



5. Cuisine : Cette pièce est typique d'une grande cuisine conçu pour alimenter les soldats et les maîtres du château. Il y a une grande et inquiétante tache de sang sur la table de préparation mais aucun cadavre en évidence. Une grande table, un hachoir rouillé, toujours taché de sang, est coincé dans le bois de la table. Rien de valeur ne se trouve à part quelques couteaux rouillés.

6. Casier à viande : Une odeur terrifiante de décomposition monte à vos narines au moment de l'ouverture de cette porte scellée. À l'intérieur, le corps du cuisinier principal se trouve pendu par des crochets au milieu de morceaux de viande où il a été accroché quand le château a été pris. Le procédé de décomposition a été ralenti par la salle scellée mais il n'y a rien de plus que des os avec de la viande putride qui pend sous les crochets. Faites faire aux joueurs un jet de vigueur pour éviter la nausée ou le vomissement du à l'odeur puissante de décomposition.

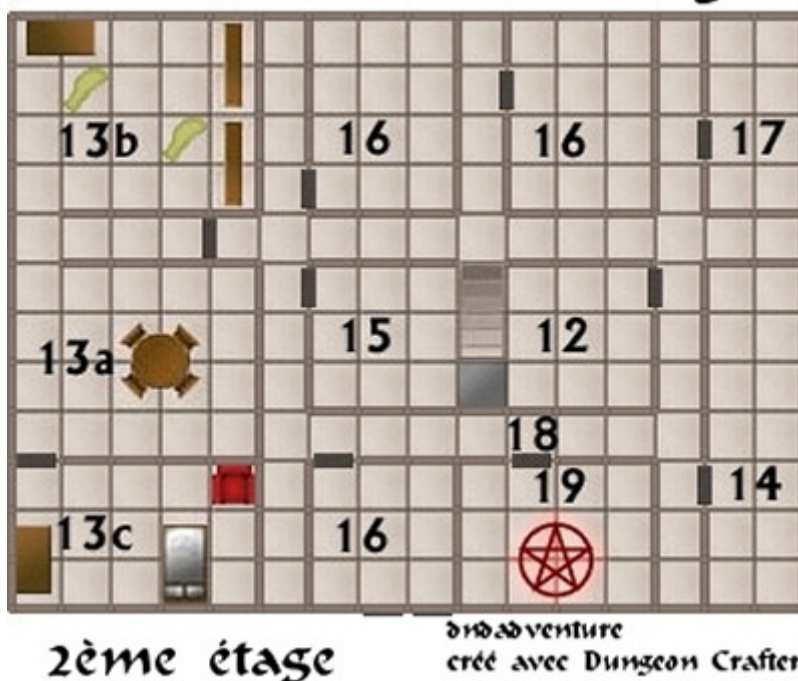
7. Office : C'était une zone de stockage pour la nourriture séchée. La porte s'ouvre difficilement à cause de la charnière forcée. La première chose que le groupe notera sont des restes pour 2 personnes (2 autres cuisiniers ont essayé de se cacher ici mais ont été découverts). Ils sont partiellement cachés derrière des barils et des caisses de vieille nourriture pourrie. Aucune nourriture présente n'ait resté intacte en raison de la présence de monstres.

8. Toilettes : Les toilettes intérieures du château. Rien de plus que des trous et si les PJs fouille, ils trouveront un cadavre enfoncé à l'intérieur d'un trou bien au fond. Si les PJs décident d'étudier les toilettes ils méritent quelque chose, un petit collier sale fait d'or et de laiton (42 Po) sur le cadavre.

9. Salle à manger principale : Une bonne partie du combat c'est produit ici. Plusieurs cadavres, soldats et quelques domestiques, sont abandonnés ici. Sur la table principale se trouve un squelette avec les restes d'une pomme coincée au fond de sa gorge, sûrement la victime d'un galopin démoniaque.

10A et 10B. Casernes : Ces salles sont des abattoirs. Puisque l'attaque s'est produite dans à la fin de la nuit, plusieurs des soldats sont mort dans leurs lits. Les autres ont été rapidement attrapés et tués. Ces salles étaient les quartiers principaux pour une quarantaine de soldats, il contient les restes des lits de camp et des coffres de lits avec quelques chaises.

# Chateau de Landedge



11. Les quarts du dirigeant : C'était les quartiers du capitaine, ils sont relativement intacts puisqu'il est mort dans le hall principal et pas ici. Il contient un lit, un coffre, et quelques affaires personnelles. Le livre de paie des soldats est dans un boîte-forte verrouillé sous le lit. Trésor : dans la boîte verrouillée se trouvent 200 Po.

12. Chambre des invités : Un ami de la cour royale visitait Serek à l'heure de l'incident. Il a été tué ici dans sa chambre à coucher. La salle elle-même est pratiquement intacte. Le lit est légèrement déchiqueté puisque le courtisan a essayé de se cacher derrière celui-ci. Son cadavre est immobile à moitié sous le lit. Sur la table de nuit se trouvent les restes d'un pichet en porcelaine de Chine (en morceaux) avec un gobelet de cuivre (valeur 30 Po.). Il y a également une grande armoire, à l'intérieur il y a les lambeaux de riches vêtements apportés par le visiteur avec ses richesses, la poche de ceinture décomposée contient 42 pp., 68 Po., 4 gemmes de 50 Po chacune.

13A, B, C. Quartiers Seigneurial : Ces somptueux quartiers ont appartenu au magicien Serek. Puisqu'il n'a eu ni épouse ni enfant, la nurserie et le salon ont été transformés pour agrandir ses appartements.

13A : L'ancienne nurserie est maintenant une salle à manger privée. La grande table ici est faite d'un magnifique bois d'acajou mais est hélas trop abîmée pour posséder de la valeur. Il y a également quatre hautes chaises soutenues. Trésor : Plateau argenté de service (valeur 65 Po.)

13B : L'ancien salon a été transformé en laboratoire de luxe. Il y a encore les signes d'une petite explosion ayant eu lieu ici. Le laboratoire entier est entièrement inutilisable excepté une paire de fioles qui peuvent être trouvées si la salle est fouillée pendant 1 tour. Trésor : 2 fioles clairement marquées contenant des breuvages magiques de : la première, guérison suprême, la deuxième, invisibilité (4 doses)

13C. Chambre à coucher de Serek : Cette salle contient les restes d'un lit à baldaquin et d'une armoire qui ont pu avoir eu une certaine valeur avant qu'ils n'aient été détruits. Dans l'armoire tous les vêtements ont été déchirés et mis en lambeaux. Le lit est endommagé de même que les draps ! Si les joueurs fouillent complètement l'armoire ils peuvent trouver un compartiment secret contenant le journal de Serek sur ses recherches et les clefs de la chambre forte, pièce 17. Les détails du

journal intime de Serek, pour les joueurs, mentionnent les intentions et les raisons de ses actions. Après la lecture complète, et un jet de Connaissance des sorts, les joueurs réaliseront l'erreur que Serek a faite. Il a incorrectement scellé le cercle magique de cantonnement, et la façon dont le démon peut être maintenu dans la salle de convocation, ou de renvoi. Il contient également des informations sur l' «île de Vigilance ».

14. Bibliothèque : Cette pièce a évidemment été agrandie avec les années. Les restes de brique au dessus de la porte finie le montrent du vestibule. On peut voir les rayonnages ainsi que deux grands portraits de Serek lui-même dans la pièce. La plupart des livres ont été jetés au plancher et certains ont été déchiquetés. Les autres sont fatigués par le temps ou usés.

Trésor : avec un sort de détection de la magie les joueurs possédant des sorts peuvent trouver un vieux livre de sorts du temps où Serek était un apprenti. Celui-ci contient les sorts suivants : détection de la magie, projectile magique, lumière, nuage nauséabond, et Toile d'araignée, ainsi que tout autre sort que le MJ jugerait nécessaire pour cette campagne.

15. Salon : Le salon a quelque peu souffert. Les coussins et poufs, les divans en bois et les fauteuils couvrent l'ensemble de la pièce, ils ont tous été endommagés ou cassés de différentes façons. Les tableaux, peut-être des chefs d'œuvre, parsèment les murs. Tous détruits, des signes de griffes ensanglantées sont bien visibles. C'est le seul indice inquiétant visible ayant causé les dégâts.

Trésor : Déplacer les meubles permettra aux joueurs de découvrir une petite bourse contenant 45 Po.

16. Salles de stockage : Ces salles sont conçues pour le stockage des meubles, des vêtements et des anciennes affaires des gouverneurs précédents, etc. Il n'y a rien de réelle valeur ici.

17. Chambre forte : Cette porte est faite de bois et renforcée avec du bardage en fer. La chose la plus remarquable est qu'elle est encore intacte. C'est dû au sort de fermeture que Serek a placée sur elle et au sort qu'il a placé sur les serrures pour les piéger. Il y a 2 serrures et si une tentative de crochetage est faite ou si une fausse clef est insérée dans les serrures un sort de projectile magique frappe le contrevenant (3 missiles à 1d4+1 chacun). Ce piège peut fonctionner de nouveau même si déchargé.

Trésor : Si les joueurs parviennent à entrer dans la chambre forte ils découvrent 2 coffres.

Coffre 1, pour les paies : À l'intérieur se trouve 6 sacs qui contiennent chacun 100 Po.

Coffre 2, richesse personnelle de Serek et taxes : À l'intérieur de ce coffre 200 Po, 88 Pa et 67 Pc. Serek avait secrètement dépensé la plupart de sa fortune sur du matériel pour sa vengeance. En outre à l'intérieur une épée longue ardente. Puisque Serek ne pouvait pas se servir d'un tel article, il espérait la vendre pour récupérer l'or nécessaire.

18. La dernière porte : Dans ce vestibule vous verrez des membres de personnes de ci de là, 4 corps en tout. Il y a également quelque chose qui a fortement strié la surface de la porte close. Par un examen plus approfondi il est évident que quelqu'un a essayé de rayer un symbole d'un certain genre sur la porte. Avec un jet de compétence de connaissance des religions, et une bonification de +2 due à la facilité (DD 10), quelqu'un du groupe reconnaît le symbole comme appartenant au dieu de la mer du temple détruit de Landedge. Un jet de compétence de connaissance des sorts donnera l'idée qu'un prêtre, ou un des cadavres, essayait de jeter un sort de protection contre le mal sur la porte, peut-être pour la sceller d'une façon ou d'une autre.

Si un sort de protection contre le mal est jeté avec la porte pour cible, Les sorts de Castilus n'atteindront plus l'extérieur de la salle et il sera scellé efficacement à l'intérieur. Il exigera certaines choses des joueurs mais ses mensonges étouffés par la porte ne seront pas susceptibles d'être pris au sérieux. Si quelqu'un essaye de sceller la porte Castilus enverra une sommation télépathique à toutes créatures actuellement conjuré par lui ou sous son influence. Ils se dirigeront vers le château pour essayer de rouvrir la porte.

19. La salle de conjurations : Cette pièce de 6mx6m semble naturellement sombre. La salle elle-même est pratiquement vide, le long des des plaintes se trouvent certaines choses dignes d'intérêt.

En premier, le cercle de conjuration fait d'argent marqueté (40 Po s'ils récupèrent tous les morceaux), est en second lieu le triangle qui entoure le cercle (des jets de compétences de connaissance des sorts ou posséder les notes de Serek permettra au groupe de découvrir que ce symbole augmente les capacités des créatures mais les attache également à cette pièce.

La prochaine chose qu'ils noteront est la poussière du cadavre détruit de Serek se trouvant contre un mur où Castilus a lancé le magicien, mort après que la conjuration ratée se soit mal passée.

Semblant perdu mais pas a bout d'idées, Castilus lui-même sera ici dans le cercle du milieu utilisant des illusions pour apparaître comme une sorte de Deva ou autres créature extra planaire bonne. Il essaiera de convaincre les joueurs de le libérer car ainsi il pourra enlever la malédiction qui se trouve sur la ville.

Pour le libérer le triangle marqueté doit être détruit, ce qui est chose facile. S'il est libéré il essaiera d'éliminer le groupe comme notifié dans le texte de l'aventure 4E. Si Castilus est défait, il n'a aucun vrai trésor, ce ne serait que des mensonges ou des illusions qu'il aurait montré au groupe. S'ils pensent à fouiller le cadavre de Serek ils découvrent quelques objets auxquels le magicien disgracié avait toujours accès.

Trésor : bracelets AC +5, dague +1 dans un fourreau, un collier d'or avec le symbole royal en argent (un cadeau d'un ami 250 Po). Le livre de sorts de Serek mis en lambeaux par le démon mais avec du travail ils peuvent en savoir assez pour apprendre 2 ou 3 sorts (A la discrétion du MJ).

F/n/sh pour DnD