

LA CABANE DE SORCIÈRE

L'aventure commence lorsque les PJ, perdus dans la forêt et affamés, 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.

L'extérieur de la cabane

Alors que la nuit tombe et que vous désespérez de trouver un abri, 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 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. C'est là que Hilda enterre les corps lorsqu'une transformation n'aboutit pas.

L'intérieur de la cabane

Vous entrez dans le salon de la cabane. Une grande table est dressée. Au fond, une cheminée crépite 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, accessible depuis une échelle.

Le laboratoire secret

Vous êtes dans une petite pièce sombre. La seule lumière provient d'un cercle magique émettant une lueur verdâtre, gravé dans le sol au centre du laboratoire. Un chaudron bouillonnant d'un liquide rouge est posé dessus. La faible lueur émise par le cercle magique révèle des étagères et des paillasses, sur lesquels reposent des cadavres en mauvais état d'animaux et d'humains.

En fouillant, les PJ trouvent :

- Des instruments de torture (utiles pour découper le foie d'un cadavre...)
- Une potion de soin (permet de regagner 1d10 PV) et une potion de sommeil (endort pendant 1d10 heures)
- Un grimoire d'Alchimie (permet soit à un PJ qui passe plusieurs mois à l'étudier de changer de carrière pour devenir Apprenti-alchimiste, soit à un PJ

Apprenti-alchimiste d'apprendre un nouveau sort)

- Un coffre contenant les affaires des PJ (si ces derniers se sont fait endormir par Hilda)

Sur un paillasse, les PJ trouvent la note manuscrite : *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 ranogrine 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 crapauds...*

Déroulement de la soirée

Lorsque les PJ toquent à sa porte, Hilda ouvre et les accueille chaleureusement. Elle leur propose à boire et à manger, et demande de l'aide à certains pour cuisiner un délicieux ragoût. Hilda verse discrètement une potion de transformation et une potion de sommeil dans le plat des PJ.

Si un PJ mange son plat, il s'endort rapidement et se transforme en crapaud géant dans son sommeil. Une fois réveillé, il doit réussir un **test de VOL** ou gagner un Point de folie. Si un PJ refuse catégoriquement de manger, Hilda lui lance le sort *Sommeil*.

Lorsque tous les PJ ont été endormis, ils se réveillent transformés et 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 clés de Hilda d'un coup de langue de crapaud alors qu'elle leur parle. En cas d'échec critique, Hilda lui coupe une main pour le punir... Si tout le groupe échoue, un

bistouri est à portée de langue en dehors de la cage, permettant aux PJ de la crocheter.

Une fois sortis de la cage, les PJ doivent récupérer les trois ingrédients mentionnés dans les notes de Hilda et les placer dans le chaudron dans l'ordre suivant : foie de crapaud, ranogrine séchée et vitriocybe. Puis, ils doivent ingérer la potion.

Lorsque les PJ fouillent l'étage à la recherche d'ingrédients, ils doivent effectuer plusieurs **tests de DIS +25** (+15 car opposés à la PER de Hilda, +10 car elle dort). Hilda se réveille au bout de trois tests ratés.

Hilda est réveillée quoiqu'il arrive par la re-transformation des PJ. Elle active sa bague, ce qui réveille les cadavres dans le laboratoire et ceux enterrés à l'extérieur. Elle ordonne à ses zombies d'occuper les PJ tandis qu'elle leur lance ses sorts.

Hilda

Points de vie : 15

Caractéristiques : COM +25, PER +15, MAG 70
Dégâts : +1 (dague)

Sorts : Sommeil, Miasmes, Ronces, Peau d'écorce
Possessions : bague, trousseau de clef

Bague de Hilda : Cette bague a le même effet que le sort *Réveil des morts*. Lorsque les PJ la récupèrent, elle ne peut s'utiliser qu'une fois avant d'être déchargée de sa magie.

Zombies

Points de vie : 10

Caractéristiques : COM +25
Dégâts : +0 (morsure)

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