

André, Amédée, Arnaud, Florent, Humbert, Matthieu. Olivier, Aliénor, Catherine, Cécile, Péronelle, Reine.

René, François, Engilbert, Phébus, Philibert, Antoinette, Anne, Jacqueline, Nicole.

Nous sommes en 1450, Dans le duché de Bourgogne, en hiver.

Le château des ronces est un château bâti il y a un peu plus de 300 ans pour sceller les démons sous terre. La légende raconte que des démons sont venus sur terre, guidés par le feu du ciel. Ils ont décimé les hameaux des alentours et construit leur immonde tanière dans une vallée des monts Taillefer.

Peu après, Dieu envoya sur Terre ses anges guerriers, capables de foudroyer les démons de leur lumière divine. Peu de témoignages de ces guerriers sont restés car ils se dissimulaient au regard des hommes. On parle de guerriers plus grands que les hommes et aussi forts qu'un bœuf. Un jeune chasseur, Enguerrand, a conduit quelques survivants à l'assaut de la tanière, suivant les traces des guerriers divins.

Lui seul en est sorti vivant, défiguré à jamais par le feu des démons. Il fut alors sacré comte de Taillefer par le Roi et l'église.

Après leur départ, le château a été construit sur l'entrée de la tanière des démons afin d'en condamner l'accès à jamais.

Depuis ce jour, le château a été placé sous la garde du comte de Taillefer, ainsi que de l'église.

L'hiver est rude cette année là, et la glorieuse légende est bien loin. L'église et la couronne ne pourvoient plus aux besoins du château, persuadés que les démons ne reviendront plus.

Le château se meure, le dernier comte ne peut que voir son héritage disparaître en même temps que les servants et les soldats. La plupart sont partis après un récent tremblement de terre qui a fissuré les murs de plusieurs salles

Il ne reste plus que François, le jeune prêtre envoyé ici pour étudier l'histoire du château, quelques gardes et servants.

Dans les sous-sols du château, se trouve une entrée de tunnel bouchée par un éboulement.

JOUR 1

Les joueurs commencent en soirée, chacun dans une salle différente. Le joueur jouant le rôle du prêtre est rejoint par Marie, une des servantes qui semble affolée. Son fils Philibert, 6 ans, a disparu. Elle ne l'a pas vu depuis le matin.

Le prêtre le connaît car le jeune garçon adore le suivre dans les sous-sols et le regarder étudier les reliques.

L'enfant est introuvable. En fouillant le château ils pourront à plusieurs reprises surprendre des bruits de grattement et de courses, comme si de gros rats avaient infesté le château.

L'un des joueurs verra une sorte de serpent avec des pattes se faufiler par une fissure.

En cherchant dans les sous-sols, les joueurs peuvent remarquer que le récent tremblement de terre a ouvert une fissure suffisamment grande pour qu'un enfant puisse s'y faufiler.

Il est possible d'agrandir la faille mais cela prendra du temps (36h pour une personne)

La salle des reliques se compose d'un grand bureau en chêne qui sert d'étude aux différents prêtres qui se sont relayés au fil des années, il y a deux grandes étagères qui croulent sous les écrits des prêtres et des écrits plus anciens sur les anges et les démons.

Il y a également 4 piédestaux surmontés d'un coussin sur lesquels reposent :

- la queue d'un démon, longue de 3 coudées, noire, ressemblant à un squelette et se terminant par une sorte de pointe de lance
 - Possible de s'en servir d'arme portée CC-Courte - dégats 2 - ar/2
- Une sorte de bracelet de force fait d'un métal inconnu
 - seul le comte peut s'en servir
 - s'il le met, il pourra en fonction de ce qu'il souhaite
 - voir une image virtuelle du château avec des points lumineux des être vivants (pas de zoom donc peu précis)
 - voir un disque bleu transparent avec des points qui indiquent ceux qui bougent
 - faire apparaître un petit bouclier énergétique
 - faire sortir deux longues lames courbées
- Un rectangle de métal de la taille d'une main, dont une partie est noire comme la nuit, et le tour semble creusé, dormant de petits rectangles gravés
 - sur un échec, un joueur qui le manipule peut déclencher un compte à rebours, les symboles s'allument et clignent, puis s'éteignent un par un.
 - Sur une réussite + , le rectangle va s'allumer, puis une image du château vu de dessus va être visible, comme vue d'un oiseau, le château rapetisse et on voit une boule bleue et verte qui s'éloigne rapidement, d'autres boules immenses défilent jusqu'à montrer une sorte de bateau sans voile et sans pont qui flotte dans une immensité noire.
 - Un symbole va alors s'éclairer, et les autres suivront de plus en plus vite, une fois le dernier symbole éclairé, un Predator arrivera dans le château et tuera tous ceux qui sont infectés ou menaçants
- La tête d'un gros serpent sans yeux, avec des dents acérées
 - peut servir de bouclier léger, mais protège de l'acide à 100 %

Tous les joueurs prennent 1 point de stress en voyant les restes des aliens.

L'enfant s'est faufilé par la fissure, puis a réveillé un œuf. Désormais un chestburster se balade dans le château, et rapidement des facehugger suivront.

JOUR 2

Le lendemain un chat est retrouvé mort par une servante qui réveille le château en hurmant, l'intérieur entièrement dévoré, il ne reste que la peau et les os. Il semble que son crâne ait été enfoncé par un marteau ou un burin.

Plus tard quelqu'un trouve une peau de serpent blanchâtre.

Quelqu'un voit un petit diable se faufiler dans les fissures du château.

JOUR 3

1 brebis est retrouvée morte, en grande partie dévorée. Son crâne a été perforé.

JOUR 4

2 gardes trouvés morts, poitrine ouverte, les os semblent sortis comme si quelqu'un avait ouvert leur thorax (peut-être la torture de l'aigle de sang, mais pourquoi ici, aucun viking ne vient ici...)

2 autres brebis sont retrouvées mortes, les autres sont terrorisées et ne se laissent pas approcher.

1 cheval dévoré

La nuit des hurlements se font entendre, un animal inconnu, son démoniaque entre un sifflement de chat, de serpent et un hurlement d'ours.

Personne ne dort, +2 stress

JOUR 5

2 autres morts

éboulement ouvert
de la chaleur remonte du sous terrain
toutes les portes menant à la cave sont détruites, le bois éclaté et le fer fondu.

Les tunnels :

Si les joueurs vont dans les tunnels, ceux-ci deviennent rapidement chauds, et une substance étrange recouvre rapidement les parois. Une substance sombre, légèrement molle et luisante. Rapidement des bruits étranges viennent des tréfonds.

Plusieurs galeries s'offrent au joueurs, menant vers différentes salles.

2 salles avec des œufs

1 avec des sortes de cocons contenant des squelettes humains

1 avec des aliens endormis (ou non suivant les choix des joueurs)

plusieurs embranchement donnent sur des tunnels éboulés, deux donnent sur les montagnes environnantes.

Dehors :

Si les joueurs veulent s'enfuir, l'hiver est bien installé, la neige recouvre les sols, sauf dans quelques vallées encore protégées. Les températures la nuit avoisinent les -15°C et la journée, par temps de soleil elles montent jusqu'à 15°C.

Le temps est très souvent neigeux, et venteux. Les températures restent alors autour de 5 ou 6°C au plus chaud. Des loups et des ours vivent dans la région.

Le château est habité par :

- joueurs :
 - le comte François de Taillefer, la trentaine, veuf et sans enfants
 - le jeune moine Phébus, 20 ans, fervent croyant, avide de connaissances
 - le chef de la garde, Arnaud Brayer, 32 ans, stricte, sûr de sa force
 - la servante en cuisine Marie Charet, 26 ans, veuve depuis 4 ans
 - René Fer, palefrenier de 16 ans, timide
- PNJ
 - gardes : une dizaine André, Arnaud, Florent, Humbert, Matthieu. Olivier, Engilbert, Philibert, Marc, Charles, Firmin
 - servants :
 - 1 cuisinier 36 ans Philibert
 - 2 servantes cuisine ménage 18 et 41 ans Aliénor et Reine
 - 1 intendant 40 ans François
 - Humbert palefrenier, 40 ans, père de René
 - Péronelle bergère, femme de Humbert, 36 ans
- autres :
 - 6 chevaux
 - basse court
 - une dizaine de chèvres

Armure	Protection	Malus
Bouclier en bois	2	-1 agilité
Crâne d'alien	2	Bloque acide
Bouclier en fer	4	Agilité - 1
Armure complète	6	Agilité -3
Plastron de cuir	2	
Bouclier énergétique	3	-

Arme	Bonus	Dégâts	Portée
Couteau		2	CC
Queue d'alien	ar/2	2	CC-Courte
Epée		3	CC
Hache	Contondant, assommant	4	CC
Lance	Armure - 2	3	CC - courte
Arc		2	Moyenne
Arbalète	Armure / 2	3	Longue