

La prophétie de Kornettoh

PARTIE 2 : Le retour des cinglés assoiffés de sang !!

La suite du scénario "la prophétie de Kornettoh".
Récupérez les plans de la Terre de Fangh ainsi que ceux de Loubet, Valtordu, Chnafon, Mliuej, Waldorg et Glargh.
Préparez-vous à empêcher l'apocalypse le plus sanglant de tous.
Pour des aventuriers voulant faire les héros de niveau 5.

Synopsis pour le MJ :

Après que les aventuriers aient défait Kornetti Kakamako le paladin fou, ils sont bons pour retrouver les Vilornes de la Souffrance car Kornetti a beau être mort, il reste encore des paladins complètement cinglés prêts à tout pour réaliser un Ragnarok colossalement mortel et sanglant. D'après certains espions, ce serait le maître de Kornetti qui aurait récupéré les Vilornes. Reste à savoir où est le maître, qui est-il et est-il battable ???
Les aventuriers commencent donc leur nouvelle aventure depuis n'importe quelle ville ou bourgade de la Terre de Fangh et ils ont intérêts à être bien prêts !!!

L'aventure, l'aventure... et la 1ère catastrophe :

Comment commencer cette aventure ? Déjà depuis n'importe où et n'importe quand.

Les aventuriers traînent dans la bourgade à la recherche d'un boulot à faire dans le coin et bien payé. Depuis qu'ils ont tués Kornetti, ils ont pris de l'assurance (hem...). Dans la rue, ils vont tomber sur une personne qu'ils connaissent : **Gloubiboulga**.

Il est très blessé et semble apeuré. Il a le regard vide et ne cesse de répéter ces mots :

"torture, Loubet, Vilornes, Kornettoh, fin du monde..."

Les aventuriers auront bon le rassurer et lui demander ce qu'il se passe, rien n'y fera. Gloubiboulga mourra sous leurs yeus ébahis.

Les aventuriers ont un nouvel objectif : se rendre à Loubet, enquêter et venger Gloubiboulga.

Et ben ça commence bien !!! On a déjà un mort et un travail peut-être pas rémunéré... Fait chier !!!

Loubet, une belle petite ville, du moins avant...

Loubet, petit bourg natal du désormais célèbre Ranger.

Arrivé à Loubet, la compagnie d'aventuriers tombera sur un spectacle désormais journalier du bourg : **La vengeance des cultistes de Kornettoh**

Cette vengeance consiste à faire une sélection de villageois à torturer sur la place publique.

Loubet est tombée sous l'emprise des cultistes de Kornettoh.

Les aventuriers doivent donc empêcher les cultistes de s'en prendre aux villageois.

Ils sont une quinzaine, tous plus tarés les uns que les autres.

Une fois les cultistes tués et les villageois libérés, une personne du nom de **Grapel Ziniah** viendra à leur rencontre.

Grapel est le forgeron de Loubet, il donnera à chacun une arme de leur choix qu'il dispose dans sa forge (mais faut pas exagérer niveau prix).

Devant eux, un message magique apparaîtra comme par magie. Ce message dit qu'ils faut que les aventuriers se rendent immédiatement à Valtordu car une catastrophe s'y produit. Le message est signé Archibald.

Valtordu et l'avènement des ténèbres...

Une fois arrivés à Valtordu, les aventuriers pourront assister à une catastrophe digne de la fin du monde : des mages et des paladins de Kornettoh utilisent leurs pouvoirs pour déclencher une terrible explosion dévastatrice.

Valtordu est rayée de la carte.

On peut apercevoir une armée de cultistes (environ 2000) qui s'avance vers la prochaine ville : Chnafon.

A partir de cet instant, les donjons se vident des aventuriers, qui eux, se préparent à venger Valtordu et ses habitants.

C'est officiel : Kornettoh et ses cultistes doivent être tous anéantis. Bizarrement, tous le monde se penche sur la compagnie qui a défait Kornetti, la paladin fou.

Putain, encore la chance. On va tous y passer. Il faut trouver une solution.

Le conflit ultime de la Terre de Fangh :

La guerre. C'est horrible. Du moins, ça dépend pour qui.

L'armée de Kornettoh est constituée de 2000 hommes. Ce sont tous des cultistes mais la moitié d'entre eux sont des paysans recrutés dans les villages pommés.

Si ont fait le calcul, ça donne :

Nombre de cultistes dans l'armée	Nombre de paysans dans l'armée
42	1958

Les aventuriers doivent éliminer tous les cultistes de cette armée (les 42). Sans eux, les paysans ne comprendront plus rien à la vie et se barreront.

Il y a 2 méthodes :

1°] Y aller façon bourrin des steppes (foncer dans le tas et tuer tout le monde: cultistes, paysans ou civils innocents.

2°] Trouver le chef de l'armée, l'abattre et pendre sa tête en haut d'un mât.

Bon, si le groupe est formé de barbares, de nains et autres ogres, la 1ère méthode sera sûrement choisie. Mjs, laissez les se débrouiller et se faire tuer (environ 2% de chance d'y arriver).

Pour la méthode 2, il faut d'abord localiser le général de l'armée de cinglés, vaincre sa garde personnelle et le tuer.

Il ne reste plus aux aventuriers qu'à s'occuper de ça !

La traque du général en chef :

Il se terre dans la place forte e l'armée : leur campement.

Il peut se trouver à plusieurs endroits :

- route de Mliuej
- croisement entre Glargh et Waldorg
- ruine de Valtordu
- siège de Chnafon (et oui, ils attaquent Chnafon)

Il faut bien sûr attaquer tout ces campements avant de découvrir lequel est le bon.

Une fois la destination choisie par les aventuriers, ils sont bons pour trouver ce fameux général. Chaque campement est gardé par une centaine de paysans et de 5 cultistes de Kornettoh.

Au lieu de s'amuser à tuer les 100 paysans, il faut que les aventuriers capturent un cultiste et l'interroge pour savoir où est le général. Bien sûr, il ne leur révélera jamais l'information.

Une fois chaque campement examiné, le général fera son entrée.

Le général est en fait une générale : **Rozarive Von Touken**.

C'est une paladine de Kornettoh de lv9, armée d'une épée à deux mains et d'un casque à pointe. Elle est grande, blonde avec des cicatrices, des tatouages...

Et il va falloir la battre.

Après un combat acharné (ou pas), qui se soldera par la victoire des aventuriers ou de Von Touken, les aventuriers (s'ils sont toujours en vie) pourront enfin revenir à leur objectif principal qui est de trouver la cachette du maître de Kornetti.

La générale déchue leur révélera qu'il se nomme Kébil Kébbab et qu'il habite dans un **donjon** en plein milieu du **Désert des Plaintes, entre les ruines de Rancurac et les crêtes du Plonzbul**.

CONCLUSION:

Il faut qu'on aille entre les montagnes et le désert, trouver le donjon de l'autre machin et l'empêcher de faire la fin du monde. On va encore risquer notre vie pour des clampins qu'en ont rien à foutre.

Bon, heureusement que les autres aventuriers ont tués tous les couillons cultistes.

On nous a quand même donné 1000PO chacun et on a gagné une arme à Loubet.

On nous a aussi demandé de demander à Kébbab de reconstruire Valtordu avec ses pouvoirs parce que les dirigeants des villes pensent que c'est un magicien.

Mais bon, on a encore du boulot avant ça !!