

AVERTISSEMENT

Cette aide de jeu est destinée aux **joueurs** de *RuneQuest* et *Herowars*. Son objectif : aider à situer les grands événements mythologiques et historiques de Glorantha. Ce texte reflète une vision orlanthi des choses, et suppose que les personnages joués sont issus de cette culture. Pour d'autres personnages, le meneur de jeu devra apporter quelques rectifications.

MEMO GLORANTHIEN

Glorantha est un univers mythologique, il existe donc une chronologie qui va de la création du monde jusqu'au temps « présent » (environ 1620), qui se divise en deux grandes ères, une ère mythologique où les dieux, les éléments et les êtres vivants évoluent dans le même monde dans une sorte de présent perpétuel, puis une ère historique (marquée par l'avènement du Temps) divisée en trois âges.

Ere mythologique

- Au sein du chaos ☩ primordial, éternel, infini et infiniment changeant se forme une bulle de loi Δ, c'est-à-dire d'ordre et de stabilité... qui va devenir le monde de Glorantha (tout peut naître du chaos, y compris son contraire, la loi).
- Les premières manifestations physiques de ce monde organisé sont les grands éléments, et notamment deux couples antagonistes (eau ☿ / terre ◻ ; feu ☉ / ténèbre ●) auxquelles correspondent les premières runes et les premières grandes divinités, très abstraites et impersonnelles.
- Ces forces élémentaires se subdivisent, donnent naissance à des aspects de plus en plus spécialisés, individualisés, autonomes mais aussi limités (les dieux). Ce processus affecte simultanément les runes (les « briques » du monde) qui émanent des dieux autant qu'elles les constituent : de nouvelles apparaissent, toutes affiliées à une ou plusieurs divinités par le jeu des accouplements, des descendances, de la généalogie des dieux (le détenteur de la rune terre ◻ la transmet à ses enfants, etc.). C'est ainsi que l'air ☼ naît de l'union de la terre ◻ et du feu ☉. Simultanément, cette rune de l'air s'incarne dans (ou se personnalise par) une divinité farouche, **Umath**.
- A quoi ressemble le monde ? Du point de vue des dieux, **Yelm** le soleil domine le panthéon céleste (regroupant les divinités affiliées à la lumière et au feu ☉). Il est l'Empereur de l'univers. Son épouse est **Ernalda**, une divinité de la terre ◻, magnifique, noble, délicate et fertile.
- Du point de vue matériel, physique, le ciel et la terre sont donc enlacés, unis. Mais **Umath**, incarnant la rune de l'air ☼, donc instable et rebelle par essence, accepte mal cette domination de **Yelm** qui combine, lui, par la nature de la rune céleste ☉ des aspects de flamboyance (arrogance) et de majesté (supériorité). **Umath**, qui cherche un espace de liberté, sépare ses parents, puis investit la zone intermédiaire ainsi dégagée en proclamant que cela sera désormais son royaume. Depuis ce jour, l'air emplit l'espace entre terre et ciel.
- Enfin, le monde est parcouru par les divinités de la mer ☿, tantôt puissantes et sauvages (les courants puissants et les tourbillons, les créatures des abysses...), tantôt amples et placides (les mers, les océans, les lacs...). Elles luttent incessamment contre la terre, lui disputant du terrain : à cette époque, les eaux s'écoulent donc de la mer en direction des montagnes, elles remontent les terres...
- Au centre du monde s'élève la Montagne cosmique, l'Aiguille, composée de loi Δ matérialisée, refuge de la Cour céleste c'est-à-dire des plus grandes et anciennes divinités de Glorantha.
- Les ennuis commencent quand l'un des fils d'**Umath**, **Orlanth** (promis à un bel avenir comme « roi des dieux » et leader du panthéon des tempêtes), poursuivant le travail de son père, décide que la domination de **Yelm** sur un monde bien trop

sage et stable (c'est-à-dire fort éloigné de sa conception d'un monde idéal) ne peut plus durer. Il se rebelle. Comment ? D'abord en lançant de multiples défis à **Yelm** au cours desquels il est systématiquement ridiculisé.

- Un jour, l'un de ses frères, **Humakt**, découvre dans les zones inférieures du monde (là où règnent les ténèbres ●, à l'endroit le plus éloigné possible de leur « principe » contraire, le feu du ciel ☉) une chose étrange qui ressemble à ceci †, autrement dit à une épée. La première personne sur qui ce nouveau pouvoir est exercé est le **Vieil Homme**.
- Le **Vieil Homme** incarnait la rune de l'homme ✞ façonnée par les dieux pour créer des « outils » ou des « serviteurs » : avec elle, les divinités des ténèbres ● ont créé les Uz (Trolls) ; **Aldrya**, une fille de la terre □, fertile déesse des plantes ☿, a engendré les Aldryami (notamment les Elfes) ; **Mostal** l'ingénieur, l'imperturbable, maître de la stase ◐, a créé les Mostali (Nains) ; les divinités marines ☿ ont créé de multiples variétés de tritons ; enfin la rune elle-même ✞, à travers la descendance du **Vieil Homme**, a engendré les Humains. Etc.
- **Humakt** découvre avec le **Vieil Homme** la nature du pouvoir de la mort † : l'esprit est dissocié du corps et rejoint le monde inférieur ; le corps se décompose et retourne à la nature. Ce nouveau pouvoir, **Humakt** décide de ne pas trop l'ébruiter, devant sans peine quelles pourraient en être les conséquences fâcheuses à grande échelle (ce sens de la responsabilité vaut à **Humakt** une affiliation à la rune de la vérité Y). Depuis cette époque, le **Vieil Homme** est aussi connu sous le nom de **Grand-Père Mortel**.
- Mais **Eurmal**, le bouffon, le « principe imprévisible », maître de l'illusion ✨, dérobe la mort à **Humakt** et s'empresse de l'offrir au turbulent **Orlanth**. Celui-ci se présente aussitôt devant **Yelm** une nouvelle fois et utilise mort † sur l'Empereur. **Yelm** meurt, autrement dit le soleil disparaît dans le monde inférieur où règnent les ténèbres et vivent les Trolls. Ceux-ci sont brûlés et doivent fuir ce qui sera désormais leur « paradis perdu », l'ancien « monde des merveilles ». Ils quittent le monde inférieur et depuis cette époque, il y a des Trolls à la surface de Glorantha, plongée dans l'obscurité et devenue instable (car la domination de **Yelm** était en même temps source de cohésion). La structure de Glorantha est donc devenue plus imperméable au chaos ☹ qui l'entoure et qui commence à s'infiltrer.
- Le chaos n'est pas le mal en soi, mais il est le changement permanent, contagieux et désordonné, l'absence de règle, la perversion. Il détruit l'ordre, la loi Δ, autrement dit il s'oppose à la substance même de Glorantha et ne peut dès lors qu'apparaître sous un jour monstrueux à ses habitants. C'est pourquoi aux yeux des gloranthiens (dieux ou mortels) les êtres chaotiques sont toujours des abominations écœurantes et terrifiantes.
- Après l'assassinat de **Yelm** par **Orlanth** commence une période très agitée où le monde est mis à rude épreuve : les dieux s'affrontent, beaucoup périssent, etc. Mais surtout, le chaos entre dans Glorantha. Pire, il déferle et menace la structure du monde. Bien des régions gloranthiennes en portent aujourd'hui encore les stigmates. Face à cette menace, les êtres non chaotiques finissent par s'allier, humains avec trolls, panthéon des tempêtes allié à ce qui reste des dieux du ciel, etc.
- Un moment particulièrement décisif survient lorsque le chaos approche du centre du monde, de l'Aiguille, refuge des premières grandes divinités gloranthiennes : le contact de la loi Δ matérialisée et du chaos ☹ produit une explosion d'une ampleur titanesque, qui ne laisse qu'un vide béant, un néant qui menace de s'étendre et d'engloutir toute la réalité. Un sacrifice des divinités marines offre alors un sursis temporaire : les eaux du monde entier se mettent à converger vers le centre de Glorantha, là où s'étend le néant, pour le combler. Cela les conduit dans le monde inférieur (elles meurent). C'est depuis cette époque que les eaux coulent des terres vers les mers.
- Pendant tout ce temps, **Orlanth** ne reste pas inactif : il comprend que le soleil doit être ramené à la surface du monde. Il s'aventure donc dans le monde inférieur (par conséquent... il meurt), suivi de six compagnons¹. Ensemble, ils forment les sept porteurs de lumière (puisque'ils vont chercher Yelm, le soleil), et cette association mythique est devenue un modèle pour l'organisation sociale des Orlanthis en général et des Heortlings en particulier (concrètement, un conseil des dirigeants, dans un clan heortling, est idéalement composé de sept membres, chacun assumant de manière symbolique des prérogatives – tempérance, voyage, connaissance... – correspondant à la fonction de l'un des sept porteurs de lumière).
- Les porteurs de lumière affrontent mille périls et atterrissent finalement devant **Yelm**, qu'ils ramènent *illico* à la surface. Le soleil se lève à nouveau sur Glorantha, c'est l'Aurore.
- Mais le chaos est toujours là et la situation est toujours critique, même si le retour de la lumière remet du baume au cœur de chacun. **Arachne Solara**, une étrange déesse jusqu'alors inconnue, se manifeste à cet instant et propose à ce moment que les dieux passent un pacte pour sauver le monde.
- Ce pacte consiste à séparer les dieux de leur création pour sauver celle-ci de l'anéantissement. Sur leur plan « divin », les dieux continuent leur combat contre le chaos, toujours dans ce présent perpétuel mythologique. Le plan physique (celui

¹ Lhankor Mhy le sage, Issaries le voyageur, Chalanna Arroy la guérisseuse, Eurmal le bouffon, l'Homme de Chair et Ginna Jar l'inconnue.

des mortels, des humains, etc.) en sera désormais *dissocié* et poursuivra son développement de manière « libre » et autonome, régulé par le cycle du **Temps** (pour certains, c'est un nouveau dieu, pour d'autres c'est le nom donné à la « toile » tissée par **Arachne Solara** pour sauvegarder la structure du monde, pour en lier tous les éléments, les faire tenir ensemble...). De cette façon, le chaos ne pourra plus accéder à Glorantha, même si en revanche la part de chaos présente dans Glorantha au moment du pacte est appelée à y demeurer. C'est une sorte de résidu et cela explique la présence du chaos dans Glorantha.

- Cette séparation entre les dieux et leur création est le prix à payer pour la sauvegarde de celle-ci. Les dieux acceptent de sauver leur création en signant ce pacte connu sous le nom de Grand Compromis. C'est le début du temps, le moment zéro, l'avènement de *l'histoire*.
- Une conséquence de la coupure instaurée par le Grand Compromis, c'est que tout ce qui a eu lieu pendant l'instant unique de l'ère mythologique sera désormais intégré dans le grand cycle du temps. **Yelm** est allé dans le monde inférieur puis est revenu à la surface, et donc chaque jour qui passera désormais verra le soleil surgir du monde d'en dessous, grimper dans le ciel jusqu'à son zénith puis redescendre le soir dans le monde inférieur. **Grand-Père Mortel** a été tué par **Humakt**, ainsi toutes les créatures associées à la rune de l'homme ✖ devront naître, grandir et mourir. Glorantha a connu un âge d'or ébranlé par les dieux des tempêtes rebelles puis une période de ténèbres et enfin un moment de « reconstruction » (le Grand Compromis), alors désormais à une saison du feu succédera une saison des tempêtes puis une saison de ténèbres et enfin un court « Temps sacré » que toutes les cultures de Glorantha mettent à profit pour se ressourcer spirituellement (cérémonies, rituels, prières...). Etc.
- Cela ne signifie pas que le monde des mortels n'est qu'un perpétuel recommencement. Au contraire, échappant au déterminisme mythologique, à la dimension figée du monde divin, le monde des mortels accède à une forme d'autonomie. Son avenir reste à écrire...

Ere historique

Seuls sont signalés les *très grands* événements de chaque âge.

Premier âge

- Une civilisation brillante et cosmopolite de Glorantha, constituée de plusieurs races, décide à un moment donné de créer l'Etre Parfait pour tenter de faire revenir l'Âge d'Or.
- Rituels démentiels, débauche de magie, méga projet mûri pendant des années, jusqu'au jour où en 375 *solara tempora* (c'est-à-dire après la renaissance du soleil) naît le fameux Etre Parfait, que ses adorateurs nomment rapidement Nysalor, la Lumière Blanche.
- Quelque chose se passe dans la structure du monde, et les interprétations à ce sujet divergent. Ce qui est sûr, c'est que le soleil arrête sa course dans le ciel pendant quelques instants et toutes les civilisation de Glorantha retiennent leur souffle devant un cet événement d'ampleur cosmique...
- Pour les Orlanthe, Nysalor est une abomination, un accroc dans le Grand Compromis. L'arrêt du soleil (l'arrêt du temps) en témoigne. Le chaos a marqué le monde de son empreinte une nouvelle fois, et menace de l'engloutir à nouveau grâce à ce faux dieu, ce menteur qu'ils appellent Gbaji.
- Pour les adorateurs de Yelm ou les Elfes, par exemple, Nysalor est une telle réussite que même le soleil témoigne son admiration en stoppant sa course pendant un moment.
- En gros, la plupart des civilisations gloranthiennes adhèrent à l'une ou l'autre de ces deux interprétations.
- Dans le camp des « contre », la figure d'un individu émerge rapidement : celle d'Arkat. C'est un humain aux origines mal connues qui s'alarme du danger que Gbaji représente pour Glorantha. Il entame une croisade qui sera ponctuée de hauts faits et surtout de quêtes mystiques. Arkat est le premier mortel à passer du plan physique dans le plan des héros et le plan divin, c'est le premier Quêteur Héroïque. Il en retire de grands pouvoirs, réunit de plus en plus d'alliés et se retrouve finalement à la tête d'une vaste armée. Il mène celle-ci à la rencontre des adorateurs de Nysalor / Gbaji. Son objectif est la destruction du faux dieu. Ce conflit, qui embrase une grande partie de Genertela, le continent nord de Glorantha, s'étale sur près de 80 ans...

- Finalement, au milieu du 5^e siècle, Arkat rencontre Gbaji et l'affronte à l'intérieur de son repaire, dans une région aujourd'hui connue sous le nom de Dorastor (une terre dévastée livrée au chaos). Nul ne sait ce qui se passe dans la tour pendant les derniers instants de Nysalor, mais à un moment, c'est l'enfer, tout s'écroule... Des ruines fumantes émergent un individu : c'est Arkat. Il annonce que Gbaji est mort, qu'il l'a démembré et qu'il faudra répandre son corps aux quatre coins du monde pour empêcher sa renaissance.
- Par la suite, Arkat se retire à l'ouest de Genertela et règne sur un empire qui n'a pas laissé que de bons souvenirs dans la mémoire des peuples (il existe des rumeurs concernant des pratiques sauvages, cruelles...). Arkat est un héros ambigu. Il est admis dans le panthéon des tempêtes par les Orlanthi, qui étaient de farouches adversaires de Gbaji, mais le peuple d'Orlanth s'est senti trahi le jour où, pendant sa croisade, Arkat a souhaité devenir un Troll au terme d'une étrange cérémonie dédiée à Kyger Lytor, la mère des Trolls. Cela lui a permis de nouer des alliances solides et importantes avec le peuple des ténèbres, eux aussi farouchement opposés à Nysalor, mais Arkat a profondément changé ce jour-là, d'une manière pas très claire...

Le second âge

L'Empire des Amis des Wyrms

- Les siècles qui suivent sont marqués par l'apparition puis la disparition de deux vastes empires humains, victimes apparemment de leurs trop grandes ambitions. Les sages disent qu'ils ont été trop loin dans la manipulation des fondements mystiques de Glorantha (au point, peut-être, de menacer le Grand Compromis), et que la « réalité » s'est vengée à deux reprises.
- Le premier de ces empires est né des contacts de plus en plus fréquents de certains peuples draconiques :
 - ☞ les Dragonewts, ces êtres bizarres (possédant une rune spécifique **▲**), sortes de lézards humanoïdes au mode de vie particulièrement abscons, reliés d'une manière ou d'une autre aux Vrais Dragons (des créatures très puissantes, mystérieuses et "métaphysiques" dans Glorantha).
 - ☞ les Wyrms, serpents ailés intelligents munis de deux pattes antérieures. C'est surtout grâce à eux que les Humains ont pu échanger contacts et connaissances avec les Dragonewts au cours du second âge.
- Ce collectif d'humains initiés au savoir draconique est connu sous le nom d'Empire des Amis des Wyrms. On prétend que la coopération Dragonewts-Humains avait pour but d'éveiller la conscience du "dragon cosmique", sans qu'on sache trop à quoi ça correspondait exactement.
- Peu à peu les Humains se sont retrouvés détenteurs d'une magie qui les dépassait de loin et ont commencé à s'en servir notamment pour régler leurs problèmes internes (dissensions, rivalités, révoltes diverses...). Le Roi Inhumain (le "chef" des Dragonewts) décide en 1040 que c'est "incorrect" et en l'espace d'une nuit, des millions de gens perdent toute mémoire de leur savoir draconique. Les décennies suivantes voient les humains accumuler de la rancœur jusqu'à les pousser à réunir une armée gigantesque pour foncer dans la Passe du Dragon exterminer les Dragonewts. En 1120, alors que les Humains combattent les Dragonewts, les Vrais Dragons² déferlent de tous les coins du "cosmos" dans la réalité de Glorantha. Tous les Humains participant à la bataille sont exterminés et dévorés dans une sorte de grand brasier aussi infernal que bref. L'épisode est resté dans toutes les mémoires sous le nom de "Tueries draconiques". Depuis ce jour-là, les Dragonewts et les Humains ont très peu de contacts (et pendant plusieurs siècles, il n'y a pas eu d'occupation humaine dans la Passe du Dragon).

Les Erudits de l'ambigu (ou Apprentis des dieux)

- Parallèlement à l'Empire draconique, une civilisation insulaire de Glorantha, constituée notamment d'intellectuels versés dans les arts de la sorcellerie (la forme de magie la plus "scientifique" de Glorantha, qui ne relève ni du contact avec les esprits, ni de l'adoration des dieux mais d'une exploration personnelle et méthodique de la matière magique du monde), se répand sur les mers, crée des colonies, et finit par se retrouver à la tête d'une sorte d'empire disposant de terres dans tous les coins du monde. Une certaine forme de rationalité, dans tous les aspects de la vie sociale (administration, guerre, magie...), n'est pas étrangère à leurs succès et à la fascination qu'ils exercent sur quelques peuplades.
- A force d'investigation sur la nature profonde de Glorantha, ce peuple découvre bientôt une chose étrange : tout se passe comme si l'ensemble des mythes et récits cosmogoniques gloranthiens répertoriés par eux au fil des ans, au-delà des différences culturelles, brossaient un même vaste tableau, une même conception fondamentale du monde. Toutes les histoires racontées dans les endroits et chez les peuples les plus divers semblent reliées par d'incontestables points communs, du point de vue des événements, des personnages, des phénomènes magiques / divins, etc. Bref, les Erudits

² Rien à voir avec le dragon d'AD&D : il faut plutôt imaginer des bestioles grosses comme une montagne et très "métaphysiques"...

pensent découvrir que la réalité gloranthienne est une, et qu'il n'existe que des versions plus ou moins complètes et altérées, que des noms différents pour décrire une même trame universelle. Il y aurait donc une mythologie et une seule, une version vraie de l'origine de Glorantha, et non cet illusoire foisonnement de mythes enchevêtrés.

- En même temps, cette civilisation fait d'énormes progrès en matière de "quête héroïque" : nombreux sont ceux qui passent de "l'autre côté" (dans cet endroit que certains appellent le plan des Héros, le plan des Dieux, le monde inférieur, etc.) et qui y apportent des changements afin d'y faire correspondre à leur vision des choses. Bref, ils essaient de faire en sorte que le "mythe" soit conforme à la vision unifiée qu'ils en ont. Du coup, ils interviennent et bouleversent des équilibres ancestraux, sabotent des religions, en réorganisent d'autres, etc.
- Pendant longtemps, il ne semble y avoir aucune conséquence nuisible dans Glorantha. Mais vient un moment où se déclenchent les premières catastrophes, qui se multiplient par la suite : des continents s'enfoncent sous les eaux, des monstres effroyables surgissent de nulle part et dévorent des populations entières, des épidémies, des tremblements de terre, des tempêtes... L'ouest de Genertela est particulièrement touché (Seshnela s'effondre dans la mer en bonne partie, Brithos est complètement engloutie), mais toutes les régions du monde où des Erudits sont présents subissent au moins quelques conséquences.
- Finalement, l'Empire de ceux qu'on appelle les Erudits de l'Ambigu ou encore Apprentis des Dieux sombre à la veille du troisième âge. Depuis, quiconque manifeste dans Glorantha des connaissances exotiques ou qui ne s'inscrivent pas dans les schémas culturels locaux traditionnels peut être soupçonné d'être un descendant des Erudits, qui ont laissé un souvenir traumatisant dans les consciences collectives. L'issue d'une telle suspicion est parfois mortelle.

Le troisième âge

- Un des événements importants du troisième âge et la (re)naissance d'une déesse morte pendant la Guerre des Dieux, grâce à l'action de sept personnalités mystiques, mortels devenus immortels (les Sept Mères). Cette déesse est Rufelza, réincarnation d'une fille de Yelm et donc membre jadis du panthéon céleste. Son autre nom, désormais, est déesse de la Lune Rouge, puisqu'elle se manifeste au monde sous la forme d'un astre pourpre en suspension dans le ciel, empiétant par conséquent sur le territoire des divinités de l'air et des tempêtes, Orlanth en tête.
- Les Orlanthi sont les plus farouches opposants au peuple de la déesse rouge, dans laquelle ils perçoivent une nouvelle menace pour le monde, comme Gbaji au premier âge. La déesse rouge propose d'ailleurs une ré-interprétation de la présence du chaos dans le monde : c'est selon elle un élément de Glorantha au même titre que les autres, il faut l'accepter et le dompter, et non forcément chercher à l'éradiquer.
- Dans cette opposition célèbre, l'Empire lunaire, à ce jour, a l'ascendant. Tout au long du troisième âge, il a prospéré et fait rayonner sa culture civilisée sur une grande partie du continent de Genertela. Son expansion, militaire ou commerciale, ne semble connaître aucune limite. A l'époque du jeu, les Orlanthi sont presque tous sous domination lunaire.
- Il existe cependant bien d'autres sources de tension dans Glorantha à l'heure actuelle : l'émergence d'un pouvoir occulte inquiétant dans Dorastor (là même où Arkat a vaincu Gbaji au premier âge ; c'est aujourd'hui une terre dévastée, rongée par le chaos) ; l'expansion militaire sanguinaire d'un étrange "royaume de la Guerre", surgi de nulle part dans Fronéla ; etc. Sans compter les rumeurs qui courent sur les préparatifs de conflits divers et de grandes ampleur parmi les races aînées (Aldryami, Uz...).