

La prophétie de Kornettoh

Récupérez les plans Fangh nord-ouest, Chnafon, Chnafon +, Mliuej, Mliuej +.
Quête pour des aventuriers inconscients de niveau 2 à 4.

Synopsis pour le MJ :

Connaissez-vous la prophétie du dieu de la boucherie Kornettoh ? En bref, elle consiste à rassembler les 4 Vilorne de la souffrance, à retrouver le temple perdu de Kornettoh, récupérer son épée maudite pour s'éclater à trucider tout le monde. (voir les objets prophétiques sur le site de téléchargements)
Et bien un dégénéré paladin de Kornettoh vient de mettre la main sur la dernière Vilorne!
Et en plus il connaît l'emplacement du temple perdu!
Le paladin Kornetti Kakamako a décidé d'en finir une bonne fois pour toute des impies de la terre de Fangh.
Heureusement un mystérieux inconnu a aperçu Kornetti à Chnafon et l'a vu plus récemment à Mliuej. Il a rapporté ces faits à la CDD et elle a jeté une prime sur le paladin du désastre.

La mission :

Il existe 2 manières de commencer la mission:

1°: En recherchant un travail à effectuer à Mliuej ou à Chnafon, les aventuriers tombent sur l'annonce postée par la CDD et reçoivent les informations sur Kornetti et les détails de la prophétie.

2°: Les aventuriers errent comme des âmes en peine à Chnafon ou Mliuej et sont interpellés par un membre de la CDD et il leur raconte ce que l'inconnu a rapporté à la CDD.

Dans tout les cas, ils devront se rendre à Mliuej.

A la recherche du mystérieux indicateur :

Une fois arrivé à Mliuej, les aventuriers vont devoir commencer par rechercher leur mystérieux allié. Il va falloir fouiller toute la ville et après environ 2 heures de recherches, le MJ peut leur accorder un peu de repos à la taverne. Une fois arrivés à la taverne, les aventuriers pourront se régaler d'une bonne bière Kanterbouref, et leur mystérieux indic' viendra à leur rencontre.

Gloubiboulga, gnôme des forêts indicateur :

Les aventuriers seront surement surpris de voir arriver un gnôme venant s'asseoir avec eux, et en plus un gnôme qui parle leur langue, qui plus est membre de la CDD !

Il leur expliquera ce qu'il a vu et la prophétie et ce qu'il sait sur Kornetti.

Gloubiboulga leur promet une belle récompense si les aventuriers arrive à arrêter Kornetti ou à l'éliminer. Il les attends au bureau de recherche d'emploi de Chnafon.

La piste du paladin fou :

Une fois Gloubiboulga parti, les aventuriers pourront effectuer quelques achats dans les commerces de Mliuej.

Lorsque les emplettes seront terminées, il faut penser à rechercher le paladin de Kornettoh.

Après un quart d'heure en ville, les aventuriers tombent sur des cultistes (5 hommes) de Kornettoh attaquant un aventurier novice qui les a bousculés. Ces cultistes sont en fait des hommes de main de Kornetti ! (pour le savoir, 1 aventurier épreuve Int +2)

Voyant des aventuriers plus expérimentés arriver, 4 cultistes se séparent du groupe pour les attaquer. Pendant le combat, le novice décède suite à un coup critique au marteau dans la tête giclant. Le dernier cultiste rejoint ses compagnons.

Une fois les cultistes vaincus, un autre homme de main de Kornetti ayant assisté à la scène s'enfuit en direction de la sortie de Mliuej conduisant à Chnafon.

Les aventuriers doivent le rattraper. Si l'homme de main réussi à sortir de la ville, il trébuchera à 2 mètres de la sortie. Les aventuriers peuvent donc procéder à son arrestation et l'emmener au poste de garde le plus proche.

L'interrogatoire :

Il va falloir être convaincant pour arracher des informations à cet homme (épreuve CHA+5)

Le cultiste leur révèle que Kornetti à réuni les 4 Vilornes et qu'il se cache au dernier étage du club Surivili à Chnafon.

Si il y a un barbare dans l'équipe des aventuriers, il tranchera la tête de l'homme de main (de toute façon c'est un connard). Autrement il ira en prison.

Direction Chnafon !

Les aventuriers partent donc en direction de Chnafon à la recherche du club Surivili et de Kornetti Kakamako. Sur le chemin les aventuriers peuvent rencontrer quelques gobelins et orques (cf tables des rencontres) pour les mettre en appétit.

Le club Surivili :

Il se situe au n°7 sur le plan du MJ. Pas vraiment besoin de plan, les dirigeants du club laisseront passer des aventuriers en rogne. Il ne reste qu'à monter au dernier étage et

rencontrer Kornetti.

Le dernier étage du club :

Le dernier étage est en fait le grenier mais il a été réaménagé par les hommes de main de Kornetti. D'ailleurs 4 hommes de mains sont là pour accueillir les aventuriers. Une fois les cultistes envoyés à la morgue, il ne reste qu'à ouvrir la porte de l'ancre de Zangdar... euh, de Kornetti...

Kornetti sera surpris de voir arriver des aventuriers dans ses appartements secrets de méchant. Il ne reste qu'à engager le combat.

Le 1er combat :

Kornetti est un paladin de Kornettoh de lv6. Il utilise des prodiges de niveau 1 à 5. Une fois que les aventuriers ont fait descendre Kornetti en-dessous de la barre des 10 PV, il utilisera une bague d'invisibilité pour s'enfuir.

La fouille des appartements et la découverte de la seconde cachette :

Les appartements ne contiennent aucun objets à part une table, une chaise et un lit. Il y a aussi une cassette cachée (épreuve INT+5) contenant 100 PO à partager (où pas). Elle contient aussi un plan de Mliuej avec une croix rouge à un endroit précis. Les aventuriers l'auront compris, Kornetti est là-bas, au **Temple de la bière**.

Le Temple de la bière, le dernier combat :

Arrivé à Mliuej, direction l'auberge du Temple de la bière. Les aventuriers doivent ensuite trouver la chambre où se cache Kornetti. Il se cache au 2ème étage, porte 4. Ne frapper pas à la porte et entrer

Cette fois-ci, c'est un combat à mort, pas de pitié (on en faisait avant ?), les aventuriers doivent éliminer le paladin fou.

Après un combat éprouvant, les aventuriers sauvent le monde, et doivent retourner à Chnafon pour toucher leur prime des mains de Gloubiboulga.

La récompense :

Gloubiboulga verse pour la totalité de la quête un total de 100 PO par aventurier et 50XP (mine de rien il y avait de la baston, alors faut pas abuser !).