

LE MARCHÉ AUX ESCLAVES

Sous la dictature de Racha Olyash, s'est développé un marché aux esclaves sur la Voie des Quais. Cela ternit la Place Marchande où se trouve le commerce d'Alderbi Balaris, grand marchand estimé par le nouveau pouvoir de Talia Virko. Les PJ sont envoyés régler le problème à la demande d'Hendak (Gladatoria) ou du Conseiller Militaire Padone.

Objectif :

Mettre fin au Marché aux esclaves de Filmur. Pour cela, les PJ auront à mener une enquête dans un premier temps puis à mener un combat contre les esclavagistes et un technomage des Arcanes

Description des Docks :

Plan des lieux : *Marché aux esclaves*

♦ En accédant par la Voie des Quais, on passe devant les entrepôts. Les entrepôts sont en réalité un immense bâtiment où sont stockées des marchandises – principalement de la nourriture – pour desservir la Place du Marché toute proche. Ce bâtiment est fermé par un digicode avec une bonne protection. Test difficile pour le commun des PJ, Test moyen pour les techs et voleurs, ou tout autre personnage aux compétences spécifiques. Depuis les entrepôts, une fouille minutieuse le long du mur jouxtant le bâtiment des docks, on peut y déceler un mur amovible donnant sur la salle 8.

♦ Sur la Voie des Quais, les PJ croisent un homme au visage triste, quittant les docks. Il prétend qu'il vient d'être violemment rejeté alors qu'il était venu chercher son fils. Ce dernier était venu pour un poste de marin. Bien que ce métier soit honteux pour un centauren, cela aurait mieux valu que de devenir esclave. Cet homme se demande pourquoi le nouveau pouvoir n'a pas encore décidé de nettoyer ces lieux. Les PJ auront le loisir de le reconforter sur ce point.

♦ Sur les Docks, les PJ peuvent avoir à faire face à 4 centaurens équipés de sabres lasers. S'ils portent le moindre signe de leur appartenance au pouvoir centauren, ils attaqueront, sinon ils les regarderont de travers.

♦ Le bâtiment numéroté 1 est un dépôt où reposent trois chaloupes qui visiblement n'ont que trop rarement pris l'eau. Un technicien centauren fait du rangement, il porte à la ceinture un sabre laser. Une fouille minutieuse permet de trouver un

pistolet paralysant sous un établi et deux fusils lasers derrière un panneau.

♦ La pièce 2 du second bâtiment est vide, et deux centaurens y montent la garde, sabre laser à la ceinture. Ils gardent notamment l'accès à la pièce 3 où se trouve argent et équipement. (4391 U, 6 sabres lasers, 4 boucliers plexiglas, 1 bouclier déflecteur personnel, 2 fusils laser, 1 medikit blessures légères). On peut voir une porte sur la gauche, ainsi qu'un couloir dans le fond donnant sur une autre pièce visiblement assez grande et inoccupée, comprenant un escalier de quelques marches.

♦ La pièce 4 est occupée par le Capitaine Haegan, maître-esclavagiste. Il porte un pizlaz et un boîtier de commande étrange à la ceinture. Il est assez têtue et n'accordera aucune visite des lieux si l'on ne lui prouve pas le bien fondé de sa venue.

♦ La pièce 5 est la salle la plus grande. Sept esclavagistes centaurens avec sabre laser à la ceinture sont assis autour d'une grande table et semblent passer le temps en jouant aux cartes. Au fond, une porte solide avec verrou magnétique. Sur la droite un grand couloir.

♦ La pièce 6 est une arène de combat où est enfermée une goule centauren dressée pour se battre. On peut remarquer un soupirail donnant sur l'extérieur du bâtiment. Ce soupirail peut être vu de l'extérieur pour qui étudierait le bâtiment de long en large.

♦ Le grand couloir est protégé par un système de lasers complexe (dégâts 10d4). Il ferme l'accès aux cachots (7). Le dispositif peut être arrêté à l'aide du boîtier de commande du maître-esclavagiste. Dans les cachots, les PJ peuvent y remarquer un centauren plus grand que la normale, et on peut presque le confondre avec un Centauren Costaud. Il s'agit d'Ollet, il sait parler correctement et il est vendu 2694U. Le fils enlevé, quant à lui, est à 672U. (Son père donnera une faible récompense pour son retour : 25U et/ou le gîte pour une nuit). *A noter que dans le cadre de la campagne principale, Ollet est le modèle des holo-déguisements « Centauren Costaud » utilisé par les dankorans soldats.*

♦ Dans la pièce 8, il n'y a rien de spécial si ce n'est ce petit escalier donnant dans la pièce voisine 9. Dans cette autre pièce, se trouvent un psi et deux esclavagistes en pleine discussion concernant des esclaves à l'auberge

Gladatoria. Ils cesseront leur discussion dès l'arrivée des PJ. Le psi n'hésitera pas à attaquer au moindre geste ou regard suspect.

♦ Le salon 10 est la pièce la plus fastueux. Quelques sièges autour d'une petite table sur des tapis aux couleurs vives. Un éclairage d'ambiance agrémenté le tout.

♦ La pièce 11 est le bureau du technomage Aspel Devester. Celui-ci est accompagné de son garde du corps personnel. Dans un premier temps, il acceptera un entretien avec les PJ, mais connaissant très bien les enjeux de son affaire ne se laissera berné par aucune histoire. Soit il décide d'attaquer les PJ de face, soit il attend qu'ils soient partis et enverra un groupe d'esclavagistes s'occuper d'eux à l'extérieur dans une rue discrète. *Dans le cadre de la campagne principale et pour augmenter la difficulté, considérer la présence d'un dankoran psi de bon niveau.*

Personnages :

TMA : Aspel Devester. Centauren, membre influent de la Guilde Dankoranne. FOR, AGI, PER : Moyen, RES, EDU, APP : Bon, POU Excellent. PV : 15, Niv. 6. Sorts : TM Identification objets/armes, TMH Image miroir, TMC Suffocation, TMN Génération de créatures Niveau 1, TMA Passe-muraille. Compétences : Parler et Comprendre le Dankoran, Persuasion. 2d100 U, BDP, 1 cartouche de nano-robots, Robe de TMA, sceptre de TMA, Pizlaz +1.

Dankoran Psi : FOR, RES, AGI : Moyen, PER, EDU, APP : Bon, POU : Excellent. *Dissimulateur individuel. Sorts : Dissimulation Psi, Rayon assommant, Suggestion, Maladresse*

Garde du corps personnel du TMA : Centauren Costaud (Dankoran soldat avec holo-déguisement)

Maître-esclavagiste : Capitaine Haegan. FOR, RES : Excellent, AGI, PER : Bon, EDU, POU : Moyen, APP Faible, PV 24, Niv. 6. Pizlaz, 1680U, clé des cachots.

Psi-esclavagiste : FOR, RES : Moyen, AGI Faible, PER, EDU, APP : Bon, POU Excellent. PV 12. Impression d'effroi, Télékinésie moy, Télépathie min. Medikit blessures légères 6 charges, 1d100+1d10 U Esclavagiste. FOR, AGI, PER : Bon, RES Excellent, EDU, POU : Moyen, APP Faible. PV 21, Niv. 6. Sabre laser, 1d100 + 1d10 U Goule Centaurenne : voir Bestiaire, Vol. 5 de l'Encyclopédie

Détails techniques

(Des informations complémentaires sont disponibles dans le Référentiel Technique d'Etoiles Lointaines)

- Pizlaz, Pizlaz +1
- Équipement TMA
- Goule centaurenne

Ce scénario est un élément de la campagne Etoiles Lointaines basé sur le système de jeu R.Ê.V.E.S. de la FFJDR