

# Le Secret de La Réussite

Par Willmaster

## Introduction :

*Lidonis est une petite ville du Vieux du Monde. Au sein de l'Empire entre la grande cité de Middenheim et les Montagnes Centrales ! Un endroit de circulation intense ! Beaucoup de bandits, voyageurs et autres nomades posent une halte. Les bandits bien évidemment pillent cette ville peu riche, d'une totale inefficacité dans le domaine militaire, les gens ont décidé de faire « transparaître » cette ville des cartes du monde et de l'Empire ! Donnant des produits agricoles d'une qualité bien en dessous de la moyenne ! D'une ville dédiée à l'abandon en somme ! Cependant, depuis quelques temps... Les bandits semblent devenir fous et se rendre aux autorités avant d'être conduit dans des oubliettes où ils perdent complètement la raison ! La ville subit alors une croissance économique forte importante ! Gagnant de réputation et de population ! Cependant quand beaucoup tentèrent d'obtenir le secret de leur succès, ils ne répondirent qu'une seule chose : « Si tu t'en prends à ton Maître et que tu marche sur ses terres avec des intentions mauvaises de prévu ! L'herbe te coupera le pied... Avant même que tu ne puisses t'en rendre compte ! Le secret de la réussite ! » Une bien étrange phrase que les villageois disent à tous ceux qui cherchent à s'emparer de ce secret... Par la force ou la négociation !*

## Chapitre 1 : L'arrivée à Lidonis

*Vous arrivés à Lidonis après d'autres occupations plus fortuites ! Vous arrivez dans une ville à l'aspect princier ! Tout avait été refait ! Le choix des directions sont multiple : Taverne, Magasins en tout genre, boutique d'alchimie, boutique magique et d'autres destinations donc le Maître de Jeu pourra étoffer !*

*La décision s'applique donc au Personnage qui arrive en même temps par la seule entrée de la ville ! Ici seront mis uniquement les points capitaux de l'histoire (où les personnages peuvent obtenir des informations et la quête !)*

*La Taverne :*

*Le lieu de renseignements le plus efficace ! Ici tous les ragots seront dévoilés ! Vous entrez dans une salle carré avec en son centre un bar circulaire, remis à neuf, avec plusieurs serveuses et deux Barmans ! Ils s'y trouvent une vingtaine de clients ! Et d'un petit écho d'ivrogne vous entendez qu'il y a à peine cinq minutes des brigands ont été d'obtenir le « secret de la réussite » Au Maître de Jeu de décidé de qu'elles façon les clients abordent le thème qui mettent la puce à l'oreille de nos aventuriers ! Plusieurs choix s'offrent à vous !*

*1 – Vous lui Parlez et demandez des détails par rapport à cela !*

*Et comme d'habitude la réponse sera la même : « Si tu t'en prends à ton Maître et que tu marche sur ses terres avec des intentions mauvaises de prévu ! L'herbe te coupera le pied... Avant même que tu ne puisses t'en rendre compte ! Le secret de la réussite » Et impossible d'obtenir plus !*

*2 – Ceci vous laisse indifférent !*

*Et vous continuez votre séjour à Lidonis comme vous l'entendez !*

*Peu de temps après vous entendez un bruit sourd de bandit terrorisant les villageois ! Et la soit vous intervenez ou vous laissez ! Un descriptif peut être établi des hommes : Ils sont trois, faiblement armés, d'une simple épée et d'un gilet de cuir, des mercenaires facile à acheté sans aucun doute ! (Vois Intervention dans la ville)*

*Magasin d'Alchimie :*

*Vous rencontrez un nain aux allures de mages ! Ses mains brûlées par les nombreuses expériences dont il a due faire lui démontre le respect que l'ont doit lui accordé ! Son magasin semble luxueux et les prix sont absolument inimaginables ! Son nom est Kergenois, et une discussions s'entame !*

*Kergenois : « Bien le bonjour, que désirez-vous ? »*

- 1- si la réponse concerne l'achat d'une potion, il vous demande si vous possédez 200 Couronnes d'or minimum (car la moins chère des potions est vendu 200 couronnes d'or !)*
- 2- Si tout autres question cela ramène à la suite de l'aventure, en les fichant à la porte !*

*Des Brigands terrorisent les villageois pour obtenir « Le Secret de la Réussite », soit vous intervenez, soit vous laissez !*

*Tout autres directions mènera forcément vers le déclenchement de l'intervention ! Au Personnages à voir s'ils veulent intervenir ou pas !*

*Intervention dans la ville :*

*3 hommes avec une épée normale et un gilet de cuir , et une note disant « Ramenez-moi le secret de la réussite » ! Ils sont incorruptibles de quelques manières que ce soit !*

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>
<i>3</i>	<i>42</i>	<i>28</i>	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>42</i>	<i>1</i>

*A la mort d'un des hommes, les deux autres sont subit d'une folie intense et ne peuvent plus combattre !!!*

*Après ce spectacle fort... intéressant ! Kergenois, l'alchimiste ira voir les Personnages pour leurs proposer d'entrer dans sa boutique, pour leur proposer une quête !*

*La quête est très simple : Vous devez rapporter une plante avec une tâche d'encre dessus, une plante sans nom et à ce jour encore inconnu ! Qui se trouve à 2 lieux d'ici ! L'alchimiste trouvera une excuse pour obligé les personnages à accepter, ou décliner l'offre ! Il leur promet une généreuse compensation, par des couronnes d'or ou un objet rare ! Kergenois réitéra son offre une deuxième fois lançant un ultimatum !*

***Si les Personnages refusent ! Fin de l'aventure pour eux !!!***

*Vous pouvez le questionné sur « Le secret de la réussite » Mais sa réponse vous semblera confuse et fausse ! Si les gens ont été visité la taverne auparavant, ils remarqueront que la réponse est différente de celle des clients de la taverne, ce qui peut porter une attention des plus particulière sur les Personnages ! Mais Kergenois refusera de vous répondre !*

*Vous n'avez pas d'autres choix que de partir à la recherche de la plante !*

## Chapitre 2 : La Plante à la tache d'encre !

*Le voyage dure deux jours et une nuit !*

*Lancé 1D3 pour déterminer les ennemis !*

*1 : 3 orques vous tombent dessus ! Armé de d'une épée simple, d'un arc et d'un bouclier ! Possèdent également 3 couronnes d'or !*

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>
<i>4</i>	<i>33</i>	<i>25</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>20</i>	<i>1</i>

*2 : 1 ogres avec un gourdin et 20 couronnes d'or !*

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>
<i>6</i>	<i>33</i>	<i>17</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>13</i>	<i>30</i>	<i>1</i>

*3 : 4 Orques avec une hache simple, sans armure et sans couronnes d'or !*

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>
<i>4</i>	<i>33</i>	<i>25</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>20</i>	<i>1</i>

*Vous trouver l'herbe par terre, elle semble fragile, vous pouvez vous en saisir ! Ou pas ! Mais votre geste serait irréfléchié ! Car votre quête est de la ramener ! Juste aux côté vous avez une lettre disant simplement :*

*« Kergenois, c'est cette plante dont je te parlais ! Celle qui peut rendre fou les gens, et pouvoir les hypnotiser ! Cette herbe peut faire la réussite de beaucoup de personne ! « La Folia Hypnotisia » C'est ainsi que je l'ai nommé ! Mais elle a peut-être un autre nom ! A toi d'en faire usage j'ai réglé ma dette ! Si tu parle de cette plante à quelqu'un il risque de piéger ses expériences dessus, alors n'en parle à personne ! Avec cette plante tu deviendras surement un alchimiste des plus puissants, tu t'es même déjà tourné vers le côté obscur !*

*Arriomis »*

*Kergenoïis se révèle être un alchimsite du mal ! Qu'elle situation fort stressant et impressionnante ! Et vous devez faire le chemin en sens inverse ! Le lieu semble avoir rien de particulier ! Juste une clairière très... Banale ! Et vous devez refaire le voyage et ses risques !!!*

### *Chapitre 3 : La mystification !*

*Une fois rentré dans le village, arrivé chez l'alchimiste.*

- 1- *Vous lui rendez la plante, la prends et pouvez lui posé la question sur « Le Folia Hypnotisa » et vous dit de prendre une chose, et une seule dans la chambre au premier et la 2 à gauche ! il vous attendra devant !*

*Du moins en apparence ! En entrant vous enclenchez un mécanisme qui met le feu dans la boutique ! Votre seul solution pour sortir est d'emprunter une échelle et d'ouvrir la porte pour accéder à un balcon supérieur et sauter ! Vous ne voyez plus Kergenoïis, qui était partit !*

***La Fin de la quête pour nos amis qui se sont fait mystifié !!! Vous pouvez poursuivre Kergenoïis grâce à ses traces de pas laissez dans la terre dans la quête « Le Talisman d'Aruménir »***

- 2- *Vous lui rendez la plante et tenez secret les propos dans la lettre, Kergenoïis vous remercie et vous offre une généreuse prime de 50 couronnes d'or ! Bien mérité pour une quête facile ! Et vous offre en plus une potion de répulsion ultime ! Permettant de repulser : élémental, invocation et mort-vivants sur une distance de 1 lieux ! Une bonne potion ! Kergenoïis part de sa boutique, fermant sa porte et son commerce !*

***Fin de la quête, et vous pouvez décider de poursuivre Kergenoïis discrètement dans la quête « Le Talisman D'Arumenir »***

3- *Vous refusez de passer l'herbe à Kergenois, il vous la prend de force, et vous somme d'abandonner le projet fou de le tuer ! Kergenois à mangé un morceau de cette plante d'où une fumé sort de son nez ! Si vous persistez à l'attaquer il vous inflige « Le Souffle de Kergenois » et vous fait tombez inconscient ! Attaque impossible à éviter et surprise ! Heureusement vous n'avez pas trop été affecté par la spécificité de la plante ! Et vous ne vous en sortez qu'avec un mal de crâne ! Mais vous vous rendez compte que c'est une arme redoutable !!! Et vous voyez des traces appartenant a kergenois !*

***Fin de la quête, vous pouvez poursuivre Kergenois dans la quête « Le Talisman D'Arumenir »***

***Un gain D'expérience supplémentaire sera attribué si les personnage trouvent ce qu'est « Le Secret de la Réussite » (le Maitre de Jeu doit leur posé la question)***

***Le secret de la réussite est le véritable nom de la Folia Hypnotisia !***

***Merci d'avoir lu et/ou Joué ce scénario !***

