

STAR WARS
THE TZANTAL
CHRONICLES

LA MORT
QUI VIENT DES
PROFONDEURS

Un scénario d'Arnaud Desfontaines





Scénario : Arnaud Desfontaines. Écrit en octobre 2011 dans le cadre des *Tzantal Chronicles*, disponibles sur le site Internet de l'association La guilde d'Altaride.

Mise en page : Benoît Cherel.

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

Introduction.....	4
Acte I opee.....	4
Disparitions en mer.....	4
On lève l'ancre.....	4
Tout le monde sur le pont !.....	4
Le kraken.....	4
Hommage aux disparus.....	5
Acte II Corellia.....	5
L'enquête commence.....	5
Sur les traces de Jango Fett.....	6
Droïd de guerre.....	6
Un sénateur menacé.....	6
La sécurité avant tout.....	6
Darth Nihilus.....	6
La loi de la guerre.....	7
Vol à la tire dans l'astroport.....	7
Acte III Coruscant.....	8
Glossaire des PNJ.....	8
Abar Galeem.....	8
Kraken des profondeurs.....	8
12 mercenaires séparatistes.....	8
Droïd de guerre modèle Z669.....	9
Assajj Ventress.....	9



INTRODUCTION

Fin de l'année 26 av. B.Y.



ACTE I OPEE

Disparitions en mer

Sypho se repose sur son monde natal Opee, monde aquatique de la Bordure Moyenne, lorsqu'il est averti par les responsables locaux que de nombreuses embarcations disparaissent mystérieusement en mer.

On lève l'ancre

Dès le lendemain, Sypho pourra embarquer sur un navire de pêche partant pour une durée de trois jours en mer, accompagné d'autres embarcations.

Les deux premiers jours se passent sans souci. La pêche est bonne, l'ambiance à bord du navire est détendue et le capitaine de vaisseau Abar Galeem manœuvre à la perfection à bord de son navire, l'*Albatros*.

Tout le monde sur le pont !

Le troisième jour, une tempête se lève et les vagues s'intensifient, deux marins passeront par-dessus bord après avoir été assommés

par une poulie qui se décroche du navire. Sypho devra plonger en pleine tempête pour les empêcher de couler.

C'est en plongeant que Sypho comprendra ce qui s'est passé : la tempête a réveillé une créature des abysses, qui a volontairement percuté le navire pour en faire tomber les occupants.

Le kraken

Le kraken des abysses est une créature légendaire de la planète. Peu de marins en ont rencontré et ceux qui ont eu cette malchance ne sont plus là pour le décrire.

Sypho devra naturellement défendre le navire et ses occupants à grands coups de sabrolaser, aussi bien sur le pont pour trancher les tentacules gigantesques qu'en profondeur



pour achever la sinistre créature (jets de Natation combinés à de jets en Sabre Laser, avec le malus de vibrations de l'arme en mode aquatique).

Abar Galeem et quelques marins tenteront d'aider Sypho à l'aide de leurs haches.

Malgré tout, de nombreux marins périront avalés ou tués par la sinistre créature marine.

L'*Albatros* sera gravement endommagé et rentrera au port avec difficultés.



Hommage aux disparus

Une cérémonie funéraire en hommage aux marins disparus sera célébrée le soir même, occasion pour Sypho de se remémorer les pertes Jedi de ces dernières années.

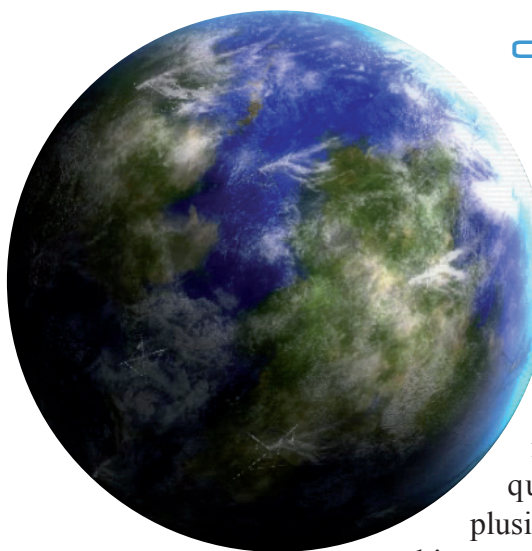
Le lendemain, Sypho sera contacté par l'holoréseau pour se rendre sur Corellia, car un attentat visant le gouvernement a eu lieu faisant de nombreuses victimes.

ACTE II CORELLIA

Aania et Ahura viendront chercher le valeureux Jedi afin de l'amener sur les lieux du drame.

Une fois sur place, l'émotion suscitée par l'attentat est encore palpable et les partis politiques de l'opposition en profitent pour dénoncer le laxisme concernant la sécurité dont fait preuve le gouvernement.

L'enquête commence



L'enquête pourra commencer, et très vite les PJ se rendront compte que trois explosions ont eu lieu en même temps ce qui impliquent plusieurs intervenant bien coordonnés.

En épluchant les relevés des appontements, un nom se distinguera du lot : un certain Jango Fett était bel et bien présent au moment des attentats ! La trace de celui-ci sera assez facile à retrouver car Sypho possède de nombreux contacts dans la pègre locale sur cette planète. Le gang





des Loups de l'espace pourra indiquer l'hôtel dans lequel est descendu Jango.

Sur les traces de Jango Fett

Mais, bien entendu, Jango Fett a depuis quelques heures déjà plié bagage et les PJ ne le retrouveront qu'une fois arrivés à l'astroport. La bagarre sera alors inévitable avec les sbires de Jango... pendant que celui-ci filera à bord de son vaisseau spatial.

Jango a en effet embauché une douzaine de mercenaires ainsi qu'un droïd de guerre modèle Z-569 pour l'occasion.

Dix mercenaires devront être éliminés pendant la lutte.

Droïd de guerre

Le droïd possède des boucliers déflecteurs relativement puissant pouvant encaisser les dégâts de sabrolaser, le combat sera donc



relativement difficile sauf si les PJ utilisent des explosifs.

Une fois le combat achevé, il ne fera plus aucun doute que l'Ordre Séparatiste est derrière cet attentat afin de priver Coruscant du soutien de certains alliés.

Les mondes de Kasshyk, Mon Calamari, Alderaan, seront aussi visés.

Un sénateur menacé

Sur Coreellia le calme semble retrouvé mais il s'agit d'un calme relatif car le lendemain du départ de Jango, les PJ feront la rencontre du sénateur Ravel Johnson qui a été contacté par un sombre personnage. Le sénateur montrera un enregistrement des caméras de sécurité de sa demeure et les PJ remarqueront que le sinistre personnage est un fantôme du passé... le sinistre Darth Nihilus !

La sécurité avant tout

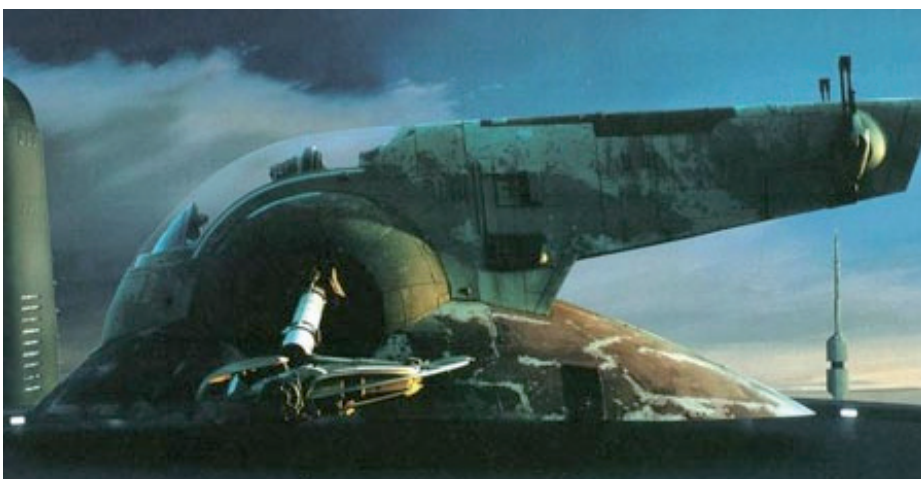
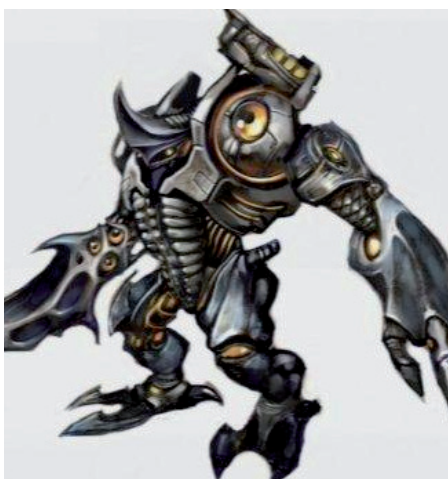
Les PJ seront donc invités à assurer la sécurité du sénateur lors de ses déplacements officiels.

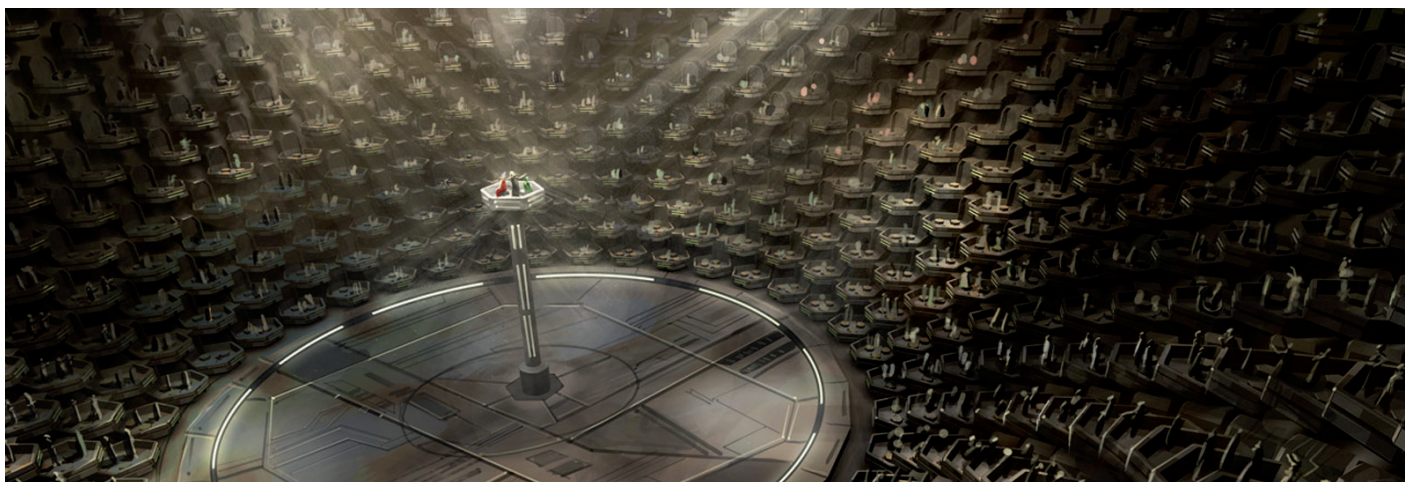
En effet le sénateur souhaite faire adopter un nouveau plan visant à interdire toutes les usines d'armement sur Coreellia. Ces usines sont fortement suspectées de fournir l'Ordre Séparatiste en différents besoins : armes, munitions, logistique, etc.

Lors de son allocution au Sénat de Coreellia, le jeune sénateur sera effectivement suivi dès la sortie de son domicile par Assajj Ventress. Déguisée en Darth Nihilus, elle ressentira la présence des Jedi et passera immédiatement à l'attaque.

Darth Nihilus

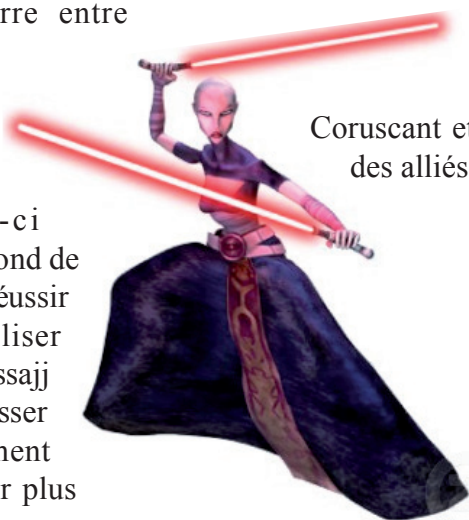
Le combat s'engagera violemment et Sypho sera extrêmement malmené durant cette lutte, le sénateur sera amené par Aania et Ahura jusqu'au Sénat





durant la bagarre entre Sypho et Assajj.

Alors que tout semblera perdu pour Sypho celui-ci devra puiser au fond de lui-même pour réussir enfin à déstabiliser son agresseur, Assajj devra se débarrasser de son déguisement pour pouvoir fuir plus facilement.



demande l'exil pour pouvoir se rendre sur Coruscant et tenter de trouver des alliés de circonstance.

Vol à la tire dans l'astroport

Sur le trajet qui mène à l'astroport, un jeune garçon âgé de neuf ans vole un

objet aux PJ., le jeune délinquant n'est autre qu'un certain Han Solo qui se présentera s'il se fait attraper lors de sa tentative de pickpocket...

La loi de la guerre

Sypho pourra rejoindre le sénateur au moment du vote de la loi qui, hélas, ne sera pas adoptée. Les bénéfices des usines d'armement sont tels que bien des sénateurs ont déjà été achetés pour voter contre le projet de loi...

Le sénateur Ravel comprenant qu'il n'est désormais plus le bienvenue sur Corellia : il



ACTE III CORUSCANT

Une fois arrivés sur Coruscant avec le sénateur Raven, ils peuvent laisser ce derniers entre les mains de la garde républicaine, qui prendra en charge sa sécurité.

Les PJ peuvent alors aller au Temple Jedi, où ils auront à rendre compte devant le Conseil de la présence Sith sur Corellia. Les maîtres du Conseil débattront un moment autour de cette nouvelle inquiétante avant de remercier chaleureusement les PJ qui leur apportent cette information cruciale et confidentielle.

La menace se précise donc et se rapproche, les alliés de Coruscant sont de moins en moins nombreux...



Kraken des profondeurs

Dextérité 2D

Esquive 1D (pour les tentacules 5D)

Vigueur 10D (pour les tentacules 5D)

Capacités : 8 tentacules (dommages physiques 5D à l'échelle des Quadripodes), insensible à la Force

GLOSSAIRE DES PNJ

Abar Caleem

Dextérité 3D

Armes blanches 4D+2

Esquive 4D

Commandement 5D

Vigueur 3D

Pilotage de Véhicule
Aquatique 5D

Équipement :

H a c h e
(dommages
physiques
VIG+3D)

12 mercenaires séparatistes

Dextérité 4D

Blaster 5D

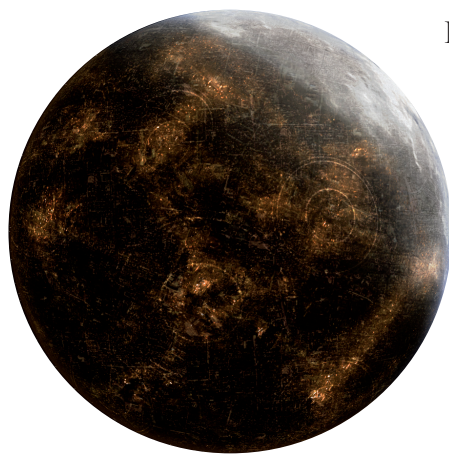
Grenade 5D

Esquive 6D

Vigueur 3D+1

Équipement :

Armure de chasseur de prime :
résistance aux dégâts énergétiques
Vig+1D





Droïd de guerre
modèle 2569

Dextérité 5D

Esquive 6D

Blaster 5D

Vigueur 7D

Équipement :

Blaster automatiques : rafales de 5 tirs par round, dégâts énergétiques 5D

Ordinateur de visée : Blaster +2D

Bouclier énergétique : Vigueur +2D contre les dommages énergétiques

Assajj Ventress

Dextérité 4D

Blaster 5D

Parade Mains Nues 6D

Esquive 8D

Sabre Laser 7D

Arme Blanche 7D

Parade Arme Blanche 6D

Arme de Jet 7D

Perception 5D

Savoir 2D

Intimidation 5D

Tactique 7D

Volonté 5D

Vigueur 3D

Combat Mains Nues 6D

Escalade / Saut 6D

Résistance 4D

Mécanique 3D

Équitation 4D

Répulseurs 6D

Technique 2D

Démolition 4D

Premiers Soins 5D

Sécurité 6D

Contrôle 5D

Sens 5D

Altération 4D

Pouvoirs de la Force :

Absorber / Dissiper l'Énergie, Accélérer la Guérison, Contrôler la Douleur, Neutraliser un Poison, Réduire les Blessures, Rester Conscient, Résister à la Paralysie, Détection de Vie, Sentir la Vie, Sens Exacerbés, Télékinésie, Combat au Sabre-Laser, Modifier un Esprit, Améliorer un Attribut, Rage, Sens du Combat, Sens du Danger.

Points de Force : 12

Points du Côté Obscur : 14

Points de Personnage : 18

Déplacement : 12

Équipement :

Sabrolaser double (poignée incurvée, lame rouge, dommages énergétiques 5D)

Tunique blindée (+1 contre les dommages énergétiques, +2 contre les dommages physiques)

Chasseur FanBlade



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

LA MORT QUI VIENT DES PROFONDEURS

La République galactique doit faire face à une montée en puissance de la faction séparatiste.

Pendant que le Jedi Sypho Daiku coule des jours qu'il espère paisibles sur son monde natal, de graves complots se trame dans l'obscurité grandissante...

Ce scénario autonome propose un grand combat aquatique, une enquête au cœur de la sphère d'influence Séparatiste et une mission Jedi de protection d'un éminent politicien. Il s'intègre dans la campagne The Tzantal Chronicles, disponible sur le site Internet de la guilde d'Altaride : www.altaride.com.

