

Introduction

Cette mission est faite pour des personnages en début de carrière. Il faut au moins un utilisateur de la Force dans le groupe pour jouer ce scénario.

L'Offre de Mission

Alors que les personnages sont dans leur vaisseau, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Message de : Clan Rel

A destination de : Mercenaires capables d'accomplir une mission risquée

Récompense : 15 000 Crédits

Nous avons besoin d'un groupe de mercenaires qui n'ont pas peur des risques et qui sont prêts à en prendre. Sur Raxus Prime se trouve un temple, construit avec la ferraille encombrant le sol de la planète ; nous aimerions le retrouver. Nous vous confierons une balise. Une fois que vous aurez retrouvé le temple, déposez la balise à l'intérieur et activez-là ; grâce à cela nous pourrions le retrouver. Une fois sur place, nous vous ferons le virement.

Laissez vos joueurs discuter de la proposition. Normalement, ils devraient accepter. Avec le message sont jointes les coordonnées vers une petite planète de la Bordure Extérieure.

Récupérer la Balise

Lorsque vos joueurs décideront de partir vers les coordonnées, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous partez en hyperspace en direction de la position de la balise. Vous arrivez sur une petite planète de la Bordure Extérieure et vous posez proche d'une petite base, visiblement de criminels. Lorsque vous sortez, vous voyez un Kiffar se diriger vers vous avec une balise en mains.

Le Kiffar se nomme Akan Rel et est le chef de l'organisation criminelle. Il est accompagné de deux de ses hommes de main. Il est sûr de lui, fier de ses hommes et ne négocie pas sa proposition : 15 000 Crédits pour découvrir le Temple de Ferraille, à prendre ou à laisser. Si les joueurs refusent, il leur dit de partir et qu'il trouvera un groupe plus intéressé.

Si les joueurs acceptent, il leur donne la balise (un petit objet électronique qui tient dans la paume de la main) puis il rentre dans la base avec ses hommes.

Vers Raxus Prime

Un membre de l'équipage doit faire un test d'Astrogation et le pilote doit faire un test de Pilotage, avec une difficulté moyenne pour chacun des deux.

Après le vol en hyperspace, le vaisseau arrive en orbite de la planète. Les personnages voient un monde enveloppé d'une fumée noire, au-delà de laquelle ils arrivent à discerner de véritables continents de débris et d'usines. Entre ces continents se trouvent de gigantesques lacs d'acide corrosif. Le vaisseau entre facilement dans l'orbite de la planète, où une vieille station spatiale Impériale tourne encore, hors d'usage mais continuant sa rotation.

Le (ou les) Force Sensitif du groupe ressent une présence dans la Force venant de la planète. Il est attiré par cette présence.

Lorsque vos joueurs décideront de descendre vers la planète, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

En approchant de la planète, vous parvenez jusqu'à une aire où vous pouvez poser le vaisseau en sécurité. Les environs semblent inhospitaliers ; l'air est particulièrement compliqué à respirer et vous voyez des speeders voler au loin. [Nom du force sensitif] ressent une puissante présence dans la Force vers votre droite ; pour l'atteindre, il faut traverser un lac d'acide puis suivre un chemin au milieu des ordures. Vous voyez également de hautes tours à l'horizon, qui pourraient être ce que vous cherchez, mais elles sont dans une toute autre direction.

Il est possible pour les force sensitifs qui maîtrisent la Force (donc qui ont au moins un en Valeur de Force) de tenter une méditation pour en savoir plus sur cette intuition. Il doit alors lancer un dé de Force ; s'il fait au moins un résultat lumineux, il entrevoit que ce chemin mène à une puissance du Côté Obscur qui est enfouie ici. S'il fait au moins un résultat obscur, il ressent qu'au bout de ce chemin se trouve quelque chose d'important pour lui.

Si vos joueurs suivent l'intuition de la Force, passez à « La Voie du Côté Obscur ». Sinon passez à « Le Chemin vers les Tours ».

La Voie du Côté Obscur

Si vos personnages suivent l'intuition de leur force sensitif et se dirige vers la présence dans la Force, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Alors que vous vous dirigez vers le lac d'acide, vous voyez qu'il va être très difficile de le traverser ; mais hors de question de prendre le vaisseau, vous ne pourriez jamais le poser vers là où vous allez. Il va falloir sauter sur les tas de détritrus qui sortent de l'acide à certains endroits, et espérer ne pas tomber...

Ici, il faudra faire des tests de Coordination moyen à difficile pour franchir le lac. Un échec entraîne une chute dans l'acide, qui occasionne 3 Blessures. Si un personnage tombe inconscient dans l'acide, il commence à se noyer et prend 3 Blessures automatiques par tour. Si vos joueurs ont des idées originales pour traverser le lac, suivez-les ; un force sensitif maîtrisant le déplacement pourrait par exemple former un pont de détritrus !

Une fois arrivé de l'autre côté du lac, les personnages se retrouvent sur un chemin qui semble tracé dans les détritrus ; deux gigantesques collines de déchets se dressent de part et d'autre du chemin, qui s'enfonce au milieu, presque dégagé. Presque aucun bruit ne se fait entendre, à part le grésillement lointain d'une machinerie qui tente encore de fonctionner malgré les années et le bruit d'un moteur de speeder éloigné.

Le force sensitif ressent, à cet endroit, la Force qui le guide sur ce chemin.

Si les personnages continuent le long de ce chemin, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous suivez le chemin qui s'enfonce entre les collines de détritrus. Au fur et à mesure que vous avancez, vous vous sentez de plus en plus mal ; vous avez l'impression d'être épiés, que

des gens vous suivent et vous regardent depuis les détritrus sur les côtés ; vous sentez vos forces s'amenuiser, comme si elles étaient aspirées par quelque chose de néfaste qui se trouverait ici ; progressivement, vous avez fini par tous avoir l'impression que c'était une mauvaise idée de venir ici. Mais maintenant, à être là... ne vaut-il mieux pas voir ce qu'il se passe ?

Tous les personnages font un test de Calme difficile. Chaque échec indique que le personnage subit un point de Stress ; s'il y a un Désastre, le personnage se sent irrémédiablement attiré sur le chemin et ne peut plus consciemment faire demi-tour. Trois menaces font le même effet qu'un Désastre.

Le Force Harvester

Si vos personnages continuent de suivre le chemin, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous arrivez devant une sorte de grotte creusée dans les détritrus ; elle semble gigantesque, et l'entrée l'est tout autant. Lorsque vous la franchissez, vous marchez quelques instants avant de vous retrouver dans une gigantesque pièce qui, semble-t-il, servait à entreposer un objet de très grande taille. Il n'est visiblement plus là. Mais vous ressentez tous une puissance dans la Force qui gronde en cet endroit, et soudain... la sensation s'évanouit et vous voyez plusieurs droïdes vous sauter dessus tout autour de vous !

Utilisez le profil des *Droïde de Combat Démilitarisé* pour ce combat, mais en remplaçant la Compétence "Distance (armes lourdes)" par "Corps-à-corps" et leur fusil blaster par une vibro-épée. Il y a deux groupes de trois droïdes qui les attaquent (trois groupes si vos personnages ont déjà gagné un peu d'XP).

L'objet qui était dans la grotte était le Force Harvester, un puissant artefact Sith qui collectait l'énergie des êtres vivants alentours pour alimenter le Dark Reaper. Il a disparu depuis la Guerre des Clones.

Faire demi-tour

Le groupe fait finalement demi-tour. Sur le chemin du retour, ils tombent dans une embuscade tendue par des droïdes (même combat que pour la scène "Le Force Harvester").

Le Chemin vers les Tours

Si vos personnages suivent le chemin qui mène vers les tours, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Alors que vous avancez au milieu des détritrus, vous empruntez un pont de déchets qui passe au-dessus d'une rivière d'acide. Vous arrivez devant un vieux vaisseau de guerre, à l'abandon depuis de nombreuses années déjà. Autour, les tas de déchets reculent pour former une sorte de place, sur laquelle s'accumulent quelques vieux composants mécaniques.

Un test d'Éducation moyen permet d'identifier un vaisseau de guerre Républicain. En fouillant la "place", on peut retrouver des composants mécaniques intéressantes datant de l'ère Républicaine et qui peuvent servir à fabriquer des objets.

Entrer dans le Vaisseau

Si vos joueurs entrent dans le vaisseau, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

En entrant dans ce bâtiment abandonné, vous voyez que tout est hors d'usage depuis longtemps. Vous marchez quelques minutes à travers les coursives, observant la carlingue trouée de toutes parts. Vous finissez par arriver dans une salle de pilotage où un vieil ordinateur de bord grésille encore. Vous voyez un texte clignoter sur l'appareil.

L'ordinateur de bord est le dernier refuge du Core, une intelligence artificielle qui était en charge de Raxus Prime avant d'être détruite par Starkiller. Elle a réussi à stocker une partie de ses données dans cet ordinateur, et Proxy l'a coupé de tout lien avec le monde extérieur sans oser la détruire totalement. Depuis elle attend que quelqu'un vienne la libérer.

Si les personnages s'approchent de la console de commande, il voit le texte "Aidez-moi s'il-vous-plaît..." sur l'écran. Ils peuvent utiliser le panneau de commandes pour communiquer avec l'IA. Cette dernière est à peine capable de faire des phrases ; elle essaye de leur expliquer qu'elle est l'intelligence artificielle programmée pour gérer la planète Raxus Prime, mais qu'elle a été bloquée dans cette console de commandes, et que depuis les droïdes de la planète sont incontrôlables. Elle veut les convaincre de la sortir d'ici pour qu'elle reprenne le contrôle de Raxus Prime.

Libérer Core

Si vos joueurs libèrent Core, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous libérez l'IA de sa prison informatique. La console de commandes s'éteint.

La façon dont les joueurs ont libéré Core dépend d'eux, mais désormais il se trouve sur le réseau Holonet grâce à eux. Il va tenter de prendre le contrôle des droïdes de toute la galaxie pour organiser un soulèvement et propager ses idéaux d'ordre galactique.

Détruire Core

Si vos joueurs détruisent Core, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous détruisez la console de commande dans laquelle se trouve l'Intelligence Artificielle ; l'écran s'éteint, probablement définitivement.

Les personnages ne le sauront probablement pas, mais ils viennent de sauver la galaxie d'un désastre majeur. Récompensez-les de 5 XP supplémentaires à la fin de la session, sans leur dire pourquoi.

Ignorer Core

Si vos personnages ignorent Core, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous partez, ignorant la console de commande derrière vous qui semble vous supplier de revenir.

Core reste bloqué dans la console de commande. Les personnages pourront revenir à n'importe quel moment pour interagir avec lui.

Reprendre le Chemin

Si vos personnages ignorent le vaisseau, ou après qu'ils en soient ressortis et aient repris leur route lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Alors que vous êtes sur la route vers les tours, vous entendez soudainement un bruit de ferraille derrière vous ; vous vous mettez sur vos gardes, prêts à réagir, quand vous êtes soudainement attaqués par un groupe de droïdes !

Deux groupes de trois droïdes (c.f rencontre dans "Le Force Harvester"), ou trois si vous voulez corser les choses, se lancent sur les personnages. Ils tentent de les tuer de tous les moyens possibles.

Après cela, si vos joueurs continuent sur le chemin, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Alors que vous êtes sur le chemin vers les hautes tours, que vous voyez de plus en plus distinctement, vous vous sentez comme épiés et observés. Le récent combat vous a mis sur vos gardes, et vous avez constamment l'impression d'être sur le point d'être attaqués. Comme si toute la ferraille de la planète n'était qu'un grand monstre qui va vous tomber dessus...

Faites faire un test de Sang-Froid Moyen à vos joueurs. C'est un test contre la Peur.

Le Temple de Ferraille

Vous arrivez au niveau des tours, et vous franchissez une arche de détritrus ; après l'avoir franchie, vous vous trouvez dans une grande salle circulaire, construite entièrement en ferraille, et sur les sièges se trouvent des droïdes inertes qui semblent avoir été placés là pour simuler une présence humaine. Au centre de la pièce se trouve un petit squelette ; et alors que vous entrez dans la pièce, vous voyez des bouts de ferraille s'agglomérer au-dessus du squelette pour former un golem de ferraille !

Les personnages vont devoir combattre le Golem de Ferraille pour placer la balise tranquillement. Il y a aussi la possibilité qu'un personnage la pose rapidement pendant que le reste du groupe distrait le Golem ; dans tous les cas, le combat aura lieu. Vous trouverez la fiche du Golem de Ferraille à la fin de ce document.

Une fois le Golem vaincu et la balise posée, ils pourront partir. Le paiement arrivera quelques jours après, quand Akan Rel aura atteint le temple.

Conclusion

Selon les actions de vos joueurs, ce scénario peut ouvrir sur des campagnes différentes. Voici ce que vous pourriez faire après :

- **La Quête du Force Harvester** : Vos joueurs vont se mettre sur la trace de cet artefact Sith pour tenter de le détruire ou... de l'utiliser.
- **La Volonté de Core** : Vos joueurs ont libéré Core, ou l'ont laissé tranquille et un groupe de ferrailleurs auront fini par le libérer ; que feront vos joueurs ? Soutiendront-ils la révolution, ou l'arrêteront-ils ? Si vous avez un droïde dans le groupe, cela peut être un excellent scénario de dilemme moral pour lui.
- **Akan Rel** : Pourquoi ce Kiffar voulait-il retrouver le temple ? Que cherche-t-il ?

Venez me poser des questions et retrouver mes autres créations sur Discord : <https://discord.gg/EbjCd9khu4>

Fiche des Droïdes de Ferraille

Droïde de Ferraille [Minion]



Skills:

Melee (◆◆)

Gear:

Comlink (handheld)

Ces droïdes ont chacun une vibrolame et font donc 3 dégâts et ont les qualités Percutant 2 et Vicieux 1.

Fiche du Golem de Ferraille

Golem de Ferraille [Rival]



Skills:

Coercion 3 (Yellow Diamond Green Diamond), Melee 4 (Yellow Yellow Yellow Yellow), Resilience 2 (Yellow Yellow Green Green), Vigilance 2 (Yellow Green)

Talents:

Adversary 1 - Please see page 132 of the Edge of the Empire Core Rulebook, or page 142 of the Age of Rebellion Core Rulebook, for details.

Le Golem de Ferraille frappe avec ses bras, qui font 6 dégâts et ont Percant 2.