



Les suppléments

dimanche 2 mars 2008

Les Dieux de Glorantha

Ce supplément décrit non seulement les différentes religions de Glorantha, mais aussi leur vision du monde et des autres religions.

Il explique aussi l'histoire de Glorantha, du point de vue religieux. Techniquement, il précise les règles sur la religion et la magie divines, et apporte de nombreux nouveaux sorts divins.

Ce supplément est, à mon avis, l'un des plus importants du jeu. Il permet vraiment de jouer des personnages prêtres ou seigneurs runiques personnalisés en fonction de leurs dieux, et il décrit avec précision les dieux de glorantha et leur religion. Indispensable si l'on veut comprendre la logique du monde.

Je rajouterais aussi qu'il est très agréable à lire, et que le format est pratique et résistant.

Le Maître des runes

Ce supplément contient : l'écran de jeu, très pratique ; une trentaine de nouveaux monstres, certains presque inutiles, d'autres fréquemment rencontrés ; les règles de navigation et des courses de chars, ainsi que des précisions sur les combats d'arènes.

En plus de cela, il y a un scénario d'assez bonne qualité, ainsi qu'un paquet de nouvelles règles parfois utiles. Deux cultes, celui d'Issaries et d'Hykim et Mikyh, y sont décrits en détail.

Ce supplément est assez peu utile. Bien que l'écran soit pratique, un nouveau est sorti, plus beau et tout aussi pratique. Certaines parties ne sont pas ou peu intéressantes. Le livre fait un peu fourre-tout, et n'est pas ordonné dans son contenu.

Genertela

Ce supplément est sans doute le plus utile de la gamme. Il décrit, dans sa première partie, l'histoire de Glorantha, ainsi que le monde de Glorantha en général. Ensuite, la seconde partie décrit en détail le continent de Genertela, le tout accompagné de cartes en noir et blanc. Enfin, la dernière partie permet de créer des personnages en fonction de leur région d'origine.

Dans cette partie justement, on peut trouver de petits textes, intitulés "ce que m'a dit mon père...", sorte de vision de la vie par un représentant de chacune des quatre cultures humaines "conseillées aux joueurs". Ils permettent de cerner et de comprendre très facilement la vision qu'a chacune des cultures du monde de Glorantha, et favorisent donc le "roleplay".

Les secrets oubliés

Ce supplément décrit dans sa première partie beaucoup de secrets de glorantha, en passant de certains lieux particuliers, aux secrets des dragons. La seconde partie concerne les races aînées.

Trois races principales, les elfes, les nains et les trolls, sont décrites en profondeur, ainsi que leurs cultes principaux respectifs, cependant, une trentaine d'autres races sont aussi abordées, de façon beaucoup plus courte. La dernière partie comprend plusieurs scénarios et idées de scénario.

Ce supplément permet de découvrir de nombreuses légendes et secrets de Glorantha. Même s'il n'est pas le premier à acheter (à mon avis), il est néanmoins très important, et très agréable à lire.



Trolls

Le supplément ultime sur une race très différente des autres jeux. D'ailleurs, ils sont tout à fait intéressant à jouer en PJ, surtout grâce à la richesse de ce supplément. Même la carte des restaurants trolls « Pudubec » est incluse. Biologie, anatomie, culture, religion, mode de vie, tout est là, ainsi que des détails sur une région troll importante : « Dagori Inkarth ».

Et ne croyez pas que ce sont simplement des humains en plus costauds : leur psychologie est bien détaillée, et très différente d'un humain. Que vous vouliez jouer des trolls ou en mettre dans les scénarii, ce supplément dense et complet vous sera indispensable. Et sans eux, Glorantha perd de sa saveur.

Les guerriers du soleil

La description très complète du Comté du Dome-soleil, au sud de Pavis, sur le fleuve Zola Fel. Intéressant par les détails apportés sur tous les aspects de la vie quotidienne, l'histoire, les relations avec les voisins. Il y a également 4 scénarii, dont certains sont pas mal.

C'est un supplément indispensable si vous voulez jouer dans le comté, beaucoup moins utile sinon.

Dorastor

Encore un territoire et ses habitants, mais là, ce n'est rien de moins que la terre du péril, le lieu le plus chaotique du continent. Une campagne propose de jouer le rôle fort dangereux de colons, installés en périphérie de Dorastor. Pénétrer au coeur du territoire est plutôt réservé à des personnages très expérimentés, et suicidaires. Les créatures qui peuplent les lieux sont

nombreuses, originales, et mortellement puissantes. Certaines sont amicales, tout de même. Comme précédemment, un supplément indispensable pour jouer sur place, mais pas plus.

Sous le signe du chaos

Trois gros scénarii, qui se déroulent dans le comté du Dome-soleil, et proposent à chaque fois d'affronter une facette du chaos. Certains ont des parties assez « donjon -porte, monstre, trésor », mais le premier est un scénario d'enquête et d'ambiance excellent.

Contient également des informations utiles sur divers cultes et cultures chaotiques et sur la culture yelmite.

Les ruines hantées

Excellente description d'un gros clan Troll, avec son territoire, sa demeure, ses membres éminents, ses richesses et ses défenses. Il serait dommage et dangereux de l'utiliser comme un donjon. Par contre, comme lieu de départ pour des intrigues diverses et variées, du commerce, de la diplomatie, etc, c'est très précieux.

Combiné avec Trolls, on peut jouer une campagne trolle passionnante à partir des ruines hantées.

Les monts Arc-en-ciel

Un supplément fourre-tout, avec la description du village du Sentier de la pomme, et un petit scénario sur place, un gros bestiaire de créatures assez typiquement gloranthiennes, et un gros scénario qui est surtout un donjon souterrain. Les scénarii sont bien fait, mais on peut trouver mieux. Le bestiaire permet de varier les plaisirs.

Dans l'ensemble un supplément qui n'est pas indispensable, même s'il n'est pas sans intérêt.