



ETOIILES
LOINTAINES

ENCYCLOPEDIE

VOLUME II - A

AUBERGE GLADATORIA

ETOILES LOINTAINES

AUBERGE GLADATORIA

ATTENTION !

Toutes les informations données par la suite sont destinées au Maître du Jeu. En aucun cas les joueurs ne doivent détenir l'ensemble de ces informations et encore moins certaines ayant trait au mystère planant sur l'ensemble de la campagne. Merci de respecter le jeu...

Cette auberge est la plus connue de la cité de Filmur pour son animation garantie... Les tarifs prohibitifs sont compensés par les combats d'animaux, voire entre clients ivres ! Le comptoir est tenu par Bairnar, mais les lieux appartiennent à Locchlin. Gladatoria propose donc des lits, de la nourriture et de la boisson. Des habitués de la cité auront déjà entendu parler de combats illégaux où l'on peut gagner gros.

Les combats de chiens

Les PJ peuvent parler à Surly et le payer pour miser sur un chien (jusqu'à 15 U). Si leur animal remporte la victoire (50%), ils gagnent 20 U et récupèrent leur mise. Inutile de dire que ce combat constitue un outrage pour les prêtres de la Lumière Astrale et les métamorphes du groupe.

Amalas et le duel

Amalas est le meneur d'une bande d'aventuriers plutôt agressifs et ceux-ci interpellent les PJ pendant leur collation. Les personnages d'alignement bon pourront tenter de répliquer en douceur, mais les cogneurs de sang chaud ne renonceront pas. Si un seul des PJ veut combattre, Surly propose d'utiliser l'arène des chiens pour un duel. Comme la plupart des chefs, Amalas n'est pas aussi arrogant quand ses compagnons ne sont pas autour de lui pour le soutenir. Si le PJ tue Amalas en un contre un, il peut le dépouiller de ses 264 U. Quand ils auront vaincu Amalas en combat singulier, en parlant au reste de la compagnie, les PJ les verront prendre leurs jambes à leur cou.

Amalas : FOR bon, RES moyen, AGI moyen, PER excellent, EDU faible, APP bon, POU bon. Il combat avec un bâton électrique. Niveau 5, PV 15.

Les petites affaires de Locchlin

Si les PJ croisent Locchlin, ils peuvent lui parler de ses activités ou de ses commerces illégaux. Il dira ne rien savoir, mais en agissant comme un client intéressé et prêt à la dépense, il ne tardera pas à délier sa langue. En lui demandant quels autres services il propose, il emmènera les PJ dans l'arrière-salle vers les balcons donnant sur les arènes de combats illégaux 4 mètres plus bas.

A l'étage dans les chambres, se trouvent Madame Nin et ses filles. En payant leur chaleureuse présence, puis en discutant avec elles, les PJ sont amenés à découvrir une traite d'esclaves à Gladatoria. Ces esclaves serviraient d'adversaires à des animaux dangereux dans le seul but de

divertir des nobles ! Madame Nin peut être aisément dépossédée de quelques précieux bijoux par un voleur.

Si les PJ ont décidé de voir un des combats, ils n'ont qu'à se rendre sur les balcons. Ils y rencontreront des nobles qui attendent pour voir un combat. L'annonceur fera débiter le spectacle, bien que les paris soient clairement misés pour susciter une forme de divertissement plutôt sinistre. Tout ce que verront les PJ sont un esclave entré par le fond de la salle et un scorpoulpe par la droite. Le combat est évidemment à l'avantage de l'animal qui balance deux grands coups de tentacules et démembrés le rachitique esclave avant de lui arracher sa chair pour s'en nourrir !

Si les PJ ont dans l'idée d'arrêter ce genre d'horreur, il leur faut retourner dans le couloir au bas des balcons et trouver l'holo-mur qui cache le couloir vers les cellules. Au fond se trouvent deux gardes centauriens devant les cellules.

2 gardes centauriens avec un pistolet laser : FOR bon, RES bon, AGI bon, PER excellent, EDU moyen, APP faible, POU bon. Niveau 5, PV 18.

Les esclaves de ces cellules informent ensuite les PJ que la clé se trouve en possession du dompteur et que celui-ci est actuellement dans les cages des animaux de l'autre côté des arènes. (1 scorpoulpe, 1 loubath enragé, 1 goule centaurienne, 1 dragon Fuca)

Dompteur : Lasso électrique (1d4+2), FOR bon, RES bon, AGI excellent, PER bon, EDU moyen, APP faible, POU moyen. Niveau 5, PV 18. Clé de la cellule, 38 U.

Epilogue

Les PJ peuvent désormais libérer les esclaves de Gladatoria. L'un d'eux, Hendak, leur parle alors du marché illégal d'esclave que mène le dénommé Aspel Devester, technomage des Arcanes, et qui a lieu dans la Voie des Quais à Filmur. Si les PJ s'intéressent à ce problème, ils auront à se rendre devant les docks dans la Voie des Quais et y retrouver Hendak dès que possible.

Avant cela, Hendak veut en découdre avec Locchlin, il se saisit alors d'un pistolet que portait les gardes et se dirige vers le cœur de l'auberge. Les PJ peuvent l'en empêcher ou se joindre à lui. Dans tout les cas, les possessions de Locchlin sont pour les PJ : 787 U, quelques pierres précieuses (1d6)

Libérer les esclaves de Filmur

Combat avec un technomage esclavagiste et ses hommes. Rendez-vous dans *Le marché aux esclaves*

