

LES SCORIES

..... Résumé

Démarrant dans l'auberge habituelle des pjs, ici la Pension de madame Ursule dans le Bas-Quartier, ce scénario conduit les pjs à explorer la partie la plus déstructurée de la Ruche, à savoir les Scories. Ils pourront d'abord croire qu'ils sont sur un autre plan, tant le décor est lugubre, mais il s'agit bel et bien de Sigil.

Là, ils rencontreront le Roi des Scories et sa bande. Pour s'échapper, ils ne pourront faire autrement que s'enfoncer dans les souterrains de Sigil. Encore faudra-t-il en sortir...

L'invaison



Un groupe de gobelins taureau entre par effraction dans la pension de madame Ursule par un portail se trouvant dans sa cave. Ils sèment la terreur dans les couloirs et attaquent à vue tous les malheureux qu'ils rencontrent. Considérant les faibles capacités de combat des pnjs, il faudra que les pjs fassent le ménage.

Madame Ursule leur demandera d'appeler l'Harmonium, de passer dans toutes les chambres

pour voir ce qu'ils ont infesté, puis d'aller à la Société de l'Ether Luminescent chercher Iko de Tamazanie, un ogre mage bedonnant qui a il y a quelques années passé quelques mois à la pension avant de devenir connu. Il pourra sans doute condamner le portail qui se trouve à la cave.

Quand les pjs explorent la cave et que tout semble calmé, Passepartout qui est avec eux, passe le balais devant l'entrebaillement du portail, qui s'ouvre. Il est alors aggrité par quelque chose (ou quelqu'un) qui a ouvert le portail et il disparaît de l'autre côté.

Il faudra que les pjs passent de l'autre côté du portail (après avoir compris qu'il faut balayer devant pour qu'il s'ouvre) pour pouvoir traverser et se retrouver dans les Scories.

Les Scories

..... Premiers pas

Le décor des Scories est lugubre, il y a une épaisse brume qui empêche de voir à plus de 5 mètres, des bruits lointains de raclement, un parterre complètement déstructuré sous l'effet de tremblements de terres successifs (crevasses, plaques qui s'entassent, débris divers).

Diverses rencontres et événements peuvent venir troubler la « petite ballade » des pjs qui cherchent à retrouver Passe-partout : Déroulement : soit les pjs parviennent à pister PassePartout (qui visiblement a été agressé puis entraîné de force) et s'ils vont jusqu'au bout parviennent à la zone contrôlée par le Roi des Scories ; soit ils passent plus de temps dans les Scories avant d'y tomber dessus par hasard (jouer plus de rencontres dans ce cas-là) :

1- Un campement orque (15 guerriers plus leurs familles), ces derniers vivent comme dans le chaotique Achéron, dans une sauvagerie qui serait impossible ailleurs dans Sigil. Ils sont anthropophages.

2- Un groupe de 6 vargouilles, dont la morsure provoque une horrible transformation.

3- Des traces de Kadyx (restes d'odeur de cannelle, écaille noire luisante)

4- Kadyx lui-même, qui passe à toute vitesse sous la surface du sol en tentant d'aggriper ce qui passe à proximité (il ne se montrera jamais, mais faire sentir l'urgence qu'il y a à fuir). Utiliser les cavouineurs pour une possible échappatoire.

5- Les cavouineurs, qui sortent le bout de leur tête pour repérer où les fait sortir l'égout dans lequel ils menaient une exploration.

6- Un éboulement, qui peut emprisonner ou blesser des pjs qui chutent (jet de réflexe à effectuer).

7- Un groupe de 2d10 rats crânes.

8- Une cache tanar'ri (qui rétrécit ou qui produit de l'énergie destructrice)

9- Une bande de 15 drechtes en maraude

10- Une gueunaude

11- Le Mur des Graphitis

12- combat entre 6 barbazus contre un Hezrou qui leur passe à côté, sortant brusquement de la brume.

.....
Attrapés par le Roi des Scories



Le Roi des Scories est un petit tyran local, un nalfeshnee un peu cinglé qui vit une vie de pacha sur le dos d'une bande de larbins (14 barbares gobelours, 4 humains, 8 tieffélins avec arbalètes, 8 drechtes).

Ces derniers ont capturé Passepartout et ils en feront autant avec les pjs, pour les conduire devant le Roi (les pjs se jetteront peut-être d'eux-mêmes dans la gueule du loup).

Si les pjs essayent de combattre, ils seront vite surpassés (surtout si le Roi s'y met) et s'ils sont immobilisés ou mis à 0 pv, balancés par le puits qui se trouve dans la salle du trône jusque dans les souterrains de Sigil.

S'ils sont diplomates et qu'ils veulent plaire au Roi, celui-ci aime à torturer psychologiquement tout ce qui peut passer entre ses pattes. Il se désintéressera donc de tout présent matériel pour leur préférer un cadeau qui coûte aux pjs, généralement un acte qui les pervertisse (selon l'imagination du MJ). Passepartout est bien ici, dans la salle du trône, et pour le récupérer, il ne faudra pas moins qu'aller récupérer chez la gueunaude Caïna (plus loin dans les Scories) 5 larves que le Roi affectionne comme repas. Autant dire que les gueunaudes négocient cher ce genre de bien (peut-être des objets magiques trouvés dans une cache tanar'ri). Si Caïna sait que les pjs sont envoyés par son ennemi (le Roi des Scories), elle empoisonnera les larves, ce qui mettra les pjs dans l'embarras.

Au moindre affront, les gens du Roi attaquent les pjs et on finira par les balancer dans le puits (peut-être sans leur équipement).

Les souterrains de Sigil

Lors de leur chute de 100 mètres dans le puits du Roi des Scories, les pjs sont amortis par des toiles d'araignées gigantesques. Il y a 3 araignées géantes qui seront d'avoir les pjs à manger.

Au fond du puits, il y a les restes rouillés d'équipement d'ennemis du Roi qui ont été jetés là par le passé (sac à dos à moitié bouffé par le venin, corde de 30m, pioche, 5 *charmes de sang*, des vivres dont la moitié sont moisies, de quoi faire des torches...)

Un peu plus haut (à 90 mètres sous la salle du Roi), se trouvent un petit couloir qui a appartenu il y a longtemps à un bâtiment. Il est barricadé de l'intérieur par quelqu'un qui est tombé et qui a ainsi échappé aux araignées. De l'autre côté se trouve une pièce cul-de-sac, le

squelette du gars qui s'est échappé pour ne pas aller plus loin, des bas-reliefs représentant une bataille de la Guerre Sanglante quand les diables et les démons ravagèrent ce qui devint les Scories (squelettes cornus contre insectes géants, faces de chiens contre grenouilles, titans entourés de flammes).

Dans le sol de cette pièce, un endroit sonne creux (jet de perception auditive pour le déceler). Si l'on fracasse le sol, ce qui prend un certain temps, on peut dégager un passage qui mène au plafond d'une caverne souterraine. Dix mètres en contrebas se trouve le toit d'une antique maison, qui craque de tous côtés. Il y a plusieurs restes de bâtiments alentour.

Une fois dans la rue de ces bâtiments, qui est en dénivelé, les pjs entendent des bruits qui viennent de plus bas, il s'agit de 2 oxydeurs attirés par l'équipement des pjs.

Passepartout, en tant que nain, peut sentir à quelle altitude ils sont et facilitera la remontée à la surface. Pour autant, elle doit être l'occasion de comprendre que Sigil est construite par strates successives et que ses souterrains sont mal fréquentés :

- 1- babéliens.
- 2- Goules
- 3- Petit village souterrain abandonné
- 4- Choix à faire face à des embranchements de tunnels obscurs.

Finalement, les pjs ressortent par un escalier sur une rue obscure, de nuit, à côté du Marché Nocturne de la Loge. Ils croisent un Homme-Poussière accompagné de 3 zombies, un rabatteur, et savent qu'ils sont bien à Sigil.

L'aventure est terminée