

La prophétie de Kornettoh

3ème partie :

Le donjon de Kébhab

Préparez vous à vivre la 3ème partie de cette quête autour de la prophétie de Kornettoh. Après la mort de Kornetti le paladin fou et la défaite de l'armée de Von Touken, les aventuriers doivent donc pénétrer dans le donjon de Kébhab afin de récupérer les Vilornes de la Souffrance.

Il va donc falloir récupérer les plans du donjon et de Waldorg.

Synopsis pour le MJ :

Les aventuriers doivent donc s'introduire dans le donjon du maître de Kornetti.

C'est une tour répertoriée par la CDD de niveau 8.

On peut donc y trouver du goblin ou bien du troll. Kébhab étant très prudent (et surtout parano), on peut trouver 2 ou 3 portes à chompeur de Gorlak.

Le donjon est gardé par plusieurs paladins de Kornettoh (quelle surprise !). On y trouve bien sur également des monstres pour le plaisir de beaucoup de bourrins.

Le donjon est situé au nord de la carte, entre deux pics rocheux.

C'est donc ici que débute l'aventure (la dernière pour surement plus d'un)

MJs, pas de pitié !!

L'entrée du donjon :

Elle est gardée par 4 mercenaires, 3 paladins et 2 magiciens nécromants.

Une fois l'avant-garde éliminée (j'ai déjà plus qu'un quart de mes PV !) et les cadavres fouillés, les aventuriers peuvent donc entrer dans le donjon, et, dresser un plan (et oui, faut bien. "Le MJ est méchant, il veut pas me donner la carte !"). Le niveau qui se dresse désormais devant les aventuriers survivants est le rez-de chaussée.

MJs, vos talents de conteur vont être mis à l'épreuve : vous allez devoir décrire aux aventuriers les couloirs et salle qui se dressent devant eux. Bonne chance !

Le rez-de-chaussez :

Le rez-de-chaussez est peut-être l'étage le plus facile. Il y a assez de monstres dans ce niveau pour bien mettre e bouche les aventuriers : ils savent ce qu'ils les attendent.

Ce niveau est aussi le carrefour entre les différents étages. On y trouve 4 escaliers:

-l'escalier 1 mène à la réserve de bière. Celle-ci est gardée par 5 orques et 1 minotaure.

Certains orques sont saoules.

-l'escalier 2 mène aux jardins de Kébil. Les aventuriers y rencontrent des monstres ainsi que des paladins et des mercenaires camouflés. On arrive à l'ouest des jardins.

-le 3 mène également aux jardins, sauf qu'on y arrive par le nord.

-l'escalier n°4 mène directement à l'étage n°2, les quartiers des cultistes et l'armurerie.

On accède ensuite depuis les jardins à l'étage 2 depuis un escalier au sud, gardé par 2 arbres catapultes et 2 arbres animés.

Le premier étage :

Cette étage comporte la réserve de bière et les jardins. Les jardins occupent plus de la moitié de cet étage, tout en comportant une végétation importante où certains aventuriers ne possédant pas le sens de l'orientation pourrait facilement se perdre et se faire tuer.

La réserve de bière est un peu un lieu de repos avant de monter dans les autres niveaux.

Le deuxième étage :

Il est constitué de 3 pièces :

-les quartiers des cultistes de Kornettoh

-l'armurerie des cultistes

-une salle mystérieuse avec une pancarte marquée :

ATTENTION A LA CHOSE

1) Les quartiers occupent la moitié de l'étage, étant constitués majoritairement de lits.

Suivant le moment de la journée où les aventuriers arriveront à cet étage, le nombre de cultistes change :

-au matin : une quinzaine de cultistes, la moitié en train de dormir.

-vers midi et en début d'après midi : 3 ou 4, ils sont tous partis manger.

-en fin d'après-midi et en début de soirée : une dizaine, assez fatigués par leur journée à ne rien faire.

2) On trouve à l'armurerie, le maître d'armes, entraîneur officiel des cultistes pour le maniement des armes et pour le championnat annuel de construction de cerfs-volants.

3) La salle mystérieuse est le lieu où se situe l'escalier menant au troisième niveau : le laboratoire.

La chose est une créature qui semblerait être à l'origine un dragon des cîmes, mais avec une tête de gobelin et des jambes d'orques.

Une fois cette "créature" vaincue, les aventuriers doivent gravir l'escalier menant au troisième étage.

Le troisième étage : le laboratoire de Taréhcinglez :

Le laboratoire remplit tout cet étage, avec ses cuves remplies d'énergie nucléaire, de trucs radioactifs et d'énergie du chaos.

On y trouve 6 mutants, enfermés dans des cages et libérés lorsque les aventuriers se feront remarquer.

Il leur faudra les éliminer, tout comme les assistants et les gardes du labo, ainsi que le professeur et surtout savant fou.

L'escalier se trouve derrière une cuve, et il mène au niveau 4, l'étage du démon et de la salle du sacrifice.

Etage n°4 : le boss pré-PNJ-evil-genius :

Divisé en deux salles, cette étage sera très dangereux, puisqu'on y trouve le *Démon Zaboucascouille*, terrible créature datant de l'ère du Chaos, kidnappé par Kébbhab dans le chateau de Gzor. Bref, une grosse bestiole qui pue et méchante.

Si les aventuriers arrivent à le vaincre, ils pourront accéder à la salle de sacrifice, où se situe 3 prêtres de Kornettoh, eux aussi complètement cinglés. Ils pourront accéder ensuite au dernier escalier, qui mène au dernier étage, le bureau de Kébbhab !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Le bureau de Kébbhab, le dernier étage :

Le bureau est l'unique salle, gardée par 4 champions de Kornettoh.

Les champions vaincus, Kébil Kébbhab leur fera face, arme au poing et la bave aux lèvres. A moins de 20PV, il fuit par un passage secret en direction du sous-sol.

Les aventuriers (du moins, ceux qui restent), doivent donc redescendre le donjon ou trouver le passage secret utilisé par Kébbhab.

Il se trouve dans l'armoire située à côté de la fenêtre plein sud.

Le sous-sol et la fin de la quête :

Le sous-sol est le dernier niveau du donjon, l'endroit où Kébil entrepose ses Vilornes de la Souffrance.

Il faudra le neutraliser et lui soustraire les statuettes et surtout, ne pas oublier de demander la reconstruction de Valtordu.

Les aventuriers ne doivent pas oublier de laisser Kébbhab en vie, car il faut le livrer à Waldorg, où les autorités se chargeront de le pendre. Et oui, c'est triste.

La récompense :

Les organismes responsables donneront aux aventuriers 1000 PO à chacun et ils

recevront 200 EXP pour la quête car ils ont déniché beaucoup d'objets et gagné beaucoup d'expérience.

Voilà, les cinglés du culte de Kornettoh sont tous morts (ou presque), les aventuriers peuvent donc prendre du repos, et ainsi jouir d'une retraite bien méritée, du moins jusqu'à la prochaine fin du monde.