



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Runequest 4



PORTRAIT DE FAMILLE : LANKHMAR

PORTRAIT DE FAMILLE : LANKHMAR



UNE AIDE DE JEU POUR RUNEQUEST 4,
PAR ARASMO

« Dominant le pays, tapie à l'embouchure ensablée du fleuve Hlal, dans un coin protégé, entre les champs de céréales, le Grand Marais Salé et la Mer Intérieure, se trouve la métropole de Lankhmar, aux murailles massives, aux rues sinueuses, bourrée de voleurs, de prêtres tondus, de magiciens maigres et de marchands ventrus, Lankhmar l'Impérissable, la Cité de la Toge Noire. »

Œuvre majeure de la fantasy, le *Cycle des Épées* de Fritz Leiber se compose essentiellement de nouvelles. Contrairement à Tolkien et ses imitateurs, Leiber ne s'est pas attaché à créer un monde complet dont tous les éléments seraient expliqués de A à Z, mais plutôt à prodiguer une ambiance particulière, entre horreur et humour noir. Loin des héros shakespeariens du *Seigneur des Anneaux*, les deux principaux protagonistes du Cycle, le barbare Fafhrd et le raffiné Souricier Gris, tiennent autant du bandit que du héros : argent, boisson et femmes les intéressent bien plus que les grandes causes !

Mais l'héroïne véritable des romans n'est autre que la ville de Lankhmar, la plus grande du monde de Nehwon, là où commencent et se terminent les aventures...

2 LE MONDE DE NEHWON

Il comprend deux continents. Le plus petit abrite non seulement Lankhmar, mais aussi la cité des mystérieux nécromanciens de Quarmall, les jungles de Kesh où survit un culte aussi ancien que maléfique, ainsi que l'énigmatique Kokgnab.

A l'est de Lankhmar, le Grand Marais Salé et le Pays qui Coule font jonction avec l'autre continent. Il faut du courage pour s'aventurer sur ces terres putrides, qui peuvent à tout moment être englouties par les flots !

Pourtant, de nombreuses caravanes suivent cet itinéraire pour aboutir à Ilthmar, ville souillée par les rats et où les criminels sont dévorés par les requins...

Au sud-est, derrière les cavernes du grand sorcier Ningauble s'étendent les Terres Orientales, où règne le Roi des Rois. On dit que ce dernier vit dans un immense palais en or, et qu'il possède une autorité absolue sur ses sujets.

En remontant vers le nord, le hardi voyageur serait avisé d'éviter les Terres de l'Ombre, où la Mort elle-même accueille les âmes qu'elle fauche, ou encore la Cité des Ghoules, capitale d'un peuple étrange et hostile. Ne vous laissez pas abuser par leur beauté translucide, qui laisse apparaître l'intérieur de leur corps, car elles n'hésiteront pas à profiter de votre moment d'inattention pour tenter de vous dévorer ! Heureusement, ces dernières sont souvent en guerre contre les Mingols, les Seigneurs de la Steppe, qui parcourent inlassablement ces plaines glacées qui recouvrent tout le nord-est de Nehwon.

A l'est, la steppe vient mourir au pied des Pas du Troll, immenses montagnes au teint d'albâtre. C'est entre ces hauteurs austères et la Grande Forêt, dans cette région que l'on nomme le Désert Froid, qu'ont élu résidence des clans barbares à la peau de neige. Lorsqu'ils ne sont pas en train de subir des attaques de Mingols ou de Gnomes des Glaces, ils n'hésitent pas à piller le territoire des Huit Cités, fédération fragile unie sous la bannière de Movarl, le Suzerain de Kvarch Nar.

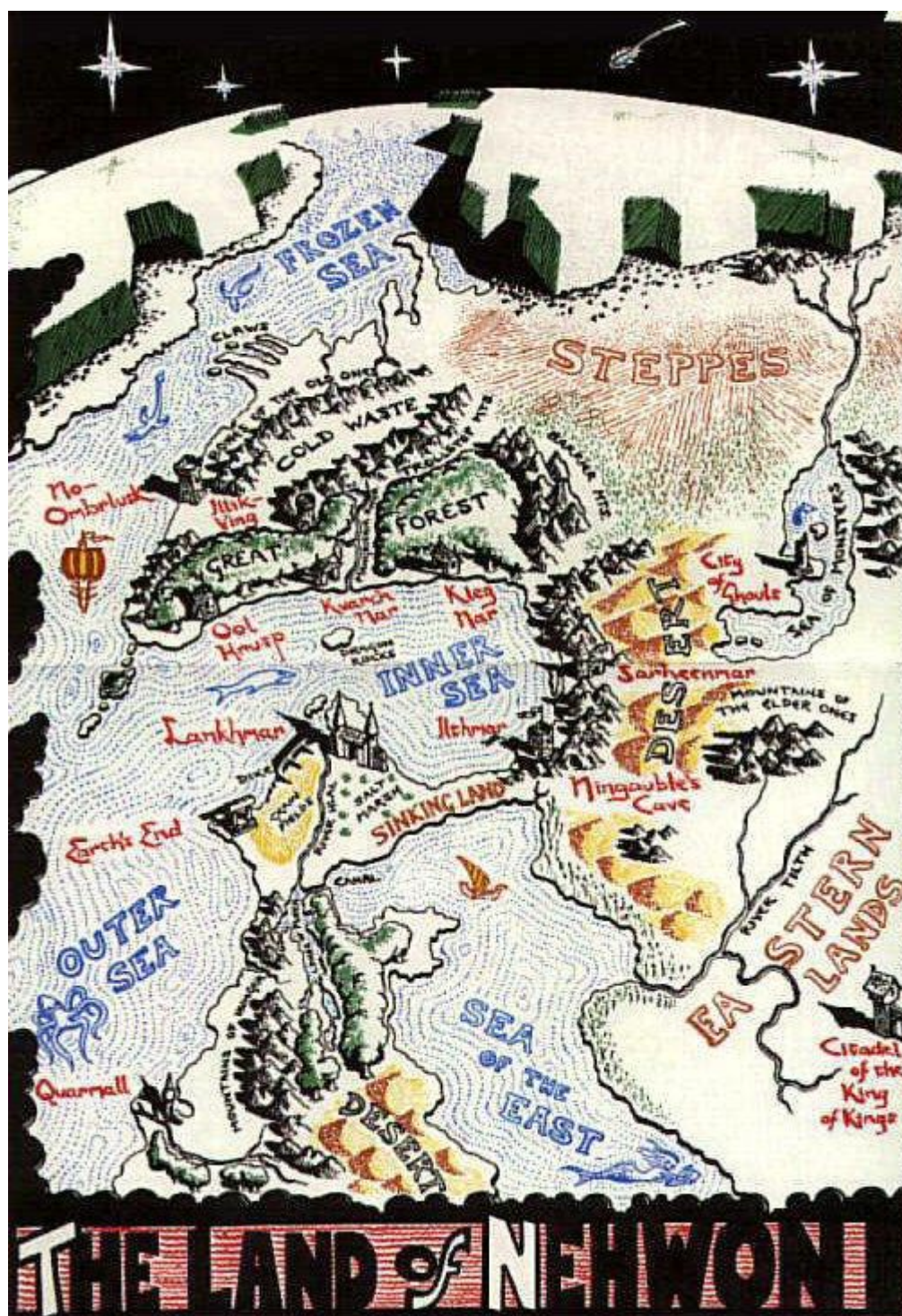
Enfin, les prêtres murmurent qu'aux confins du monde s'étend la Terre des Dieux où vivraient les démiurges, devisant à longueur de journée, et écoutant la rumeur de leurs fidèles qui leur parviennent à travers les mers.

Quelles sont les particularités du monde ?

Ici, vous ne verrez pas l'ombre d'un elfe ou d'un nain ; les espèces non-humaines ne prospèrent qu'aux marges de l'humanité, sous la forme de monstres aussi repoussants qu'hostiles.

Ici, vous ne prierez pas des Dieux infailibles ou tout-puissants. Après tout, un Dieu n'est jamais qu'un humain qui a réussi à réunir suffisamment de fidèles pour le vénérer. De plus, le statut divin n'est pas éternel : en perdant des adorateurs, un dieu peut déchoir de son rang.

Dans la fameuse Rue des Dieux, vous verrez des cohortes de prêtres en train d'haranguer, de houspiller, de supplier les passants dans l'espoir d'obtenir des fidèles. Et en remontant la Rue, vous ne manquerez pas d'apercevoir ce temple sinistre qui abrite les Dieux de Lankhmar, qui sont tellement craints que personne n'ose les vénérer.



Ici, vous ne lancerez pas boules de feu par milliers, car la magie est aussi rare que dangereuse. Et elle a tôt fait de corrompre celui qui s'adonne à son étude...

Enfin, ici, bien et mal ne sont pas des réalités.

Pourquoi jouer dans cet univers ?

Il offre deux gros avantages :

- Il est très facile d'accès au joueur : pas de cosmogonie compliquée à retenir, peu de peuples à connaître...
- Il laisse beaucoup de place à l'imagination : en dehors de Lankhmar, le monde est peu détaillé, et de nombreux points (magie, dieux) restent ambigus. MJ et joueurs ont donc les coudées franches pour s'approprier le monde, sans s'inquiéter du respect du « canon ».

Bien sûr, si vous aimez les mondes fouillés, où les exportations de chaque ville sont scrupuleusement répertoriées, passez votre chemin ! Autre problème : tout est en anglais ! Cependant, un anglais de niveau lycée suffit pour comprendre le texte.

LANKHMAR EN JEU DE RÔLE

Entre 1985 et 1986, TSR avait publié quatorze suppléments utilisant les règles AD&D. Depuis 2007, Mongoose a sorti trois suppléments pour la dernière version de Runequest.

La gamme Mongoose

Lankhmar donne un aperçu de la cité éponyme ainsi que de l'ensemble de Nehwon. Il propose aussi de nouvelles règles pour créer des personnages issus de ce monde.

Swords against Sorcery est un scénario uniquement disponible au format PDF. Il peut être joué à la suite de la campagne proposée dans Nehwon. Dans la plus grande tradition de l'heroic fantasy, les PJ seront aux prises avec deux anciens cultes maléfiques qui tentent de retrouver leur lustre d'antan...

Un autre ouvrage est en préparation. Il sera consacré à Kokgnab, une cité au sud de Lankhmar qui n'a pas été décrite par Leiber. On ne devrait pas voir ce supplément avant fin 2008 au plus tôt.

Globalement, les suppléments s'avèrent très respectueux de l'œuvre de Leiber. Les scénarii sont très classiques et très linéaires mais ils reproduisent bien l'ambiance des nouvelles. L'auteur a eu la bonne idée de proposer des rencontres optionnelles qui permettent de moduler le rythme des parties.

Hélas, on déplorera l'indigence de la cartographie. Les scénarii n'offrent aucune carte ; celles de Lankhmar manquent de détail et recèlent de nombreuses erreurs, qui ne feront toutefois sourciller que les connaisseurs. De plus, l'organisation de Lankhmar n'est pas très pratique : la présentation des personnages, des dieux, et des organisations de la Cité des Toges Noires est mêlée à la description de la ville... Pas évident de retrouver l'info en cours de partie, surtout sans index !

Heureusement, les vieux suppléments TSR pourront pallier ces défauts. Notez cependant que ces derniers prennent parfois beaucoup de liberté avec leurs sources...

Les suppléments TSR qui valent le coup

Lankhmar, City of Adventure me semble le complément idéal des livres Mongoose dont il comble toutes les lacunes. Il dispose de très belles cartes, présente la ville quartier par quartier (très pratique !), décrit les principaux personnages du Cycle, présente un calendrier...

Si vous ne pouvez mettre la main sur City of Adventure, rabattez-vous sur The New Adventures of Fafhrd and Gray Mouser. Il reprend une partie des informations du précédent supplément et vous aurez droit à une superbe carte de Nehwon, en plus de celle de Lankhmar.

Quelques autres suppléments valent le détour. Thieves of Lankhmar détaille la guilde des voleurs et fournit des plans de son quartier général. Rogues et Cutthroats of Lankhmar approfondissent certains quartiers de la ville, donnant des informations sur leurs principales organisations et des idées de scénario. Parmi les nombreux modules d'aventure publiés, seul Slayers of Lankhmar tire son épingle du jeu, en vous proposant une belle chasse à l'homme.

A moins d'être un collectionneur, posséder le reste de la gamme ne sert pas à grand chose. Ce sont des scénarii très « donjonesques », qui s'éloignent considérablement de l'ambiance du Cycle des Epées. Evitez surtout Wonders of Lankhmar, un recueil de scénarii indigents se résumant dans 90% des cas à un ou deux combats...

Liste des ouvrages

LA GAMME MONGOOSE

- Lankhmar
- Nehwon
- Swords against Sorcery (PDF disponible sur le site DriveThru)

LA GAMME TSR

- 1144 The New Adventures of Fafhrd and Gray Mouser
- 9162 Lankhmar City of Adventure
- 2137 Lankhmar City of Adventure (deuxième édition)
- 9295 LNR1 Wonders of Lankhmar
- 9329 LNR2 Tales of Lankhmar
- 9461 Rogues in Lankhmar
- 9470 Cutthroats of Lankhmar
- 9481 Avengers in Lankhmar
- 9150 CA1 Swords of the Undercity
- 9170 CA2 Swords of Deceit
- 9276 LNA1 Thieves of Lankhmar
- 9305 LNA2 Newhon
- 9318 LNA3 Prince of Lankhmar
- 9371 LNQ1 Slayers of Lankmar

LES LIVRES DU CYCLE DES EPÉES

Il se compose de six recueils de nouvelles et d'un roman. Longtemps difficiles à trouver, ces ouvrages font désormais l'objet d'une nouvelle édition chez Bragelonne.

Voici la liste des livres, par ordre de lecture :

- Swords and deviltry / Epées et démons
- Swords against death / Epées et mort
- Swords in the mist / Epées et brumes
- Swords against wizardry / Epées et sorciers
- The swords of Lankhmar / Le royaume de Lankhmar
- Swords and ice magic / La magie des glaces
- The knight and knave of swords / Le crépuscule des épées

LIENS RECOMMANDÉS

Scrolls of Lankhmar : Le site de référence sur le Cycle des Epées. Complet et sérieux, il fait office d'encyclopédie de Nehwon.

Lankhmar d20 : Une conversion de l'univers au système d20.

Quest-Bird : Un site détaillant la campagne maison d'un MJ basée sur le monde de Nehwon. Il propose de nombreuses cartes. D'ailleurs la carte générale du monde a été directement reprise par le Lankhmar de Mongoose...

Guide de Nehwon : Ce site fait partie de Noosfère, le fabuleux site sur la littérature fantastique de science-fiction. Il comprend un superbe guide des lieux et personnages de Nehwon, qui vous donne les traductions françaises des termes des livres. Indispensable !

