



# Glorantha

Le chemin de l'initié

mercredi 10 février 2010, par [Ubblak](#)

## Glorantha, Qu'est ce que c'est ?

C'est sans doute le monde *heroic fantasy* le plus développé jamais écrit pour un jeu de rôle. Des dizaines de suppléments (pas tous indispensables heureusement), un background fouillé, voire touffu, voire même pléthorique. Et une grande histoire, car Glorantha est née dans le cerveau d'un étudiant américain, Greg Stafford, dans les années '70. Depuis ce monde n'a cessé de s'enrichir, pour le plus grand bonheur des fans.

Bon vous me direz, à part ça ? Qu'est ce qui différencie Glorantha de n'importe quel univers med-fan ? Pourquoi ne pas simplement jouer à AD&D 24ème édition révisée ou à Empire & Dynastie d20 ?

Eh bien... Glorantha est un monde unique. C'est le seul à ma connaissance où chaque personnage, chaque être vivant ait à ce point une relation privilégiée avec le monde de la magie et du divin. Les dieux, les esprits, ont l'œil (et la main) sur ce monde, et sur la destinée de chaque être vivant, et les conflits des mortels sont des reflets de conflits divins (et vice versa) ! Sans parler des moments où le monde mortel et le monde immortel se mélangent : les véritables héros peuvent alors participer et interagir avec les mythes fondateurs de leur civilisation, tirant de ces quêtes une magie surpuissante, mais risquant leur âme dans le processus.

Glorantha est un monde vaste, mais les auteurs se sont focalisés sur son point névralgique, la Passe du Dragon, où les joueurs vont vivre la plupart de leurs aventures.

En effet cette passe est un passage dans des chaînes montagneuses isolant plusieurs grandes civilisations traditionnellement opposées. Aujourd'hui, la plus avancée d'entre elles, l'empire Lunaire [1], cherche à annexer de nouveaux territoires, et à museler Orlanth, le dieu barbare adoré par les indigènes. Mais dans la Passe du Dragon soumise, la révolte gronde, et Orlanth, que tout le monde croyait vaincu, reprend les armes. Le conflit sera cataclysmique, c'est la guerre des héros. Et les personnages des joueurs sont voués à y jouer un grand rôle.

## Principe du Jeu

Les personnages Gloranthiens sont définis avant tout par leur culture, leur religion, et leur appartenance ethnique. C'est le point central du jeu, tout en dépend. Les deux cultures principalement décrites, les cultures Orlanthi et Lunaire, offrent une infinité de variations autour d'un même thème mais il est possible d'en jouer d'autres. Cependant, ne perdez jamais de vue qu'un personnage n'est rien sans sa communauté à ce jeu, que ce soit son clan, sa tribu, sa cohorte, ou son bataillon (selon sa culture).

## Les jeux de rôles Gloranthiens

Comment ça il y en a plusieurs ? Ben oui, le système des règles a évolué de nombreuses fois en 20 ans... en bien rassurez vous ! On compte trois versions de **Runequest** [2]), **Herowars** et **Heroquest** [3]. Il y a des dizaines de suppléments en VF et en VO, mais la refonte générale de la



gamme qui a eu lieu à la parution de *Herowars* en a rendu certains inutiles (sauf bien sûr pour les collectionneurs). Ne vous inquiétez pas, je vais vous guider.

**RuneQuest**(RQ) utilise le système archi-connu (et éprouvé) de *BaSIC*, tandis que **HeroWars**(HW), utilise un système original, simple et redoutablement efficace, plus axé sur le *roleplay* et l'épique, et moins "simulationniste". C'est dû "tout simplement" à un changement de politique éditoriale, doublée de difficultés financières de l'auteur. Si la version RuneQuest de Glorantha était assez "donjonneuse" dans son approche, HeroWars est bien plus adapté au monde de Glorantha et à ses particularités.

Ce serait dommage de s'initier à Glorantha avec RQ ! D'autant plus qu'aucun supplément n'a été sorti par Oriflam depuis la nuit des temps, et que leur satanée politique éditoriale a d'ailleurs tué l'intérêt des fans pour Glorantha (au rythme d'une parution de mauvaise traduction tous les 3 ans)...

## Le Jeu du Débutant

J'ai réussi à vous intéresser et vous voulez vous lancer. Bien ! Pour débiter, je vous conseille d'acheter **HeroWars** (VF), et **Glorantha** (VF), un supplément pour HW. Vous avez déjà pas mal de lecture, et la base pour quelques scénarios. Un bestiaire, **l'Arche d'Anaxial**, est disponible, et va s'avérer rapidement indispensable, mais vous verrez vous rentabiliserez vite... Ensuite, trois pistes s'offrent à vous.

- Vous achetez la gamme française (**HeroWars : Pavis, Glorantha : Pavis, Le fleuve des berceaux**). Elle diffère de la gamme en VO, car elle traite d'un lieu de campagne différent : Prax, une région voisine de la Passe du Dragon, elle aussi sous le joug de l'empire Lunaire, mais dont les peuples et coutumes diffèrent (encore qu'un bon nombre d'Orlanthis se soient exilés dans ces contrées inhospitalières). Il s'agit de l'ancien cadre de campagne de RuneQuest, clarifié et converti par l'équipe française de Multisim (chapeau bas) !!!

Si vous aimez ce cadre, un certain nombre de suppléments / revues vont s'avérer utiles : les deux numéros de **Tales of The Reaching Moon** (ToTRM) traitant de Prax, et une publication ToTRM traitant de **Pavis** plus en détail (mais en VO), plus le supplément **Les guerriers du Soleil**(VF) toujours disponible chez Oriflam. Rien qu'avec ça vous allez avoir du fun (rien que pour se les procurer déjà)... plus optionnels, **The Books of Drastics Resolutions Special Prax**, mais bon...

Vous trouverez aussi du bon matériel sur ce site internet en français : <http://pavis.free.fr/prax/>

- Vous achetez les suppléments de la version anglaise (**Thunder Rebels** et **Storm Tribe**). Vous disposez alors de tout ce qu'il faut pour jouer un Orlanthis originaire de la Passe du Dragon, et de plusieurs scénarii originaux (**Barbarian Adventures, Sartar Rising part 1, Orlanth is Dead !, Sartar Rising part 2, Gathering Thunder, Sartar Rising**) dans le cadre de la guerre des héros.

Un autre supplément est paru sur les Lunaires : **Imperial Lunar Handbook, Volume 1 : The Lunar Empire**, et un autre sur la géographie de la Passe(**Dragon Pass, Land of Thunder**).

- Vous achetez les suppléments de la version anglaise **Thunder Rebels** et **Storm Tribe**, et vous pillez de sa substance le site <http://kethaela.free.fr/>, qui détaille un troisième cadre d'aventure, dans une autre région voisine, le Pays Saint. C'est une solution économique... et pas mauvaise du tout.

A noter que si la mythologie Orlanthis vous intéresse, un livre la retraçant est paru : **Le Roi de Sartar**, édité par Oriflam.

## Le jeu de l'Initié

Bon, vous disposez de toute la littérature citée plus haut, et vous jouez dans les trois cadre de campagne. Mais voilà, certains mystères suscités par votre lecture vous laissent sur votre faim. Quid des races aînées, Aldryamis, Mostalis, Trolles ? et des autres créatures ? Vous en avez marre de n'en faire que des monstres, alors que vous supputez



une profondeur cachée ? Certains cultes sont cités et pas développés, et ils vous intéressent ?

Aïe aïe aïe vous voilà mordus par le virus ! Procurez vous **Les secrets oubliés**, qui parle des races ainées, et **Trolls**(VF, Oriflam) qui s'intéresse à cette race originale de Glorantha. Une adaptation de ce supplément pour HW, de piètre qualité, est disponible en Anglais : **UZ : The Trolls of Glorantha**, édité par The Unspoken Word, maison anglaise consacrée à Glorantha, qui peut toutefois s'avérer utile lors de la création de PJs trolls...

Pour les cultes, je vous conseille **Les Dieux de Glorantha** (VF, Oriflam, toujours), sacré parmi les meilleurs suppléments jamais édités pour un jeu de rôle... on apprend pas mal sur la cosmologie gloranthienne et les dieux étrangers.

Plus amusant, un ancien bestiaire est encore disponible : **Les monts Arc en Ciel** (VF, Oriflam), qui décrit quelques créatures 'oubliées' dans l'Arche d'Anaxial, mais il vous faudra convertir les stats aux normes HW. Ce supplément comprend également la description d'un hameau Orlanthi, ce qui peut faire un bon cadre d'aventure, et un scénario un peu donjonneux.

Vous pouvez aussi vous procurer des numéros de **Tales of The Reaching Moon**, excellent fanzine VO consacré à Glorantha, mais malheureusement plus édité, ou de **Tatou**, magazine idem édité par Oriflam.

## Le Jeu du Maître

Vous en voulez plus. Pourtant je viens de vous conseiller une gamme de près de mille pages. Bien, vous êtes mordus vraiment ! Vous voulez tout savoir sur les mythes lunaires, la cosmogonie des sorciers, le continent sud, le mysticisme des îles de l'est, qui ont été à peine effleurées dans les mille pages précédentes...

Préparez votre porte monnaie et votre dictionnaire d'anglais. Eh oui les mystères se révèlent (et ils ne déçoivent pas), mais leur lecture est un vrai régal.

Mais chaque opus coûte bien ses 30 euros...

- **The Glorious Re-Ascent Of Yelm** (GRoY) vous plonge dans les arcanes de l'histoire lunaire et de l'empire solaire qui le précéda. On y découvre une carte du ciel, un peu plus détaillée que celle des 'Secrets Oubliés'.

- **The Entekosiad** se concentre plus particulièrement sur la naissance de la lune rouge.

- **The Fortunate Succession** est à mon avis le moins intéressant, retraçant quelques mythes d'une province Lunaire particulière, la Carmanie.

- **Missing Lands** n'est pas très intéressant non plus. Sa qualité est comparable à Genertela, supplément VF pour Runequest : médiocre et frustrante, mais qui peut apporter des éléments de background aux acharnés.

- **Revealed Mythologies**, par contre, est une révélation !! Elle retrace les mythes fondateurs et la cosmogonie des trois autres grandes cultures gloranthiennes : le sud (Pamaltela), l'est (l'orient) et l'ouest (les malkionis). Un vrai régal.

En Français, toujours édité par Oriflam :

- **Genertela** , qui décrit le continent nord, cadre de la guerre des héros. Ce supplément est mal fait, mal illustré avec les portraits des pontes d'Oriflam à la place d'illustrations originales, mais comme Missing Lands, les acharnés y trouveront de l'inédit. Peu exploitable.

- **Dorastor** : ce supplément, qui appelait une suite qui ne fut jamais traduite par Oriflam, décrit une campagne épique en bordure d'une des contrées les pires de Glorantha : Dorastor, ou le chaos rôde. On apprend pas mal sur le chaos, de même qu'avec la suite, en anglais, de cette campagne : Land Of Terror (édité par chaosium).

- Une petite campagne VF est disponible, **sous le signe du chaos**, ayant pour thème une invasion chaotique. Elle mérite qu'on s'y arrête car elle décrit un culte intéressant, celui de Thanatar, en français. Ce culte est par ailleurs disponible en anglais,



adapté pour HeroWars, sur le site [www.glorantha.com](http://www.glorantha.com) .

- Justement, puisqu'on en parle, [www.glorantha.com](http://www.glorantha.com) est une excellente source de matériel gloranthien pour HeroWars, gratuit ou payant, sur le net, et l'on peut y commander pas mal de sortie VO.

## Le Collectionneur Fou

Si comme moi Glorantha a fini par faire de vous un malade mental atteint de manie obsessionnelle (un collectionneur quoi), plusieurs autres dizaines de supplément ont été édités, notamment pour Runequest I et II, qui contiennent du matériel un peu dépassé mais tellement... euh... couleur locale Gloranthienne !

Pour ne citer qu'eux : **Griffin Mountains, Pavis, Big Rubble...**

## Sur le net

J'ai déjà cité

<http://www.glorantha.com> , site officiel de l'éditeur de HW en anglais et de la Gloranthan Trade Association,

<http://pavis.free.fr/prax/> , site d'un fan francophone qui a traduit une quantité énorme de matériel RuneQuest en Français (incontournable) !!!

<http://kethaela.free.fr/>, qui décrit un excellent cadre de campagne sur le Pays Saint.

Bon amusement !

## Pourquoi tant de haine ?

Oui, pourquoi tant de chaos dans ces jeux, ces éditions limitées mortes au premier numéro, ces suppléments introuvables depuis 10 ans ? pourquoi l'auteur, Greg Stafford, n'a jamais fixé le Background de Glorantha dans un livre (La mythique *Encyclopaedia Gloranthana*), ou même plusieurs, disponibles normalement dans le

commerce ? Pourquoi tant d'effort pour le fan ?

Eh bien, pour paraphraser Tristan Lhomme, qui a rencontré Mr Stafford, Greg est un artiste. Pour lui le JdR était un moyen commode de retranscrire "son" monde, mais en aucun cas une fin. L'auteur est fauché, ses notes nombreuses mais éparses, et c'est un travail fou d'y mettre un semblant d'ordre, malgré l'aide et le soutien de ses nombreux fans et collaborateurs. On n'a plus qu'à espérer que comme JRR Tolkien a eu son Christopher pour nous faire profiter de son travail, Greg Stafford aura un successeur pour achever son oeuvre. Je souhaite que ce soit avant sa mort...

## P.-S.

Prix indicatifs :

(chez Multisim)

HeroWars, Glorantha : 30€

La rivière des berceaux, Pavis (1 et 2), l'arche d'Anaxial : 20€

(chez Issaries Inc) :

Cults of Sartar, Thunder rebels : 25€

Suppléments Oriflam pour Rune Quest : environ 25€

Tout ce qui ne se trouve pas en boutique et qu'il faut commander : de 30 à 35€, frais de port compris.

## Notes

[1] Lunar dans les anciennes versions

[2] édité en anglais par Chaosium, en français par Oriflam

[3] édité par Multisim en VF, par Issaries Inc en Anglais