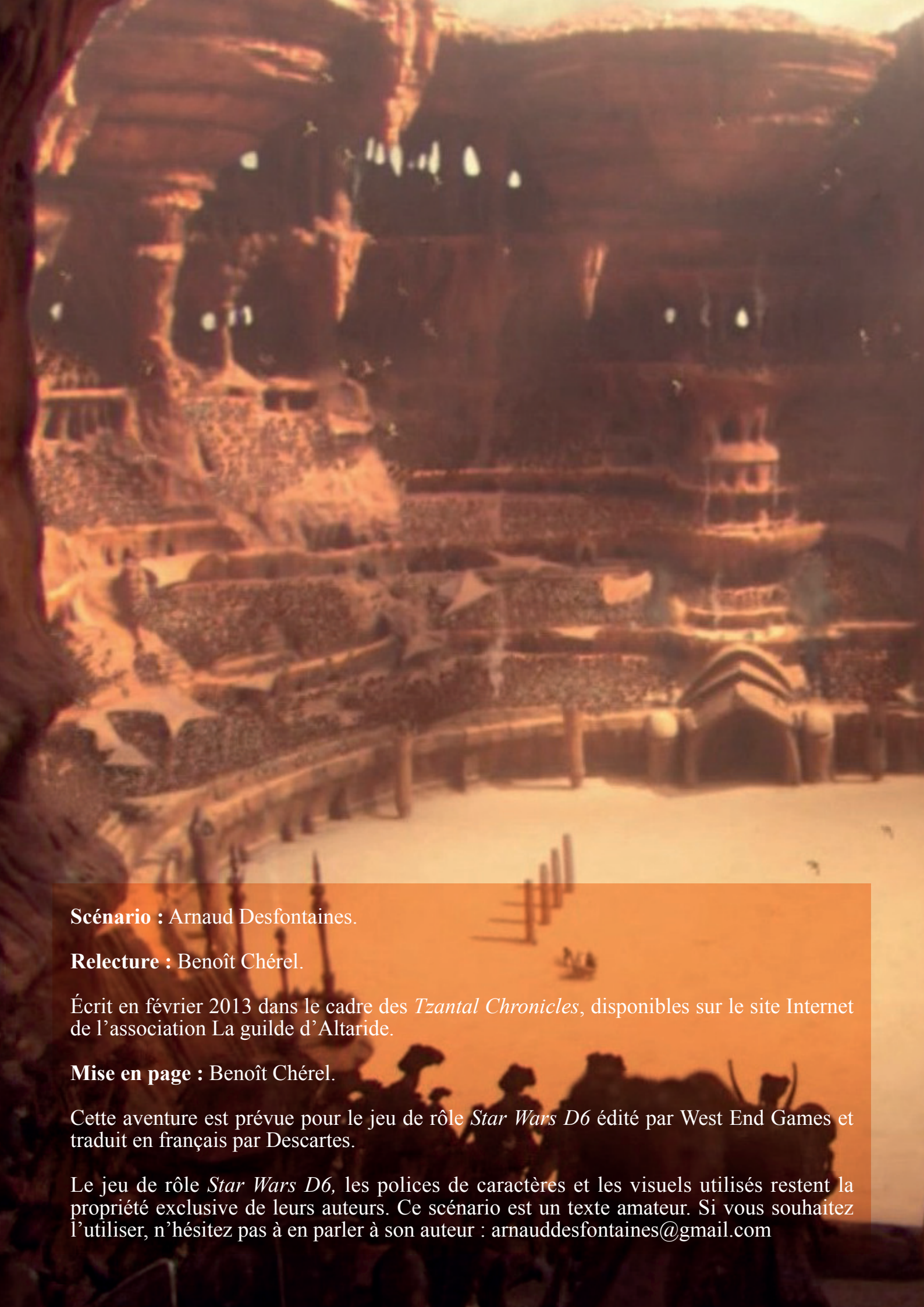


STAR WARS
THE TZANTAL
CHRONICLES

GEONOSIS
la sanglante

Un scénario d'Arnaud Desfontaines





Scénario : Arnaud Desfontaines.

Relecture : Benoît Chérel.

Écrit en février 2013 dans le cadre des *Tzantal Chronicles*, disponibles sur le site Internet de l'association La guilde d'Altaride.

Mise en page : Benoît Chérel.

Cette aventure est prévue pour le jeu de rôle *Star Wars D6* édité par West End Games et traduit en français par Descartes.

Le jeu de rôle *Star Wars D6*, les polices de caractères et les visuels utilisés restent la propriété exclusive de leurs auteurs. Ce scénario est un texte amateur. Si vous souhaitez l'utiliser, n'hésitez pas à en parler à son auteur : arnaudesfontaines@gmail.com

TABLE DES MATIÈRES

Acte I Mon Calamari.....	4
Le Voyage.....	4
Des négociations en profondeur ..	4
Le Sénat planétaire.....	4
L'Attentat.....	5
Se rendre sur place	5
Rester au Sénat	5
La Sonde secrète	5
Acte II Affrontement sur le dôme.....	6
La Chasse est ouverte	6
Chasseurs de prime	6
Rendez-vous sur Geonosis.....	6
Acte III Geonosis	7
Conseil de guerre en orbite.....	7
Dans l'arène	7
La Bataille de Geonosis	8
Acte III du sable et du sang	8
La Fuite des commerçants	8
Le Vice-roi	8
Duel avec la Sith.....	8
La Poussière retombe	9
Épilogue.....	9
Bilan militaire	9
Le Deuil des Jedi	9
Retour sur Mon Calamari	9
Annexes.....	10
Forces en présence	10
République	10
Confédération.....	10
PNJ notables.....	10
Sev'rance tann	10
Cad Bane.....	10
Aurra Sing	11
Fin de partie	11



ACTE I MON CALAMARI

Le Voyage

Nous sommes en l'an 22 avant la bataille de Yavin, sous l'Ancienne République galactique, en conflit avec l'Ordre séparatiste mené par le Comte Dooku.

Après avoir mis fin au projet d'armes de destruction massive qui étaient développés sur Coruscant, les PJ se voient attribuer une nouvelle mission de confiance aux confins de la galaxie. En effet, le Conseil Jedi suspecte l'Ordre séparatiste de se regrouper en vue d'une attaque massive envers la République.

Les PJ sont donc mandés sur Mon Calamari pour récupérer des vaisseaux construits par les

architectes calamariens afin de constituer le fer de lance de la flotte républicaine.

Après un saut relativement facile en hyperspace (la voie de navigation de Coruscant à Mon Calamari est bien connue), les PJ arrivent sans incident en vue de la superbe planète bleutée.

Tout semble normal en orbite, juste le trafic habituel de quelques transports de fret fait écho sur les senseurs.

Le vaisseau des PJ pourra se poser sur une plateforme d'atterrissage près de l'un des grands dômes de la cité flottante de Moncal City, la capitale de la planète aquatique.

Les PJ seront accueillis par les représentants de la cité, le jeune prince Lee-Char et son escorte.

Des négociations en profondeur

Le jeune prince est actuellement dans une position délicate, car en ayant pris fait et cause pour les valeurs de la République il s'est mis à dos une partie de l'opposition politique de son gouvernement, les Quarrens, en effet, pensent que l'Ordre séparatiste est bien plus apte à assurer la sécurité de la galaxie et de favoriser les échanges commerciaux entre Mon Calamari et les autres planètes. Une réunion de crise à ce sujet doit justement avoir lieu quelques minutes après l'arrivée des PJ, qui y sont conviés comme ambassadeurs de la République.

Le Sénat planétaire

Les PJ et les diplomates locaux empruntent une série de tubes de communications aquatique pour

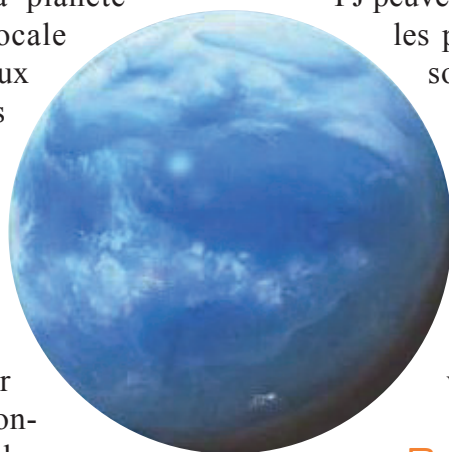




se rendre à la salle de réunion loin dans les profondeurs de l'océan.

Les débats sont rapidement houleux car les Quarrens mettent en avant le fait que la République paie bien moins cher les vaisseaux construits par la planète et l'économie locale pourrait bien mieux se porter si les vaisseaux étaient vendus aux Séparatistes.

Le prince Lee-Char insiste néanmoins pour indiquer que l'honneur des Mon Calamariens n'est pas à vendre au plus offrant et que les valeurs d'entraide doivent prévaloir sur l'argument financier.



L'attentat

Les débats sont interrompus par une série d'importantes explosions sous-marine en provenance des chantiers de constructions.

Les premiers rapports font état de lourdes pertes. Les services d'urgences de la cité sont déployés sur zone afin de porter assistance aux blessés.

Se rendre sur place

Les PJ peuvent se joindre aux secours mais le temps qu'ils se rendent sur place, les terroristes en profitent pour filer à bord d'un mini sous-marin extrêmement rapide en direction de la surface. Les

PJ peuvent les apercevoir et les prendre en chasse, soit à la nage, soit avec l'aide d'un baléno, une énorme créature aquatique domestique servant au transport de marchandise vers le chantier.

Rester au Sénat

Si les PJ choisissent de ne pas porter assistance aux blessés et s'ils restent au Sénat suivre les débats, la réunion se termine dans un brouhaha infernal et les Quarrens quittent la table des négociations en claquant la porte.



La sonde secrète

C'est à ce moment que les PJ remarquent que le jeune prince est suivi par une petite sonde droid, extrêmement difficile à distinguer en raison de sa très petite taille.

Une fois la sonde récupérée et / ou détruite, les PJ pourront l'examiner et remarquer qu'il s'agit d'une sorte d'une holocaméra enregistreuse émettant un signal vers la surface. Selon son holodisque, elle a enregistré toutes les discussions du Sénat.

Une fois arrivés à la surface, les terroristes sont visible depuis l'océan s'ils sont poursuivis ou depuis le Sénat si les PJ y sont restés. Ils empruntent un élévateur en direction du dôme principale de la cité flottante.



ACTE II AFFRONTEMENT SUR LE DÔME

La chasse est ouverte

Les PJ peuvent tracer le signal de l'émetteur de la mini sonde et remonter à sa source. Si la caméra a été détruite, ils pourront tout simplement fouiller la cité à la recherche d'indices... Enfin les PJ peuvent poursuivre les poseurs de bombe.

Quelque soit la méthode employée, très vite les PJ remarqueront un petit chasseur stellaire biplace arrimé au sommet du dôme principal de la cité battue par la pluie et par les vents.

Chasseurs de prime

Une fois sur place, ils font la connaissance du célèbre chasseur de prime Cad Bane et son assistante Aurra Sing.

Le combat est inévitable et les chasseurs de prime sont pleins de ressources, ils ont piégés la plateforme d'envol pour couvrir leur départ, les PJ auront toute la peine du monde pour tenter de les arrêter, une fois les deux sinistres bandits mis aux arrêts, l'interrogatoire peut commencer mais tout porte à croire que ils travaillent pour les Séparatistes.

Le prince Lee-Char ne comprend pas pourquoi les Séparatistes s'intéressent autant au débat de la cité.



Rendez-vous sur Geonosis

C'est au moment où les PJ accompagnent les prisonniers en cellule qu'une communication venant de Coruscant arrivera, les PJ ont l'ordre toute affaire cessante, de se rendre sur Geonosis le plus vite possible (le message contient également un lot de coordonnées orbitale pour le lieu de rendez vous).

Les PJ devront donc laisser Mon Calamari et ses soucis pour se rendre sur la lointaine planète.





ACTE III GEONOSIS

Conseil de guerre en orbite

La tension est à son comble lors de la réunion d'information qui a lieu en orbite autour de la planète rouge.

Maître Yoda en personne présente de nouveaux alliés de la République en la personne de Taun We, une Kaminoane qui vient de fournir une immense commande de vaisseaux et de clones pour aider à lutter contre les Séparatistes.

Maître Yoda explique ensuite la situation à l'ensemble des Jedi qui ont répondu présent : Obi-Wan Kenobi et son padawan Anakin Skywalker ainsi que la diplomate Padmé Amidala sont actuellement



détenus sur Geonosis. Ils sont sur le point d'être exécutés en guise d'exemple par les forces séparatistes.

L'exécution est ordonnée par le comte Dooku en personne, assisté du vice-roi Nute Gunray de Neimodia.

En effet, des centaines de vaisseaux de guerre Séparatistes sont actuellement sur zone. Très vite, les PJ se rendent compte qu'ils vont devoir mener une attaque de masse au cœur de l'arène où vont être mis à mort les trois prisonniers. Pour l'assaut, les Jedi sont déposés sur la planète et doivent se fondre dans la foule des spectateurs de l'arène pour intervenir au moment crucial. Le signal sera donné par le grand maître Wace Windu, qui aura pour rôle de mettre le comte Dooku aux arrêts.

Dans l'arène

Deux cents Jedi en tout se sont rassemblés. Ils doivent intervenir seuls, le temps que les renforts de bataillons de clones se déploient.

Les prisonniers Jedi sont enchaînés à un immense totem de sacrifice et on fait entrer dans l'arène des animaux sauvages tels que l'horrible Acklay, le terrifiant Reek ou encore le vorace Nexu.

Le combat est acharné. Très vite, d'importants renforts droïds prêtent main forte aux Geonosiens pour affronter les Jedi, qui seront exterminés un par un... jusqu'à ce qu'une petite quinzaine seulement survive... dont les PJ (espérons-le !) ainsi qu'Ahura. C'est alors que les renforts clones débarquent, menés par maître Yoda. Les otages sont alors définitivement libérés.





La Bataille de Geonosis

Une fois l'arène vidée de ses combattants, une autre bataille, à bien plus grande échelle, commence dans un chaos improbable où Jedi et clones affrontent les forces Séparatistes au sol.

Les PJ sont chargés d'enfoncer les lignes ennemies et de capturer les alliés Neimodiens qui soutiennent l'assaut Séparatiste.

ACTE III DU SABLE ET DU SANG

La Fuite des commerçants

Tout porte à croire que les Neimodiens, réputés pour leur couardise, vont tenter de quitter la planète pour retourner à leurs vaisseaux en orbite pour fuir au plus vite, les PJ pourront donc tenter de se frayer un passage dans les lignes ennemies pour atteindre la sphère de contrôle la plus proche (partie de vaisseaux détachable qui sert de poste de contrôle avancée).

Le Vice-roi

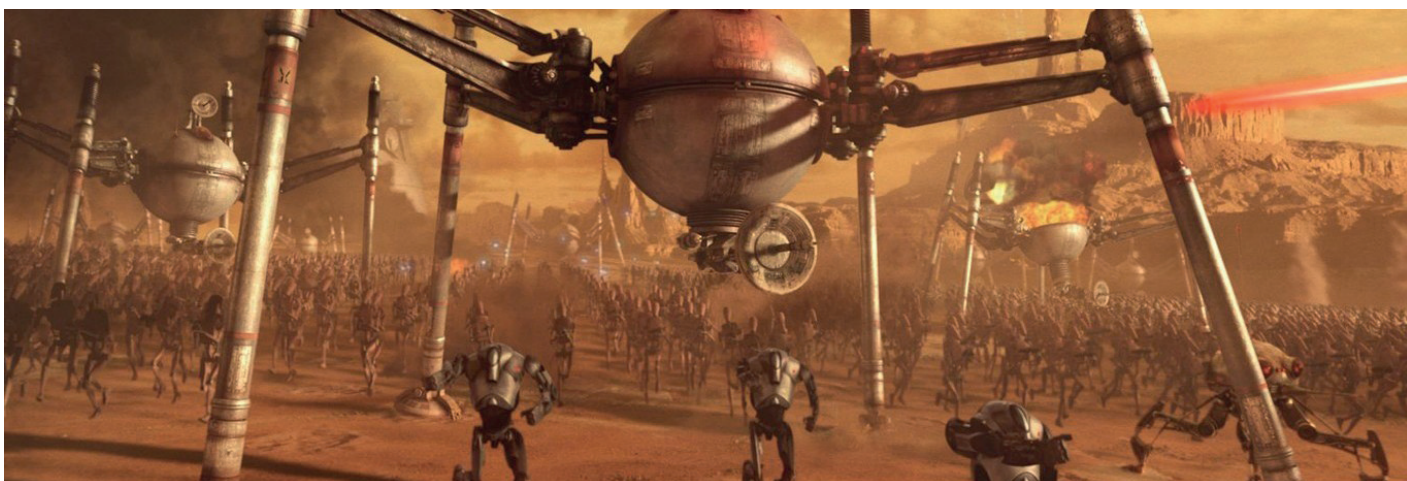
La sphère la plus proche est accrochée à flanc de falaise au nord de l'arène et celle-ci est lourdement gardée par des centaines de droïds

de combat, le vice-roi Nute Gunray pourra être localisé au cœur du conflit escortée par une Sith, le bras droit de Dooku qui couvrira la fuite du séparatiste en affrontant en duel les PJ.

Duel avec la Sith

Sev'rance Tann est une redoutable adversaire formée aux arts du Côté Obscur de la Force par le comte Dooku en personne.

La lutte au sabrolaser sera acharnée et sans merci, la jeune Sith est extrêmement douée et à la suite d'une série de puissantes frappes, la Sith déséquilibrera la jeune Ahura et lui tranchera la tête d'un coup aussi brutal que précis sous les yeux de Sypho qui ne pourra faire autrement que de tuer son adversaire (les sentiments de colère et de rage que Sypho ressent au moment où sa padawan se fait tuer lui rapporte de 2 à





4 points du Côté Obscur) pour tenter de rattraper le vice roi mais malheureusement celui-ci a déjà regagné son vaisseau qui quitte l'atmosphère geonosienne au moment où Sypho arrive au pied de la falaise.

La Poussière retombe

Les heures qui suivent amèneront leur lot de déception, car le comte Dooku a réussi à fuir et Anakin a laissé son bras droit dans sa lutte contre le terrible Sith qui a réussi à prendre la fuite.

ÉPILOGUE

Bilan militaire

La bataille de Geonosis se solde par une semi-victoire pour les forces loyalistes, certes l'armée droid a reculée et a pris la fuite, mais les dirigeants n'ont pas été capturés ce qui présage d'une guerre longue et coûteuse pour la République.

Le Deuil des Jedi

Quand aux Jedi le constat est somme toute catastrophique puisque cette bataille a coûté la vie de 200 des leurs (185 dans l'arène + Ahura + 14 sur le champ de bataille à l'extérieur de l'arène). Bien sûr, cela aura des répercussions considérables sur le déroulement de la Guerre des Clones qui vient de commencer.

Les rares survivants deviendront des généraux militaires à la tête de bataillons de clones, qui mèneront la guerre jusqu'aux confins de la galaxie.

Retour sur Mon Calamari

Les PJ seront renvoyés sur Mon Calamari pour aller chercher les deux chasseurs de prime mais malheureusement ceux-ci ont réussi à s'évader.





ANNEXES

Forces en présence

République

- 192 000 soldats clones (72 000 morts, 8 000 blessés, 12 000 gravement blessés)
- 10 000 commandos clones
- 1 600 canonnières TIO/BA
- 400 transports TLO/BA
- 2 160 RT-TT
- 100 SPHA-T
- 12 croiseurs Acclamator
- 3 croiseurs Mère
- 212 Jedi (200 morts)

Confédération

- 1 000 000 de droïdes de combat B1 (plus de la moitié échappée)
- 100 000 super droïdes de combat B2
- 3 000 droïdekass
- 15 000 droïdes araignées nains DSD1
- 4 canons soniques
- 4 100 droïdes Hailfire
- 7 500 droïdes araignées de localisation OG-9
- 286 transports interstellaires Hardcell du Techno-Syndicat (169 échappés)
- 41 croiseurs Diamond de la Guilde du Commerce (36 échappés)
- 60 sphères de contrôle Lucrehulk de la Fédération du Commerce (46 échappées)

PNJ notables

Sev'rance tann

- Sabre laser 8D
- Vigueur 3D+2
- 10 points du Côté Obscur

Cad Bane

- Blaster 8D
- Esquive 7D
- Vigueur 4D
- Démolition 7D
- Jetboots déplacement 10 m. /charge, 20 charges disponibles.
- Double blaster de sport modifié, dégâts 5D+1
- Mini-grenades à gaz inner-vant dégâts 12D (dégâts sonnés)





Aurra Sing

- Blaster (carabine blaster) 9D
- Esquive 8D
- Vigueur 3D+2
- Pouvoirs de la Force : non mais Sens 2D

Fin de partie

Récompenser ce scénario par 10 à 12 points d'expérience + quelques points pour le *roleplay*.



Retrouvez ce scénario *Star Wars* et de nombreux autres sur le site de la guilde d'Altaride :

<http://www.altaride.com>

STAR WARS

THE TZANTAL CHRONICLES

GEONOSIS *la sanglante*

Alors que les personnages sont en mission diplomatique sur Mon Calamari pour le compte de l'Ordre Jedi, ils reçoivent une nouvelle glaçante : la bataille de Geonosis va commencer ! Les Jedi se mobilisent pour sauver les leurs, dans un affrontement épique qui marquera le début de ce que l'Histoire retiendra sous le nom de « Guerre des Clones ».

Ce scénario autonome propose de participer à un moment crucial de la saga Star Wars : la Bataille de Geonosis ! L'aventure s'intègre dans la campagne The Tzantal Chronicles, disponible sur le site Internet de la guilde d'Altaride : www.altaride.com.

