

Recueil de Quêtes Annexes

De temps à autre, il arrive que le groupe d'aventuriers décide de faire ce qu'on peut aller des petits boulots, c'est-à-dire des petits travaux rémunérés que l'on appellera quêtes annexes, par opposition à la quête principale. Ce document vous fournira donc une petite liste de quêtes bonus à faire pour les joueurs s'ils veulent augmenter leur quota d'expérience ou d'or final.

Un sorcier taré s'amuse à utiliser ses illusions pour semer la panique dans Glargh et en profite ensuite pour piller les magasins désertés. Vous devez l'arrêter pour rassurer la population et ramener le calme.

- Ulrik, chef de la garde civile de Glargh, guerrier de niveau 9

Description de la mission :

un sorcier illusionniste fou utilise massivement ses pouvoirs pour effrayer les gens et se faire un peu d'argent facile en pillant les enseignes vidées. Vous devez donc l'attraper et la ramener à la garde de Glargh.

Conditions : pas de conditions particulières

Conduite à tenir : de préférence amenez quelques gardes en mission avec les aventuriers de bon niveau pour les empêcher de se servir à leur tour dans les magasins.

Monstres à affronter :

- un sorcier illusionniste de niveau 4 appelé Lhalu Cinné

Récompenses :

- si les aventuriers se débarrassent des gardes et commencent également à piller les magasins : une prime de 2000 PO est placée sur leur tête
- si les aventuriers tuent simplement le magicien : 15 XP et 200 PO chacun
- si les aventuriers capturent le magicien et le ramènent aux autorités : 20 XP et 250 PO chacun

Soyez gentils, faites-moi le plaisir d'éclater tous ces paladins de Khornettoh qui traînent dans le quartier et sont complètement bourrés. Khornettoh doit être mieux honoré que ça!

- Arr Hachetripe, prêtre de Khornettoh niveau 7

Description de la mission :

une bande de paladins de Khornettoh complètement bourrée s'amuse à se pavaner comme des idiots dans un quartier sans se battre, ce qui irrite le prêtre de Khornettoh de la zone au point de demander l'extermination de ces soldats parce qu'ils déshonorent Khornettoh. Ils confient donc à des aventuriers la mission de les éliminer.

Conditions particulières : aucune

Conduite à tenir :

pas vraiment de conduite à tenir, c'est plutôt une mission de gros bourrin

Monstres à affronter :

- cinq cultistes de Khornettoh de base bourrés
- un cultiste de Khornettoh expérimenté bourré

Récompenses :

- si les aventuriers ne parviennent pas à se débarrasser des cultistes : il ne se passe rien, à part qu'ils ont peu la honte de ne pas avoir vaincu quelques gars bourrés
- si les aventuriers se débarrassent des cultistes : 20 XP et le soutien des paladins de Khornettoh en cas de problème une seule fois

Cet enfoiré de voleur a dérobé ma nouvelle hache 1 main des industries Durandil !
Rattrapez-moi cette fiente de troll et mettez-lui la râclée de sa vie puis ramenez-moi ma hache !

- Lomdo Nheur, nain guerrier niveau 4

Description de la mission :

un nain guerrier s'est fait volé sa hache 1 main Durandil par un voleur à la sauvette, ce qui l'a particulièrement énervé. Vous devez donc attraper le voleur pour lui reprendre la hache et la ramener au commanditaire.

Conditions particulières :

avoir un nain dans l'équipe, Lomdo Nheur ne vous fera confiance que si un membre de sa propre espèce est avec vous.

Conduite à tenir :

il s'agit d'une mission basée sur la confiance réciproque, donc faites attention.

Monstres à affronter :

- un voleur à la sauvette

Récompenses :

- si vous ne ramenez pas la hache : vous ne pouvez plus récupérer de quête auprès des nains pendant 3 jours
- si vous gardez la hache pour vous : vous aurez les nains sur le dos pendant un bon bout de temps, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'ils récupèrent la hache
- si vous ramenez la hache : 15 XP et 200 PO chacun ainsi qu'un tonneau de bière offert par le nain

Le temps passe et pourtant, je n'ai toujours pas reçu les ingrédients que j'avais commandé via ChronoTroll. Est-ce que vous pourriez aller là-bas chercher mon colis et me l'apporter à ma tour?

- Ikar lampowa, mage généraliste de niveau 5

Description de la mission :

un magicien véreux a engagé des mercenaires pour empêcher ChronoTroll afin d'empêcher un concurrent de recevoir ses ingrédients pour une nouvelle potion.

Ce concurrent vous envoie donc récupérer ses ingrédients.

Conditions particulières :

aucune

Conduite à tenir :

c'est une mission de récupération, donc veillez à garder le colis en bon temps

Monstres à affronter :

- 6 mercenaires
- le chef des mercenaires

Récompenses :

- si les aventuriers ne ramènent pas le colis : vous ne gagnez rien
- si les aventuriers ramènent simplement le colis : 15 XP et 200 PO
- si les aventuriers ramènent le colis et se débarrassent en plus des mercenaires : 25 XP et 400 PO

Un duo de voleurs se sert d'un troll pour terrifier la population et assassiner des gardes. Vous devez à tout prix les arrêter!

- Alkos, clipitaine de la zone, garde de niveau 4

Description de la mission :

un duo de voleurs se sert d'un troll pour se débarrasser des gardes et piller en force les magasins : vous devez donc les arrêter avant que leurs ambitions augmentent trop et qu'ils deviennent vraiment dangereux.

Conditions particulières :

aucune

Conduite à tenir :

faire gaffe au troll, c'est sans doute le plus dangereux du tas, et encore plus dangereux si le dompteur ne le contrôle plus

Monstres à affronter :

- un troll
- un dompteur de troll
- un voleur

Récompenses :

- si les aventuriers n'arrivent pas à les arrêter : vous devenez les responsables de ce qui se passe et donc, vous ne pouvez plus acheter quoi que ce soit dans la zone sud-est pendant 2 semaines
- si les aventuriers dégomment le dompteur et le voleur : 15 XP mais pas d'or puisque vous avez laissé en liberté un troll sauvage
 - si les aventuriers se débarrassent du troll : 10 XP et 200 PO
- si les aventuriers éliminent l'intégralité du groupe : 25 XP et 300 PO ainsi qu'un bon de réduction de 20% sur un produit au choix dans le secteur