

The background of the cover is a dramatic space scene. A large, dark, angular spacecraft is positioned diagonally across the upper half of the frame. Below it, a bright blue and white energy beam, resembling a lightsaber, extends from the bottom right towards the center. The lower half of the image shows a view of a planet's surface from space, with dark, rugged terrain and a thin layer of atmosphere. The title 'STAR WARS' is in red, while 'THE TZANTAL CHRONICLES' is in white, all in a bold, sans-serif font.

STAR WARS
**THE TZANTAL
CHRONICLES**

**LE PROJET
37**

Un scénario d'Arnaud Desfontaines





Scénario : Arnaud Desfontaines. Écrit le 25 juin 2011 dans le cadre des *Tzantal Chronicles*, disponibles sur le site Internet de l'association La guilde d'Altaride.

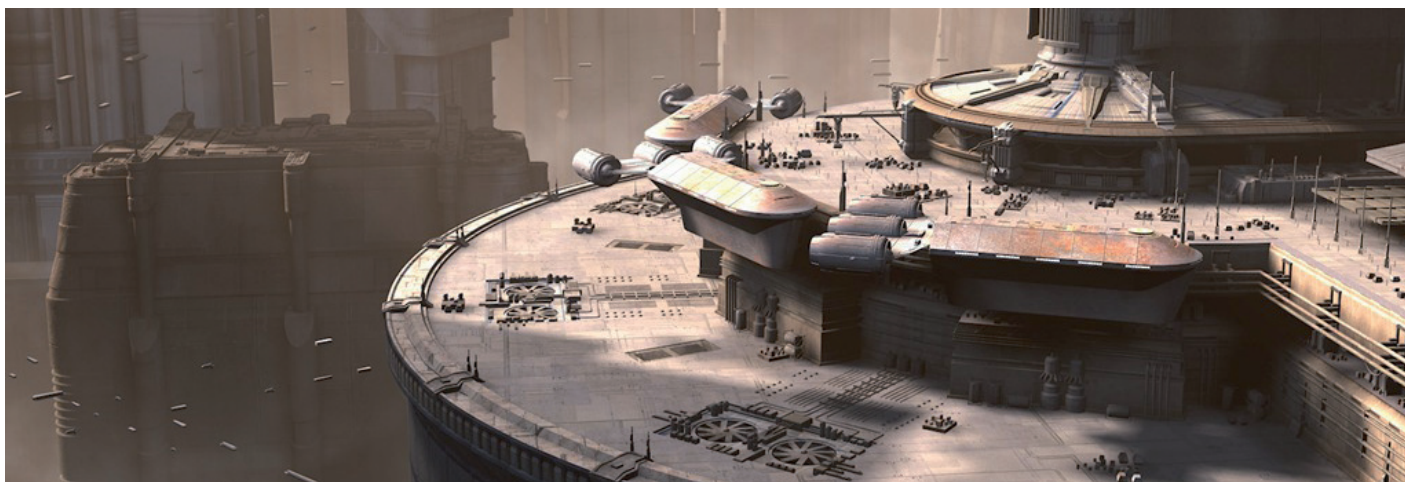
Mise en page : Benoît Cherel.

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. Merci à Enrique Cordeiro pour le dessin de Coïmbra la Huttesse. 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 Coruscant	4
Fusillade	4
Les plans	4
Le canon	4
Et si on allait à l'usine ?	5
Acte II L'usine de deversium	5
Accès	5
L'acheteur	6
Le hangar 37	6
Course-poursuite	7
Acte III Au-dessus de Coruscant	7
Affrontement en orbite	7
Retour au hangar 37	7
La piste Hutt	7
acte IV Espace Hutt	8
Allons voir une vieille amie	8
Négociations	8
Les informations	9
acte V Nal Hutta	9
L'usine de traitement	9
Mission de destruction	10
Action !	10
Épilogue	II
Annexes	II
Caractéristiques des PNJ	II
Hommes de mains	II

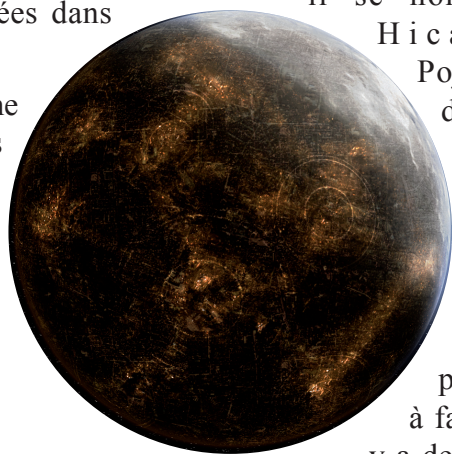


ACTE I CORUSCANT

Fusillade

Nous sommes en l'an 26 av. B.Y. Les PJ sont sur Coruscant en promenade dans les quartiers huppés de la ville lorsque une fusillade nourrie éclate non loin d'eux, un jeune homme à peine sorti de l'adolescence se précipite vers les personnages. Il est grièvement blessé par un tir de blaster et tient un bloc de données dans ses mains.

Le jeune homme meurt dans les bras des PJ en disant juste un mot à voix basse : « Le projet 37 est une réalité en voici la preuve... »



Les PJ peuvent tenter de rejoindre les agresseurs du jeune homme mais ceux-ci sont déjà loin grâce à leur airspeeder.

Les plans

Le jeune homme a ses papiers d'identité sur lui ainsi qu'une forte somme d'argent (1000 crédits). D'après les papiers, il se nomme Hicasar

Pojar. Le bloc de données, quant à lui, est crypté (jet Difficile en Sécurité). Il contient les plans d'un gigantesque canon laser. Ces plans semblent tout à fait authentiques (il y a de nombreux détails

techniques très complexes) et les données semblent fiables.

Le canon

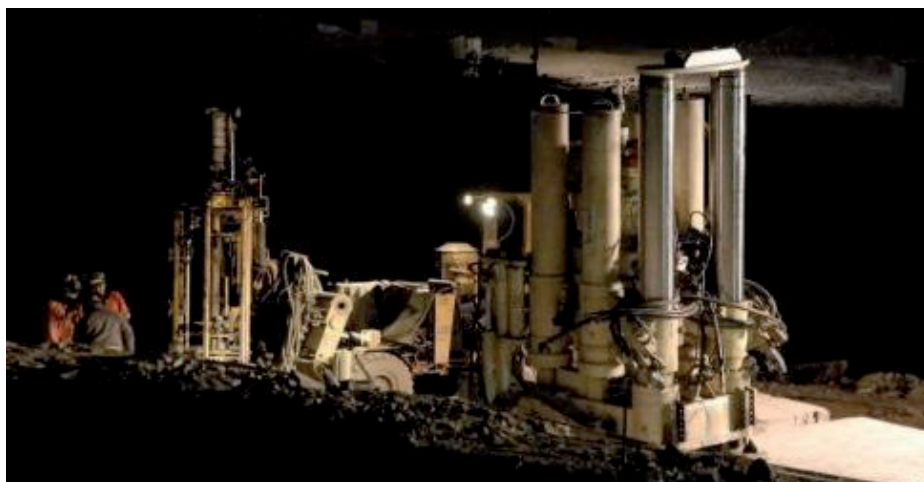
Ce canon serait d'ors et déjà installé quelque part, peut être prêt à être vendu ou bien à servir pour mener un coup d'État.

Les caractéristiques de ce canon sont assez incroyables. Toute porte à croire que la technologie de cette arme permet de stocker dans un réseau de batteries l'énergie produite par les étoiles pour la transformer en rayon calorique désintégrateur... Il est évident que ce genre de technologie entre de mauvaises mains serait une catastrophe pour la galaxie toute entière.





Bien entendu les PJ pourraient être amenés à penser que ce canon est le même que le super canon dont nous avons parlé dans une précédente aventure (et il faut jouer sur cela pour amener les PJ sur une fausse piste).



Et si on allait à l'usine ?

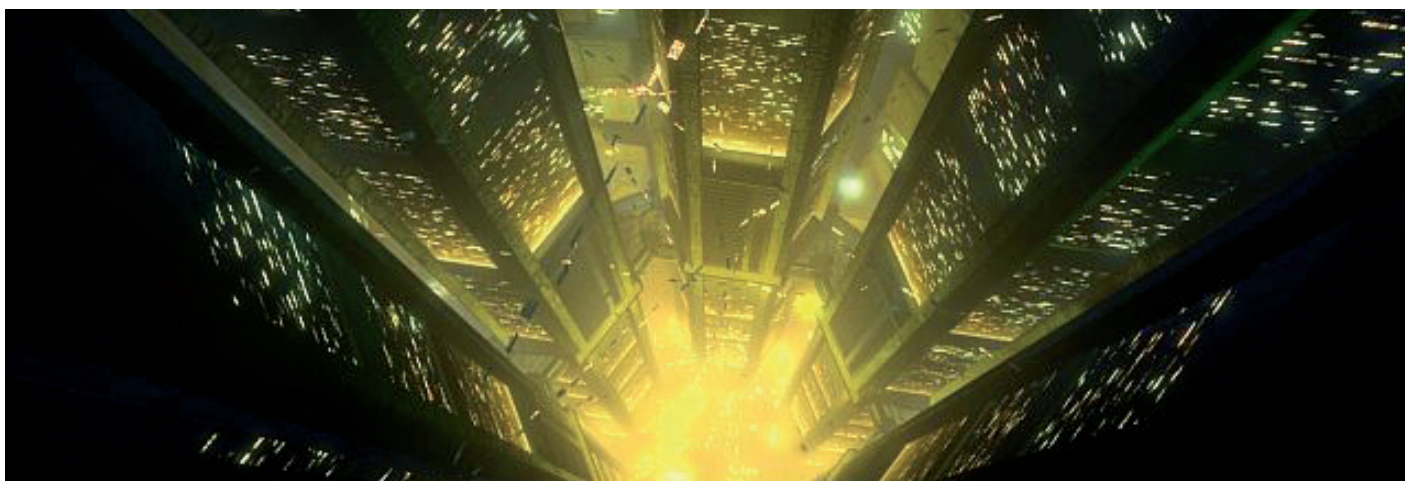
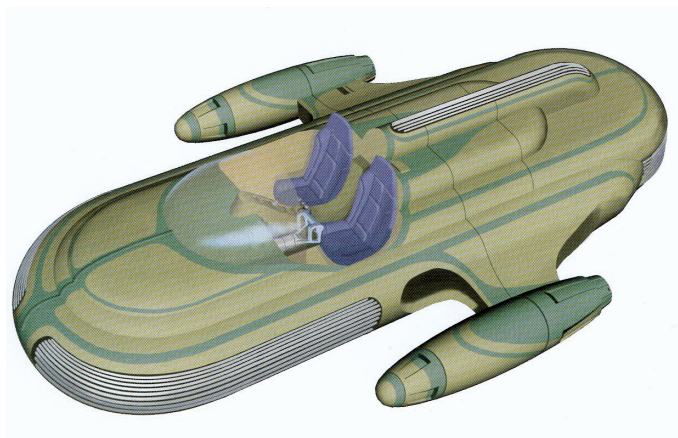
Puisque la liste des matières premières nécessaire à la construction d'une telle arme est également présente dans le bloc de données, une visite à l'usine de minerai de Coruscant s'impose pour remonter la piste...

ACTE II L'USINE DE DEVERSIUM

Accès

Les PJ arrivent en vue de l'usine, qui est sous haute protection. Vu le statut des PJ, ils peuvent bien entendu se débrouiller pour négocier un laissez-passer signé par le Temple Jedi ou par les autorités. Ce genre de démarche devrait fortement leur faciliter l'accès à l'infrastructure pour enquêter.

L'usine est extrêmement vaste et les puits de mine font plusieurs dizaines de kilomètres de profondeur pour les plus anciens. Les conditions de travail sont extrêmement pénibles en raison de la chaleur et du manque d'oxygène dans certains endroits. Les droïds miniers y sont nombreux et s'occupent du gros œuvre, en particulier le creusement des





galeries principales mais des ouvriers restent présents pour superviser le travail... dans les puits les plus proches des riches filons de deversium, le minerai émet des ondes qui brouillent les systèmes de calcul des cervodroïds... l'extraction du minerai doit donc se faire uniquement avec des ouvriers vivants, qui s'exposent eux-mêmes à des radiations qui pourraient être dangereuse en cas d'une exposition durable.

Si on interroge le contremaître de permanence ce jour là, il dira juste avoir vendu une centaine de tonne métrique de deversium brut, un minerai qui, une fois épuré, possède la propriété d'agir comme carburant ou bien comme source d'énergie industrielle.



L'acheteur

D'après les informations contenues dans les ordinateurs de la mine, le nom de l'acheteur de ce précieux minerai est un certain Temoc Okoud (anagramme de comte Dooku, je sais je me suis pas beaucoup cassé la tête, là !)

La cargaison récemment extraite a été livrée dans un vaste hangar (le N°37) non loin de l'astroport principal du secteur urbain.

Le hangar 37

Lorsque les PJ arrivent sur place, ils font vite face à une fusillade nourrie de la part des hommes de mains du comte... pendant que celui-ci, bien à l'abri derrière ses sbires,

monte tranquillement à bord du vaisseau cargo, qui porte discrètement l'emblème des séparatistes. L'appareil se prépare à un décollage imminent pendant que les PJ progressent face aux hommes de main.

Les PJ pourront soit engager le combat avec les hommes de mains qui seront plutôt facile à maîtriser soient directement contacter le temple ou les bureaux du Chancelier pour donner la description du vaisseau cargo et ainsi organiser son interception par les forces de l'ordre... cette dernière méthode risque cependant de leur faire perdre la trace de leur proie.

Si les PJ décident de faire le forcing et de maîtriser les hommes de mains, ils arriveront près du vaisseau juste au moment de son décollage... quelques secondes trop tard pour sauter à l'intérieur.





Course-poursuite

Heureusement le hangar 37 contient des vaisseaux de fret qu'il sera plutôt facile d'emprunter afin de suivre le vaisseau séparatiste (un simple jet Facile en Sécurité permet d'ouvrir l'un des vaisseaux voisins).

Prévoir un jet Très Difficile en Transport Spatial car les moteurs sont froids et le trafic est dense à la sortie de l'astroport.

L'occasion d'un parcours d'obstacle stressant entre les nombreux appareils civils qui circulent dans les parages !

Prévenir les autorités devrait permettre de faire cesser les éventuelles poursuites de la part des forces de l'ordre, qui cherchent d'abord à faire cesser cette course sauvage (quelques jets en Commandement et Bureaucratie pour convaincre les policiers qu'il vaut mieux coopérer).

ACTE III AU-DESSUS DE CORUSCANT

Affrontement en orbite

Une fois arrivé en orbite, les PJ auront les renforts de la République - s'ils ont averti à temps les autorités. Sinon, ils devront stopper le cargo avec leurs propres moyens...

Vu la différence d'échelles entre le vaisseau des PJ et celui du comte, il faudra réussir à détruire les blocs moteurs du cargo pour avoir une petite chance de le stopper. Heureusement, le vaisseau de fret emprunté par les PJ est équipé d'un canon blaster standard, qui sert normalement à détruire les petits astéroïdes qui coupent sa trajectoire.

Hélas au moment où le combat s'engage sérieusement... le cargo disparaît dans l'hyperespace !

Par contre, cette fois-ci, le comte n'a pas pensé à tout et il reste des indices dans le hangar.

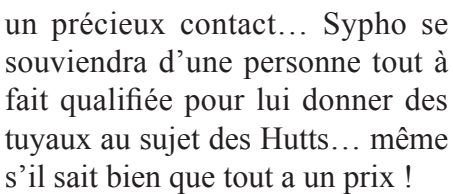
Retour au hangar 37

Si les PJ pensent à aller le fouiller, ils trouveront un droid abandonné dans un coin derrière une pile de caisses, celui-ci est programmé pour parler en langue Hutt. Son vocabulaire est par ailleurs enrichi d'un champ lexical technique lié au raffinage de minerai.

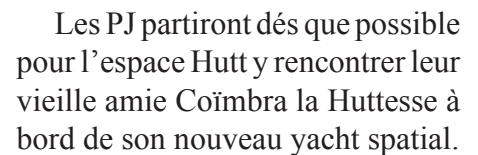
La piste Hutt

Il sera facile d'en déduire que ce sont les Hutts qui ont la charge du raffinage du minerai. Cependant cette déduction ne permet pas de savoir où se passe le raffinage... il est temps d'aller demander des informations complémentaires à



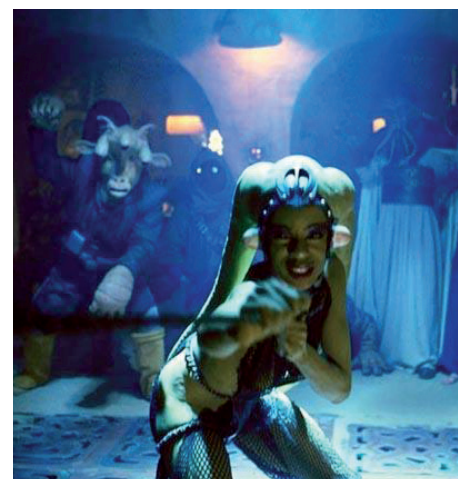


Allons voir
une vieille amie



Celle-ci sera ravie de revoir Sypho et fera la connaissance d'Aania par la même occasion.

La conversation s'engagera au moment du repas et Coïmbra confiera aux PJ qu'effectivement, elle-même et ses cousins ont été contactés pour travailler pour les Séparatistes... et vu les sommes engagées il était difficile de refuser... En revanche il faudra toute la force de persuasion de Sypho (et les pouvoirs Jedi ne fonctionnent pas sur la Huttesse !) pour convaincre Coïmbra de révéler ce qu'elle sait sur le raffinage du deversium. Sinon, vu les goûts décalés de la Huttesse, il est fort possible qu'elle accepte



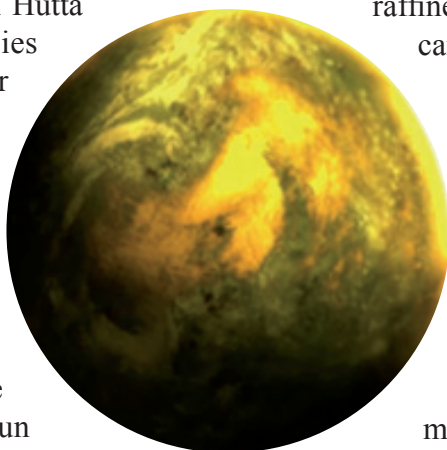


en paiement une danse d'Aania devant sa cour d'extraterrestres...

à se faire de l'argent en toute... légalité.

Les informations

Ce sont les installations de traitement sur Nal Hutta qui ont été choisies pour traiter le précieux deversium. Coïmbra est, comme par hasard, actionnaire majoritaire de cette usine. Elle empochera donc un énorme bénéfice à la fin des travaux de traitement... mais elle gagnera encore plus d'argent de la part des assurances en cas de destructions de ces usines : prudente, elle les a faites assurer pour plusieurs centaines de millions de crédits. La Huttesse est donc ravie de voir les Jedi l'aider



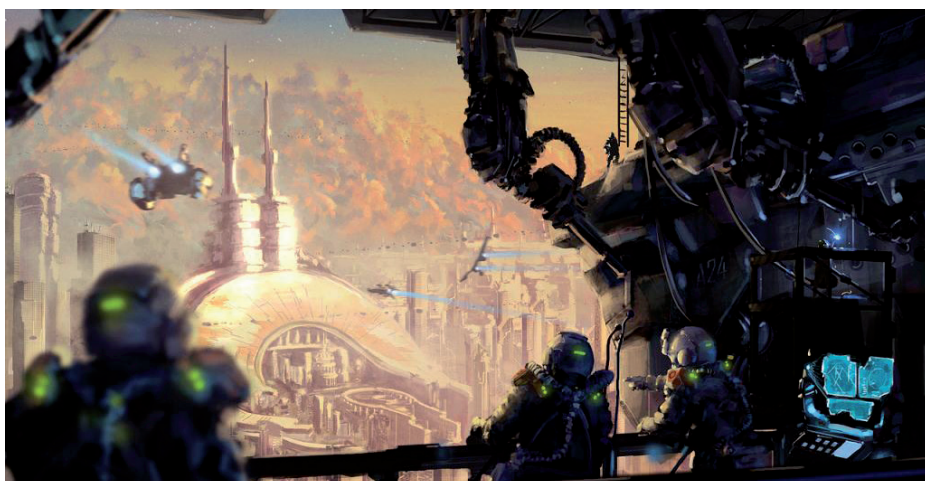
Elle fermera donc évidemment les yeux si les PJ décident de détruire les installations de raffinement et le vaisseau cargo qui y est posé. Elle indique les coordonnées de la base et les codes d'accès de ses cargos à l'orbite de la planète des Hutts. Elle pourra éventuellement même fournir des explosifs... contre certains services futurs, évidemment.

ACTE V NAL HUTTA

L'usine de traitement

Nal Hutta est la planète-mère des Hutts. Très inhospitalière, elle est interdite aux non-Hutts, mis à part aux esclaves condamnés à mort. Elle est presque entièrement recouverte d'un gigantesque marécage nauséabond.

Une fois au sol à proximité de l'usine de traitement, les PJ devront multiplier les jets en Discrétion set en Démolition pour poser précisément les explosifs et faire un maximum de dégâts (une dizaine de jet au moins). Le chantier est bien gardé et il y a même des droïds IG qui assurent la surveillance de nuit, gracieusement fournis par le comte Dooku. La raffinerie fonctionne de jour comme de nuit et en arrière-plan de celle-ci, les PJ pourront





apercevoir un gigantesque canon à particules cosmiques, le fameux « Projet 37 ».

Mission de destruction

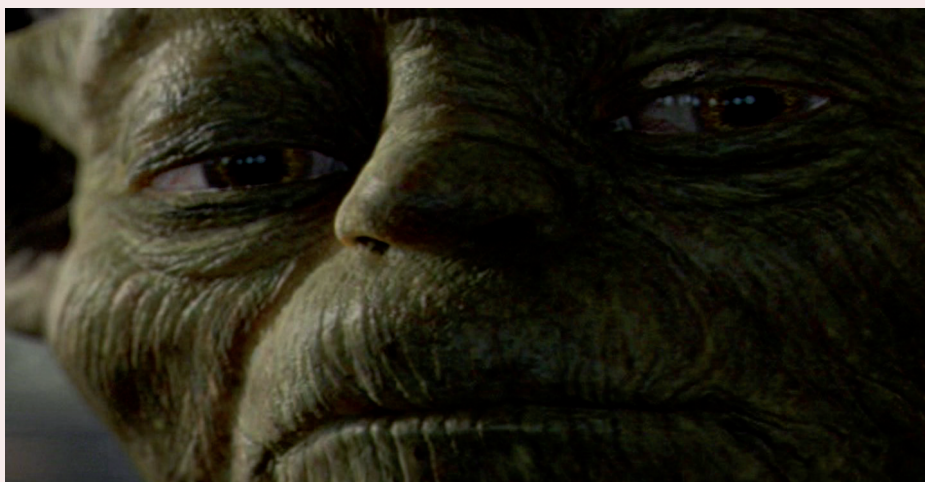
Les PJ pourront également vouloir détruire le canon en question mais ils risquent d'être à court d'explosifs une fois l'usine minée. Le mieux sera donc de le saboter pour qu'il s'auto-détruise (jet en Sécurité et en Démolition).



Action !

Bien entendu, tôt ou tard les PJ seront découverts et la bagarre sera générale : explosions, courses poursuites, blessures, etc. Bref, la routine, sur fond d'une gigantesque explosion même visible depuis l'espace et depuis le vaisseau de Coïmbra, venue là pour assister au spectacle est s'assurer que ses intérêts sont bien protégés. Elle n'apprécie pas particulièrement que le comte utilise son territoire pour implanter un canon car ce n'était pas dans leur contrat. Elle est donc prête à donner un petit coup de pouce aux PJ en cas de besoin.





ÉPILOGUE

Les PJ pourront fuir de justesse et rejoindre Coruscant pour informer l'Ordre Jedi de la réussite de cette mission.

Si le nom du commanditaire n'a pas été percé à jour, c'est maître Yoda qui déjouera cet anagramme du comte Dooku.

Les Séparatistes ont été mis en déroute... pour cette fois.

L'Ordre Jedi doit veiller plus qu'a jamais pour protéger la République !

ANNEXES

Caractéristiques des PNJ

Hommes de mains

Dextérité	3D
Blaster	5D
Esquive	4D
Grenade	4D
Vigueur	3D

Équipement : Fusil blaster (dommage énergétiques 5D) et Grenade à fragmentation (dommage physiques 5D)



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

LE PROJET 37

En arpentant les rues de Galactic City, sur Coruscant, les personnages vont rencontrer l'aventure sous la forme de la victime d'un attentat. Qui sont ses agresseurs, et qui est cette personne attaquée ? Quel secret de dimension galactique se cache derrière ces manigances ?

Ce scénario autonome propose une enquête sur Coruscant qui mènera les personnages à pactiser avec les Hutts pour atteindre leur objectif... et aider la République à contrecarrer un plan audacieux de l'Ordre Séparatiste. Il s'intègre dans la campagne The Tzantal Chronicles, disponible sur le site Internet de la guilde d'Altaride : www.altaride.com.

