**Campagne campbellienne pour Glorantha**

Ceci est une ébauche de campagne gloranthienne sur le modèle du *Voyage du Héros* de Campbell, élaborée à l'occasion d'un essai du [générateur campbellien](https://heort.wordpress.com/2012/12/28/giannirateur-campbellien-de-scenarios-pour-glorantha/). Les tirages ont été faits parmi les sources gloranthiennes de ma ludothèque (revues comprises).

**Résultat :** *Alors que les PJ sont occupés par la Closure des Mers, l'Aventure les appelle via les moines du monastère du croissant blanc ascendant (s'ils refusent l'appel, les Vadeli se manifestent / interviennent). Après leur rencontre avec Sarken, ils se rendent jusqu'à la région de la caverne d'Ontuli en Dagori Inkarth. Là, des mercenaires héortiens les aident et ils doivent affronter des broos d'une intelligence et d'une capacité d'organisation exceptionnelles (pour leur espèce). Encourant un grave danger aux Rochers des Condors, il leur faut absolument réussir une épreuve impliquant un changeur de forme ou un enchanteur. En cas de réussite, ils gagnent une récompense en lien avec des scarabées-guetteurs à voix jaune. Sur le chemin du retour, ils sont confrontés à une forte tribu d'hommes-scorpions, doivent faire un choix cornélien impliquant une rébellion, un soulèvement ou un refus, puis accomplir la dernière étape de leur voyage, placée sous le signe de l'élevage de bétail importé.*

**Lissage :** Partons du principe que tout ceci se déroule au Troisième Âge, à la période "classique" qui précède les Guerres des Héros (donc disons quelque part entre 1610 et 1624 ST).
La Closure des Mers peut "occuper" les PJ de plusieurs façons : s'ils sont marins ou ont l'intention de faire un voyage en mer, ce sont ses effets (bien qu'elle ait cessé) qui peuvent les concerner ; s'ils sont érudits, ils pourraient faire des recherches bibliographiques sur le sujet.
Le monastère du croissant blanc ascendant se trouve à Alkoth, et les moines sont des érudits réputés. C'est l'un de leurs travaux consacré à la Closure qui envoie les PJ à l'Aventure, une fois qu'ils en auront pris connaissance (ce qui peut se faire à Alkoth comme dans n'importe quel temple de la connaissance, ou ailleurs).
Les Vadeli sont bien entendu liés à la Closure : ils peuvent même être précisément la conséquence de la Closure qui "occupe" les PJ. Soit les PJ partent à l'Aventure en suivant les indications d'un manuscrit des moines d'Alkoth, indications qui doivent leur permettre de trouver un moyen de naviguer en évitant les Vadeli, soit ils n'en tiennent pas compte et devront affronter des Vadeli.
Ayant pris connaissance des informations fournies par les moines, les PJ se rendent à Pavis, ou plus précisément, à la Grande Ruine (s'ils n'y sont pas déjà). Là, ils ont affaire au chef de bande Sarken, qui leur fait office de mentor.
Puis, ayant réglé leurs affaires pavisiennes (il s'agissait peut-être simplement de trouver l'itinéraire vers Ontuli, ou de savoir que c'est là-bas que se trouve ce qu'ils cherchent), ils vont dans Dagori Inkarth, dans la région de la caverne d'Ontuli, où vivaient les trolls géants *(mammoth trolls)*. Comme c'est (à ma connaissance et à la date où cette ébauche de campagne a été élaborée) la seule mention qui est faite de cette caverne dans le corpus gloranthien, c'est sans doute la raison pour laquelle les PJ s'y rendent. Il s'agit probablement de récupérer une quelconque relique de cette espèce trollesque disparue.
Les mercenaires peuvent avoir été recrutés à Pavis ou dans la Grande Ruine, ou avoir été rencontrés en chemin, voire carrément dans Dagori Inkarth.
La bande de broos n'appelle pas de commentaires particuliers, si ce n'est qu'il serait peut-être plus conforme au canon gloranthien de prendre une légère liberté avec la formulation du résultat du générateur campbellien, et de la déplacer de Dagori Inkarth aux Rochers des Condors.
Une fois le scénario à Dagori Inkarth réglé, les PJ retournent dans la vallée du Zola Fel. Les dangers ne manquent pas aux Rochers des Condors *(Condor Crags)*, le MJ n'aura que l'embarras du choix.
Un changeur de forme ou un enchanteur, ce peut par exemple être soit un Hsunchen (un Basmoli par exemple), soit un quelconque utilisateur de magie.
Les scarabées nous ramènent aux trolls de Dagori Inkarth ; peut-être que ce sont les uz d'Ontuli qui ont envoyé les PJ vers le sud, sans doute pour leur rapporter quelque chose, en échange de quoi ils leur confieront quelque chose en rapport avec ces fameux scarabées jaunes... ce peut être des œufs de scarabée, une quelconque partie de leur corps (un élytre ou une mandibule, par exemple) qui servira peut-être à un rituel magique...
En rentrant d'Ontuli, les PJ tombent sur une grosse tribu de bagogi.
Puis ils doivent faire un choix cornélien : cela pourrait être celui de s'allier ou non à une bande de rebelles qui se sont soulevés contre le joug lunar et tentent de les bouter hors de la région. En quoi est ce cornélien ? On pourrait imaginer que la cause des rebelles soit manifestement perdue d'avance devant la puissance de l'armée lunar qui va les massacrer, mais que prendre le parti des insurgés soit indispensable pour obtenir une information, un objet, un sauf-conduit ou autre, dont les PJ ont un besoin crucial pour la suite de la campagne.
Quant à l'élevage de bétail importé, c'est peut-être du bétail que les Lunars ont tenté d'acclimater dans la vallée du Zola Fel, au grand dam des autochtones et avec un succès dans le meilleur des cas mitigé en raison des conditions climatiques et des maladies et parasitoses locales, auxquelles le bétail lunar n'est pas adapté. Mais cela pourrait aussi être les scarabées évoqués plus haut (auquel cas la "récompense" aura été des œufs ou des larves de ces Insectes, permettant d'en introduire l'élevage dans une autre région gloranthienne)...
Et voici les PJ arrivés à Corflu, d'où ils vont enfin pouvoir prendre la mer sans craindre les Vadeli...

***Remarque :*** il est possible d'insérer dans tout ça une quête héroïque. C'est volontairement que j'ai choisi d'en rester à des choses plus terre à terre.