



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Earthdawn > Scénarios > Campagnes > Un passé bien présent > **Un passé bien présent (4/4)**

Un passé bien présent (4/4)

mardi 27 avril 2010, par [Bérial](#)

[précédent...](#)

Plans du scénario

Plan général



Plan extérieur du château

Le Château est positionné sur un plateau, les falaises se trouvant derrière et les côtés sont trop dangereux pour être escaladés. Bref sa position en fait un lieu quasiment imprenable.



Rez-de-chaussée



Toutes les pièces sont en mauvaises état, le bois accuse le poids des âges, les tapisseries ont perdu de leurs couleurs à cause de l'humidité...

1. Cette salle devait servir de grand hall d'entrée...
2. Salles de gardes : il y a 4 squelettes et 2 cadavériques dans chaque pièce
3. Salle de banquet
4. Bibliothèque : certains livres peuvent être récupérés, si les joueurs ne connaissent pas l'histoire du Prince Fou, ils pourront la trouver ici
5. Salle de jeux et salon : les deux portes sont fermées à clef, le plancher est pourri, si un PJ. Portant un certain poids s'avance à l'intérieur de la pièce, qu'il fasse un jet de dextérité, s'il rate, il passe à travers et se retrouve un étage plus bas. (le plan de l'étage sera à faire)
6. Salle d'armes : les râteliers sont vides, il devait y

avoir des centaines d'armes. Ce sont les troupes de Willem qui en ont pris possession.

7. Cuisine : le matériel est en très mauvais état
8. Une petite cache abrite, soit un objet magique, soit une fiole, soit 150 CO. Escalier montant et descendant.

Premier étage



1. Un jardin a été reconstitué, de la mousse phosphorescente berce ce lieu d'une lueur verdâtre, une odeur de moisissure agresse les joueurs. Une eau claire (empoisonnée) stagne dans la fontaine. 10 squelettes et 2 goules se baladent. De plus, certaines fleurs inoculent un poison ou une maladie (au choix).
2. Tour de garde : on y accède en passant par l'un des deux escaliers. Un piège envoie de petites fléchettes quand on marche sur une dalle.
3. .Cabane à outils : il n'y a rien d'intéressant.
Toutes les cases représentent des chambres à part, il règne une odeur infecte dans les couloirs. Petit détail concernant les escaliers non loin de la pièce 2, celui de droite est infini : quand on monte par celui-ci, on atteint le même niveau (Cet escalier permettait de loger une infinité de personnes). L'escalier de gauche est plus problématique, car il téléporte la personne dans l'un des étages infinis, à chaque fois qu'il repasse par l'escalier il est de nouveau envoyé dans un autre étage. Laissez un dé 100, si vous faites au-dessus de 70, des chambres seront occupées par des morts-vivants. La seule façon d'atteindre le troisième étage, c'est de reprendre l'escalier mais à reculons.

Deuxième étage





1. La barre noire recouvre les latrines, ces dernières sont repoussantes (no comment).
2. C'est un sauna, si les joueurs y pénètrent, la porte se referme automatiquement, la porte est magique. Soudain un gaz toxique s'échappe des roches (à vous de voir pour les dégâts qu'il occasionne).

Les portes ne se voient qu'à peine, elles n'ont pas de cliche et les murs sont totalement sculptés. Les joueurs voient le fond du couloir (l'endroit où se trouve la plaque grise) mais plus loin que sur le plan, cela s'explique par le fait que la dalle est magique, quand on marche dessus, les joueurs sont retournés sans qu'ils s'en rendent compte, ce qui fait qu'ils ont l'impression qu'il y a un escalier qui descend et en fait c'est toujours le même, ils s'en rendront compte quand ils se retrouveront au deuxième étage. La dalle est difficilement détectable, les magiciens sur l'astral doivent réussir un excellent jet pour le détecter (faites en fonction de la puissance de vos joueurs)

Troisième étage



1. C'était les appartements de Willem quand il était

encore humain et trop jeune, elle devait être magnifique, malheureusement le temps a fait des ravages

2. C'était les appartements privés de sa majesté. La pièce est aussi en très mauvais état, mais les P.J. peuvent trouver quelques bijoux pouvant valoir quelque argent.

3. Une fois la dalle magique passée d'une façon ou une autre (Ex : en éclatant le mur de la pièce 2 ou en dissipant la magie), un passage secret mène dans une sorte de mausolée, deux sarcophages en obsidienne ne referment la dépouille du roi et de sa bien aimée, si un joueur s'amuse à ouvrir l'un des deux, il recevra une malédiction qui lui fera baisser sa volonté de 2 points, s'il ouvre les deux, vous cumulez (ça leur apprendra à jouer aux profanateurs). Il y a une trentaine d'autres cercueils de moins bonne qualité, ces derniers sont ouverts.

L'étage est constitué de bric-à-brac, la seule chose intéressante, c'est le portail magique rejoignant les deux plans, il est ouvert et les joueurs peuvent voir un amalgame de couleurs.

En ce qui concerne les deux tours : il n'y a pas grand chose à trouver, l'une des tours est encore en chantier et l'autre ne sert pas, mais libre à vous qu'il en soit autrement.