



Invasion sur le Monde de Nehwon

[Nehwon, synopsis]

mardi 5 janvier 1999

Ceci est le synopsis d'une aventure que j'ai fait jouée sur le monde Nehwon à un groupe de quatre joueurs. Il n'est pas particulièrement spécifique à ce monde et peut être adapté juste en changeant le nom des lieux. Cette campagne a été jouée en improvisation dans sa plus grande partie (surtout après la fin de la partie politique). Cette aventure est à forte tendance héroïque et va probablement conduire les joueurs à sauver la planète encore une fois...

Nehwon est le monde décrit par Fritz Leiber dans les sept romans qu'il a écrit avec les héros Fafhrd et le Souricier Gris. Il existe un complément AD&D sur ce monde en version anglaise qui s'appelle "Lankhmar City of Adventure".

Ce scénario s'adresse à des personnages de puissance importante, relativement impliqués dans la vie politique locale. L'un de mes joueurs était chef de Guilde d'une succursale de la Guilde des Alchimistes de Quarmall à Lankhmar, un autre bien placé dans la hiérarchie de la Guilde des Voleurs. Les deux autres étaient moins présents politiquement mais connaissaient bien la ville.

Table des Matières

- Introduction
- Premières rumeurs
- L'attaque de l'Empire et la chute de Tissilinit
- Le siège d'Horborixen
- La panique
- L'Armée rassemblée
- Le mystérieux royaume d'Eevamarensee
- La recherche du Kheran

- Les jungles de Kesh
- Retraite
- Les premières poursuites
- La confrontation finale

1. Introduction

L'aventure débute dans la ville de Lankhmar, dans un contexte politique relativement calme. L'un des joueurs appartient à un groupe politique proche de l'Overlord actuel, et joue éventuellement un rôle important dans la vie de la cité. La dernière altercation avec l'un des royaumes voisins remontent maintenant à deux ou trois ans, et la diplomatie se limite à la rédaction des traités marchands. C'est dans cette optique que l'un des joueurs (le plus impliqué) va être envoyé, accompagné d'une escorte, dans la ville d'Horborixen pour y négocier un droit de passage pour les bateaux lankhmariens sur le Tilth moyennant une taxe sur les marchandises. En effectuant le voyage vers la capitale du Roi des Rois, puis en passant quelques jours en ville, il perçoit une certaine tension dans l'atmosphère : plus de soldats que d'habitude, des réserves inhabituelles, des officiels qui l'invitent aimablement à éviter certaines parties du palais...

2. Premières Rumeurs

Un semblant de recherche lui apprendra que l'on soupçonne les mingols de vouloir lancer une attaque sur l'Empire des Terres de l'Est, et que la surveillance de l'armée a été renforcée. En effet, les

marchands mingols semblent avoir pratiquement disparu de la ville, et des mouvements de tribus suspects ont été repérés par les éclaireurs.

Quelque soit la conclusion du traité, le retour à Lankhmar s'effectue sans embûche, et l'Overlord est mis au courant des difficultés passagères rencontrées par son voisin. Elles ne suscitent d'ailleurs aucune réaction particulière, sinon un hypocrite message de soutien et d'encouragement. Deux semaines plus tard arrive une nouvelle pour le moins surprenante : la ville de Tissilinit serait tombée aux mains des mingols après trois jours de siège ! L'Overlord charge alors le(s) joueur(s) de trouver plus d'informations sur cette rumeur.

3. L'Attaque de l'Empire et la chute de Tissilinit

Les joueurs effectuent donc un second voyage vers l'Empire, et toutes les informations qu'ils obtiennent confirment les rumeurs : non seulement les mingols sont nombreux, mais ils sont accompagnés de diables rouges invincibles et intouchables avec des tatouages rouges sur la peau.

L'Empire a mobilisé toutes ses troupes et converge vers la capitale pour se préparer à affronter les mingols dans la plaine qui sépare Tissilinit d'Horborixen. La panique gagne les campagnes et les joueurs doivent faire face au flot des réfugiés et aux brigands qui rançonnent les voyageurs. A leur retour, la mobilisation a déjà gagné Ilthmar et l'Overlord (ou du moins ses généraux) décide de mobiliser à Lankhmar.

Information pour le MJ : les "diables rouges" ou "chevaliers rouges" sont des Patryns, race d'un autre monde qui vient de partir en fumée. Leur seule solution de survie était de partir et ils ont trouvé refuge sur Nehwon, dans les pays mingols. Leurs pouvoirs (ils portent des runes qui leur assurent une protection presque parfaite, sauf à certains métaux spéciaux et aux sorts puissants.) leur ont permis de prendre le commandement et d'unifier plus ou moins par la force les tribus

mingols. Ils ont alors lancé une offensive pour prendre le contrôle de Nehwon avant que leurs ennemis, les Sartans, avec qui ils ont joyeusement détruit leur planète ne leur retombent dessus. C'est effectivement ce qui va se produire, mais plus tard.

4. La Panique

L'Overlord provoque un conseil réunissant les principaux dirigeants de Quarmall, Lankhmar, Ilthmar, le pays des Huit Cités et les quelques petits royaumes alentours. Le sujet de discussion principal en est la constitution d'une armée de secours pour arrêter les mingols avant Horborixen.

En fonction de ce que décide cette assemblée, une armée de secours sera envoyée ou bien stationnera au niveau du pays qui coule pour protéger les royaumes de l'Ouest. De toute façon, le Pays des Huit Cités se retirera de l'Alliance lorsque commenceront à circuler des rumeurs concernant une armée qui ferait le tour par le Nord de la mer et de la cité des Vampires. Cette rumeur est justifiée - les Mingols vont effectivement chercher à attaquer sur deux fronts.

Il serait intéressant que le joueur prennent un poste de décision dans l'organisation de la défense de Lankhmar, pour pouvoir le submerger de tracas administratifs et de problèmes divers. Si l'armée de secours part vers le Sud, elle apprend qu'Horborixen est tombée avant son arrivée. Le repli ou le combat ne change rien, l'armée se verra repousser vers le pays qui coule par les troupes ennemies qui sont trop puissantes.

Si les joueurs ont accompagné l'armée de secours, ils s'apercevront que des chevaliers habillés d'une armure bleue ont pris place dans le conseil de l'Overlord, en se déclarant ennemis héréditaires des Patryns, ce qui est tout à fait exact, et prêts à sauver l'Ouest du monde, ce qui est complètement faux - ils ne suivent que leur intérêt personnel.

L'échec de l'armée de secours ou des opérations d'organisation de Lankhmar vont faire tomber en disgrâce le joueur haut placé, d'autant plus que les

Sartans cherchent à se débarrasser des hommes intelligents pour prendre le contrôle du Conseil et mener la guerre à leur guise. Assez rapidement, le joueur devra quitter la ville s'il ne veut pas finir dans le port avec des poids aux pieds.

5. L'armée rassemblée

Profitant de leur main mise sur le Conseil, les Sartans vont réorganiser les armées pour lutter contre les Patryns. Le choc est terrible tant dans le pays des Huit Cités qu'au niveau du Pays qui coule, mais aucune des deux armées ne cèdent et c'est bientôt un statu quo avec un no man's land qui s'étend d'Illthmar à la lisière de la Grand Forêt.

Pendant ce temps, les joueurs doivent disparaître dans la nature, mais ils s'apercevront bientôt que les Sartans ont les yeux partout - et contrôlent maintenant toute la presque-île et le Pays des Huit Cités. D'une manière ou d'une autre (par intérêt ou par hasard), ils doivent apprendre qu'un lieu a échappé aux Sartans, c'est l'ancien Empire d'Eevamareensee. Ils finiront par s'y rendre d'une manière ou d'une autre, en leur mettant le feu aux fesses s'ils ne sont vraiment pas curieux. Normalement, leur éviction de Lankhmar a dû leur donner des doutes sur les intentions des Sartans comme sur celles des Patryns.

6. Le mystérieux Empire d'Eevamareensee

A Eevamareensee, ils apprendront qu'une prophétie a annoncé la chute des empires à l'arrivée des envahisseurs des plans extérieurs - comme dans tout monde qui se respecte, les Dieux ont donné une chance aux hommes de s'en sortir.

La prophétie annonce donc l'arrivée du Kheran, objet magique qui doit permettre de libérer la planète Nehwon de tous ceux qui souillent son sol et qui n'y sont pas nés (Les Sartans et les Patryns, donc, et dans mon cas deux de mes joueurs :). Les joueurs doivent donc aller chercher le Kheran pour

pouvoir libérer Nehwon. Or le Kheran se trouve dans les profondeurs abyssales de la forêt équatoriale de... Kesh. Et c'est reparti pour un tour !

7. La Jungle de Kesh

Pendant ce temps, les Sartans n'ont pas traîné, ils ont découvert dans une bibliothèque de Quarmall a peu près la même chose que les joueurs - et cherchent à mettre la main sur le Kheran avant eux. Course poursuite dans la jungle donc, et si les joueurs arrivent les premiers, ils découvriront que le Kheran est arrivé depuis deux ans dans une tribu reculé au sud de la jungle : c'est un gentil gamin de deux ans, très souriant, mais pas très au courant des réalités de ce monde...

8. La retraite

Il va donc falloir que les joueurs s'occupent de l'enfant - car les Sartans arrivent et la tribu n'a pas intérêt à ce qu'il soit encore là à ce moment. A eux de chercher un moyen de se cacher. Mes joueurs ont construit une ferme dans l'ouest du Pays des Huit Cités, à l'abri des regards indiscrets - mais il peut y avoir bien d'autres méthodes.

Evidemment, l'éducation d'un tel enfant est un vrai plaisir pour des aventuriers et des politiques expérimentés, et je conseille aux MJ d'en rajouter, c'est d'autant plus drôle.

9. Les premières poursuites

Toutes les bonnes choses ont une fin, les joueurs font finir par se faire retrouver soit par les Patryns, soit par les Sartans en fonction de l'endroit où ils vivent. La course poursuite recommence alors, si possible avec quelques affrontements (Après tout un magicien puissant peut battre un Sartan ou un Patryn dans un combat singulier). Les joueurs ne pourront plus échapper longtemps aux poursuites : profitez-en pour préparer le lieu de la confrontation finale. Moi, ça s'est déroulé en pleine campagne,



surtout pour des questions de temps de jeu, mais bon, on peut faire avec.

joueurs n'en tireront qu'une gloire personnelle. Et quelques années plus tard, la situation n'est pas bien différente de ce qu'elle était avant. Ainsi va Nehwon...

10. La Confrontation Finale

Ca y est, Sartans et Patryns ont retrouvé la trace de l'enfant, et se préparent à lui tomber dessus, et à faire la peau au groupe des joueurs. Mais c'est là que le destin intervient (ou pas). Je laisse la scène finale à votre imagination...

Un de ces jours je raconterai pourquoi les Sartans et les Patryns ont eu accès au monde de Nehwon - c'était pendant la campagne précédente ...

De toute façon, personne sur Nehwon n'est vraiment au courant de ce qui s'est passé, donc les

Scénario de Guillaume Girard