

# BEYOND THE VALE OF MADNESS

## Le Château de la Folie

By JC Connors

**U**n vent violent fit claquer la cape d'Enfys et menaça de l'emporter. Elle recracha la neige et la glace de sa bouche et rabattit son capuchon sur son visage. Elle préférerait que sa propre cape l'aveugle plutôt que le vent glacial.

Venir seule pour trouver le Château de la Folie était peut-être la pire erreur qu'elle ait jamais commise. Pourtant, Enfys était convaincue que marcher dans la neige jusqu'aux genoux à la recherche de ce donjon perdu et gelé serait l'ultime test de survie. Si elle pouvait survivre ici, elle pourrait survivre n'importe où.

Des hurlements féroces transpercèrent les vents gémissants comme un couteau. Enfys glissa sa main gantée jusqu'à son épée usée. Ce ne sont que des loups de la toundra, se dit-elle. Les loups n'attaquent que les faibles - ils devront trouver un autre repas aujourd'hui.

### À PROPOS DE L'AVENTURE

Le Château de la Folie est une aventure solo d'introduction pour Donjons et Dragons 5E. Cette aventure a été écrite à l'origine pour le jeu de rôle non publié RuneQuest : Slayers, mais a été adaptée à D&D. Bien qu'il soit nécessaire d'avoir quelques notions de D&D pour jouer à cette aventure, elle s'adresse plutôt aux débutants. Une version GURPS Fantasy est également disponible sur [www.1shotadventures.com](http://www.1shotadventures.com).

Cette aventure convient mieux à des personnages de 2e niveau, mais vous pouvez aussi la jouer avec un personnage de 1er niveau et un homme de main allié. Si vous n'avez pas votre propre personnage, deux personnages pré-générés sont inclus à la fin de l'aventure.

Si vous n'avez jamais joué à une aventure de type "Choisissez votre voie", c'est facile. Commencez par le paragraphe 1. Lisez-le, choisissez l'un des choix proposés par le texte et allez au paragraphe numéroté. Ne lisez pas les entrées dans l'ordre ! Au fur et à mesure que vous trouvez des objets que vous souhaitez conserver (**en gras**), notez-les sur votre feuille de personnage.

### #1

Le matin était déjà glacial lorsque vous êtes partis pour le légendaire "Château de la folie", ce mystérieux château dont on dit qu'il émerge du blizzard une fois tous les sept hivers. Aujourd'hui, alors que la nuit tombe, les vents glaciaires des montagnes de cette vallée font paraître la température des centaines de fois plus froide. Vos deux mains enveloppent fermement votre manteau d'hiver autour de votre corps, mais vous sentez encore les éclats de glace comme si vous aviez la peau nue.

Vous plissez les yeux en regardant votre arme et vous vous demandez si elle n'est pas gelée à votre ceinture. Rien de vivant ne peut survivre par ces températures, vous rassurez-vous, repoussant les pensées des morts-vivants que vous avez entendues avec les rumeurs sur le château.

Bientôt, vous pouvez distinguer la faible forme en ruine de la forteresse devant vous. La carte pourrie de la vieille bique avait raison ! Votre meilleure estimation vous dit qu'il y a encore une heure de marche dans le froid glacial. Avant d'avoir le temps de

réfléchir à la longueur de la marche, vous apercevez une ouverture noire et béante dans la neige. Ce doit être une grotte. La bique vous a dit que des tunnels souterrains pouvaient également mener au château. Serait-ce le cas ? Ou est-ce le repaire d'une bête ?

*Si vous décidez d'explorer la grotte, rendez-vous au 12.*

*Si vous décidez de poursuivre votre froide randonnée vers le château, rendez-vous au 19.*

### #2

Enveloppant doublement vos mains pour les protéger du froid, vous creusez sous des statues brisées. En quelques minutes, vous avez découvert une magnifique **masse antique**, dont la tête métallique est recouverte d'une laque bleue inhabituelle.

En creusant davantage, vous vous rendez compte d'une chose : l'arme est encore attachée à une main gelée ! Une seconde plus tard, votre botte effleure les restes du visage de l'homme ! La peau bleue est craquelée et cassée. Apparemment, le guerrier est mort en brandissant cette masse.

*Faites un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. Si vous réussissez, vous pouvez arracher l'arme. Sinon, vous n'avez pas l'estomac pour ce genre de choses et décidez d'abandonner vos recherches.*

*(Si vous prenez cette masse, elle inflige 1d6 points de dégâts et pèse 4 livres).*

*Si vous passez par la porte des serviteurs, rendez-vous au 14.*

*Si vous passez la porte du poste de garde, rendez-vous au 11.*

### #3

La neige crissant sous vos pieds, vous trottez le long de la moitié intacte du château. Alors que vous commencez à vous fatiguer, vous apercevez un portail brisé, où se tenaient autrefois des gardes en armure armés de grandes hallebardes. Le portail est ouvert et brisé et mène dans la cour du château.

Vous passez sous le portail et regardez autour de vous. Des dizaines de statues - la plupart en ruine - jonchent la cour. Vous voyez deux portes au-delà du cimetière de statues. La plus petite semble être l'entrée d'un serviteur, l'autre semble être la porte d'un poste de garde.

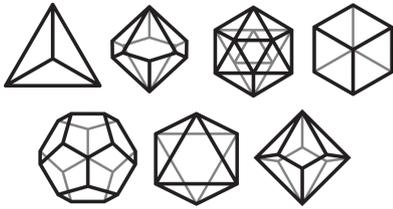
*Si vous fouillez la cour, rendez-vous au 43.*

*Si vous passez par la porte des serviteurs, rendez-vous au 14.*

*Si vous passez par le poste de garde, rendez-vous au 11.*

### #4

Vous voyez une femme, à moitié habillée, debout dans la pièce. Sa peau est d'une pâleur glaciale. Elle ramasse les restes de ses



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

-

## Le Château de la Folie

By JC Connors

vêtements et vous fixe, ses yeux bleus glacés brûlant l'arrière de votre tête. Avant même que vous ne puissiez vous interroger sur la véritable nature de cette délicate créature, elle disparaît dans un tourbillon de glace fine. Vous secouez la tête et entrez dans la pièce.

*Aller à 45.*

### #5

Vous parvenez à enrouler le grappin autour de l'aile de la gargouille. Confiant dans votre habileté, vous entamez l'ascension périlleuse.

CRACK ! La gargouille se détache et vous tombez sur le sol enneigé. La chute vous inflige 1d4 points de dégâts. Soignant votre bras endolori par la chute, vous décidez de faire le tour du château et de chercher un autre moyen d'entrer.

*Aller à 3.*

### #6

Alors que vous vous apprêtez à partir, vous apercevez un anneau d'argent terni sur l'un des squelettes. Vous l'enlevez et l'examinez. Apparemment, il s'agit de la **chevalière** du capitaine de la garde. Vous l'empochez et vous vous dirigez vers l'entrée des serveurs.

*Aller à 14.*

### #7

Vous avancez d'un pas assuré et ouvrez la porte à moitié brisée, mais vous vous rendez vite compte que vous n'y voyez rien - il fait trop sombre pour distinguer autre chose que de faibles silhouettes. Vous tâtonnez pour allumer une torche alors que vous entendez un ricanement qui vous glace le sang.

*Faites un test de Dextérité DD 10. Si vous réussissez, vous allez au 38.*

*Si vous échouez, vous ne pourrez pas allumer votre torche à temps. Notez le mot TÉNÉBRES et rendez-vous au 38.*

### #8

Vous avez de la chance : l'étrange monstre est trop occupé par son repas pour vous remarquer. Vous jetez un coup d'œil autour de la pièce glacée et remarquez qu'il y a un petit tunnel qui continue au-delà de la créature. Avec un peu de chance, vous pourrez l'atteindre sans qu'il ne vous remarque.

*Si vous décidez de vous faufiler, rendez-vous au 44.*

*Si vous décidez de faire demi-tour, rendez-vous au 22.*

*Vous pouvez aussi sortir votre arme et attaquer ! Aller au 17.*

### #9

Alors que vous avancez tranquillement dans le tunnel sombre, vous entendez un bruit dégoûtant en provenance de l'avant. À

une quarantaine de pas devant vous, vous entendez des cris de douleur et d'horribles bruits de déchirure. Vos poils s'hérissent à l'idée de ce qui vous attend.

*Si vous faites demi-tour et revenez sur vos pas, rendez-vous au 22.*

*Si vous vous aventurez tranquillement, allez au 31.*

*Si vous poussez un cri de guerre et chargez, rendez-vous au 49.*

### #10

Vous dépassez la créature pour vous engouffrer dans le petit tunnel qui se trouve derrière elle. Vous vous enfoncez rapidement dans la caverne, laissant derrière vous le dégoûtant bruit de craquement.

Le tunnel serpente pendant une vingtaine de minutes jusqu'à ce que vous puissiez distinguer une lumière blanche et brillante devant vous. Lorsque vous arrivez à cette sortie, vous remarquez qu'une épaisse couche de neige recouvre l'ouverture de la grotte. Vous sortez votre arme et commencez à creuser. Votre cœur bat la chamade.

*Faites un test de Constitution DD 5. Si vous échouez, vous êtes épuisé et subissez un désavantage à votre prochain jet.*

Soudain, derrière vous, vous entendez le rugissement du monstre de glace. Creusez plus vite !

*Faites un test de Force (Athlétisme) DD 10.*

*Si vous réussissez, allez à 26.*

*Si vous échouez, vous passez à 20.*

### #11

Vous vous approchez de la porte du poste de garde et poussez dessus. Rien n'y fait. Apparemment, la porte est soit verrouillée, soit gelée.

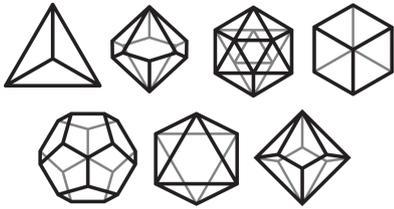
*Vous pouvez utiliser votre dague pour essayer de forcer la serrure. Allez au 18.*

*Vous pouvez aussi essayer de forcer la porte. Allez au 40.*

### #12

Il fait plus chaud dès que vous entrez dans la grotte, bien que les vents fassent entendre un étrange gémissement dans ces sombres tunnels. Heureusement, vous avez eu la prévoyance d'apporter une torche. Étirant plusieurs fois vos doigts engourdis, vous sortez votre amadou et votre silex et allumez la torche. La chaleur semble faire fondre votre visage.

Prenant une profonde inspiration, vous vous engagez dans les tunnels sinueux en notant mentalement les formations rocheuses au cas où vous vous perdriez. Il semble que quelqu'un, ou quelque chose, ait parcouru ces tunnels au cours



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

-

By JC Connors

## Le Château de la Folie

des dernières semaines. Au bout de quelques minutes, vous constatez que le tunnel tourne et bifurque.

*Si vous empruntez le chemin le plus fréquenté, rendez-vous au 9.*

*Si vous empruntez le chemin le plus glacé, allez au 22.*

*Si vous empruntez le chemin plus chaud et rocaillieux, allez au 54.*

### #13

Vous remarquez quelque chose d'inhabituel - une petite trappe sur le côté de la pièce. Souriant, et vous rappelant que les postes de garde gardent souvent des armes de valeur sous clé, vous vous dirigez vers la porte. En vous agenouillant, vous l'ouvrez facilement - la serrure est rouillée depuis longtemps.

À l'intérieur de l'armoire se trouve une épée courte en fer, usée jusqu'à la moelle. Elle ne résisterait probablement pas à un seul coup, et vous la jetez de côté. Derrière la lame, cependant, se trouve un **bouclier plaqué d'acier**. Trois ours blancs sont peints sur sa face. Bien que la peinture soit un peu usée, elle a apparemment protégé le bouclier des éléments. Vous sortez le bouclier avec précaution, enlevez un peu de glace et l'attachez à votre dos.

*Aller au 6.*

### #14

Vous devez baisser la tête pour entrer dans l'entrée des serveurs - le cadre de la porte s'est effondré il y a des années. Une fois que vos yeux se sont habitués à la pénombre de l'entrée, vous constatez qu'une grande créature est entrée dans le château par ici. Des empreintes de pas géantes ont traversé le bois du sol et du sang séché a été répandu sur les murs. Vous frissonnez en pensant à la créature qui a attaqué le château.

En fouillant dans de vieilles fournitures, vous découvrez le squelette d'un serviteur mort. Vous n'êtes pas sûr qu'il s'agisse d'un homme ou d'une femme, car ses os sont entourés d'étoffes en lambeaux.

*Si vous fouillez la zone autour du cadavre, rendez-vous au 16.*

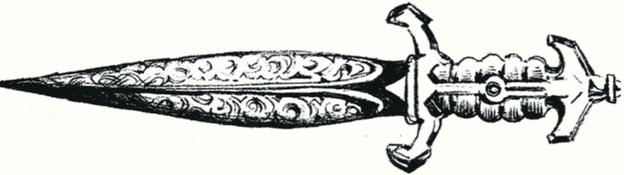
*Si vous continuez, rendez-vous au 33.*

### #15

La falaise n'est pas aussi abrupte que vous l'imaginiez, et de nombreuses prises de mains et de pieds ne sont pas recouvertes de glace. Mais ne vous y trompez pas, ce n'est pas une escalade facile et vous devez être prudent.

*Faites un test de Force (Athlétisme) DD 12 pour escalader la surface abrupte.*

*Si vous réussissez, vous descendez prudemment le long de la montagne et vous vous approchez du château. Allez au 36.*



### #16

Alors que vous fouillez dans les restes en lambeaux du squelette, votre main bute sur quelque chose de tranchant comme un rasoir ! Vous portez votre main ensanglantée à votre bouche et sondez la blessure avec votre langue. Vous subissez 1 pv de dégâts.

En écartant un morceau de tissu déchiré, vous apercevez une dague de verre à moitié enfoncée dans le bois.

*Si vous essayez d'extraire le poignard aiguisé, vous allez au 24.*

*Si vous décidez de ne rien faire, rendez-vous au 33.*

### #17

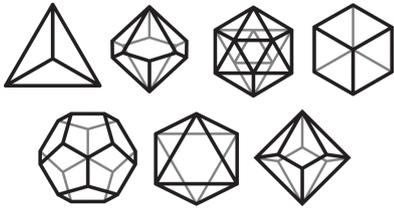
Vous êtes aux prises avec un fléau de glace, une bête massive dotée d'une gueule à dents de requin et de griffes de la taille d'un long couteau. Vous n'en avez vu qu'un seul dans votre vie, et c'était une carcasse qu'un chasseur avait ramenée dans votre village quand vous étiez enfant. Celui-ci semble deux fois plus grand que ce dernier !

*Vous pouvez échanger des coups avec le démon ou vous lancer dans un combat tactique en utilisant la carte de combat fournie à la fin de l'aventure. Dans ce cas, le démon de glace commence à côté de la pile d'os, et vous commencez à l'entrée du repaire sur le côté droit de la carte. Cependant, si vous avez écrit EMBUSCADE sur votre feuille de personnage, vous commencez la bataille plus près du démon (sur l'hexagone de neige taché de sang), et le démon des glaces se déplace en premier.*

*La tactique du démon est simple : il se précipite vers vous pour vous attaquer. Si le démon tombe à 5 pv ou moins, faites un test de Sagesse DD 12 pour le démon. S'il échoue, il bat en retraite, tentant de s'échapper vers la sortie d'un tunnel. S'il réussit, il se bat vicieusement jusqu'à la fin et devient fou furieux (voir sa capacité ci-dessus).*

*Si le démon des glaces est vaincu ou bat en retraite, passez au 21.*

*Si vous êtes mort ou avez perdu connaissance, votre aventure s'arrête ici. Dans sept ans, de courageux aventuriers à la recherche du Château de la Folie découvriront les restes à moitié dévorés de votre cadavre gelé...*



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

## Le Château de la Folie

By JC Connors

### FLÉAU DE GLACE

*Grand humanoïde, chaotique mauvais*

Classe d'armure 15 (peau)

Points de vie 28 (3d10+9)

Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Immunité aux dégâts : froid

Sens Ténèbres 60', Perception passive 10

Langues Géant

Défi 1/2 (100 XP)

**Griffe.** *Attaque d'arme de mêlée* : +5 pour toucher, portée de 1,5m, une cible. Touché : 9 (1d8 + 3) points de dégâts tranchants.

**Fureur berserk.** Lorsqu'il est à 5 pv ou moins, le démon gagne l'attaque multiple, effectuant deux attaques de griffes simultanément.

**Régénération.** Le démon regagne 3 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour.



### #18

Vous vous agenouillez dans la neige et regardez par le trou de la serrure. Comme vous le pensiez... la porte est fermée par un ancien type de serrure. Plusieurs piquets de pierre maintiennent la porte en place. Votre couteau pourrait peut-être faire l'affaire, mais il est redoutable.

*Comme la porte utilise une vieille serrure en pierre, elle est plus facile à défaire qu'une serrure en fer plus moderne. Pour forcer la serrure, faites un test de Dextérité DD12 (les voleurs peuvent aussi utiliser leur compétence Outils de voleur).*

*Si vous réussissez, passez à 30.*

*Si vous échouez, vous pouvez essayer d'enfoncer la porte. Allez jusqu'à 40.*

*Si vous avez déjà échoué à défoncer la porte, ou si vous voulez simplement essayer la porte des serviteurs, rendez-vous au 14.*

### #19

Vous trébuchez encore une demi-heure dans la neige. La grotte était probablement le refuge d'une meute de fléau de glaces, ou de démons des glaces. C'est une bonne chose que vous l'ayez évitée.

Malheureusement, les vents froids ont commencé à faire des ravages.

*Faites un test de Constitution (Survie) DD 8. Si vous échouez, vous subissez 1 pv de dégâts d'hypothermie, vous êtes épuisé et vous subissez un désavantage à votre prochain jet.*

Vous regardez fixement le château qui se dresse devant vous. Ses pierres ont été recouvertes de plaques de glace aussi épaisses que votre corps. Avec un peu de chance, vous n'aurez pas à escalader les murs pour trouver une entrée.

*Si vous décidez de faire le tour du château à la recherche d'une entrée, rendez-vous au point 3.*

*Si vous décidez d'utiliser vos pitons et votre corde pour escalader le mur jusqu'à une fenêtre, rendez-vous au 35.*

### #20

Vous ne pouvez pas creuser assez vite. Le démon des glaces bondit dans la caverne en rugissant de colère contre votre intrusion. Vous braquez votre arme sur la bête immonde !

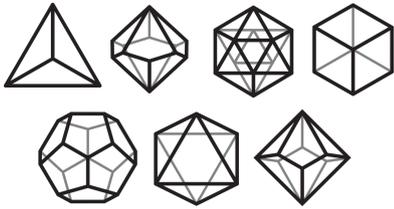
*Inscrivez le mot EMBUSCADE sur votre feuille de personnage. Aller à 17.*

### #21

Vous lancez une malédiction au démon vaincu. Vous fouillez rapidement l'ancre de la créature, mais vous ne trouvez rien d'intéressant à part quelques os ensanglantés et des **dents de démon**. Vous passez un peu de temps à panser vos blessures.

*Cela compte comme un court repos. Vous pouvez dépenser un ou plusieurs Dé de Vie, jusqu'à votre nombre maximum de Dé de Vie. Pour chaque Dé de Vie dépensé, vous lancez un dé et ajoutez votre modificateur de Constitution. Vous regagnez un nombre de points de vie égal au total des points de vie dépensés.*

Soucieux de quitter cette chambre avant que le démon des glaces ne trouve le courage de revenir, vous vous enfoncez dans un long couloir tortueux. Le bout du tunnel apparaît une



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

## Le Château de la Folie

By JC Connors

vingtaine de minutes plus tard, mais il a été complètement gelé par la glace et la neige. Vous sortez votre arme et commencez à frapper.

*Faites un test de Force DD 7. Si vous réussissez, vous défoncez rapidement la porte. Sinon, vous êtes épuisé par le travail et votre prochain jet sera désavantageux.*

Au bout de quelques minutes, vous parvenez à forcer la porte. Vous poussez votre corps hors du trou que vous avez fait et vous sentez quelque chose de dur et de semblable à de la pierre devant vous.

*Aller à 47.*

### #22

Votre corps se réchauffe tandis que vous trottinez sur le chemin glacé. Bien que les parois de ce tunnel soient gelées, il y fait beaucoup plus chaud que dans les vents froids et mordants. Vous jetez un coup d'œil au sol tout en courant, et vous êtes surpris de voir plusieurs grandes empreintes de pas dans la direction où vous allez. Vous sortez votre arme par précaution et continuez votre chemin dans le hall sombre.

Près d'une heure plus tard, le tunnel monte. Vous ralentissez votre allure - inutile de vous fatiguer avant d'atteindre le château. Soudain, la lumière du soleil frappe vos yeux. Vous avez trouvé une sortie ! Vous vous glissez hors du petit tunnel et vous vous retrouvez au bord d'une haute falaise ! Le château de la folie se trouve presque directement en dessous de vous. Une fois que vous aurez réussi à descendre la falaise, vous serez près des murs du château.

*Si vous essayez de descendre la falaise glacée, rendez-vous au 15.*

*Si vous essayez de contourner la falaise déchirée par le vent, rendez-vous au 52.*

### #23

Certaines tapisseries sont encore intactes, d'autres sont déchirées et détruites. Deux d'entre elles attirent particulièrement votre attention. L'une d'elles représente une jeune fille aux yeux bleus en armure ornée, l'autre une hache couronnée posée sur une table dorée, présentée à une reine aux cheveux blancs.

*Faites un test d'Intelligence (Histoire) DD 15 pour examiner ces vieilles tapisseries plus en détail.*

*Si vous réussissez, rendez-vous au 57, si vous échouez, rendez-vous au 51.*

### #24

Enroulant un tissu autour de votre main pour la protéger, vous essayez de faire sortir la dague de verre. Avec un peu de chance, cette dague exotique vaudra beaucoup d'argent. Ou peut-être déciderez-vous de la garder comme arme de secours.

*Faites un test de Dextérité DD 10. Si vous échouez, la dague traverse vos gants et s'enfonce dans votre main. Vous subissez 1d4 points de dégâts. Si vous réussissez, vous parvenez à extraire la dague de verre sans blessure. Il s'agit*

*d'une très belle dague +1, enchantée pour être incassable malgré le fait qu'elle semble être en verre.*

*Vous continuez à avancer. Allez à 33.*

### #25

Décidant de vous diriger vers la partie principale du château, vous sautez les chambres et vous vous engagez dans un long couloir sinueux. A votre grande surprise, le château dans cette partie semble solide et complet. Peut-être était-ce ainsi il y a quelques années, lorsque la forteresse venait d'être construite. Vous arrivez à un escalier qui descend. Les marches sont recouvertes d'une couche de glace.

*Faites un test de Dextérité (Acrobatie) DD 8. Si vous réussissez, vous descendez avec précaution dans une grande salle du château. Allez au 33.*

*Si vous échouez, vous glissez sur les marches et atterrissez violemment sur la pierre dure. Vous subissez 1d4 points de dégâts. Vous maudissez votre maladresse et vous vous relevez. Allez au 33.*

### #26

Vous distinguez à peine la forme du démon de glace au bout du tunnel de la caverne, mais vous savez qu'il arrive vite ! Vous frappez votre arme encore et encore contre la glace et la neige. Soudain, la lumière du soleil vous aveugle. Vous sautez dans le trou que vous avez créé et vous vous précipitez à l'extérieur. Votre tête heurte quelque chose de dur ! Vous levez les yeux et voyez devant vous la statue d'un guerrier en armure. Vous regardez autour de vous... vous avez trouvé un moyen d'entrer dans la cour du Château de la Folie ! Vous secouez la tête. Le rugissement de la créature semble s'être éteint, vous êtes donc en sécurité pour l'instant.

Des dizaines de statues - la plupart brisées - jonchent la cour. Vous voyez deux portes au-delà du cimetière de statues. La plus petite semble avoir été l'entrée d'un serviteur ; l'autre porte, plus renforcée, semble être celle d'un poste de garde.

*Si vous fouillez la cour, allez au 43.*

*Si vous passez par la porte des serviteurs, rendez-vous au 14.*

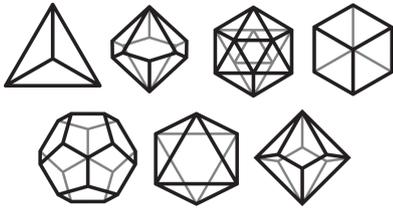
*Si vous passez par la porte du poste de garde, allez au 11.*

### #27

Vous vous enfoncez lentement dans le labyrinthe glacé, en essayant de vous souvenir des virages que vous prenez. De temps en temps, vous entendez un doux gémissement devant vous.

*Pour suivre la créature, faites un test de Sagesse (Perception) DD 7. Les rôdeurs des montagnes peuvent doubler leur bonus de compétence.*

*Si vous réussissez, rendez-vous au 37.*



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

## Le Château de la Folie

By JC Connors

*Si vous échouez, vous entendez bientôt les gémissements s'éteindre.*

Vous revenez sur le sentier boueux et décidez de faire demi-tour, plutôt que de risquer de vous perdre dans ce labyrinthe froid.

*Si vous empruntez le chemin le plus fréquenté, rendez-vous au 9.*

*Si vous empruntez le chemin le plus glacé, rendez-vous au 22.*

### #28

Malheureusement, la plupart des entrées des chambres se sont effondrées et sont maintenant bloquées par des gravats et des débris. Vous descendez le couloir, poussant les portes jusqu'à ce que vous en trouviez une qui s'ouvre.

En jetant un coup d'œil dans la pièce, vous découvrez rapidement qu'il s'agit d'une ancienne chambre d'enfant. De vieux jouets en bois gisent sur le sol. Beaucoup sont cassés, d'autres sont encore intacts. Vous ramassez un chariot en bois finement sculpté. Il semble tenir la figurine d'une reine aux cheveux blancs.

Vous prenez le **chariot** et la figurine et vous les mettez délicatement dans votre sac. Celui-ci pourrait plaire à votre nièce.

Le petit lit de la chambre est encore intact, mais en vous approchant, vous remarquez qu'une odeur huileuse et rance se dégage du matelas.

*Si vous retournez dans le couloir principal et que vous l'empruntez, vous allez au 25.*

*Si vous sortez votre arme et soulevez le matelas, rendez-vous au 58.*

### #29

Vous montez les marches avec précaution, mais soudain une partie de la pierre s'effrite sous vos pieds. Votre menton heurte durement la rambarde de marbre tandis que vous glissez jusqu'au bas des marches.

*Faites un test de Dextérité (Acrobatie) DD 8 ou subissez 1d4 points de dégâts.*

*Si vous êtes encore en vie, vous pouvez essayer de remonter les marches. Allez jusqu'à 50.*

*Vous pouvez aussi oublier l'escalier maudit et descendre par le corridor principal. Allez au 25.*

### #30

Vous poussez la porte vers l'intérieur et l'entendez claquer brutalement contre le mur. Attendant que vos yeux s'habituent à l'obscurité, vous regardez autour de vous. Une douzaine de squelettes en armure en lambeaux gisent contre les murs de la pièce. Vous déglutissez bruyamment, puis vous examinez rapidement les squelettes. Vous ne voyez aucune blessure sur

eux. Apparemment, ces hommes se sont enfermés dans cette pièce et y sont morts.

Vous poussez un petit cri en voyant un rat bleu pâle courir sur le sol. Vous n'avez jamais entendu parler de rats des glaces, mais vous vous reprochez de vous être laissé surprendre si facilement.

En fouillant la pièce, vous constatez que la plupart des armes et des armures sont rouillées depuis longtemps.

*Faites un test de Sagesse (Perception) DD 12.*

*Si vous réussissez, allez à 13.*

*Dans le cas contraire, vous allez à 6.*

### #31

Vous remontez silencieusement le sentier piétiné. La grotte arrive à un virage serré. Vous jetez un coup d'œil dans le virage et vous voyez un imposant démon des glaces couvert de sang en train de dépecer un phoque à moitié mort. Il lèche ses griffes de la taille d'un couteau et semble s'amuser des cris pitoyables que le phoque émet.

*Faites un test de Dextérité (furtivité) DD 10.*

*Si vous réussissez, allez au 8.*

*En cas d'échec, allez au 41.*

### #32

La jambe de l'homme est cassée, mais vous pouvez peut-être le garder en vie jusqu'à ce que vous repartiez par là. La grotte est assez chaude pour qu'il survive, et il y a assez d'eau pour qu'il puisse rester hydraté.

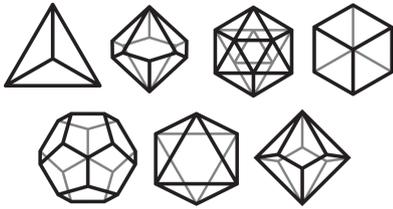
"Je ne vivrai pas plus de quelques heures. Ma déesse m'a rendu visite il y a quelques minutes", poursuit-il.

"Eh bien, elle sera de bonne compagnie jusqu'à ce que je revienne", dites-vous en bandant sa jambe et en posant une attelle. "Écoutez, je ne resterai pas plus d'une journée au Château de la Folie. Quand je reviendrai, je vous emmènerai avec moi. Je vous emmènerais bien maintenant, mais à moins que vous ne m'offriez un trésor royal, je ne peux pas me le permettre."

L'homme acquiesce avec reconnaissance, "J'apprécie tout effort que vous pourriez faire."

Vous finissez de le panser et lui laissez un peu de nourriture. "Je vous ferais bien un feu, mais la créature que vous avez mentionnée pourrait revenir. Je ne voudrais pas que vous perdiez une autre jambe."

L'homme vous prend par l'épaulé. "Laissez-moi vous avertir... le chemin piétiné mène à la maison de la créature. J'ai d'abord emprunté le chemin le plus glacé, mais j'ai trouvé une falaise infranchissable. La créature m'a attaqué et m'a traîné dans son repaire avant que je ne m'échappe."



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

By JC Connors

## Le Château de la Folie

L'homme ferme les yeux pour se reposer, et vous décidez qu'il vaut mieux le laisser maintenant. Vous reprenez le chemin boueux et retournez dans la caverne principale.

*Notez le mot SECOURIR sur votre feuille de personnage.*

*Si vous empruntez le chemin le plus fréquenté, rendez-vous au 9.*

*Si vous empruntez le chemin le plus glacé, rendez-vous au 22.*

*Vous pouvez aussi quitter la grotte et marcher jusqu'au château à travers la neige. Allez au 19.*

### #33

Vous continuez à avancer et vous vous retrouvez dans une sorte de salle de banquet. Des assiettes brisées et une table cassée gisent au milieu de la pièce. Plusieurs tapisseries sont accrochées aux murs, et il semble y avoir un grand trou dans le sol sous une tapisserie particulièrement abîmée.

*Si vous examinez le trou, allez au 55.*

*Si vous examinez les tapisseries, rendez-vous au 23.*

### #34

De la voix la plus courageuse que vous puissiez trouver, vous criez votre nom et votre clan. Vous entendez un doux murmure provenant du passage devant vous. "Aidez-moi, s'il vous plaît. Ma jambe est cassée."

Vous appelez l'homme blessé : "Continuez à parler pour que je puisse vous trouver."

Sagement, vous attachez une longue corde à une stalagmite voisine. Vous pouvez suivre la corde jusqu'à cette branche du tunnel au cas où vous vous perdriez.

*Allez au 37.*

### #35

Vous retirez votre corde et votre grappin et trouvez une belle cible - une gargouille brisée près d'une fenêtre ouverte.

*Pour escalader le mur raide et glacé du château, vous devez faire un test de Force (Athlétisme) DD 15.*

*Si vous réussissez, rendez-vous au 42.*

*Si vous échouez, rendez-vous au 5.*

### #36

Un peu endolori et fatigué, vous regardez les ruines du château qui se profilent à l'horizon. Alors que le vent s'engouffre dans les tourelles brisées, vous entendez des bruits qui ressemblent à des cris de fous - il n'est pas étonnant qu'on appelle cet endroit le Château de la Folie.

Les murs de pierre du château ont été recouverts de plaques de glace aussi épaisses que votre corps. Avec un peu de chance, vous n'aurez pas à escalader les murs pour trouver une entrée.

*Si vous décidez de faire le tour du château à la recherche d'une entrée, rendez-vous au point 3.*

*Si vous décidez d'utiliser vos pitons et votre corde pour escalader le mur jusqu'à une fenêtre, allez au 35.*

### #37

Vous trouvez un chasseur blessé, adossé au mur d'une caverne. Il vous regarde, le visage affreux et gelé. "Depuis combien de temps êtes-vous ici ?" demandez-vous.

Le blessé déglutit difficilement, "Je ne sais pas. Trois jours, peut-être ? Je me suis perdu en poursuivant le plus magnifique élan que vous ayez jamais vu. Une créature contre nature m'a tendu une embuscade et m'a cassé la jambe comme une branche sèche. J'ai rampé aussi vite que j'ai pu, mais maintenant je suis perdu et j'ai décidé que je n'avais plus envie de courir."

Vous regardez vers le bas et voyez la jambe de l'homme tordue à un angle impossible. Vous grimacez. Cet homme ne sortira pas vivant de ces grottes.

*Faites un test de sagesse (médecine) DD 15. Si vous réussissez, rendez-vous au 32. Sinon, continuez à lire.*

"Je sais", répond-il en souriant, comme s'il avait entendu vos pensées. "Je ne vivrai pas plus de quelques heures. Mon dieu m'a rendu visite il y a quelques minutes et me l'a dit lui-même !"

"Laissez-moi vous avertir", poursuit-il. "Le chemin le plus fréquenté mène à la maison de la créature. J'ai d'abord emprunté le chemin le plus glacé, mais j'ai trouvé une falaise infranchissable. La créature m'y a attaqué à nouveau et m'a traîné dans son repaire avant que je ne m'échappe."

L'homme frémit. "Tenez, prenez cet anneau et donnez-le à mon capitaine de garde à Havrhiver. Il contactera ma famille et lui annoncera ma mort inutile. Et si vous voyez ce grand élan, chassez-le, faites-le rôtir sur un feu... et pensez à moi."

Il vous tend un **anneau d'améthyste** et vous acquiescez. L'homme se met à trembler et à frissonner, et vous décidez qu'il vaut mieux le laisser maintenant. Vous reprenez le chemin boueux et retournez à la caverne principale.

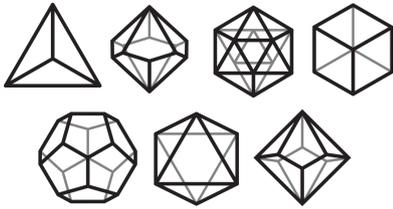
*Si vous empruntez le chemin le plus fréquenté, rendez-vous au 9.*

*Si vous empruntez le chemin plus glacé, rendez-vous au 22.*

*Vous pouvez aussi quitter la grotte et marcher jusqu'au château à travers la neige. Allez au 19.*

### #38

Vous dégainez votre arme, vous attendant au danger. La vue de cette pièce sombre vous étouffe. Vous regardez fixement la pièce remplie de débris et vous sursautez en



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

## Le Château de la Folie

By JC Connors

### HOMME DE SANG

*Mort-vivant moyen, neutre mauvais*

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 26 (3d10+9)

**Vitesse** 9m

<b>FOR</b>	<b>DEX</b>	<b>CON</b>	<b>INT</b>	<b>SAG</b>	<b>CHA</b>
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	6 (-2)	5 (-3)

**Jets de sauvegarde** SAG +0

**Immunité aux dégâts** : nécrotique, poison

**Immunités aux conditions** : épuisement, empoisonnement

**Sens Ténèbres** 60', Perception passive 10

**Langues** Comprend toutes les langues qu'il a parlées dans sa vie mais qu'il ne peut pas parler

**Défi** 1/2 (100 XP)

**Coup de griffe.** *Attaque d'arme de mêlée* : +3 pour toucher, portée de 1,5m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

**Boire Sang.** Une fois la cible blessée, l'homme de sang tente de faire couler son sang corrosif dans la cible. *Attaque d'arme de mêlée* : +4 pour toucher, portée de 1,5m, une cible. Touché 9 (2d6 + 2) dégâts nécrotiques et la cible doit faire un jet de sauvegarde de CON DD 10 ou être épuisée.



voyant que toute la pièce est recouverte d'un liquide qui ne peut être que du sang. Au milieu de la pièce, vous distinguez à peine une créature maigre, semblable à un homme, qui ne porte pratiquement rien. Ses yeux sont injectés de sang et sa peau est d'un rouge tacheté dégoûtant. Il laisse échapper un mi-souffle, mi-râle et se dirige vers vous en titubant.

Vous êtes en combat mortel avec cette bête inhumaine. Cette créature ne vous fuira pas... il n'en restera qu'une à l'issue de ce combat. En raison de sa nature horrible, vous devez d'abord résister à son pouvoir de peur (voir la description ci-dessus).

*Vous pouvez échanger des coups avec l'homme de sang ou vous lancer dans un combat tactique en utilisant la carte de combat fournie à la fin de l'aventure. Dans ce cas, faites un test de Sagesse (perspicacité) DD 12. Si vous réussissez, l'homme de sang commence près de la porte et vous pouvez choisir votre position de départ sur la carte. Si vous échouez, vous commencez adjacents l'un à l'autre près de la porte.*

*Si vous avez écrit le mot TÉNÈBRES, vous avez un problème supplémentaire. La créature de sang peut voir dans l'obscurité, mais vous avez un désavantage à vos jets d'attaque (à moins que vous ne disposiez d'un sort ou d'une capacité permettant d'annuler cette pénalité).*

*La tactique de l'homme de sang est de blesser d'abord sa cible avec ses griffes, puis de l'agripper pour utiliser sa capacité de suintement sanguin pour commencer à dissoudre et absorber sa victime.*

*Si la créature est tuée, passez au point 48.*

*Si vous êtes mort, votre aventure se termine ici. Peut-être que des héros plus robustes que vous reviendront au château pour vaincre cette horrible créature.*

### #39

La glace et le froid commencent à engourdir vos doigts et vous décidez d'abandonner vos recherches. La neige est maintenant trop épaisse dans la cour pour que vous puissiez trouver quoi que ce soit de valeur.

*Si vous passez par la porte des serviteurs, rendez-vous au 14.*

*Si vous passez par la porte du corps de garde, rendez-vous au 11.*

### #40

La vieille porte est lourde, et peut-être même verrouillée, mais vous la poussez de toutes vos forces.

*Faites un test de Force DD 12 pour défoncer la porte.*

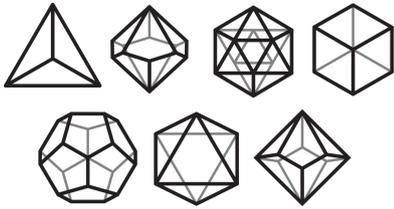
*Si vous réussissez, allez au 30.*

*Si vous échouez, vous pouvez essayer de forcer la serrure. Allez jusqu'à 18.*

*Si vous avez déjà échoué à forcer la serrure, ou si vous voulez simplement essayer la porte du serviteur, allez au 14.*

### #41

Alors que le démon des glaces se lèche les griffes, son regard noir se pose sur vous. Il pousse un rugissement de sa bouche



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

## Le Château de la Folie

By JC Connors

circulaire bizarre, jette le phoque mortellement blessé contre le flanc de la grotte et vous charge !

*Dégainez votre arme et passez au 17 !*

### #42

Vous enroulez votre grappin autour du cou de la gargouille brisée. Après avoir testé la corde plusieurs fois, vous vous hissez et grimpez le long de l'épaisse corde. En quelques secondes, vous atteignez un rebord de fenêtre glacé.

*Si vous regardez d'abord dans la pièce, allez au 4.*

*Si vous vous précipitez à l'intérieur, allez au 45.*

### #43

Vous fouillez les socles des différentes statues, à la recherche d'un objet de valeur.

*Faites un test d'Intelligence (Investigation) DD 10.*

*Si vous réussissez, rendez-vous au 2.*

*Si vous échouez, rendez-vous au 39.*

### #44

*Pour vous faufiler derrière le monstre de glace, vous devez réussir un test de Dextérité (furtivité) DD 14.*

*Si vous réussissez, allez au 10.*

*Si vous échouez, allez au 41.*

### #45

Vous vous balancez sur le rebord glacé de la fenêtre et sautez dans la pièce obscure. La lumière blanche qui traverse la fenêtre éclaire les vestiges de cette ancienne chambre. Un lit cassé gît dans un coin de la pièce, sa couverture décorative encore bien conservée dans le froid. Une commode avec un miroir brisé se trouve en face du lit, et vous pouvez presque sentir les fantômes de la noblesse qui a autrefois dormi ici.

Vous fouillez dans certaines des commodes, et n'y trouvez rien d'autre que de vieux vêtements. Non, attendez. Sous une fine chemise bleue se trouve un **diadème en argent terni**. En souriant, vous mettez le bijou et la **chemise bleue** dans votre sac. Vous vous dirigez vers la porte et jetez un coup d'œil à l'extérieur. Des escaliers sombres mènent à une tourelle, et à droite, un couloir descend vers d'autres chambres abandonnées.

*Si vous montez les escaliers, allez au 50.*

*Si vous vous dirigez vers une autre chambre, rendez-vous au 28.*

*Si vous sautez les chambres et passez par le couloir, allez au 25.*

### #46

Vous collez soigneusement votre oreille à la porte, retenant votre souffle pour éviter que la puanteur ne vienne perturber votre concentration. Soudain, vous ressentez une horrible douleur dans l'oreille. Vous détachez votre oreille de la porte pour découvrir que vous saignez par des centaines de pores sur le côté de votre visage. Vous haletez et sortez votre arme.

*La blessure vous inflige 1d4 points de dégâts. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez soit fuir le château et vous rendre au 53...*

*...ou bien affronter courageusement cette dangereuse menace derrière la porte.*

Vous rallumez votre torche et arrachez rageusement la porte à moitié brisée de ses gonds.

*Allez au 38.*

### #47

Vous levez les yeux et apercevez devant vous la statue en ruine d'un guerrier en armure. Vous regardez autour de vous... vous avez trouvé un moyen d'entrer dans la cour du Château de la Folie ! Au-delà du cimetière de dizaines de statues de frères, il y a deux portes. La plus petite semble être l'entrée des serviteurs, l'autre semble être la porte du poste de garde.

*Si vous fouillez la cour, allez au 43.*

*Si vous passez par la porte des serviteurs, allez au 14.*

*Si vous passez par la porte du poste de garde, rendez-vous au 11.*

### #48

Avec un gargouillis peu naturel, l'horrible chose s'écroule sur le sol, morte. En allumant une nouvelle torche pour mieux voir la pièce, vous découvrez qu'il s'agissait autrefois de la chambre d'un serviteur. Sur le mur, un tableau encadré représente ce qui semble être le serviteur en train de s'occuper d'une reine aux cheveux blancs, en pleine crise de nerfs. Vous êtes surpris de réaliser que le serviteur du tableau ressemble à la créature que vous venez de combattre.

Vous fouillez la pièce à la recherche d'un objet de valeur.

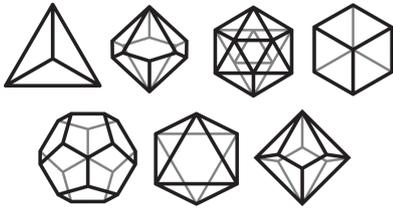
*Faites un test de Constitution DD 10.*

*Si vous réussissez, vous allez au 56.*

*Si vous échouez, vous n'avez pas l'estomac pour fouiller dans le contenu sanglant de la pièce. Vous décidez de revenir au château un autre jour, peut-être avec des amis, et de découvrir ses secrets en toute sécurité. Aller à 60.*

### #49

Vous vous précipitez dans le couloir glacé, l'arme serrée dans la main. Poussant un cri de guerre, vous foncez tête baissée vers un spectacle effroyable. Le démon couvert de sang a les



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

## Le Château de la Folie

By JC Connors

dents à moitié enfoncées dans un phoque qui couine. Il vous regarde avec surprise, jette le phoque à moitié mort contre le mur de la caverne et lance son propre défi de combat !

*Aller à 17.*

### #50

Vous agrippant à une rambarde de marbre, vous commencez à gravir le long escalier en colimaçon qui mène sûrement à l'une des tourelles du château. Vous remarquez que les marches sont usées et glacées par des années d'exposition aux éléments.

*Faites un test de Dextérité (Acrobatie) DD 10.*

*Si vous réussissez, rendez-vous au 59.*

*Sinon, allez au 29.*

### #51

Vous essayez de mettre les deux tapisseries dans votre sac, mais elles sont trop lourdes.

*A moins de réussir un test de Force DD 18, vous ne pouvez en porter qu'une seule. Choisissez maintenant et notez-le. Vous pouvez prendre soit la **tapisserie de la jeune fille**, soit la **tapisserie de la hache**. Lorsque vous avez pris votre décision, vous vous dirigez vers le trou dans le sol pour l'examiner.*

*Rendez-vous au 55.*

### #52

La falaise est plus glacée que prévu. Vous vous agrippez et vous vous frayez un chemin autour de la falaise, les vents menaçant de vous saisir et de vous faire basculer. Alors que vous faites le tour de la falaise, une puissante rafale se lève et vous projette vers le bord !

*Faites un test de Dextérité DD 10.*

*Si vous réussissez, vous vous accrochez au bord et parvenez à vous mettre à l'abri. Passez à 36.*

*Si vous échouez, vous dévalez le flanc de la falaise ! Vous subissez 1d6 points de dégâts.*

*Si vous êtes encore conscient, vous vous dirigez vers le château. Allez au 36.*

*Sinon, votre corps inconscient est retrouvé par des goules des tombes qui rôdent et vous êtes dévoré vivant...*

### #53

Vous quittez le château en courant, heureux d'avoir réussi à trouver quelques objets de valeur. Peut-être qu'un jour, vous rassemblerez des amis et reviendrez au château.

*Aller à 60.*

### #54

Alors que vous descendez le chemin de pierres, le sol sous vos bottes se transforme en neige fondue. Quelques minutes plus tard, vous vous retrouvez à marcher dans de l'eau jusqu'à la cheville. Vous remplissez votre gourde à cette source - c'est mieux que de manger de la neige. Vous allumez une torche, car la lumière de l'entrée de la grotte s'est éteinte.

Au fur et à mesure que vous avancez, le sol devient plus stable et plus lisse. Vous vous agenouillez pour l'examiner et vous trouvez un liquide rouge épais et à moitié gelé sur le sol. Vous l'examinez de plus près : du sang !

Avant que vous n'ayez le temps de réfléchir à votre macabre découverte, vous entendez un gémissement devant vous. Vous faites quelques pas en avant, mais vous voyez que le passage dans lequel vous vous trouvez tourne dans une douzaine de directions. Un labyrinthe glacé vous attend.

*Si vous criez votre nom et que vous vous faites remarquer, rendez-vous au 34.*

*Si vous vous approchez calmement et essayez de voir ce qui fait du bruit, rendez-vous au 27.*

### #55

Prenant garde au sol qui s'effondre, vous regardez au fond du trou sombre. Une horrible puanteur s'empare de vous et vous portez involontairement la main à votre nez. Même par ce temps froid, quelque chose sent vraiment mauvais au fond du trou.

Vous regardez plus loin dans la fosse et voyez que le sol est à environ trois mètres en dessous de votre position. Vous pourriez sauter.

*Faites un test de Dextérité (Acrobatie) DD 6.*

*Si vous échouez, vous vous tordez la cheville pour 1 pv de dégâts.*

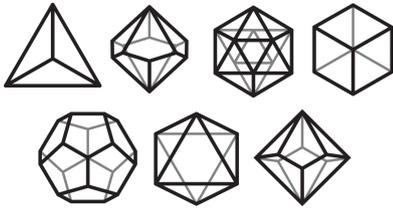
En vous époussetant, vous regardez autour de vous dans la chambre faiblement éclairée. Vous vous rendez compte que votre torche ne fonctionne plus. En quelques secondes, l'obscurité de la chambre se referme sur vous. Vous distinguez à peine une porte usée, à quelques mètres de là, dont le bois porte des inscriptions indéchiffrables.

*Si vous vous approchez de la porte et écoutez, rendez-vous au 46.*

*Si vous avancez courageusement et poussez la porte, rendez-vous au 7.*

### #56

En serrant les dents, vous soulevez le matelas ensanglanté et déchiré qui gît sur le sol. Un éclat argenté attire votre attention. Vous vous penchez et ramassez un magnifique **sceptre d'argent et de verre**. Il appartenait peut-être au noble représenté dans cette pièce. Convaincu d'avoir trouvé un grand trésor, vous jetez votre torche enflammée sur le matelas et



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

-

## Le Château de la Folie

By JC Connors

laissez la pièce s'enflammer. Vous êtes déterminé à nettoyer la crasse de la créature qui a vécu ici.

Sortant de la pièce enfumée, vous laissez le Château de la Folie derrière vous. Il y a sûrement plus de trésors et d'aventures entre ses murs, mais vous vous sentez plus à l'aise avec des amis de confiance. Peut-être qu'avec un groupe d'aventuriers, les fléau de glaces et les hommes de sang ne constitueront pas une aussi grande menace.

*Aller à 60.*

### #57

Vous êtes assez intelligent pour savoir que ce n'est pas le motif de la tapisserie qui vaut de l'or, mais le tissu lui-même. En examinant attentivement les deux étoffes, vous constatez que celle de la hache couronnée est moins chère et moins soignée que le tissu finement tissé de la tapisserie de la jeune fille en armure.

Satisfait d'avoir fait le bon choix, vous rangez la lourde tapisserie de jeune fille dans votre sac. Vous décidez d'examiner le trou dans le sol.

*Rendez-vous au 55.*

### #58

Saisissant fermement votre couteau - l'espace autour du lit est trop étroit pour brandir votre arme principale - vous renversez le matelas d'un coup de pied. Vous reculez sous le choc en voyant un cadavre à moitié dévoré et exsangue qui vous regarde.

Vous vous détournez avec dégoût, puis vous reculez en titubant avant de vous stabiliser pour jeter un second coup d'œil. L'homme n'est mort que depuis quelques semaines - il est vêtu d'une cape déchirée par le vent et ses pieds sont chaussés de bottes bien usées. Apparemment, cet homme explorait le château comme vous. Ce qui l'a mangé et a fourré son corps dans ce lit dépasse cependant votre imagination.

Vous quittez la pièce et vous vous dirigez vers le couloir.

*Aller au 25.*

### #59

Votre pied glisse une fois dans l'escalier, mais votre prise ferme sur la rampe vous évite une mauvaise chute dans les marches. Vous devez vous traîner sur les dernières marches, car la glace est aussi épaisse que votre poing.

En vous hissant sur un palier froid, où le vent s'engouffre par les fenêtres ouvertes et vous refroidit jusqu'aux os, vous jetez un coup d'œil à cette ancienne tour de guet. Tout semble stérile, à l'exception d'une **arbalète** solitaire accrochée au mur. Vous la descendez et la sanglez dans votre dos. Vous n'avez jamais utilisé d'arbalète auparavant, mais cela pourrait s'avérer utile plus tard.

Vous donnez un coup de pied dans la neige sale sous l'emplacement de l'arbalète et vous trouvez ce que vous cherchiez : un seul carreau rouillé. Vous n'aurez qu'une seule

chance. Heureux d'avoir trouvé quelque chose dans cette tour en ruine, vous descendez prudemment les escaliers.

*Vous pouvez aller explorer davantage les chambres. Allez au 28.*

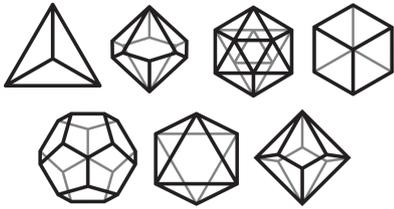
*Vous pouvez aussi sauter les chambres et emprunter le couloir principal. Allez à 25.*

### #60

Vous arrivez à la ville de Havrhiver un peu blessé, mais sain et sauf. Vous vous rendez rapidement au bazar des marchands locaux pour vendre les marchandises que vous avez trouvées. Les marchands sont tous très impressionnés - beaucoup des marchandises que vous avez trouvées étaient des antiquités et ont une grande valeur.

*Si vous avez noté le mot SECOURIR, c'est que vous avez réussi à ramener le guerrier blessé à Havrhiver. Vous découvrez qu'il s'appelle Jrak Kul, lieutenant de la garde municipale de Havrhiver et membre du clan secret des Martyrs de la guerre. Les Martyrs vous récompensent généreusement pour son retour sain et sauf - 200 po - et vous invitent à rejoindre leurs rangs.*

Félicitations, vous avez vaincu le Château de la folie et vous avez une belle histoire à raconter aux gens de la taverne. Pour avoir terminé l'aventure, vous gagnez 400 XP plus les XP que vous avez gagnés en tuant les monstres du château. De plus, vous pouvez vendre certains des objets que vous avez gagnés dans le château, ou les garder pour une prochaine aventure !



# BEYOND THE VALE OF MADNESS

-

## Le Château de la Folie

By JC Connors

### TRÉSORS DU CHÂTEAU

Trésor	Valeur
Dague en verre +1	550 po
Diadème en argent	100 po
Masse antique	10 po
Chemise bleue	20 po
Dents du démon de glace	10 po
Chevalière du gardien	100 po
Bouclier plaqué acier	12 po
Anneau d'améthyste	120 po
Tapiserie de jeune fille	100 po
Tapiserie de hache	10 po
Sceptre en verre d'argent	150 po
Jouet de chariot	10 po
Arbalète	25 po

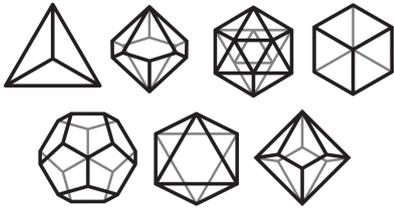
### REMERCIEMENTS

Merci à Jason Behnke et Steve Holmes pour les illustrations de cette aventure (tirées du jeu de rôle inédit d'Avalon Hill, RuneQuest : Slayers). Merci également à Liam Connors pour les personnages D&D et les tests de jeu !

Si vous avez apprécié cette aventure, tout ce que l'auteur vous demande, c'est d'en parler et de me faire savoir comment elle s'est déroulée. Envoyez un message à @SageThalcos sur Twitter.

Merci à Fannie Erb pour la traduction française.



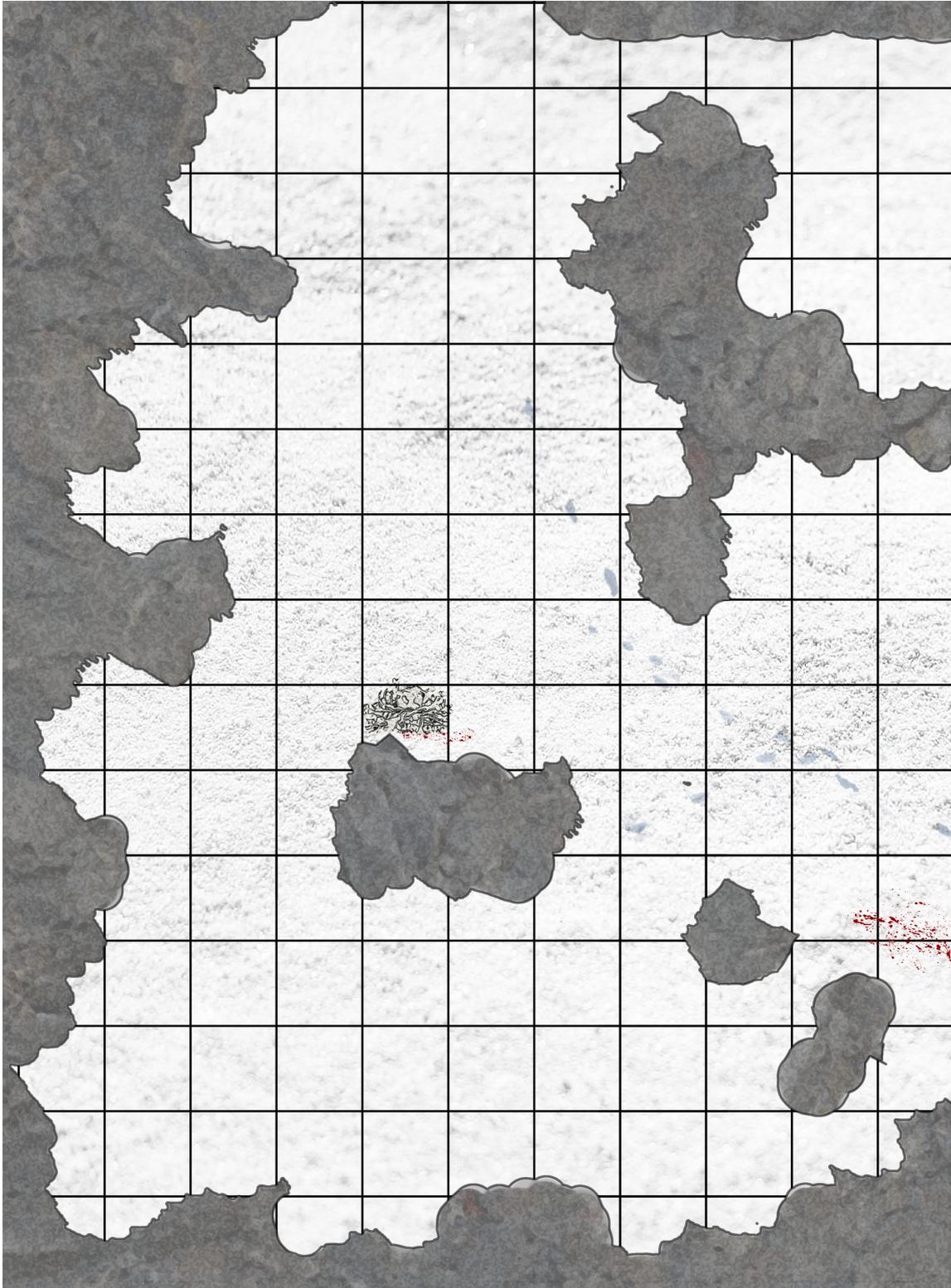


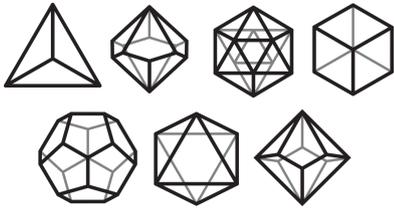
# BEYOND THE VALE OF MADNESS

-

## Le Château de la Folie

By JC Connors



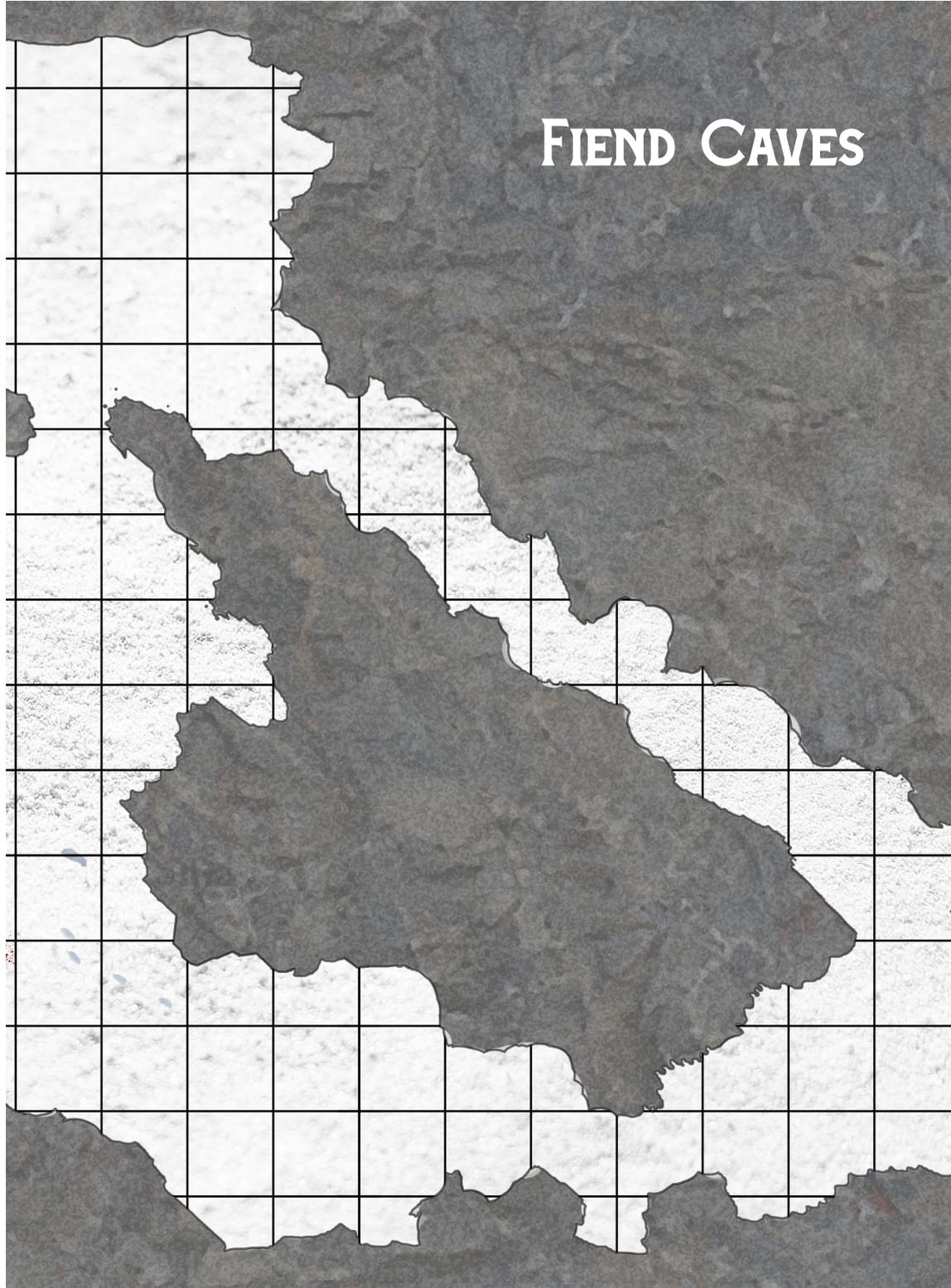


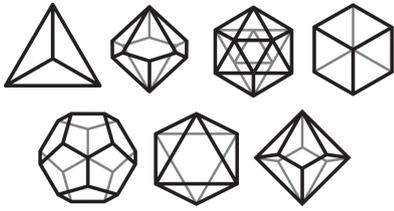
# BEYOND THE VALE OF MADNESS

-

## Le Château de la Folie

By JC Connors



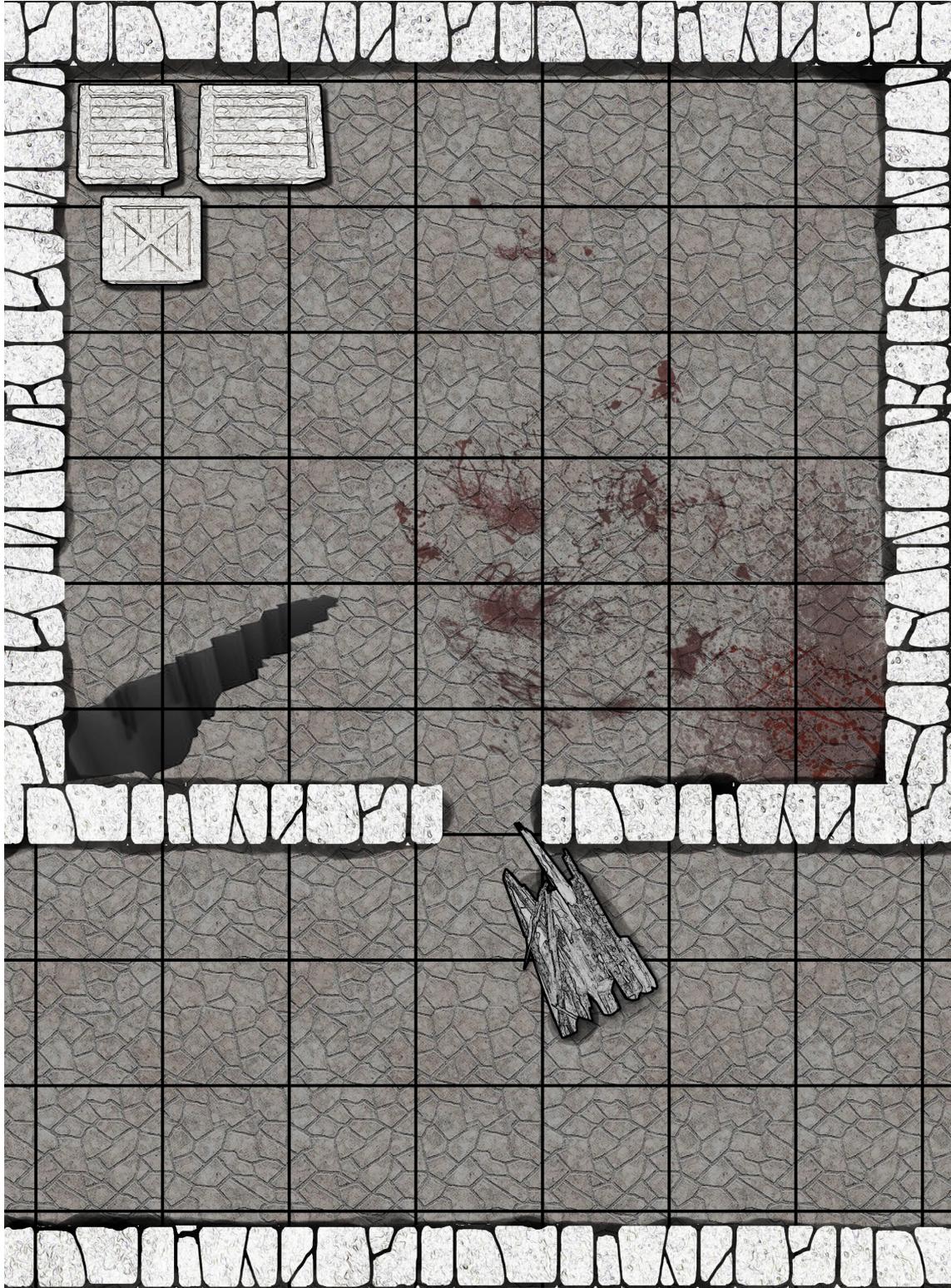


# BEYOND THE VALE OF MADNESS

-

## Le Château de la Folie

By JC Connors



Roi Langubronzé - un formidable marchand nain

NOM DU PERSONNAGE

Guerrier niveau 2  
CLASSE & NIVEAU

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Nain des montagnes  
RACE

Neutre bon  
ALIGNEMENT

301 (900 XP nécessaires)  
POINTS D'EXPÉRIENCE

**FORCE**  
+2  
15

**DEXTÉRITÉ**  
+1  
13

**CONSTITUTION**  
+3  
16

**INTELLIGENCE**  
+1  
12

**SAGESSE**  
+0  
9

**CHARISME**  
+0  
10

**INSPIRATION**

+2 **BONUS DE MAÎTRISE**

+4 Force  
 +1 Dextérité  
 +5 Constitution  
 +1 Intelligence  
 +0 Sagesse  
 +0 Charisme

**JETS DE SAUVEGARDE**

+1 Acrobaties (DEX)  
 +1 Arcanes (INT)  
 +4 Athlétisme (FOR)  
 +1 Discretion (DEX)  
 +0 Dressage (SAG)  
 +1 Escamotage (DEX)  
 +1 Histoire (INT)  
 +0 Intimidation (CHA)  
 +1 Investigation (INT)  
 +0 Médecine (SAG)  
 +1 Nature (INT)  
 +2 Perception (SAG)  
 +0 Perspicacité (SAG)  
 +0 Persuasion (CHA)  
 +1 Religion (INT)  
 +0 Représentation (CHA)  
 +2 Survie (SAG)  
 +0 Tromperie (CHA)

**COMPÉTENCES**

16  
CA

1  
INITIATIVE

7,5 m  
VITESSE

Points de vie max 24

**POINTS DE VIE ACTUELS**

**POINTS DE VIE TEMPORAIRES**

Total

2d10  
DÉS DE VIE

SUCCÈS ○○○○  
ÉCHECS ○○○○  
JdS CONTRE LA MORT

NOM	BONUS ATT	DÉGÂTS / TYPE
Hache d'armes	+4	1d8+4 tranchant

**ATTAQUES ET SORTS**

**TRAITS DE PERSONNALITÉ**

**IDÉAUX**

**LIENS**

**DÉFAUTS**

10 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

**Formation de guerrier.** Vous maîtrisez toutes les armures et tous les boucliers, ainsi que les armes simples et martiales. Vous maîtrisez également les jets de sauvegarde de Force et de Constitution.

**Vision dans le noir.** Dans un rayon de 18m vous voyez en condition de lumière faible comme en lumière vive, et dans les ténèbres comme en lumière faible. Vous percevez des nuances de gris.

**Langues.** Commune et nain.

**AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES**

PC Cotte de mailles (CA 16)  
PA Bouclier (+2 CA)  
PE 2 hachettes (dégâts 1d6)  
PE Paquetage d'explorateur  
PE Manteau de fourrure  
PO 50 Potion de guérison (soigne 1d4+1 dégâts)  
PP

**ÉQUIPEMENT**

**Duel.** Lorsque vous maniez une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous recevez un bonus de +2 aux jets de dégâts de cette arme.

**Second souffle.** Vous disposez d'une réserve limitée d'endurance dans laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger. À votre tour, vous pouvez par une action bonus, récupérer un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

**Fougue.** Vous pouvez vous dépasser pendant quelques instants. À votre tour, vous pouvez entreprendre une action supplémentaire. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

**Résistance naine.** Avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et résistance aux dégâts de poison.

**Entraînement aux armes naines.** Maîtrise de la hache d'arme, de la hachette, du marteau léger et du marteau de guerre.

**Connaissance de la pierre.** Double le bonus de maîtrise d'un test d'Intelligence (Histoire) lié aux origines d'un travail de maçonnerie.

**Ténacité naine.** +1 pv par niveau.

**CAPACITÉS ET TRAITS**



Roi Langubronzé - un formidable marchand nain

NOM DU PERSONNAGE

89 ans		
ÂGE	TAILLE	POIDS
YEUX	PEAU	CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

NOM

---

SYMBOLE

Vous avez vu votre frère Brynmor pour la dernière fois il y a deux ans. Vous ne savez pas ce qui lui est arrivé. Il étudiait avec cet arrogant archimage, Jacob Hermanity, et un jour, il a disparu de sa maison. Aucune trace de lui, à part un avis de recherche d'un bandit froissé et une page de journal déchirée qui mentionnait le "Château de la folie". Vous avez interrogé Hermanity, mais le sorcier a refusé de répondre à vos questions. Votre frère a-t-il cherché à percer les mystères du château, qui n'apparaît que tous les sept ans ? Déterminé à trouver une réponse, vous interrogez les habitants de Solginul jusqu'à ce que vous trouviez une vieille bique qui prétend avoir une vieille carte qui vous mènerait au légendaire château...

CAPACITÉS ET TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

HISTOIRE DU PERSONNAGE

TRÉSOR

Enfys Loom - une magicienne bien intentionnée

NOM DU PERSONNAGE

Magicienne niveau 2  
CLASSE & NIVEAU

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Humain  
RACE

Neutre Bon  
ALIGNEMENT

301 (900 XP nécessaires)  
POINTS D'EXPERIENCE

**FORCE**  
-1  
9

**DEXTÉRIÉTÉ**  
+2  
14

**CONSTITUTION**  
+1  
13

**INTELLIGENCE**  
+2  
15

**SAGESSE**  
+0  
11

**CHARISME**  
+3  
16

**INSPIRATION**

+2 **BONUS DE MAÎTRISE**

-1 Force  
 +2 Dextérité  
 +1 Constitution  
 +4 Intelligence  
 +0 Sagesse  
 +5 Charisme

**JETS DE SAUVEGARDE**

+2 Acrobaties (DEX)  
 +4 Arcanes (INT)  
 -1 Athlétisme (FOR)  
 +2 Discretion (DEX)  
 +0 Dressage (SAG)  
 +2 Escamotage (DEX)  
 +4 Histoire (INT)  
 +3 Intimidation (CHA)  
 +4 Investigation (INT)  
 +0 Médecine (SAG)  
 +2 Nature (INT)  
 +0 Perception (SAG)  
 +0 Perspicacité (SAG)  
 +3 Persuasion (CHA)  
 +2 Religion (INT)  
 +3 Représentation (CHA)  
 +2 Survie (SAG)  
 +3 Tromperie (CHA)

**COMPÉTENCES**

15 CA      2 INITIATIVE      9 m VITESSE

Points de vie max 14

**POINTS DE VIE ACTUELS**

**POINTS DE VIE TEMPORAIRES**

Total 2d6 **DÉS DE VIE**

SUCCÈS      
ÉCHECS

**JdS CONTRE LA MORT**

**TRAITS DE PERSONNALITÉ**

**IDÉAUX**

**LIENS**

**DÉFAUTS**

NOM	BONUS ATT	DÉGÂTS / TYPE
Bâton	+1	1d6-1 Contendante
Traits de feu	+5	1d10 Feu
Mains brûlantes	Auto	3d6 Feu, jet Dex pour moitié des dégâts

**DD sauvegarde des sorts. DD 13**

**Bonus d'attaque avec un sort. +5**

**ATTAQUES ET SORTS**

**Sorts.** Vous connaissez 4 sorts mineurs et 3 sorts de niveau 1 :

- Main du mage (0)
- Déguisement (1)
- Traits de feu (0)
- Mains brûlantes (1)
- Rayon de givre (0)
- Feuille morte (1)
- Illusion mineure (0°)

**Origine draconique, Or.** +1 pv maximum par niveau. Quand vous ne portez pas votre armure, you gagnez : CA 13 + modificateur Dex.

**Fan de magie.** Vous avez 2 points « Faire une action bonus » et deux points pour créer un emplacement temporaire pour un sort de niveau 1, ou dépenser un emplacement pour créer des points égaux au niveau de l'emplacement.

**CAPACITÉS ET TRAITS**

10 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

**Maîtrises.** Vous maîtrisez les arbalètes légères, bâtons, dagues, fléchettes et frondes.

**Langues.** Commune, draconique et nain.

**AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES**

Paquetage d'explorateur

Arcane focus

2 dagues (1d4 dégâts)

Manteau de fourrure

Potion de guérison (soigne 2d4+2 dégâts)

50

**ÉQUIPEMENT**



Enfys Loom - une magicienne bien intentionnée

NOM DU PERSONNAGE

29 ans

ÂGE

TAILLE

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Un soir, alors qu'elle buvait le nouveau lot de vin de glace Solginul, une vieille bique se lança dans un long récit sur le Château de la Folie - le vieux donjon qui émerge des montagnes une fois tous les sept ans. Elle jura qu'elle possédait une vieille carte de ses secrets, une carte dessinée par son père il y a une génération. Promettant à la vieille femme des babioles gratuites de votre magasin, vous avez copié sa carte et préparé une courte expédition. Le voyage était bien moins périlleux que vous ne l'auriez cru - il ne s'agissait que d'une journée de marche à travers le Canyon Blanc, en passant par le fort abandonné des Gobelins, et à travers la tempête constante qui protège le Val Scellé...

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS ET TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR

## HOMME DE MAIN

**Nom.** Cariyen Kraye

**Classe.** Traqueur professionnel

**Description.** Loyal envers ses amis mais discret

**HP.** 11

**CA.** 13

**Vitesse.** 9 m

<b>FOR</b>	<b>DEX</b>	<b>CON</b>	<b>INT</b>	<b>SAG</b>	<b>CHA</b>
12 (+1)	13 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

**Alignement.** Chaotique bon

**Langues.** Commune

Perception +2 et Survie +2

**Équipement.** Armure en cuir, sac à dos et fournitures, couteau de chasse.

**Sens.** Perception passive 12

**Attaque.** Épée longue +3 1d8+1 tranchant

Utilisez cet homme de main avec un personnage de niveau 1, ou avec l'un des personnages de niveau 2 pour atténuer la difficulté.