

LA CABANE DE SORCIÈRE

L'aventure commence lorsque les PJ, perdus dans la forêt, découvrent par hasard une cabane.

🔒 Cette cabane appartient à Hilda, une sorcière maléfique. Elle endort les voyageurs égarés et les transforme en différents animaux par plaisir sadique. Elle accomplit sur eux toutes sortes d'expériences horribles puis les empaillie. Lorsqu'une transformation n'aboutit pas, elle enterre les corps dans un bosquet derrière sa cabane.

L'extérieur de la cabane

☞ *Alors que la nuit tombe, vous arrivez dans une petite clairière. Au centre se dresse une petite cabane noire et biscornue. Vous apercevez de la lumière par les fenêtres : quelqu'un vit dedans.*

⚙️ Un test de PER réussi permet de remarquer que les alentours regorgent de champignons. Un test de SRV réussi permet d'identifier les champignons comme des vitriocybes. Une réussite critique permet de savoir qu'ils sont prisés par les alchimistes.

Si les PJ s'approchent de l'âne, ce dernier les regarde et braie tristement. C'est en réalité un aventurier, qui a été transformé par Hilda.

Si les PJ explorent les alentours avant de frapper à la porte, ils découvrent plusieurs tombes creusées à la hâte. La pelle qui a servi à les creuser ne traîne pas loin.

L'intérieur de la cabane

☞ *Vous entrez dans le salon de la cabane. Une grande table est dressée. Au fond, une cheminée*

crépète et diffuse une chaleur agréable dans toute la cabane. Les murs sont décorés de nombreuses têtes d'animaux empaillés. Le salon donne sur une cuisine, d'où provient une délicieuse odeur de ragoût, ainsi qu'une chambre et un débarras.

Dans le débarras, on trouve des carcasses d'animaux morts et de nombreux tonneaux et caisses. La plupart contiennent des provisions (légumes et viande séchée) mais une caisse contient une herbe étrange.

⚙️ Un test de SRV permet de l'identifier comme de la ranogrine séchée. Une réussite critique permet de savoir qu'elle est prisée par les alchimistes.

⚙️ Un test de PER permet aux PJ dans le débarras de repérer une trappe cachée sous une peau de bête. Elle mène directement au laboratoire secret de Hilda.


Le laboratoire secret


☞ *Vous êtes dans une petite pièce sombre. La seule lumière provient d'un cercle magique émettant une forte lueur verdâtre, gravé dans le sol au centre du laboratoire. Un chaudron bouillonnant d'un liquide rouge est posé dessus. Les murs sont tapissés d'étagères et de paillasses. Sur celles-ci, la faible lueur émise par le cercle magique révèle des cadavres en mauvais état d'animaux et d'humains.*

En fouillant, les PJ peuvent trouver :

- Des instruments de torture
- Une potion de soins
- Une potion de sommeil
- Un grimoire d'Alchimie

Sur une paillasse repose la note suivante :


 *Après des années de recherche, je crois avoir trouvé la formule parfaite pour la potion de transformation. Il suffit d'ajouter dans le chaudron les ingrédients suivants dans l'ordre : un vitriocybe, de la ranograine séchée et le foie de l'animal. En inversant l'ordre des ingrédients, on obtient la potion de re-transformation. Je pense que cette fois ci, je vais tester des grenouilles...*

 Il est possible d'utiliser les instruments de torture sur la paillasse pour récupérer un foie de grenouille sur un cadavre avec un test d'HAB.


Déroulement de la soirée

Lorsque les PJ toquent à sa porte, Hilda ouvre et les accueille très chaleureusement. Elle leur propose à boire et à manger, et demande de l'aide à certains pour cuisiner un délicieux ragoût. Hilda verse une de potion de transformation et une potion de sommeil dans le plat des PJ. Si un PJ mange son plat, il s'endort rapidement puis se transforme en grenouille géante.

Si tous les PJ ont tous mangé leur plat, ils se réveillent enfermés dans une cage du laboratoire. Hilda vient les narguer puis va dormir dans sa chambre.

 Un test d'HAB permet aux PJ de récupérer discrètement le trousseau de clefs de Hilda alors qu'elle leur parle.

Les PJ doivent alors sortir de leur cage et se retransformer. Ils doivent récupérer les trois ingrédients mentionnés dans les notes de Hilda et les placer dans le chaudron dans cet ordre : foie de grenouille, ranograine séchée et vitriocybe.

 Lorsque les PJ fouilleront l'étage à la recherche d'ingrédients, ils devront effectuer

plusieurs tests de DIS. Hilda se réveille au bout de trois tests ratés.

Hilda

Points de vie : 15

Caractéristiques : COM 25, MAG 77

Dégâts : +1 (dague)

Sorts : Réveil des morts, Envoûtement, Envol

Note : Si un combat se déclenche, Hilda invoque des zombies venant des tombes à l'extérieur et du laboratoire. Si elle sent que la situation tourne au vinaigre, elle s'envole et s'enfuit de la cabane.

Zombies

Points de vie : 10

Caractéristiques : COM 30

Dégâts : +0 (morsure)

N'hésitez pas à me faire un retour à l'adresse : casimir.jdr@gmail.com :-)