LE *CHRONICON LANCAESTER-MONTANUS TONERUM*

UN MYTHE POUR LA ROUTE…

AVERTISSEMENTS

Vol d'identité ; Remplacement ; Miroir ; Maladie mentale ; Famille ; Trahison ; Suicide ; Perte de contrôle ; Cadavre.

EN RÉSUMÉ

Le *Chronicon Lancaester*-Montanus tonerum* est un grimoire de famille. Livre du XVIe siècles en latin et en runes, recouvert ultérieurement d'une écriture étrange et torturée, il contient aussi un recueil de lettres d'auteurs différents venant de Scandinavie, d'Angleterre, de France, d'Allemagne et d'Espagne.

Il contient la généalogie des Lancastre* et la descendance des Bergskaya scandinaves du VIIIe siècle en Europe (Thunderberg en Angleterre ; Mont d'Ascan en Normandie, France ; Monte de Ascano en Tarragone, Espagne ; Donnerberg au Mecklenmbourg, Saint Empire) jusqu'en 1086, de leur poursuite de savoirs ésotériques et de l'usage de monstres, qui ont été poursuivis sous forme d'annotation diverses et variées au cours des siècles qui ont suivis.

*A remplacer par le nom de famille du chasseur.

ACCROCHE

Le *Chronicon* renferme de nombreux savoirs utiles aux chasseurs, comme une méthode pour communiquer avec l'au-delà ou des rituels de nécromancie souveraine, mais aussi des créatures mort-vivantes qui pourraient s'échapper… Tel le spectre-liche de l'ancêtre du chasseur dont c'est le grimoire de famille.

En outre, des animaux-zombis ont fait récemment le tour des tabloïds et des réseaux sociaux.

QUELQUES QUESTIONS

1. Qu'est-ce qui lie Lancastre et Thunderberg ?
2. Qui cherche à obtenir ce grimoire, et pourquoi ?
3. Qui est « Celle qui tonne », l'ancêtre mythique des Bergskaya ?
4. Pourquoi la branche des Monte de Ascano a-t-elle été éradiquée ?

DES IMPRESSIONS

1. L'odeur du papier moisi.
2. Une vieille écriture que vous reconnaissez.
3. *Sind Doppelgänger Lebende oder Tote?* Par Amedeus Donnerberg.
4. *How to breed Ghost Hound*. P.W. Thuderberg.
5. *Une expérience de nécrophagie ratée : la naissance de la goule.* Dr J. Mont d'Ascan.
6. Toute une liasse de pages manquantes.
7. A la TV, une vidéo promotionnelle d'Ashmount Pharmaceuticals pour des crèmes régénérantes.

MANOEUVRES SPÉCIFIQUES

Quand vous étudiez le *Chronicon Lancaester-Montanus tonerum*, lancez +Bizarre :

Sur 10+, rien n'ébranle ou ne perturbe le chasseur, gardez 3 pour poser des questions.

Sur 7-9, une influence résidant dans le grimoire tente de s'en échapper ou d'affecter le lecteur. Celui-ci passe de longues minutes à y résister, et gardez 2.

Les questions que vous pouvez poser sont celles **d'Enquêter sur un mystère** du point de vue d'un européen ou d'un colon espagnol d'Amérique latine, avec **une question supplémentaire gratuite** parmi :

- Dans quelle note du grimoire, dans quelles circonstances, par quel auteur y est-il fait référence ? Au Chasseur de répondre.
- Quelle magie ou créature nécromantique est à l'œuvre ?
- Est-ce en lien avec la recherche de l'immortalité, et comment ?

Vous pouvez aussi **utiliser votre réserve pour** :

- entrer en communication avec un esprit mort (1 pré-requis à la magie souveraine),
- trouver un rituel de magie souveraine répondant au problème des chasseurs (1 pré-requis).

Sur 6-, une créature de la mort liée au grimoire s'échappe et vous agresse ou s'en prend à quelqu'un d'autre… (voir ci-après).

BROUILLON

Quand le spectre-liche tente de posséder quelqu'un, lancez +Bizarre.
Sur 10+, vous résistez à la possession et avez un aperçu de sa nature.
Sur 7-9, vous résistez à la possession mais votre corps s'inverse peu à peu : progression d'un cran de la hantise ci-dessous.
Sur 6-, ton corps s'inverse (+2 crans de hantise).

Petite hantise par le spectre-liche :

1. les écritures de vos vêtements et équipements sont inversées, comme dans un miroir.
2. votre main dominante s'inverse.
3. on vous a vu ailleurs, où vous avez interagi avec le monde physique, pourtant ce n'était pas vous.
4. Vous êtes **Manipulé sous Cool**, sur 10+, perdez 1 cran de hantise, sur 7-9 le Gardien vous suggérera un **soft move**, cochez 1 xp si vous vous exécutez. En cas d'échec, vous êtes temporairement possédé par le reflet et vous vous exécutez, cochez 1 xp.
5. Idem avec un **hard move** du Gardien.
6. Vous êtes **Manipulé sous Cool**, sur 10+, perdez 1 cran de hantise, sur 7-9 vous êtes temporairement possédé par le reflet et vous exécutez le hard move suggéré, cochez 1 xp. En cas d'échec, créez un nouveau chasseur jusqu'à ce que votre ancien chasseur soit libéré.

SUR UN 6- DE L'ÉTUDE DU CHRONICON

« L'étude du *Chronicon Lancaester-Montanus tonerum* est très frustrante car c'est à l'origine une compilation décousue et incomplète de plusieurs correspondances européennes, donc en plusieurs langues, sur lesquelles s'est rajoutée toute une exégèse par plusieurs auteurs qui semble s'être "amusés" à écrire dans différents alphabets. ça part dans tous les sens, sautent du coq à l'âne, traite de sujets d'actualité... en 1724.
Un soir que tu t'épuisais sur ce livre, tu t'es rendu compte qu'il y avait quelque chose de caché dans la reliure. Armé d'une fine lame bien aiguisée, tu as doucement "disséqué" la page de garde et libéré... une fine plaque d'argent polie. En la regardant, tu ne voyais que ton image floue et, bizarrement, vieillie. Tu as alors reposé la plaque sur ton bureau le temps de te frotter les yeux pour en chasser la fatigue et, lorsque tu l'as reprise, tu t'es aperçu qu'elle était complètement vierge de ton reflet !
Dans la page de garde, tu as trouvé une brève inscription en latin : "JL* 1798-1898, puisse-t-il reposer en paix". L'emploi de l'impératif au lieu du conditionnel du souhait est des plus étonnants. »
*Initiales de l'aïeul.

SPECTRE-LICHE DU MIROIR

Cette créature est le spectre de l'ancêtre du chasseur. Cet aïeul a accédé à l'immortalité en se transformant volontairement en spectre par l'entremise d'un suicide et d'un miroir magique en étain.
Type : Parasite – infester, contrôler et dévorer.
Pouvoirs :

- **Apparition** : dans les reflets du chasseur.
- **Immatériel** : peut se rendre immatériel (complètement ou partiellement) pour traverser les objets. il ne peut alors être blessé que par des armes magiques mais il ne peut pas non plus interagir avec le monde.
- **Absorption de sang** : par les orbites des victimes ou par le contact du sang avec des reflets. 1 dégât, allonge, sanglant, ignore l'armure, absorbe 1 PV.
- **Griffes** : 2 dégâts, proche, sanglant.
- **Multiplicité** : se démultiplie si filmé et partagé à travers les réseaux sociaux et leur consultation, sortant de l'écran façon *Ring*.

Résistance :

- Armure : 0
- PV : 6 □□□□□ □

Faiblesses : isoler son reflet dans un miroir magique ou une cage de liquide en mouvement.

DES LIEUX

1. Le miroir de la salle de bain,
2. La robinetterie chromée des toilettes publiques.
3. Le verre de montre de quelqu'un, un rétroviseur.
4. Une flaque d'eau.
5. La boutique d'occultisme de Huot à Peshtigo.

BROUILLON

Compte à rebours du spectre-liche

1. **Jour :** Le reflet du chasseur dans un miroir s'anime et sort de celui-ci. Il tente d'absorber le sang du chasseur, ou d'une autre personne.
2. **Pénombre** : dans un lieu public, le reflet du chasseur s'anime pour l'agresser.
3. **Crépuscule :** Le spectre-liche est filmé, et se multiplie à travers les réseaux sociaux et leur consultation. La main dominante du chasseur hanté s'inverse. De droitier, il devient gaucher car il devient peu à peu son reflet.
4. **Coucher du soleil :** le spectre-liche tente de posséder un autre corps ayant des aptitudes magiques ; Le reflet maudit sort du miroir et commence à usurper l'identité du chasseur.
5. **Tombée de la nuit :** Possession temporaire.
6. **Minuit :** Le spectre-liche prend possession définitivement du chasseur, ou à défaut d'une autre à pouvoir magique, constituant une version affaiblie qui n'aura de cesse de récupérer « son corps ».

Pour quelques liasses de plus

Avertissements

Maltraitance animale ; Internement ; Maladie ; Drogues & médicaments ; Cadavre ; Noyé ; *Body Horror.*

Wade Ashmount, CEO et nécromant

Le CEO de la filiale Ashmount Green Energie s'est installé récemment dans le nouveau quartier high tech du port franc, dans un bureau avec vue sur la plateforme d'énergies marines, au large sur le lac.
Wade Ashmount est en possession de la liasse de feuilles manquants au *Chronicon* et il a enfin réussi à reconstruire les informations manquantes pour relever les morts. Ce qui est bien pratique pour mettre à sa botte les autorités locales, les concurrents, etc.
Quant aux animaux sur lesquels il a expérimenté, ils se sont échappés, mais qu'importe.

Type : Sorcier – usurper les puissances surnaturelles.

Pouvoirs :

Relever les morts : peut créer des zombies.

Vie éternelle : récupère 1 PV par 20 minutes.

Brume de l'au-delà : invoque une brume légère mais glacée qui court au sol, drainant les forces vitales.

Attaques :

- Brume : 1 dgt, ignore l'armure, zone, magique.

Résistance :

- Armure : 0
- PV : 7 □□□□□ □□

Faiblesse : il est encore humain…

Sbires : zombies 'bien sous tous rapports'

Managers, notables locaux ou même des bikers tués, relevés et irrigués de liquides thanatopraxiques très inflammables de Ashmount Pharmaceuticals.

Type : Bras droit – soutenir Wade.

Pouvoirs : ancienne identité. Les zombies ont gardé une grande partie de leur personnalité, de leur mémoire et de leur intelligence. Ils suivent les ordres de Philip à la lettre.

Attaques :

- Armes légères : 2 dgt, proche.

Résistance :

- Armure : 1 (déjà mort)
- PV : 2 □□

Faiblesses : feu.

Des lieux

1. Chantier portuaire avec un billboard : « Les énergies de demain, avec Ashmount Green Energie et la Navy ».
2. Quais d'une ancienne conserverie où les Michigan Knights récupèrent du Parad-Ace dans des caisses Ashmount Pharmaceuticals.
3. Asile d'Eichen (laboratoire - créer l'étrange) et ses clients VIP et ses traitements expérimentaux.
4. Le bureau au design futuriste de Wade Ashmount et sa vue imprenable sur le lac Michigan : Piège mortel – blesser les intrus.
5. Quartier résidentiel, où erre un chien dans un triste état.

Plan de Black Fall Grove :
https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1-7Ru1grGPzvCsgqc49elZ4XoyzPEC27r&usp=sharing

BROUILLON

DES IMPRESSIONS

1. Un bureau allumé au milieu de la nuit, un manager s'affairant sereinement sur son ordinateur.
2. Une manifestation des marins-pêcheurs dénonçant les activités de sondage sismique d'AGE « qui font fuir le poisson ».
3. Les gros titres dans un kiosque à journaux : « Où sont nos chiens et nos chats ? », « Encore une pollution dans le lac », « Interview avec W. Ashmount, une fenêtre sur le futur ».
4. « Une affiche fait maison : « Avez-vous vu Belle ? Border collie avec un bandana jaune ».

FIGURANTS

1. Charlotte Cortez : Sceptique - nie le surnaturel. 40 ans, hispanique, mairesse de Black Fall Grove en campagne électorale.
2. Shérif Patty « Longsand » Pepper : Officiel – méfiant. 50 ans, origine amérindienne.
3. Olaf Lustigen : Fouineur : se mêler de ce qui ne le regarde pas. Journaliste du Black Fall Grove Tribune, et gérant du « BFG Museum ».
4. Stella Jensen : Fouineuse. 34 ans, agente de la DEA enquêtant sur des trafics sur le lac entre US et Canada.
5. Maximilian D. Powers : Témoin – révéler des infos. 55 ans, afro-américain, chef des Michigan Knigts.
6. Jeremy Huot : Commère – propager des rumeurs. 42 ans, gérant de la boutique d'occultisme de Peshtigo.
7. Heather Fountain : Commère. 37 ans, chef du syndicat des pêcheurs.

MANOEUVRE SPÉCIFIQUE

Quand vous explorez le complexe d'Ashmount Green Energy, cela revient à **Enquêter sur un mystère**, mais vous pouvez également poser ces questions :

- Qu'est-ce que je découvre concernant les objectifs réels de Wade Ashmount ?
- Au sujet de qui est-ce que je trouve des choses suspectes ?

COMPTE À REBOURS DU NÉCROMANT

1. **Jour :** une attaque d'animal sauvage tourne au fait divers sordide quand il est révélé que celui-ci était sévèrement gangréné.
2. **Pénombre** : Olaf Lustigen publie un article sur la complaisance coupable des autorités envers Ashmount Green Energy. Le chasseur est contacté par Jeremy Huot, intermédiaire d'un gros client souhaitant acquérir le *Chronicon*.
3. **Crépuscule :** l'agente Jensen en apprend trop sur l'étrange « corruption » des responsables de Black Fall Grove ; son corps noyé est découvert, il semble qu'elle se soit débattue. Son révolver sur les quais est vide, mais ni balles, ni sang, ni corps retrouvés.
4. **Coucher du soleil :** Wade Ashmount envoie ses sbires récupérer le *Chronicon*.
5. **Tombée de la nuit :** la mairesse de Black Fall Grove est internée à l'asile d'Eichen *pour burn out.*
6. **Minuit :** la mairesse est désormais une zombie ; Wade a les coudées franches pour agir à grande envergure : il envoie la police sous un prétexte fallacieux faire des saisies chez les chasseurs.

MENTIONS LÉGALES

Un ***Mythe pour la route*** par Qui Revient de Loin pour des jeux de chasse aux monstres contemporains -comme *Monster of the Week* de Michael Sands (Raise Dead éditions et Deadcrows studio)-, sous licence CC BY-NC-SA 4.0. *Spin-off* inspiré de la collection *Un Mystère pour la route* en CC BY-SA de Nicolas 'Gulix' Ronvel.

Photos : d'après Bibliothèque nationale de Suède CC by 2.0 ; d'après Old Photo Profile CC by 2.0.

Monstres inspirés du *Bestiaire* (p. 20, 28 & 76) de Raise Dead éditions et Deadcrows studio. Manoeuvre inspirée de *The Late Show* de Mark Tygart CC by 4.0. Inspiré du scénario *L'Héritage Greenberg* de Mehdi Sahmi, *Casus Belli* HS n°20, 1998. Polices : 3rd Man CC BY-SA 3.0, Gentium Plus OFL & 29LT Makina de Pascal Zoghbi, Progress clocks de The Alexandrian.

BROUILLON

L'ORDRE DE MAIMANTA KASHKANI

Les Monte de Ascano de Tarragone ont renié la quête de pouvoir personnel de leur clan et ont survécu à l'éradication par l'entremise des missions parties explorer l'Amérique du Sud en 1500, en suivant la ligne de Ley Scandinavie-Titicaca. Là-bas, ils ont rencontré les Incas et Tupac Amaru en 1565, fusionnant avec un sanctuaire du culte de Viracocha dédié à la chasse aux monstres. C'est ainsi qu'est né l'Ordre de Maimanta Kashkani*, titre de de sa prêtresse ou de son prêtre.
Depuis, cet ordre a essaimé dans le monde entier, lutte contre le clan des Bergskaya -tels les Ashmount en Amérique du Nord- et traquant les manifestations occultes dangereuses ou contrecarrant ceux qui tenter de les utiliser.

*la sonorité n'est pas un hasard.

AVERTISSEMENTS

EN RÉSUMÉ

QUELQUES QUESTIONS

DES IMPRESSIONS

FIGURANTS

1. Maimanta Kashkani : Témoin – révéler des infos. Grand·e prêtre·sse de l'Ordre, contactable par transe.
2. Wade Ashmount : Sorcier – usurper les puissances surnaturelles. CEO et nécromant d'Ashmount Green Energy.
3. Kara Lafot : Assistante – se joindre à la chasse. Initiée locale de l'Ordre et prof d'EPS à l'université.
4. Arthur Bell : Fouineur – se mêler de ce qui ne le regarde pas. Agent Très Spécial de l'Agence en passe d'être zombifié.

LIEUX

1. Laboratoire secret d'Ashmount Green Energy : Créer l'étrange.
2. Maison de Kara Lafot : Plaque tournante – révéler des infos.

MANOEUVRES SPÉCIFIQUES

COMPTE Á REBOURS DE L'ORDRE

L'Ordre sondera les intentions des chasseurs et leur volonté à contrer les Ashmount en le mettant à l'épreuve.

1. ◔ Tester la volonté de traquer et tuer des monstres avec un mystère classique.
2. ◔ Tester le sens moral des chasseurs face à un monstre qui n'est pas maléfique.
3. ◔ Tester la volonté à contrecarrer les Ashmount en les aiguillant sur un mystère lié aux malversations du clan.
4. ◕ Découvrir que les chasseurs sont en possession du *Chronicon* et demander à y avoir accès.
5. ● Utiliser le *Chronicon* et laisser échapper une de ses menaces.
6. ● Lancer un assaut sur le laboratoire secret d'Ashmount Green Energy.

Sortilège :

Requirements, pick two:

- ☐ Magic words, ritual gestures
- ☐ Object of power which must be wielded
- ☐ Expendable component destroyed or scattered
- ☐ Runes or symbols written or engraved on a surface

Spilling of blood (1-harm to you or willing person)

Effect:

On a 10+

On a 7-9:

On a miss:

BROUILLON