliquer la relation entre la Mère du Chaos et les Quatre Fondateurs.

Autrefois, la Mère du Chaos dominait la Contrée entière, jusqu'à sa défaite aux mains du héros Sayalis, il y a cinq cents ans, lorsque les ancêtres des habitants s'installèrent dans la région, repoussant les tribus nordiques vers les montagnes. Dans la plupart des établissements du Val, Sayalis est considéré comme un demi-dieu. Quant à la Mère du Chaos, seules les tribus nordiques la vénèrent encore.

Les principales divinités du Val sont les Quatre Fondateurs : deux paires de dieux et de déesses qui demandèrent aux peuples de l'est de venir dans la région pour combattre la Mère du Chaos. Chaque divinité possède deux aspects, représentés par les deux runes qu'elle détient.

### XALGITH (MÂLE)

Commerce et Connaissance

Runes : Communication et Maîtrise

### ALIYA (FEMELLE)

Guérison et Fertilité

Runes : Fertilité et Plante

### SORMUND (MÂLE)

Guerre et Mort

Runes : Mouvement et Mort

### MENISSA (FEMELLE)

Lumière et Soleil

Runes : Feu et Mouvement

Chaque établissement important du Val comprend un temple majeur dédié aux Quatre Fondateurs ainsi que des temples plus petits consacrés à une divinité spécifique. La majorité de la population vénère indistinctement les Quatre Fondateurs ; seuls les plus dévots joignent le culte d'une divinité spécifique. Bien qu'il existe des versions différentes des mythes originels, Xalgith et Aliya sont le plus souvent considérés comme étant le père et la mère des Quatre, alors que Sormund et Menissa sont leurs enfants.

Chaque divinité a son Jour Saint annuel, et le premier jour de la nouvelle année (le premier jour du printemps) est le Jour de Tous les Dieux, un événement fêté dans tout le Val.

En général, les Quatre restent à distance des mortels. Toutefois, de grands héros tels que Salyalis le Brillant et quelques adorateurs exceptionnellement dévoués reçurent par le passé de l'aide sous la forme de miracles.

Par défaut, les miracles accordés par les Quatre sont rares, mais si le Maître de Jeu veut plus de magie dans sa campagne, les Miracles peuvent être accessibles dans n'importe quel temple majeur aux fidèles du rang approprié. Ils différeront selon que l'on adore les Quatre sans distinction ou un d'entre eux en particulier.

Par contre, la Mère du Chaos n'offre pas de miracles, comme cela est expliqué à la page 13.

## LES QUATRE FONDATEURS

Ceux qui vénèrent le panthéon des Quatre Fondateurs assistent au Jour Sacré de chaque divinité et leur prodiguent les offrandes nécessaires, mais ils ne jurent pas allégeance à un dieu spécifique. Les miracles auxquels ont droit les membres les plus pieux sont détaillés ci-dessous.

La hiérarchie religieuse, l'initiation au culte, et les devoirs incombant aux fidèles suivent le format détaillé dans les règles de RENEQUEST à partir de la page 282.

**MIRACLES**

*Égide, Éveil, Vision, Consacrer, Dispersion de la Magie, Excommunication, Exorcisme, Repos Éternel, Confrérie Sacrée, Vision de l'Âme.*

**XALGITH**

C'est le dieu de la connaissance, de l'intellect, de la communication et du commerce. Il est le premier dieu, né lorsque l'élan primordial engendra l'univers et créa la rune de la Maîtrise. Au départ, il n'était qu'une idée, une notion, puis il devient connaissance et intellect. Il prit la Rune de Communication ; grâce à elle, il convainquit les forces élémentaires de l'univers de créer la terre et le soleil, les mettant en mouvement alors que le soleil prodiguait en retour chaleur et lumière. De ces échanges naquit Aliya, qui devint la conjointe de Xalgith et la Mère de Toute Vie.

Xalgith est souvent représenté sous les traits d'un homme aux cheveux longs et à la barbe drue ou d'un marchand itinérant équipé pour de longs trajets. Les érudits et les commerçants voient Xalgith comme la source de la raison et du négoce, d'autres le vénèrent simplement comme le Premier des Quatre.

**MIRACLES**

Comme les Quatre Fondateurs plus : *Bouclier Spirituel, Extension, Guérison de l'Esprit, Harmoniser, Lien Mental.*

**ALIYA**

Aliya naquit de l'œuf du monde, après que Xalgith ait créé la terre et le soleil. Avec elle, la vie déferla sur le monde stérile : d'abord, les plantes et les animaux, puis les êtres de raison. Ses premières larmes engendrèrent les océans et les fleuves et son souffle est le vent qui anime les nuages.

Chaque culture met en valeur un aspect différent de la déesse : la Mère de la Terre sage et fertile, le vent léger et capricieux, la fille des champs et des forêts... Ses pouvoirs de guérison sont universellement reconnus ;

elle les obtient de Xalgith lorsqu'elle devint sa conjointe et la Deuxième des Quatre.

**MIRACLES**

Comme les Quatre Fondateurs plus : *Bénir les Récoltes, Croissance, Fécondité, Guérison du Corps, Guérir Maladie.*

**SORMUND**

Sormund vint au monde quand le Diable vola le soleil ; Xalgith le créa à partir de la Rune de Mouvement, afin qu'il puisse mener la poursuite, et lui donna le pouvoir de Mort pour qu'il tue le Diable. Hélas, s'il parvint à récupérer le soleil, le Diable le trompa, l'amenant à utiliser la Mort contre les propres enfants d'Aliya.

Sormund devint par la suite le défenseur et le général en chef des forces de la terre, ainsi que le protecteur des morts. Lorsqu'un individu trépassa, il est conduit dans la Grande Salle du Paradis, où Sormund protège les âmes méritantes contre les ravages des Enfers et du Diable. Par contre, les ennemis de Sormund n'ont pas le droit d'entrer dans la Grande Salle : ils sont jetés dans les fosses du Diable et condamnés à une mort éternelle.

**MIRACLES**

Comme les Quatre Fondateurs plus : *Bouclier, Contrecoup, Épée de Vérité, Lance de Vérité, Tir Infaillible.*

**MENISSA**

Menissa vit le jour grâce au chant d'Aliya célébrant le retour du soleil volé par le Diable. Elle devait protéger les créatures des Quatre contre les ruses du Diable et consoler Sormund, amer d'avoir été piégé par son ennemi. Elle représente aussi bien la première lumière de l'aube que le dernier rayon du soir ; ses cheveux enveloppent le monde et ondulent au-dessus de lui, obligeant la nuit à rejoindre son antre.

**MIRACLES**

Comme les Quatre Fondateurs plus : *Croissance, Dégager les Cieux, Guérison du Corps, Lance Solaire, Maturation.*

## LES DIEUX RENÉGATS

Ils sont ainsi nommés, car ils se rebellèrent contre les Quatre. Ceux-ci les expulsèrent du Paradis, puis les rappelèrent au moment d'affronter la Mère du Chaos dans la Contrée. Les deux divinités gagnèrent lors des fidèles parmi les tribus des Landes et de la Longue Chevauchée. Depuis, leurs pouvoirs se sont accrus, bien que leur culte soit mal considéré chez les habitants du Val, qui les considèrent comme des divinités barbares et insubordonnées.

Les tribus des Landes et de la Longue Chevauchée vénèrent les Dieux Renégats : Renamos, le Dieu des Tempêtes, et sa femme Feyr, la Déesse Larmoyante. Leur culte ne dispose pas de hiérarchie formelle, bien que chaque clan entretienne des prêtres et des prêtresses présidant aux cérémonies. Si les sacrifices sont un passage obligé des rituels et de la récupération de Points de Magie, les traditions diffèrent selon les clans, pouvant même être la source de disputes entre eux. Toutes ces variantes ont la même efficacité : Renamos et Feyr se soucient plus de la profondeur de la dévotion que de sa forme.

## RENAMOS LA TEMPÊTE MENAÇANTE

Renamos est le père belliqueux des vents et des tempêtes, surnommé le Ciel Noircissant ou la Main Glaciale. Aussi fou qu'impitoyable, il est le dieu des batailles et des énergies élémentaires.

### MAGIE POPULAIRE

*Fanatisme, Percer, Préserver, Puissance, ViveLame.*

### MIRACLES

*Appeler les Vents, Appeler les Nuages, Berserk, Confrérie Sacrée, Consacrer, Coup de Tonnerre, Invocation Élémentaire (Sylphe), Pluie de Glace.*

## FEYR, LA DÉESSE LARMOYANTE

Feyr pleure constamment de chagrin à cause des tourments causés par son frère Renamos, qui méprise son amour et préfère la destruction à la vie. Elle est la déesse de l'abondance et des promesses, mais aussi de la furie et de la jalousie corruptrice.

### MAGIE POPULAIRE

*Disruption, Extinction, Prévenir, Ténèbres*

### MIRACLES

*Arracher l'Âme, Corruption, Croissance, Invocation Élémentaire (Sylphe), Lance de Vérité, Maturation, Persévérance, Pluie de Sang.*

## LA MÈRE DU CHAOS

Les scénarios de Contre le Chaos sont tous liés à Jedakiah et à sa vénération de la Mère du Chaos. Le sorcier tente de restaurer le pouvoir de sa déesse, réduit à néant lorsque les Quatre et les Dieux Renégats détruisirent son empire dans la Contrée et la retinrent prisonnière dans le Labyrinthe des Esprits, entre le Paradis et les Enfers. Les tribus de Gartharis lui restèrent fidèles durant cette longue période, même si elle ne pouvait leur accorder de miracles à cause de son emprisonnement.

## HISTOIRE

La Mère du Chaos est un fragment de la Rune du Chaos, créée lorsque la Grande Expansion du Temps engendra les Quatre et les Dieux Renégats. La nature changeante et aléatoire du Chaos perturbait les autres dieux, qui disposaient tous d'une forme fixe, car elle détruisait ou altérait leurs œuvres. La Mère du Chaos est une des innombrables formes prises par le Chaos ; cette déesse capricieuse et rusée se plaisait à prendre l'apparence d'Aliya, de Menissa ou de Feyr afin de tromper les dieux mâles et de causer toutes sortes de désordre.

Chassée du Paradis, elle endossa la forme de l'Araignée Cosmique et tissa une sinistre parodie du Paradis, le Labyrinthe des Esprits.

## LE RÈGNE DÉMENT DU ROI CHANDANAR

*Lorsque la Mère du Chaos fut chassée, l'Empire Oriental intégra les terres de la Contrée et prospéra sous l'égide de Sayalis le Brillant. Ses habitants vénéraient les dieux et les esprits de la nature. Les légendes décrivent ce temps comme un âge d'or.*

*Doté d'une armée redoutable et d'une religion solide, l'empire devint riche et puissant. Une de ses réalisations les plus impressionnantes fut le temple de la Mère de la Terre, construit dans une vallée sacrée entre deux grandes montagnes. Les prières et les cérémonies en l'honneur de la Mère de la Terre augmentèrent la fertilité des terres alentour et permirent de nourrir un nombre toujours plus grand de citoyens.*

*Hélas, dès les dernières années du règne de Sayalis, les pouvoirs octroyés par la Mère de la Terre s'affaiblirent. Les prêtres avaient-ils oublié les rites appropriés ? Les nouvelles pratiques agricoles blessaient-elles la déesse ? Personne ne savait, mais tout le monde perçut le changement.*

*Pour retrouver des récoltes abondantes, certains se mirent à offrir des calices remplis de sang, le leur ou celui de leurs victimes, en l'honneur de divinités chaotiques. Et plus l'empire déclinait, plus ce culte se renforçait.*

*Alors survint l'impensable. Il y a deux cents ans, le roi Chandanar, descendant de Sayalis et ancêtre du roi Myur, se tourna vers le Chaos. À l'aide de ses agents, il découvrit même le Calice de la Mère du Chaos, que les ophidiens avaient soigneusement dissimulé jusqu'alors. Manipulé à son insu par les ophidiens, il commit un acte aussi dément qu'infâme : amener le calice dans le temple de la Déesse Mère. L'effet fut catastrophique : la déesse dépérit, le Chaos imprégna les prêtres et leurs fidèles survivants au sein du temple, les cultures des terres voisines se corrompirent, provoquant des mutations chez ceux qui en mangeaient les produits...*

Peu à peu, le Labyrinthe s'étendit, jusqu'à atteindre les entrailles des montagnes de Gartharis : ainsi, la Mère du Chaos put entrer dans la Contrée. Là, elle rencontra seulement des peuples primitifs, qui s'en remettaient à des esprits et à des totems aux pouvoirs limités. Elle n'eut aucun mal à remplacer ces derniers dans le cœur des autochtones, offrant aux premiers prêtres des savoirs secrets liés à la création et au changement. Grâce à ces miracles ainsi qu'à des esclaves, des prisonniers et des sacrifices abondants, les prêtres-chamanes primitifs conçurent les hybrides chaotiques. Pour les guider, la Mère du Chaos causa une fissure dans son Labyrinthe, permettant à un étrange peuple ophidien de venir dans la Contrée et de construire une nouvelle forteresse sous les montagnes de Gartharis. Ce peuple apporta une nouvelle magie, la sorcellerie, qu'il répandit à travers le monde en l'enseignant à des agents et à des intermédiaires. Il constitue le plus grand secret de la Contrée : il agit dans les ténèbres et son influence sur le monde, si elle est réelle, reste subtile et presque imperceptible.

Alors que les peuples de la Contrée gagnaient en pouvoir et en connaissances, les dieux comprirent que la Mère du Chaos avait pris le contrôle de la région ; ils décidèrent alors de la contrecarrer. Des armées commandées par les rois-prêtres venus de l'est s'ébranlèrent vers la Contrée pour établir le règne des Quatre. Les Dieux Renégats, Ramanos et Feyr, vinrent aussi : ils portèrent la guerre sur les terres de la Longue Chevauchée et y supplantèrent la Mère du Chaos.

Au nord, le héros Sayalis le Brillant, enfant mortel de Sormund et d'une prêtresse humaine, conduisit l'invasion de Gartharis : après avoir massacré les hordes barbares et hybrides, il pénétra le Labyrinthe des Esprits. Arrivé au centre du labyrinthe, il défia la Mère du Chaos lors d'un tournoi mortel ; grâce aux trésors et aux enseignements offerts par les Quatre et les Renégats, il remporta chaque épreuve. La Mère du Chaos fut vaincue,

mais comme elle ne pouvait être tuée, Sayalis coupa les fils qu'elle avait tissés pour atteindre la Contrée et l'enferma ainsi dans le Labyrinthe. Hélas, la Mère du Chaos n'avait pas dit son dernier mot. Elle maudit son ennemi et lui annonça que le pire était à venir : elle qui avait été emprisonnée par le fils d'un dieu serait libérée par deux mortels devenus dieux, les futurs Fille et Père du Chaos.

Après son exploit mémorable, Sayalis fut proclamé roi, marquant ainsi la véritable naissance de la Contrée. Hélas, il garda le silence sur la malédiction ; erreur funeste, car l'inquiétude le rongea et finit par le plonger dans la folie. Dans un dernier éclair de lucidité, il fonda l'Ordre de la Vérité, regroupant les individus parmi les plus sages et érudits de la Contrée. Il leur apprit ce qu'il savait des pouvoirs de la Mère du Chaos et les chargea d'empêcher son retour.

Le règne de Sayalis dura cent cinquante ans. À sa mort, il légua à ses successeurs un pays en paix et sous la protection des Quatre. Aujourd'hui encore, sa lignée perdure : Myur, le roi actuel, est un descendant direct du grand héros. Quant au Chaos, s'il refit brièvement surface lors du règne du roi dément Chandanar, l'Ordre de la Vérité rétablit vite la situation. Depuis lors, l'Ordre a perdu de son importance, car la menace de la Mère du Chaos semble s'être évanouie à jamais...

Pendant, Il y a dix ans, un dénommé Jedakiah eut vent des légendes évoquant la Mère du Chaos. Il avait déjà appris les savoirs interdits de la sorcellerie ; désormais, il entendait contacter la déesse elle-même. De dangereuses recherches magiques lui montrèrent comment atteindre le Labyrinthe des Esprits ; là, il entendit l'appel de la déesse, puis découvrit l'existence de la prophétie et la façon de l'accomplir. Sa voie était toute tracée : à lui de créer la Fille du Chaos et de ramener la Mère du Chaos.

S'il réussit, la Trinité Chaotique tuera les autres divinités et plongera la Contrée dans la terreur.

## LE CULTE DE LA MÈRE DU CHAOS

Contrairement aux cultes des Quatre Fondateurs et des Dieux Renégats, celui de la Mère du Chaos n'a guère d'influence. Son organisation est très frustrée, avec seulement deux niveaux : Jedakiah est le Haut Prêtre, et le reste du culte se compose de membres laïques, recrutés parmi les ophidiens, les barbares de Gartharis, les batraciens (hommes-crapauds) et d'autres individus fous ou corrompus par Jedakiah. De plus, il n'offre aucun miracle, et ses ressources magiques dépendent entièrement de la sorcellerie de Jedakiah et des ophidiens. Pour l'instant, il n'est qu'une confrérie maléfique.

Toutefois, le culte constitue une menace bien réelle. Jedakiah a déjà appris comment créer les hybrides chaotiques, en les contrôlant grâce à des chamanes corrompus et des grimoires ophidiens... S'il parvient à ses fins, il sera capable d'offrir à ses membres de sombres miracles et de la sorcellerie noire, et le culte sera alors beaucoup plus puissant qu'à l'époque de Sayalis.

## VOYAGER DANS LA CONTRÉE

Les meilleures routes du Val ne sont guère plus que des chemins défoncés, usées par le passage d'innombrables chariots. Ailleurs, il faut se contenter de sentiers ou de pistes de chasse. En dehors de quelques épisodes de sécheresse en été, les pluies sont fréquentes toute l'année, rendant les routes et les sentiers boueux, imbibés d'eau, voire inondés.

Passé le voisinage des villages et des villes, les bandits sont fréquents, surtout au nord. Les caravanes marchandes emploient souvent des gardes du corps, mais ceux-ci opèrent parfois pour le compte de groupes de malfaiteurs, cherchant à attirer leur convoi dans une embuscade. La plupart des gens préfèrent donc rester dans leurs établissements et ne voyagent qu'en cas de nécessité absolue...

Les trajets fluviaux sont communs. Le fleuve du Val Méridional est navigable sur une grande partie de son cours et il est suffisamment profond pour accueillir des navires capables d'opérer en haute mer. Le cours supérieur du fleuve Gartharis est accessible aux péniches alors que les navires plus grands peuvent emprunter son cours inférieur.

## LIEUX NOTABLES

### AYLEVEZ

Cette petite ville prospère du nord est réputée pour son marché. Par le passé, les barbares ont déjà menacé la ville à plusieurs reprises, et ils semblent s'être renforcés ces dernières années.

### CYLDER

Située à la confluence d'une rivière et du fleuve du Val Méridional, encore navigable par les navires de haute mer, Cylder est la capitale du Val et la demeure du roi Myur. Autrefois, ce n'était qu'un fort frontalier, mais sa situation privilégiée et surtout la découverte de mines d'argent dans les collines au nord de la ville ont changé sa fortune, au point que le troisième roi du Val y déplaça sa cour, auparavant dans le Val Occidental.

Il existe quatre quartiers : Haut-Cylder, Bas-Cylder, le Port et ses docks, et enfin le Quartier des Commerces avec le marché de la Place des Rois.

Les maisons sont construites en granite noir provenant des carrières proches et sont pourvues de toits rouges. Comme le terrain local est marécageux, la ville est bâtie sur les collines entourant la confluence entre la rivière et le fleuve. Les terres sèches et propres à la culture commencent à quelques kilomètres au nord.

Avec un tel environnement, les habitants doivent s'habituer au brouillard et à l'humidité. De plus, les crues fréquentes du Val-Sud les ont obligés à bâtir le quartier du port et le Bas-Cylder sur des pilotis.

### LUCIUS

*Quelques années avant la catastrophe, le duc Lucius s'était marié à l'une des acolytes du temple de la Mère de la Terre. Celle-ci, une femme aussi belle que pieuse, était troublée par des visions d'une déesse pure et féconde qui remplacerait la Mère de la Terre. Une scène revenait avec insistance : la nouvelle déesse apparaissant devant l'ancien temple, tel qu'il était du temps de sa splendeur. Convaincu de la justesse des visions de sa jeune femme, et aussi pour montrer son amour pour elle, Lucius commandita une mosaïque représentant cette scène et l'installa dans sa villa. Par la suite, la mosaïque fut l'épicentre de l'adoration de la « Déesse à Naitre », et la villa devint le temple du culte balbutiant. Hélas, si le culte resta à l'abri des yeux inquisiteurs des agents de Chandanar, les prières des adorateurs ne furent pas entendues.*

*Toutefois, la maison-née de Lucius gardait espoir et son attente finit par être récompensée. La nouvelle déesse se manifesta sous la forme d'un serpent cuirvé se prélassant sur la mosaïque. D'après les rêves et les divinations des fidèles, le message était clair : Aliya, sous les traits de la Soeur Vengeresse, était prête à s'attaquer à son aspect de Mère de la Terre, que le Chaos avait corrompu. Il était temps de purifier et restaurer le temple. Alors, ses fidèles prirent leurs reliques et leurs autres objets sacrés, puis marchèrent vers le temple au rythme des prières glorifiant leur nouvelle déesse.*

## DESTRUCTION DU TEMPLE

*Arrivée à proximité, l'armée d'adorateurs fit appel à Aliya, et elle répondit en éveillant une des grandes montagnes au-dessus du temple ; un torrent de lave déferla sur la vallée, tua des hordes de mutants chaotiques, recouvrant le temple ainsi que le calice de la Mère de la Terre.*

## LURIEN

Cette modeste ville commerciale à proximité du fleuve Gartharis est le point de départ du premier scénario du livre, Caravane.

## NYREN

La deuxième plus grande ville du Val doit son nom au Bois de Nyren. Abrisant une importante communauté de bûcherons et de charpentiers, elle est réputée pour la qualité de son artisanat et du gibier chassé dans la forêt proche. Plus propre et pacifique que Cylder, elle est aussi plus jeune et particulièrement animée. Selon la légende, Sayalis le Brillant voulait originellement faire de Nyren sa capitale, et les habitants se considèrent encore affiliés au héros, dont les statues parsèment la ville. Aujourd'hui, le dirigeant de Nyren est le duc Astomvar, un cousin du roi.

## PORT-BORÉAL

Le plus septentrional des deux ports maritimes du Val, Port-Boréal voit fréquemment débarquer sur ses quais des navires en provenance d'autres continents.

## PORT-PONANT

Construit à l'embouchure du Val Méridional, entre les Landes inhospitalières et les collines du Val Occidental, ce port très animé est aussi le point de départ de nombreuses caravanes chargées de biens exotiques provenant d'au-delà des mers. Port-Ponant veille jalousement à son statut de cité indépendante, octroyé après les guerres du Chaos, il y a cinq cents ans. Un temps dirigée par les 171 « Princes Paons », aussi fantasques que vaniteux, la cité possède des styles architecturaux, des noms et des coutumes étrangers au reste de la Contrée.

## SENHOLM

Sise dans la province du seigneur Drystan, cette grande cité est proche du Marais Coasant, une zone de marécage désolée et infestée d'insectes où vivent les batraciens, des hommes-crapauds aux coutumes viles.

# LE SORCIER

Jedakiah est l'archétype du sorcier maléfique : fou, arrogant et détenteur d'une magie puissante. Il est conçu comme étant le génie du mal dont les personnages des joueurs découvriront l'influence au fil des scénarios. Afin de faciliter l'utilisation du sorcier dans vos propres campagnes, son historique est volontairement peu développé. Néanmoins, les suggestions données ci-dessous pourront aider le Maître de Jeu en mal d'inspiration.

## HISTOIRE

Cadet d'une famille noble, Jedakiah était un enfant maladroit, jaloux de l'attention prodiguée à ses frères. Il ne se sentait à l'aise qu'au milieu des œuvres ésotériques de la bibliothèque de son père ; là l'attendaient les sombres secrets du Chaos et de la sorcellerie... Son goût pour les savoirs interdits lui valut d'être expulsé de sa famille ; il erra alors de ville en ville jusqu'à trouver un sorcier désireux de le prendre comme apprenti. Grâce à son tuteur, il apprit la nature des runes et leur connexion avec toutes les choses de l'univers. Ses propres recherches lui montrèrent que la rune du Chaos était sûrement la plus puissante, du fait de sa capacité à corrompre toutes les autres runes. S'il dut dissimuler sa fascination pour le Chaos, que son tuteur avait en horreur, il accumula peu à peu un savoir considérable et devint de plus égoïste et aigri au fil de ses découvertes.

Lorsque son tuteur décela les signes de l'influence chaotique, il refusa de continuer sa collaboration avec Jedakiah. Dans un accès de rage, celui-ci tua son professeur, cacha son corps, puis se mit à étudier tous ses grimoires. C'est ainsi qu'il apprit l'existence de la Mère du Chaos et jura de la vénérer. En puisant dans ses connaissances et dans celles de la déesse, il créa aussi son propre grimoire, les Révélation Entropiques.

Mais les autorités finirent par s'intéresser de trop près à son travail et au meurtre de son tuteur, le forçant à fuir. Ses voyages l'amènèrent très loin jusqu'à la Contrée; dans cette terre à la magie dérisoire, sa maîtrise de la sorcellerie le rendait très puissant... De plus, les autochtones étaient frustrés en

comparaison des gens de son pays natal : il était facile de les manipuler, de les corrompre, et de les dominer... Bientôt, il lèverait une armée pour se venger de ceux qui l'avaient chassé de chez lui.

La description et les statistiques de Jedakiah sont fournies à la fin du dernier scénario, L'Expédition du Pic de Distaff.

## JEDAKIAH ET LA CONTRÉE

Depuis dix ans, Jedakiah a établi résidence dans la Contrée, en prenant soin de rester discret dans ses déplacements. Pendant ce temps, il a constitué un petit culte dévoué à la Mère du Chaos. Le culte peut fonctionner sans la supervision directe de Jedakiah, mais le sorcier aime se tenir au courant de ses activités et se délecte de la destruction qu'il inflige. Les nombreux agents et serviteurs de Jedakiah, volontaires ou non, se chargent de transmettre ses directives pendant qu'il demeure sain et sauf dans sa tour éloignée, conduisant de folles expérimentations avec les ophidiens.

Comme tout sorcier digne de ce nom, Jedakiah dispose d'un repaire : la Tour de l'Enfant Ténébreux sur le Pic de Distaff, située dans la région montagneuse et désolée de Gartharis, au nord de la Contrée. Seuls ceux qui connaissent intimement la Contrée ont des chances de trouver la tour de Jedakiah. Toutefois, l'influence de Jedakiah s'étend bien au-delà de sa tour : il a déjà corrompu les quelques clans de barbares de Gartharis et gagne désormais le sud, là où se situeront la plupart des scénarios de Contre le Chaos.

## QUEL EST LE PLAN DE JEDAKIAH ?

Son but ultime est de créer la Fille du Chaos, une demi-déesse démoniaque qui dirigera les créatures du Chaos qu'il a engendrées, afin de dévaster la Contrée puis la terre natale du sorcier, au-delà de la mer. Il entend aussi devenir le Père du Chaos, un demi-dieu aux pouvoirs terrifiants. Pour accomplir les rituels nécessaires, il a besoin de trois éléments :

- ⇒ Le Calice de la Mère du Chaos ;
- ⇒ Le Sang du Père du Chaos ;
- ⇒ La vie d'une Beauté Pure.

Jedakiah œuvre à travers ses agents, notamment un chef barbare, quelques nobles de haut rang d'une cité état, et les créatures chaotiques qu'il a créées. Pour accomplir les buts fixés par leur maître, ces agents recrutent ensuite leurs propres subordonnés : mercenaires, voleurs, pillards, etc. Toutefois, toutes les pistes mènent à Jedakiah, et s'il est tué, son plan devrait échouer.

## UNE DÉESSE POUR LE PEUPLE

*Le temple étant désormais perdu à jamais, les fidèles retournèrent dans la Contrée, propagèrent leur foi avec zèle, et répartirent les objets sacrés entre les lieux de culte : bientôt, Aliya fut vénérée aussi bien dans les modestes autels de campagne que dans les temples grandiose dédiés aux Quatre Fondateurs. Les terres de la Contrée étaient devenues le nouveau foyer de la déesse.*



## PERSONNAGES

### RÉPUTATION DE LA SORCELLERIE

*Les mythes et légendes populaires de la Contrée ont consacré la mauvaise réputation de la sorcellerie. Par exemple, lorsque la Contrée était sous la coupe de la Mère du Chaos, on raconte que les sorciers écumaient la région ne laissant dans leur sillage que la misère et l'esclavage.*

*Et après avoir presque disparu pendant des siècles, la sorcellerie est de retour : les agents de Jedakiah sillonnent la Contrée et leurs machinations, souvent subtiles, ont déjà accablé de malheurs nombre d'habitants.*

Si vous utilisez la Contrée comme cadre de jeu, nous vous recommandons de créer des personnages autochtones. Les natifs de la Contrée peuvent être de n'importe quelle culture appropriée à leur région d'origine (voir page 8). Par exemple, les cultures nomade ou barbare sont les plus adaptées à la Longue Chevauchée, qui n'abrite pas d'établissements civilisés.

Pour le reste, vous pouvez suivre les règles standards de création de personnages. Nous vous proposons cependant une légère modification de la détermination des Passions.

## PASSIONS

En plus des Passions standards, les personnages natifs de la Contrée peuvent aussi posséder une Passion Haine Sorcellerie ou Haine Jedakiah de la même valeur qu'une autre Haine (ou la remplaçant).

Comme la plupart des cultures vouent une haine innée à la sorcellerie, et à la magie en général, il serait donc naturel qu'un personnage partage de tels sentiments, par exemple à la suite d'un des événements suivants :

- ⇒ Des agents de Jedakiah ont tué quelqu'un qu'il aime ou apprécie ;
- ⇒ Des barbares de Gartharis ont attaqué des établissements du Val et réduit en esclavage des parents ou des amis.
- ⇒ Le personnage a refusé de devenir un agent de Jedakiah, malgré les pressions, les promesses ou les menaces qui ont accompagné la proposition.
- ⇒ Le personnage a grandi avec l'idée que la sorcellerie représente le mal et a décidé de la combattre en joignant un culte.

Lors de la phase de création, les joueurs peuvent s'aider des événements d'histoire pour imaginer l'origine de la Passion de leur personnage. Cette Passion évoluera alors que les personnages réaliseront l'ampleur de la corruption de Jedakiah, et pourra les guider dans les moments critiques de la campagne.

## L'ORDRE DE LA VÉRITÉ

Créé pour protéger la Contrée de ses ennemis et éradiquer la sorcellerie, cet ordre secret est indépendant du pouvoir royal. Ayant accumulé

des richesses et des ressources considérables au fil des siècles, il peut servir de soutien ou d'employeur aux personnages. Ses chefs sont des nobles ayant prouvé leur loyauté à la Contrée: ils ont juré de garantir l'indépendance de l'Ordre tout en cherchant à servir au mieux les intérêts de la Contrée. Jedakiah connaît son existence et cherche à le noyauter, sans succès jusqu'à présent.

Les personnages peuvent appartenir à l'Ordre dès le début, ou bien y adhérer en cours de partie. La première option est réservée aux personnages de la classe sociale Noble, et ceux-ci n'auront qu'un accès limité à ses secrets : ils ne sauront même pas l'identité ou le nombre de chefs de l'organisation. Ils seront donc au mieux de rang Associé ou Apprenti (page 286 de RENEQUEST). L'Ordre lui-même peut-être considéré comme étant un Collège (page 282 de RENEQUEST) : s'il n'offre aucun Don, il fournit l'entraînement ainsi que des ressources, principalement des connaissances secrètes, et éventuellement de l'équipement.

Les membres nobles sont censés offrir l'hospitalité aux membres roturiers, au minimum le couvert et un lieu de repos pour une nuit ; c'est là une des traditions clés de l'Ordre.

L'Ordre a établi sa base principale dans le palais de son Haut-Conseiller, le duc Kornis de Nyren, mais il dispose d'autres havres à Cylder et à Port-Boréal, tous administrés par des nobles locaux. Comme signe de reconnaissance, les membres de l'Ordre échangent des poignées de main en gardant le pouce serré contre la paume. Ceux qui atteignent le rang de Maître reçoivent un petit anneau en argent, qu'ils portent sur le petit doigt de la main gauche.

En dehors de l'anneau et de la poignée de main, il existe une troisième méthode pour vérifier l'appartenance à l'Ordre : s'enquérir de la santé du cousin de son interlocuteur. La réponse attendue est « En pleine forme, comme toujours ». Les nobles de l'Ordre ont recours à cette tactique quand ils s'adressent à des roturiers, une poignée de main n'étant guère appropriée dans ce cas...

Le seigneur Drystan, que les personnages rencontreront pour la première fois dans le scénario *Sous les Eaux Sombres*, est un bon exemple de chef de l'Ordre.



# TABLE DES MATIÈRES

<b>TRADUCTIONS</b>	<b>3</b>	<b>MENISSA</b>	<b>10</b>
LANCER UNE NOUVELLE CAMPAGNE	4	<b>LES DIEUX RENÉGATS</b>	<b>11</b>
INTÉGRER LES SCÉNARIOS À UNE CAMPAGNE EXISTANTE	5	RENAMOS LA TEMPÊTE MENAÇANTE	11
<b>CLIMAT</b>	<b>6</b>	FEYR, LA DÉESSE LARMOYANTE	11
<b>ÉCONOMIE</b>	<b>6</b>	<b>LA MÈRE DU CHAOS</b>	<b>11</b>
<b>GÉOGRAPHIE</b>	<b>7</b>	HISTOIRE	11
<b>GOUVERNEMENT</b>	<b>7</b>	LE CULTE DE LA MÈRE DU CHAOS	13
<b>CULTURES</b>	<b>8</b>	<b>VOYAGER DANS LA CONTRÉE</b>	<b>13</b>
RACES NON HUMAINES	8	<b>LIEUX NOTABLES</b>	<b>13</b>
<b>MAGIE</b>	<b>8</b>	<b>LE SORCIER</b>	<b>14</b>
POINTS DE MAGIE	9	HISTOIRE	14
<b>RELIGIONS</b>	<b>9</b>	JEDAKIAH ET LA CONTRÉE	15
<b>LES QUATRE FONDATEURS</b>	<b>9</b>	QUEL EST LE PLAN DE JEDAKIAH ?	15
XALGITH	10	<b>PERSONNAGES</b>	<b>16</b>
ALIYA	10	PASSIONS	16
SORMUND	10	L'ORDRE DE LA VÉRITÉ	16

RuneQuest est une marque déposée d'Issaries Inc. et utilisée sous License par The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de Contre le Chaos (Book of Quests en version originale) est copyright © 2013. Ce document ne peut être reproduit en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit, sans la permission de The Design Mechanism et de d100.fr, sauf dans les cas cités à titre d'illustration, de discussion et de jeu. La reproduction des matériaux de ce document par un individu ou une entreprise en vue d'en tirer profit, quelle que soit la méthode de reproduction (électronique, photographique, etc.), est strictement interdite.

Pour les détails sur la licence RuneQuest Gateway, veuillez contacter The Design Mechanism (designmechanism@gmail.com).