

La Pipe de Clayan



Le Mont HOOD, Oregon, USA

I - Synopsis

Les Pjs vont devoir retourner dans le passé, en 1906 exactement, au milieu des Rocheuses, près du Mont HOOD, dans l’Oregon en Guerre contre les Indiens, pour aller changer le passé.

Au cours d’une journée, un objet magique est volé, caché, puis utilisé par un agent du ver à notre époque. Ce dernier s’en sert alors pour attirer des LG de renom dans des pièges.

Les PJ vont donc aller dans le passé, contacter une meute de la période, retrouver la trace de l’objet et récupérer l’objet car ils vont être envoyé trop en retard dans le passé.

Le vol est un hasard en fait, dû à de simples humains sans arrières pensées.

Et c’est après eux que les Pjs vont courir puis reprendre la pipe ...

La tribu se fera tout de même dérober la Pipe de Clayan dès que les Pjs croiront la mission finie et s’en retourneront dans leur époque... Un agent du ver agit après le départ des Pjs pour s’emparer de l’objet, le voler une seconde fois, attiré par l’activité et l’énergie déployées par les Pjs pour le récupérer lors du premier vol...

En fait, le temps présent prend déjà en compte l’intervention des Pjs, sans lesquels le ver ne se serait pas intéressé à la Pipe ...

Les PJ découvrant l’identité du sbire du vers, ils peuvent ainsi découvrir l’identité de son descendant qui leur fait des misères et aller en expédition punitive.

II - De nos jours, la genèse de l’histoire

Bilcox, le mentor d’un des Pjs, un arpenteur silencieux, est retrouvé mort, la gorge arrachée. Son corps sans vie a été jeté dans la fosse aux ours du zoo de Portland, Oregon. C’est une meute locale, qui protège un Caern au sud de la ville qui en avertit les Pjs. Ils les ont retrouvé grâce à l’agenda de Bilcox.

C’est dans leur bar, dans le sous sol d’un do-jo, que les Chatokia leur explique que déjà plusieurs LG assez âgés, souvent venus depuis quelques jours dans la région au prétexte d’un appel durant leurs rêves, ont disparu. C’est la première fois qu’on en retrouve un corps.

Les Chatokia sont 8 et sont composés d'astrolâtres et d'Uktenas.

Les Chatokia ont fait le rapprochement avec la légende concernant le vol de la pipe de Clayan.

Etant tous aux prises depuis plusieurs semaines avec la *West Boats Corp.* (ils veulent détourner une rivière pour en grossir une seconde et ainsi créer une nouvelle voie navigable pour le pétrole), aucun d'entre eux ne peut s'en occuper mais les anciens ont un plan, un voyage dans le passé pour empêcher le vol. Les légendes et certaines gravures ont permis de bien localiser la date du vol et les Pjs vont être envoyés 3 jours avant le vol.

A ce stade, les Chatokia ne pensent pas à révéler le nom de leur ennemi (la *West Boats Corp.*) et n'en verront pas l'utilité. C'est une meute secrète et taciturne ...

III - « La pipe de Clayan » :



Il s'agit d'une pipe plutôt laide en terre cuite rouge non peinte. Au niveau du coude, juste sous le foyer se trouve un renflement avec une petite trappe. L'intérieur en est délimité par deux grilles permettant d'y maintenir un petit objet, une partie organique d'un LG en l'occurrence.

Elle a été fabriquée au cours du V^{ème} siècle après JC, par Clayan, « Shaman » du clan des Frangry, sous le totem de Dana. Cette pipe, en plus d'avoir le pouvoir de pénétrer le sommeil d'un LG pour y insuffler des rêves, permet également à celui qui y fume avec une partie de lui et non d'un autre LG (poils, ongles, cheveux, griffes, urine séché sur une feuille etc.) sous le foyer, d'avoir des visions de son passé et de son avenir.

Malheureusement, lors de l'arrivée des Pjs, elle a déjà été volée. Le rituel de voyage n'a pas été assez précis et ils arrivent avec quelques heures de retard ...

IV - Le voyage temporel

Au cours du rituel, ils sont au milieu d'un cercle de danseurs Crinos et fument chacun à une pipe. La tête leur tourne et ils se sentent nauséeux avant de perdre connaissance.

Avant la cérémonie, à chacun est confiée une fiole à boire une fois la mission accomplie. Elle les ramènera chez eux.

Au retour du voyage, eux seuls sauront qu'ils ont voyagé, tous les autres auront oublié et interdiction leur est faite d'en parler, pour ne pas rompre l'unité temporel de Gaïa.

V - La tribu des Frangry :



Hood River

La tribu vit dans des grottes creusées dans un surplomb rocheux au sud des Columbia River Gorge, Surplombant la Hood River, au Nord du Lost Lake. Il s'y trouve un grand nombre de gigantesques cascades entrecoupé de lacs tout en longueur.

L'une de ses grottes est un Caern que la Tribu défend.

Tout les Frangry sont des Homidés descendant d'indiens d'origine.

Ils sont 11 :

PlumeRouge, le chef,

Dentféfé, Venhagil, Blanpré et Sanjen, des mâles adultes,

Froisang, Runegrise, Oursonne et Crouplevet, des femelles adultes et

Surgi et Palent, deux jeunes mâles qui sortent de leur rite de passage à l'instant.

Aucun ne sait lire ou écrire.



Lost Lake et le Mont Hood

VI - La recherche des Frangry et la découverte du vol

Les Pjs se réveillent en vomissant tripes et boyaux et encaissent 1 niveau de blessure aggravée. Une fois remis, ils entendent des chants. S'ils les suivent, ils vont droit à la caverne du Caern des Frangry. Mais à leur approche tout s'arrête ...

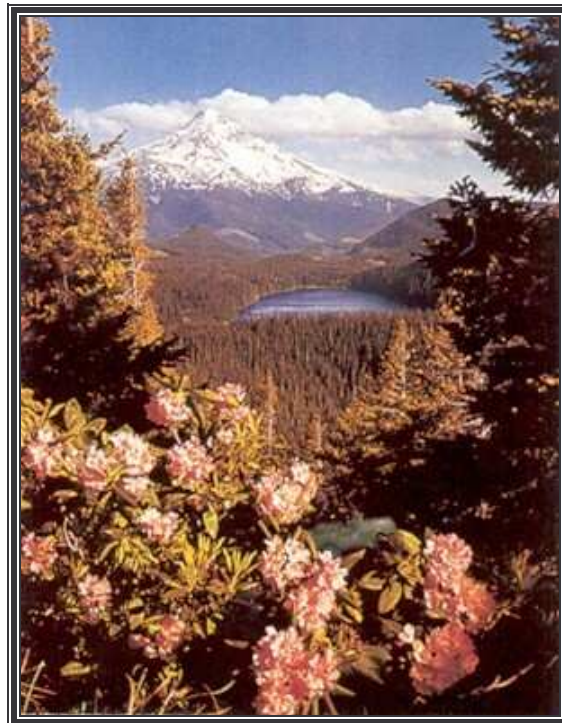
Sinon, ils seront trouvés 1 heures plus tard errant dans les bois par Dentfélé sous forme lupos.

Ils trouvent tous les Frangry réunis dans la grotte principale. L'air sent les fumées hallucinatoires (jet de Perception+Rituel dif 5) et deux jeunes sous formes Crinos sont allongés au milieu du Cercle que les autres forment. Ils sont sérieusement blessés et inconscients : ils viennent de subir leur rite de passage. C'est tout ce que les Pjs en sauront. Ce rite se fait dans l'Umbrage et tous les membres de la Meute les y surveillent par un rituel qui les plongent tous dans un état comateux et les laissent sans force plusieurs heures, voir jours.

En fait, la pipe a été volée par de jeunes Cow-boy comme un défi contre les « peau-rouge » et n'implique en rien le ver ou les LG. Ils ont découvert le Caern le jour du vol en suivant Crouplevet ayant dans l'idée de la violer. Ils étaient à la chasse et l'on vu marcher d'un pas résolu à travers les bois.

En fait, ces 6 Jeunes hommes étaient là au lieu « p » à l'instant « t » et l'occasion a fait le larron. Ils ont profité de l'état de somnolence de tout les LG dans la grotte principale et dans l'annexe pour voler un « trophée » et le montrer à leurs amis à Hood River, où la rivière éponyme se jette dans la Columbia river.

Dès le vol commis, 3 heures avant l'arrivée des Pjs, ils ont fui par la Hood River en direction de leur ville.



Vu du Lost Lake depuis le Caern

VII - La poursuite

Le rite de passage a bloqué le goulet pour l'Umbra pour plusieurs jours mais un rituel de pistage permet de localiser les voleurs et les Pjs guidés par Crouplevet partent à leur chasse, sur la rivière, en canoës.



Après une journée de navigation à bord d'autant de canoës que nécessaires, les embarcations tombent sur des rapides (cf au dessus). Un canoë ne transporte que 2 individus mais 1 seul Crinos. Les canoës, dans les situations difficiles, peuvent être conduit conjointement par les 2 passagers. Dans ce cas, un tour sans réussite à son jet (cf dessous) d'au moins l'un des deux passagers est considéré comme un échec critique pour chacun (cf plus bas)

Pour passer les rapides, il faut faire des jets de Dextérité + Sport ou Dextérité + Survie -2 contre une difficulté de 7 jusqu'à un total de 25 réussites. Dès qu'une embarcation n'a plus que 5 réussites à faire, il faut passer la difficulté à 8, car la fins des rapide est plus difficile.

En cas d'échec critique, tous les passagers font un jet de Dextérité contre une difficulté de 9. Sans réussite, le personnage tombe à l'eau mais parvient à se raccrocher au bord du bateau. Il pourra remonter à bord lors du prochain tour avec un jet de Force+Sport difficulté 7. Une seule réussite permet de remonter à bord, aucune indique que le Pj reste accroché un tour de plus.

Pour ces deux dernier jet (tomber à l'eau ou remonter dans le bateau), un échec critique envoie à l'eau sont tenir l'embarcation. Du coup, il faut des jets de Vigueur + Sport comme pour la navigation. Chaque échec critique entraîne 1 niveau de dégât normal.

Dès le premier jet Crouplevet tombe à l'eau et disparaît en hurlant au Pjs de ne pas s'en faire pour elle et de récupérer la pipe coûte que coûte. Du coup, un Pj est seul dès le début dans son canoë. S'il n'a pas aidé Crouplevet, il n'a de plus aucune réussite.

Ensuite la rivière se calme ...



Les Pjs peuvent s'arrêter pour la nuit, partir à la recherche de Crouplevet (ce qui ferait capoté leur mission car ils la retrouveront au Caern et les Cow-boys se seront déjà fait voler la pipe par John STONEHEAD, de la *West Boats Corp.*) ou continuer leur chemin jusqu'au « refuge du trappeur », en bordure d'une petite crique.

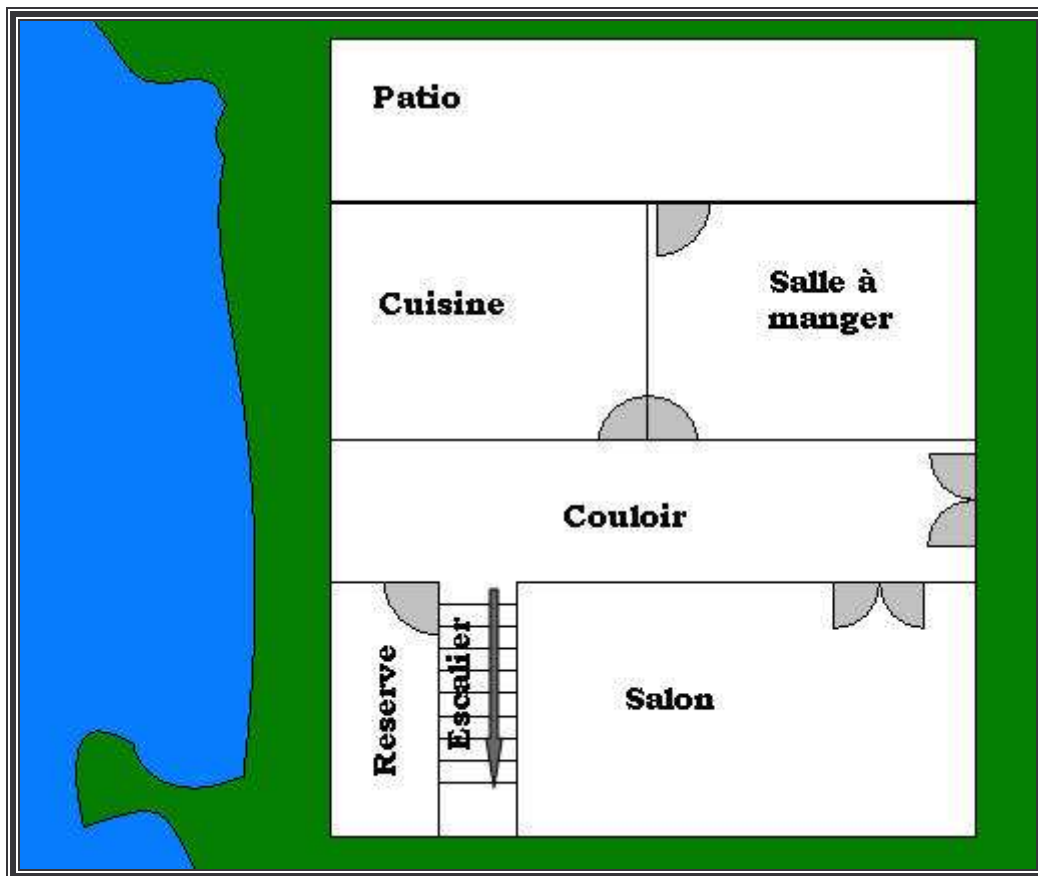
Selon leur arrêt ou non, il y arriveront le matin ou en fin d'après-midi.

La forme du terrain permet de voir la maison environ 400 m avant d'entrer dans la crique.

VIII - La récupération au « refuge du trappeur »

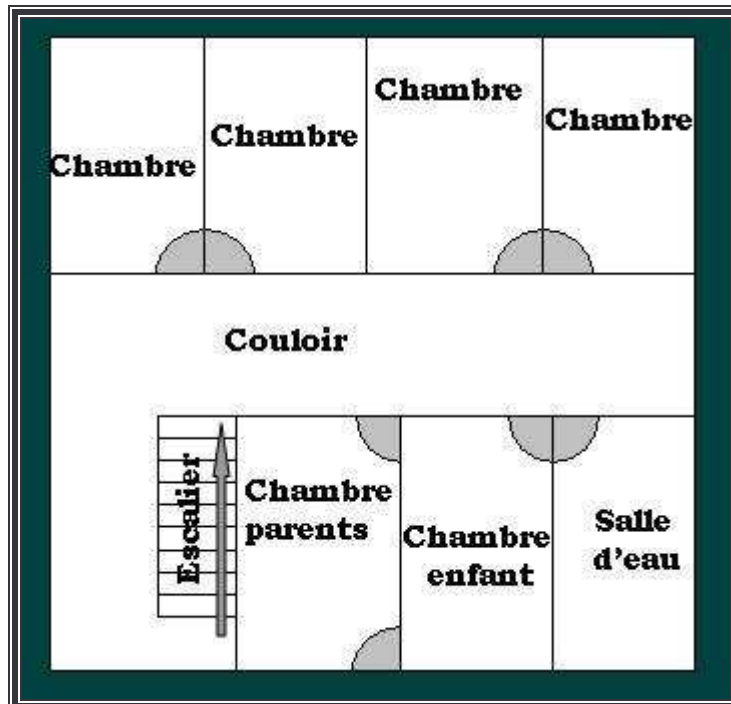


Les plans :



Rez-de-chaussée

Des chevaux sont à l'attache après la rambade du patio. Il y en a 8.



Etage

Il reste un grenier avec 8 paillasses inoccupées.

A l'étage, chaque chambre comporte deux lits superposés et une malle en bois à leurs pieds.

Les six voleurs logent dans les trois de gauche, un marchand ambulante et un Ranger Marshall dans la dernière.

Les tenanciers ont une chambre et leur fils de 6 ans une autre.

La nuit, chacun est dans sa chambre. De jour, les occupants sont répartis entre patio, salon et cuisine. A l'heure du repas, tous sont autour de la table rectangulaire de la salle à manger.

Voici les caractéristiques utiles de chacun :

➤ Les 6 Cow-boys :

Physique : 2 – Mental 1 (dans chaque attribut du trait)

Vigilance : 1 – Bagarre 1 – Armes à feu : 2 – Mêlée : 1

➤ Le Ranger Marshall

Physique : 3 – Mental 2 (dans chaque attribut du trait)

Vigilance : 3 – Bagarre 1 – Armes à feu : 4 – Mêlée : 2

➤ Le tenancier :

Physique : 2 – Mental 2 (dans chaque attribut du trait)

Vigilance : 1 – Bagarre 3 – Armes à feu : 1 – Mêlée : 0

➤ La tenancière :

Physique : 1 – Mental 3 (dans chaque attribut du trait)

Vigilance : 2 – Bagarre 1 – Armes à feu : 1 – Mêlée : 0

Aucune caractéristique pour leur fils.

Les cow-boys possèdent chacun un fusil de chasse et un couteau de chasse.

Le Ranger Marshall possède un couteau de chasse, un couteau de lancer dans la botte, deux revolvers .45 à la taille et un fusil à pompe.

Si les Pjs font un carnage, il sera mis sur le compte des indiens de la Région.

Pour info, la pipe se trouve dans une des fontes des chevaux des cow-boys. La nuit, cette sacoche de selle est aux pieds du lit de la chambre de gauche mais de jour, elle est sur le cheval.

IX - La restitution

Le lendemain de la récupération, les Pjs sont rejoints par Venhagil sous forme lupus. En deux jours, ils sont de retour à la grotte du Caern.

A cet endroit, Froisang et Blanpré reviennent de la chasse avec une nouvelle. Ils ont croisé quelques humains près de la rivière. Sans être vus, ils ont pu dérober quelques papiers à l'entête de la **West Boats Corp**. Ainsi que divers effets dont une montre gravée au nom de J. STONEHEAD.

Les Frangry les rassurent et les Pjs rentrent chez eux.

En fait, dès leur départ, STONEHEAD, un flânel en réalité, arrive en force avec l'armée afin de détruire la tribu responsable du massacre du « refuge des trappeurs ». Si les Pjs ne l'ont pas commis, STONEHEAD l'aura fait avec quelques hommes déguisés en indiens et en laissant le Ranger Marshall en vie. Il fabriquera ensuite toutes les preuves nécessaires.

Les Frangry sont massacrés et la pipe volée, le jour dit, 3 jours après l'arrivée des Pjs au Caern.

X - Le retour, et l'histoire à la veillée

Les Pjs réapparaissent au moment où ils sont partis mais plus de cercle rituel, juste un cercle de conteur.

Les LG de l'histoire sont les Pjs et le vol final de l'objet.

Les Pjs ont des « flash-back » communs. Ils voient un petit homme à chapeau avec des chiens sentir des traces (ils reconnaissent l'endroit, c'est le chemin qu'ils ont pris au retour du refuge). Ils voient ensuite l'irruption des militaires alors que tout dans la grotte est identique à leur dernier souvenir des lieux. Puis des scènes de massacres (il y a plusieurs dizaines de soldats). Un homme petit avec des besicles ramasse la pipe. Il le voit sortir du Caern en flamme avec la pipe à la main, un sourire au visage et les yeux plein de folie.

Ils comprennent alors que c'est leur intervention qui a mis le ver sur les traces de la Pipe. Et c'est devant leur insistance à la protéger qu'ils ont provoqué son vol par le ver, qui ne s'y serait autrement pas intéressé. Ils ont mis 100 ans à comprendre l'un de ses deux fonctionnements.

Avec un peu de jugeotte et de recherche, les Pjs découvre que le directeur actuel de la **West Boats Corp.** n'est autre que Richard **STONEHEAD**, descendant de John **STONEHEAD**.

L'adresse de la société est dans le bottin.

Mais selon la légende et la logique, la pipe de Clayan est un fétiche donc utilisable uniquement par un LG.

XI - Le repère de Shayark

En fait, Richard **STONEHEAD** va vite se trouver être intouchable (comme les Chatokia l'avait dit) mais il est parfois avec 2 LG qui pue le ver : Shayark, son fils, perpétuellement une mallette en main, et Frask.

Ils déplacent toujours à deux avec cette mallette, dans une voiture blindée.

Le moment propice pour une attaque semble être la nuit, dans leur appartement au 18^{ème} étage en ville, lorsque Shayark utilise le fétiche.

Dans l'appartement, la pipe de Clayan et dans le tiroir central du bureau (pour le casser Force+Sport dif 7, 3 réussites d'un seul coup sont nécessaires. Utiliser un instrument peut ajouter de 1 à 3 dés au groupe de dés pour le jet, voir additionner des jets (à plusieurs sur la même barre).

Sinon, la pipe se trouve dans une mallette blindée attachée au poignet de Shayark. Elle s'ouvre avec la clef que Frask a dans sa poche. Sinon, il faut de l'explosif, se qui détruirait la pipe.

Si les personnages font une surveillance plus de 4 heures des 2 LG, les Pjs vont être repéré par Frask qui les surveillera également. Il découvrira alors que se sont des LG. Si entre temps ils sont retournés dans le bar des Chatokia, Frask sait maintenant où les trouver et projette une incursion histoire d'y prendre des éléments pour utiliser la pipe contre eux.

Si les Pjs surveillent plusieurs jours, tous les trois jours un Chatokia est retrouvé mort dans la fosse au ours du zoo. Au premier, tous se sentiront concerné, mais dès le second les Pjs seront mis en demeure d'agir.

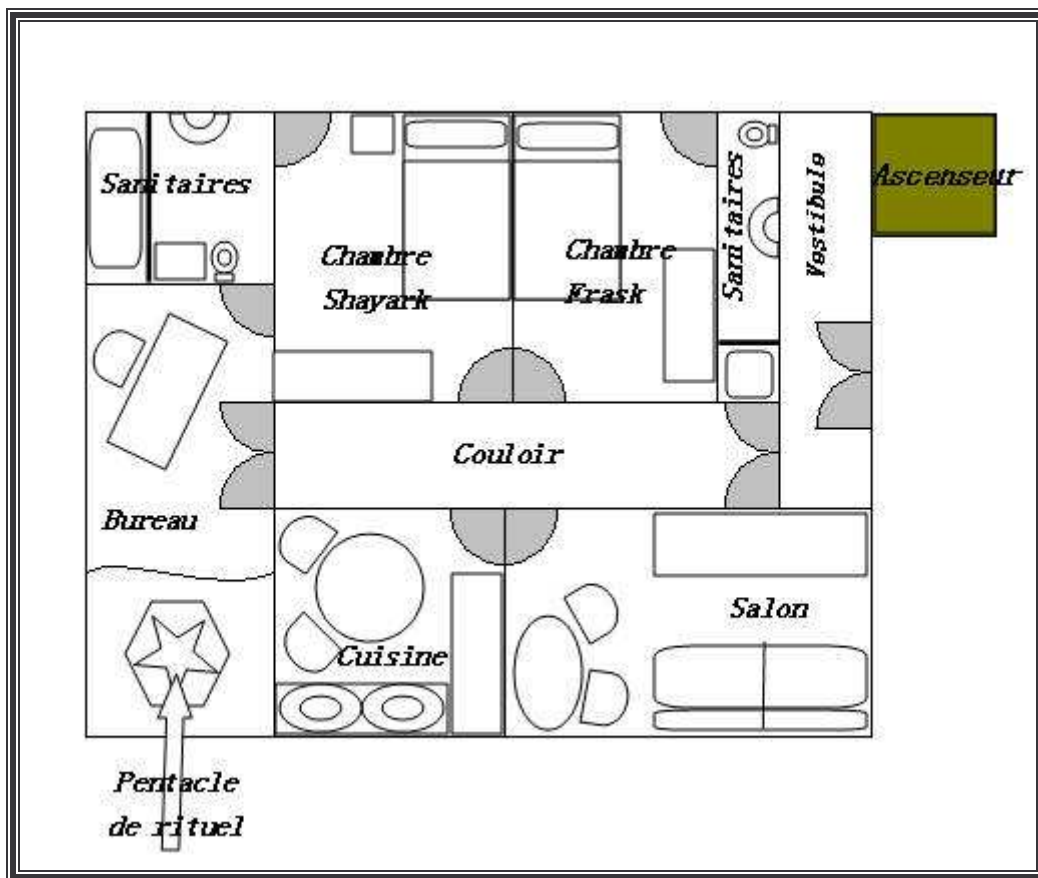
Chaque Chatokia mort entraînera une perte de 100 points d'honneur.

Lors de l'attaque chez Shayark et Frask, Shayark se trouve sur le pentacle en train de se servir de la pipe. Il la range dès leur irruption et se rue sur son fusil à pompe.

Si les Pjs ne font pas de surveillance et foncent dès qu'ils peuvent, Frask sera allongé sur son lit. Sinon, si Frask les a repéré, il ne sera pas dans l'appartement mais entrera après eux (le temps que l'ascenseur descende et remonte). Le katana de Frask est en Argent ...

Dans le premier cas, il sera surpris par l'ouverture de la double porte du Vestibule, sinon il sera fin prêt, sachant en plus que se sont des LG et agissant en connaissance de cause.

Si les Pjs sonnent à la porte, c'est lui qui ouvre, le Katana à la main, après avoir été convaincu d'ouvrir en parlant à travers la porte. Si, à travers la porte, l'histoire des Pjs ne tient pas la route, non seulement il n'ouvre pas mais en plus appelle des renforts qui seront là en 1d10 minutes. Ce sont 8 humains aux caractéristiques similaires à celles de cow-boys du refuge des trappeurs, avec pistolets mitrailleurs (Uzi) et battes de base ball.



L'appartement

XII - Protagonistes :

Shayark, Danseur de la Spirale Noire:

Cf fiche Pnj en annexe

Shayark est issu du croisement entre le petit fils de John STONEHEAD, Richard, et une LG qui l'avait choisit sans connaître son passé, sur un coup de tête, une nuit sans lune. Son nom humain est Phil STONEHEAD. C'est lui qui a permis la compréhension de l'objet.

Ce LG est très intelligent et ne se déplace jamais seul (sauf entre la chambre et les toilettes ...)

Il a un garde du corps Ahroun, **Frask**, fils de Fenris dévoyé, (*Cf fiche Pnj en annexe*), qui le protège comme on protège un secret et qui le tuera pour qu'il ne révèle rien à

« l'ennemi ». Il est en réalité là pour sauvegarder la pipe de Clayan et ses secrets. Lors du combat final, c'est lui le véritable adversaire car la mort de **Shayark** ne ferait que retarder la poursuite du plan de la **West Boats Corp.**, **Frask** s'enfuyant avec la pipe.

En dernier recours, et s'il en a l'occasion, il détruira la pipe de Clayan.

XIII - Expérience :

- Participer à l'aventure de A à Z : 1 point
- Participer à la récupération de la pipe de Clayan au refuge des trappeur : 1 point
- Contribuer à la mort de Shayark : 1 point
- Contribuer à la mort de Frask : 1 point
- Récupérer la pipe en fin de scénario : 2 point chacun
- 1 point de bonus « rôle play » pour 1 seul Pj
- 1 point de bonus « malin » pour 1 seul Pj
- Si la pipe reste en possession de la **West Boats Corp.**, -50 points de sagesse pour chaque Pj.

XIV - Annexes :

Cf page suivante ...



Loup-Garou

l'Apocalypse™

Nom: **Shayark**
 Joueur: **PNJ**
 Chronique: *

Lignée: **Homidé**
 Auspice: **Théurge**
 Tribu: **Sanfoy**

Totem de Meute: **Vipère**
 Concept: **Lâche / traître**
 Cicatrices de Combat: **Néant**

Attributs

Physique		Social		Mental	
Force	●○○○○	Charisme	●○○○○	Perception	●●●○○
Dextérité	●●○○○	Manipulation	●○○○○	Intelligence	●●●○○
Vigueur	●●●○○	Apparence	●○○○○	Astuce	●●●○○

Capacités

Talents		Compétences		Connaissances	
Appel primal	●○○○○	Animaux	○○○○○	Droit	○○○○○
Bagarre	●○○○○	Armes à feu <i>Fusil à pompe</i>	●●●●●	Énigmes	●●○○○
Conn. de la rue	●○○○○	Cdt.	○○○○○	Informatique	●●○○○
Empathie	○○○○○	Conduite	●○○○○	Investigation	●○○○○
Esquive	●●○○○	Etiquette	○○○○○	Linguistique	●●○○○
Expression	○○○○○	Furtivité	●●○○○	Médecine	●○○○○
Intimidation	○○○○○	Mêlée	●●●○○	Occultisme	○○○○○
Sports	○○○○○	Réparations	○○○○○	Politique	○○○○○
Subterfuge	○○○○○	Représentations	○○○○○	Rituels <i>Dan.Spirale Noire</i>	●●●●●
Vigilance	○○○○○	Survie	○○○○○	Sciences	○○○○○

Avantages

Historique	Dons	Dons
<i>Ressources</i> ●●●●●		
<i>Mentor</i> ●●●●○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		

Renom

Gloire **500**

Honneur **3500**

Sagesse **9000**

Rang

1

Combat

Arme	Difficulté	Dégâts

Rage

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Gnose

●●●●●●●●○○

□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●○○○

□□□□□□□□□□

Santé

si aggravée X

Contusion

Blessure légère -1

Blessure moyenne -2

Blessure grave -3

Handicap -4

Infirmité -5

Incapacité

Expérience

Homidé (l'humain): Aucun ajustement aux caractéristiques; diff: 6. **Glabro** (le quasi-humain): For +2, Vig +2, App -1, Man -1; diff: 7. **Crinos** (l'homme-loup): For +4, Vig +3, Dex +1, App 0, Man -3; diff: 6. **Hispo** (le quasi-loup): For +3, Vig +3, Dex +2, Man -3; diff: 7. **Lupus** (le loup): For +1, Vig +3, Dex +2, Man -3; diff: 6. **Attributs**: 7/5/3. **Capacités**: 13/9/5. **Dons**: 1 niv 1 en Lignée, Auspice et Tribu. **Historique**: Selon la Tribu. **Points de bonus**: 15 (7/5/2/1).

Loup-Garou

l'Apocalypse™

Nom: **Frask**

Lignée: **Lupus**

Totem de Meute: **Vipère**

Joueur:

Auspice: **Ahroun**

Concept: **Berzerk**

Chronique:

Tribu: **Sanfoy**

Cicatrices de Combat:

Attributs

Physique

Force

Dextérité

Vigueur

Social

Charisme

Manipulation

Apparence

Mental

Perception

Intelligence

Astuce

Capacités

Talents

Appel primal

Bagarre **Griffades**

Conn. de la rue

Empathie

Esquive

Expression

Intimidation

Sports

Subterfuge

Vigilance **Sur ses gardes**

Compétences

Animaux

Armes à feu

Cdt.

Conduite

Etiquette

Furtivité

Mêlée **Katana**

Réparations

Représentations

Survie

Connaissances

Droit

Énigmes

Informatique

Investigation

Linguistique

Médecine

Occultisme

Politique

Rituels

Sciences

Avantages

Historique

Dons

Griffes rasoir

Résistance douleur

Sens intensifiés

Dons

Renom

Gloire **450**

Honneur **250**

Sagesse **150**

Rang

0

Combat

Arme	Difficulté	Dégâts
Katana	Init +3/Prec+2/Par+0	

Rage

Gnose

Volonté

Santé

Contusion si aggravée X

Blessure légère -1

Blessure moyenne -2

Blessure grave -3

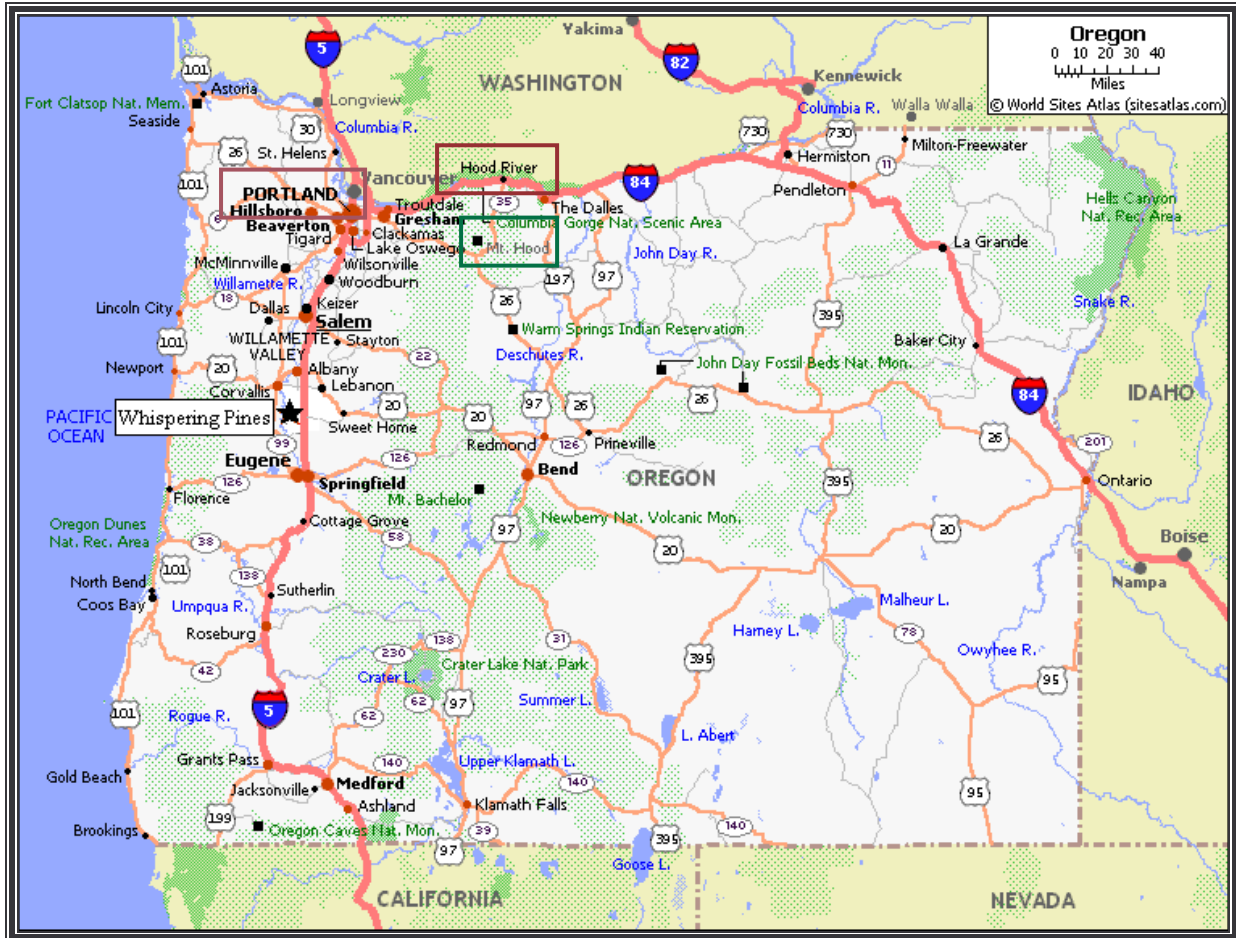
Handicap -4

Infirmité -5

Incapacité

Expérience

Homidé (l'humain): Aucun ajustement aux caractéristiques; diff: 6. **Glabro** (le quasi-humain): For +2, Vig +2, App -1, Man -1; diff: 7. **Crinos** (l'homme-loup): For +4, Vig +3, Dex +1, App 0, Man -3; diff: 6. **Hispo** (le quasi-loup): For +3, Vig +3, Dex +2, Man -3; diff: 7. **Lupus** (le loup): For +1, Vig +3, Dex +2, Man -3; diff: 6. **Attributs:** 7/5/3. **Capacités:** 13/9/5. **Dons:** 1 niv 1 en Lignée, Auspice et Tribu. **Historique:** Selon la Tribu. **Points de bonus:** 15 (7/5/2/1).



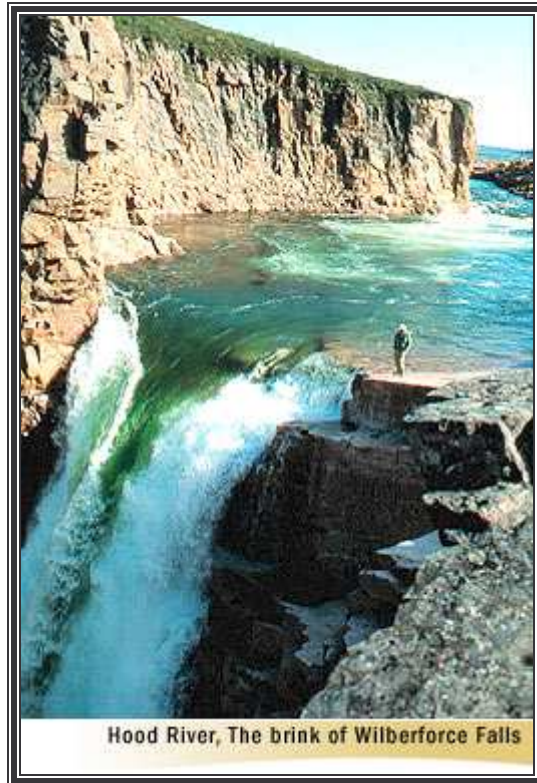
Refuge des trappeurs

Caern des Frangry

Mont Hood



Tout ça pour ça :



Et ça :



Alors ça valait le coup !