

STAR WARS
THE TZANTAL
CHRONICLES

traquehend
SUR VJUN

Un scénario d'Arnaud Desfontaines





Scénario : Arnaud Desfontaines.

Relecture et conseils : Benoît Chérel.

Écrit en février 2012 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 : arnaudfontaines@gmail.com

TABLE DES MATIÈRES

Acte I Coruscant,	
l'aventure commence.....	4
Le plan.....	4
L'équipe	4
La préparation.....	4
Quelques informations sur Vjun.....	4

Anguille calamarienne	
sous roche... ..	5

Acte II Vjun,	
sinistres canyons.....	5
Pluies d'acide !	5
Hyperespace	5

Arrivée discrète	
mais mouvementée	5
Canyoning	6
La caverne	6
Groupe 1	6
Groupe 2	6
Le village.....	6
Les infectés	6
La grille.....	7

Acte III Vjun,	
dans les entrailles de la terre ...	7
Dans les égouts	7
Course d'orientation	7

Les Dianogas	8
Acte IV Vjun,	
château Malreaux.....	8
La cour	8
Infiltration.....	8
La porte	8
La salle du banquet	9
Jedi terroriste ?	9
Le reste du rez-de-chaussée.....	9
Le garage	9
La liste des invités	10
Les étages.....	10
Le laboratoire du Vicomte	10
Les appartements du Comte	10
L'embuscade	11
Le combat final	11
Sauve qui peut !	11

Acte V Coruscant,	
retour de mission	12
C'était un piège !	12
Au rapport !	12
Convocation	12
L'ombre de la mort.....	12
Promotion	12
Conclusion	12



ACTE I CORUSCANT, L'AVENTURE COMMENCE

Le plan

En cette année 25 av. B.Y., l'Ordre Jedi décide de frapper un grand coup contre le Comte Dooku et l'Ordre séparatiste qu'il dirige.

Le Haut Conseil Jedi décide d'envoyer un commando bien entraîné à la recherche du repaire du Comte sur Vjun. Tout porte à croire en effet que le château du Comte est l'endroit où se prennent toutes les décisions importantes concernant les Séparatistes.



L'équipe

Quatre puissants Jedi seront dépêchés sur place à bord du vaisseau d'Aania.

Eeth Koth, Ki-Adi Mundi, Saesee Tiin et Sypho seront donc envoyés avec une équipe de Forces Spéciales (en tout une vingtaine d'hommes) afin de pénétrer dans le repaire du Comte, y prélever toutes les données disponibles et pourquoi pas, si le Comte Dooku est présent, de l'arrêter et de le ramener sur Coruscant pour y être jugé.

La préparation

Les préparatifs prennent deux jours, durant lesquels Sypho peut récolter des informations sur la planète en question.

Quelques informations sur Vjun

Planète à l'apparence dévastée en raison de ses pluies acides qui empêchent toute végétation de proliférer, Vjun est un monde imprégné par le Côté Obscur d'où toute vie a pratiquement disparu. Autrefois paisible, ce monde fut marqué pour toujours lorsque le Vicomte Malreaux, personnage influent de Vjun, mena des expérimentations génétiques hasardeuses qui finirent par se répandre comme une traînée de poudre et conduisirent les habitants de Vjun à sombrer dans la folie la plus totale. Cette véritable épidémie eut tôt fait d'éradiquer la plupart de la population de la planète à la suite de meurtres sanglants.

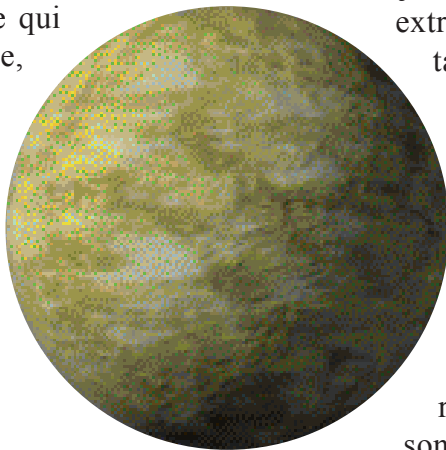
Source : *Star Wars Holonet*.





Anuille
calamarienne
sous roche...

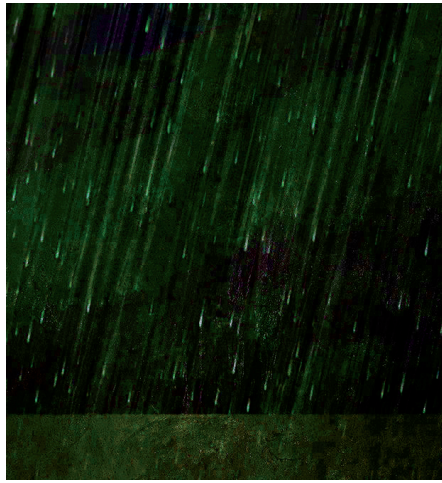
La mission nécessitant l'emploi de forces de la République, le sénateur Palpatine est, bien entendu, mis au courant de cette aventure (ce qui est très dommage, comme nous le découvrirons plus tard...)



ACTE II VJUN, SINISTRES CANYONS

PLUIES D'ACIDE !

Vjun est une planète extrêmement inhospitalière. Des pluies acides pratiquement quotidiennes rendent les sorties à la surface compliquées, voire dangereusement mortelles. Les rares sites où se sont développées les habitations se trouvent donc logiquement sous terre, dans des grottes à l'abri des pluies. Il n'existe (pour l'instant, aucune race développée indigène sur la planète et à peine y trouve-t-on quelques insectes dans le sol acide.



La combinaison spatiale est vivement conseillée pour tous les déplacements à la surface mais pas pour une durée excédant 10 à 15h. Passé ce délai, l'acide des pluies commence à attaquer les pièces métalliques de ces robustes équipements, ce qui risque d'entraîner des dysfonctionnements, des pannes ou des trous.

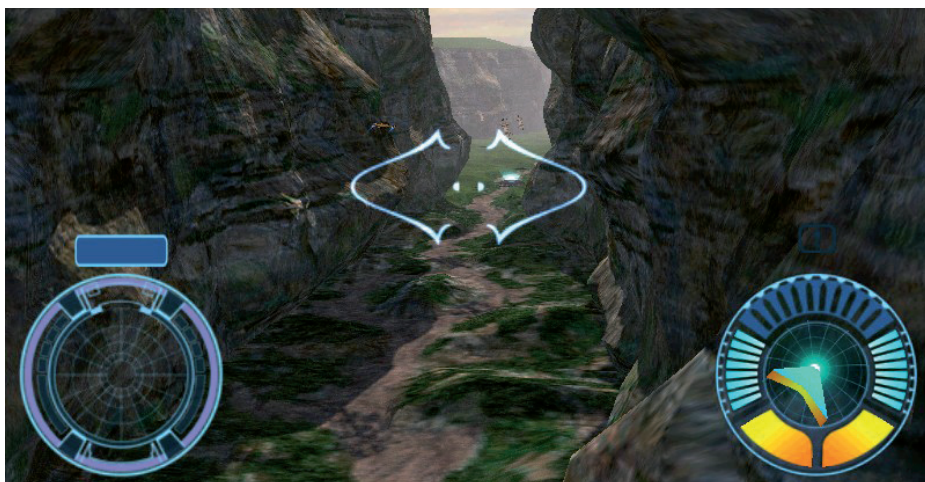
Hyperespace

L'arrivée sur la planète se fait après un voyage hyperspatial de cinq jours.

Arrivée discrète mais mouvementée

Pour garantir une arrivée discrète sur la planète, le vaisseau effectue sa sortie d'hyperespace extrêmement près de l'astre. La pilote doit alors foncer tout droit dans l'atmosphère de manière à ce que les senseurs locaux assimilent le vaisseau à une météorite. La





coque, chauffée à blanc par le frottement avec l'atmosphère acide, surchauffe rapidement les systèmes de bord. Les passagers peuvent aider en augmentant la puissance des boucliers déflecteurs et en réparant la climatisation interne pour éviter de frire dans l'habitacle !

Canyoning

Une fois au raz du sol, Aania redresse et peut filer à travers un réseau de canyons pour s'approcher au plus près de la résidence de Dooku, le château Malreaux.

La caverne

Une fois posé le vaisseau, à l'abri dans une vaste caverne, bien à couvert des intempéries, deux groupes sont formés. L'un s'occupe de faire diversion et d'attirer les inévitables droïds de surveillance à l'extérieur du château pendant que l'autre groupe s'infiltrer à l'intérieur de la citadelle.

Groupe 1

Eeth Koth et Sypho sont accompagnés d'Ahura et Aania ainsi que de dix commandos républicains. Ils décident rapidement d'entrer dans la sinistre résidence par les conduites d'égouts, dont les grilles se trouvent justement au fond du canyon où s'est posé le vaisseau.

Groupe 2

L'autre groupe dirigé par Saesee Tiin et Ki-Adi Mundi, comportant le reste des commandos, plus lourdement armés, servira d'appât.

Les deux groupes progressent donc au fond du canyon en direction du château de Malreaux.

Le village

La planète Vjun a été ravagée par les expériences terribles perpétrées autrefois par le Vicomte de Malreaux. Les habitants ont été contaminés par une terrible folie meurtrière. Il reste cependant



quelques survivants. L'esprit troublé, ils parviennent à grand peine à subvenir à leurs besoins primaires.

Les membres de l'expédition découvrent bientôt devant eux un paysage post-apocalyptique : un village en ruine, parsemé de tôle rouillée et de débris divers. Les rues sont partiellement protégées de la pluie d'acide par des toitures souvent très endommagées.

Au loin, surplombant le village, on peut apercevoir la silhouette noire du château où le Comte Dooku a pris ses quartiers.

Explorer ou simplement traverser le village permet de rencontrer des survivants. Ils ont atrocement muté et sont devenus des monstres assoiffés de chair fraîche, tels des zombies.

Les infectés

Les Jedi se retrouvent face à un dilemme : les tuer pour mettre fin à





leurs souffrances, prenant le risque de flirter avec le Côté Obscur, ou tenter de les éviter, en prenant le risque de se faire repérer par ces malheureux qui poussent des grognements répugnants. L'idéal pourrait consister à les faire prendre en charge par les soigneurs du temple Jedi, qui pourront, à force d'efforts, purger ces victimes du Côté Obscur qui les consume et soigner leurs terribles blessures.

La grille

L'entrée des égouts du château se trouve de l'autre côté du village des infectés.

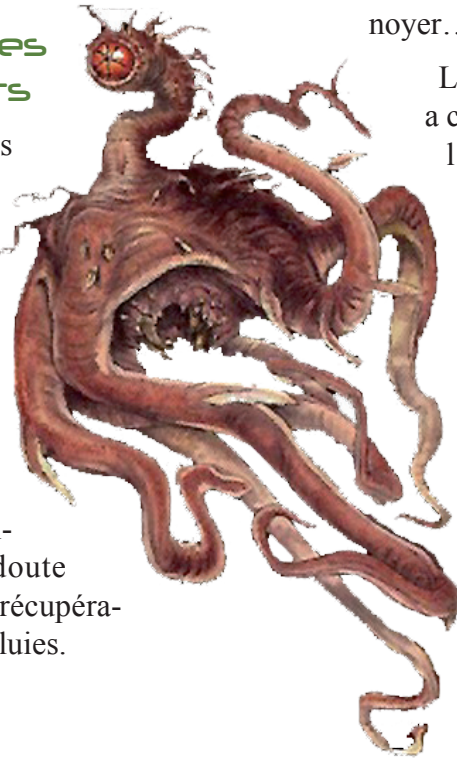
Elle est scellée mais rien qu'un bon sabrolaser ne trancherait sans difficulté.

Il est temps d'infiltrer le château de Malreaux, qui sert de repaire au chef des ennemis de la République !

ACTE III VJUN, DANS LES ENTRAÎLLES DE LA TERRE

Dans les égouts

Les égouts s'avèrent rapidement se développer en un réseau vaste et complexe de conduits extrêmement vétustes. Plusieurs bassins contiennent des proportions d'acide dangereuses, sans doute récoltées avec la récupération des eaux de pluies.



Course d'orientation

Pendant que le groupe de Sypho cherche à s'orienter, des horribles Dianogas les attaquent en cherchant à les entraîner au fond des eaux usées pour les noyer... et les dévorer.

Les soldats qui accompagnent le groupe sont particulièrement vulnérables aux attaques des créatures aquatiques en raison du poids plus important de leur équipement militaire (fusil blaster, casque et armure...)





Les Dianogas

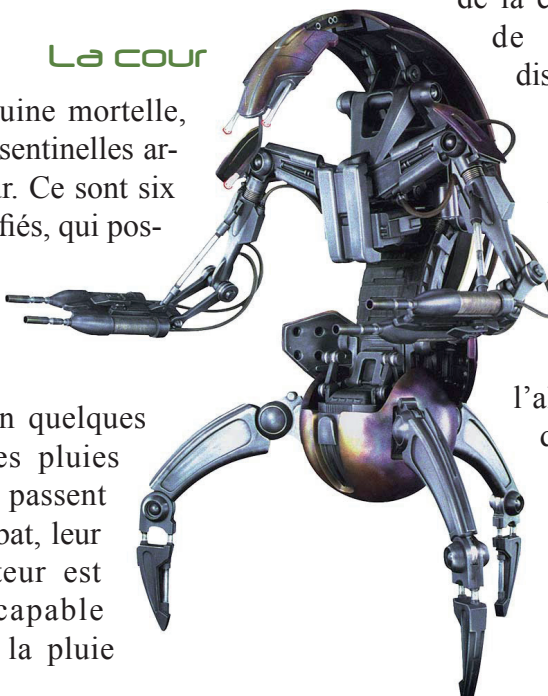
Scène d'action, combat au sabrolaser pour trancher les tentacules et sauver un maximum de commandos qui risquent de se noyer sans l'intervention des Jedi.

Le labyrinthe formé par les conduites d'égout est assez gigantesque et plusieurs heures de repérage (jets en Astrogation pour s'orienter) sont nécessaires pour finalement trouver la trappe menant dans la cour du château Malreaux.

ACTE IV VJUN, CHÂTEAU MALREAUX

La cour

Dans la bruine mortelle, des Droïdeka sentinelles arpentent la cour. Ce sont six modèles modifiés, qui possèdent une coque en plastique pour ne pas être rongés en quelques heures par les pluies d'acide. S'ils passent en mode combat, leur écran déflecteur est également capable de repousser la pluie acide.



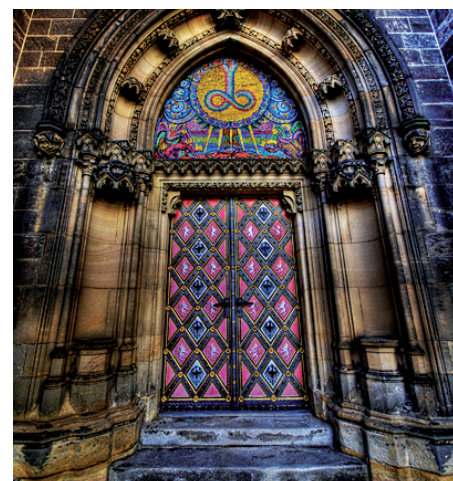
Infiltration

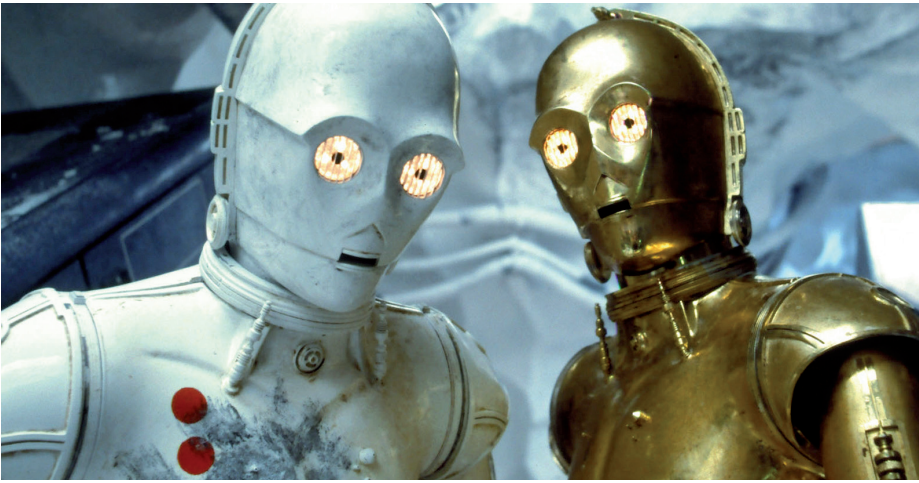
Le groupe doit se faufiler dans l'ombre pour éviter de se faire repérer par les sentinelles de la cour ou choisir de les éliminer discrètement.

Cette méthode est certainement plus facile, mais elle risque de donner rapidement l'alerte dès que la disparition des droïdes sera constatée lors de la relève.

La porte

De l'autre côté de la cour se trouve une large porte, très ancienne, arborant encore les antiques armes du sinistre





Vicomté de Malreaux, qui a dévasté autrefois la planète toute entière. Un verrou électronique a récemment été ajouté par les Séparatistes.

La porte peut être forcée en utilisant un sabrolaser ou de la détonite (jet en Sabre Laser ou en Démolition) mais il est bien plus discret de la déverrouiller de manière électronique. Un petit bricolage est alors nécessaire sur le système d'ouverture (jet en Sécurité).

Dans le cas où les Droïdeka ont été neutralisés, il est également possible de récupérer les codes d'accès dans leur cervodroïd (jets en Réparation de Droïd

pour extraire le cervodroïd et en Programmation de Droïd pour y retrouver les codes)..

La salle du banquet

Derrière la porte se trouve une vaste salle de bal aux boiseries anciennes et à la décoration aux allures médiévales. Au milieu, de longues tables ont été dressées et une trentaine de droïds serveurs s'affairaient à terminer de mettre le couvert.

Ils ne sont pas programmés pour se méfier et se contentent donc d'ignorer les visiteurs, à moins que ces derniers ne s'en prennent physiquement à eux (auquel cas ils tenteront de



fuir vers les étages en trotinant et en s'offusquant).

Jedi terroriste ?

Le groupe peut profiter de la situation pour piéger la table du banquet (un jet en Maintien de l'Ordre peut même permettre de déterminer assez précisément où pourraient se tenir les officiers supérieurs autour de la table).

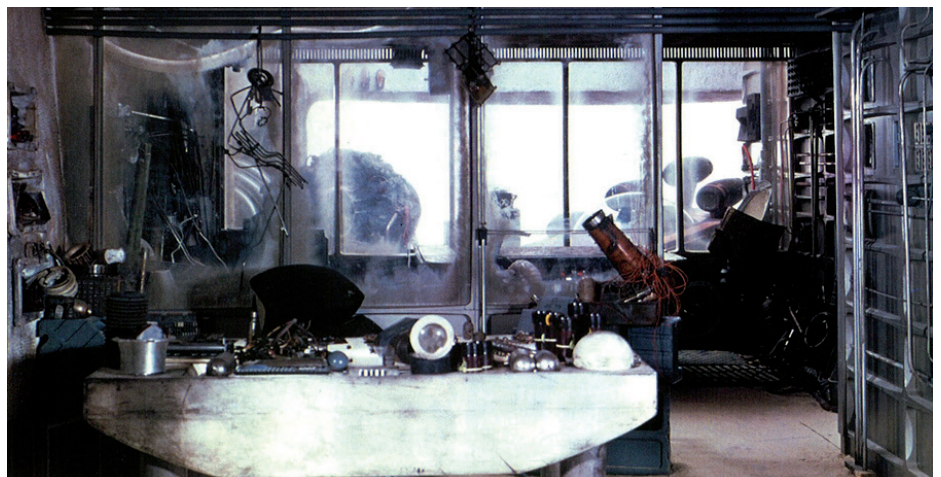
Mais est-ce bien là des méthodes de Jedi ? Un débat peut s'ouvrir dans le groupe au sujet de telles actions terroristes (jets en Persuasion, en Volonté...)

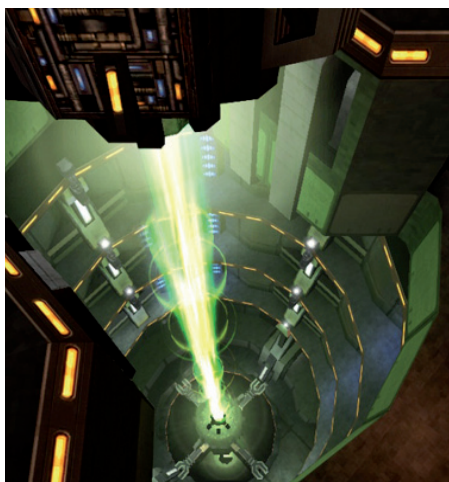
Le reste du rez-de-chaussée

Les autres pièces du rez-de-chaussée sont composées de salles de manutention technique, des cuisines, des ateliers de maintenance. Ces lieux sont déserts, mis à part les nombreux droïds qui s'occupent des tâches d'entretien et de la préparation du fameux banquet.

Le garage

On peut également trouver de l'autre côté du château un grand garage, très ancien et poussiéreux, où sont entreposés plusieurs speeders et moto-speeders. Ce sont là modèles standards très anciens, poussiéreux et sans doute pour la plupart bons pour la casse. Un bon mécanicien est cependant capable d'en redémarrer deux ou trois en quelques minutes à peine, en cas





de besoin (ce qui pourrait être très utile pour évacuer rapidement les lieux).

La liste des invités

Pirater les bases de données des cuisines ou le cervodroïd d'un des droïds serveurs peut permettre d'obtenir une liste cryptée des invités aux banquets... cependant, comme le Comte Dooku était informé de la visite des Jedi, il a pris soin de placer là une liste factice, remplie du nom de farouches opposants à son ordre. Un bon analyste républicain découvrira facilement la supercherie.

Les étages

Les étages sont accessibles par un large escalier en spirale, circulant autour d'un puits énergétique (le cœur du réacteur qui alimente le château en énergie est situé au sous-sol).



Par les cuisines, il est également possible d'utiliser le monte-plat, au prix de quelques acrobaties.

Le laboratoire du Vicomte

Le premier étage contient toutes les installations scientifiques du sinistre Vicomte de Malreaux. C'est cet homme qui a détruit sa propre planète en faisant des expériences sur les midichloriens. Quelque chose a mal tourné, des cobayes se sont échappés et ont contaminés les habitants, qui sont tous devenus fous.

Le laboratoire est géré par un scientifique fou, le docteur Larg, qui continue ses expériences sur des infectés capturés à l'extérieur. Plusieurs salles contiennent des ordinateurs massifs. Une petite pièce est équipée d'un projecteur holo et les salles de test renferment une dizaine de sujets infectés horriblement difformes. Dans des cuves, on peut également

« admirer » les plus monstrueuses créations, conservées en stase.

À noter qu'en cas de panne énergétique (tir dans une machine, destruction du cœur énergétique du sous-sol), tous les spécimens du laboratoire seront libérés.

Les appartements du Comte

Le Comte Dooku a visiblement pris ses quartiers dans les appartements de feu le Vicomte de Malreaux. Les blasons des deux personnages se superposent sur presque tous les murs des étages supérieurs.

Le cœur de ce secteur semble se trouver derrière une porte blindée, toute neuve, avec le symbole des Séparatistes gravé dessus.





L'embuscade

Une fois arrivés devant la porte en question, à peine ont-ils le temps de l'examiner que les membres du groupe sont accueillis par une série de rafales de blaster qui abat deux commandos.

Puis émergeant de l'obscurité une silhouette gigantesque, tout en armure, se dévoile au groupe, accompagné par une femme plus svelte au regard moqueur.

Durge et Aurra Sing passent immédiatement à l'action !

Le combat final

Durge lance ses bolas énergétique aux pieds de Sypho puis actionne son jet-pack pour quitter la tour. Une fois dans les airs Sypho doit se libérer de ses liens et amortir une chute de plusieurs dizaines de mètres (jet en Télékinésie).



Le combat est très rude car Durge s'avère être un combattant extrêmement bien entraîné et, qui plus est, capable de régénérer les parties coupées de son corps par les coups de sabrolaser !

Sauve qui peut !

Les défenses du château étant désormais averties de la présence d'intrus, la mission est compromise. Les Jedi parviennent à se frayer un chemin au milieu des droïds, de plus en plus nombreux.

Une course-poursuite s'engage, d'abord en speeders (récupérés dans le garage du château, au rez-de-chaussée ou dérobé à des droïds qui prennent le groupe en chasse), sous les tirs nourris des ennemis et une pluie battante, pour rejoindre le vaisseau et récupérer les rescapés de l'autre groupe.

Une fois à bord, il faut encore éviter les chasseurs-droïds qui poursuivent alors le vaisseau sans

relâche jusqu'à ce qu'il atteigne l'orbite, où il peut enfin se lancer dans un saut en hyperspace.





ACTE V CORUSCANT, RETOUR DE MISSION

C'était un piège !

Tout porte à croire que la mission avait été révélée au Comte Dooku : il y a donc un traître parmi les Jedi du Haut Conseil... ou dans l'environnement proche du sénateur Palpatine.

Au rapport !

De retour sur Coruscant, les Jedi, blessés ou non, iront rendre compte de l'échec de la mission. Cependant toute la mission n'a pas été négative car un autre tueur de Jedi a été repéré, ce qui peut être utile pour les temps à venir.

Convocation

Une fois la réunion terminée, Sypho est convoqué par les membres du Haut Conseil Jedi.

L'ombre de la mort

Une bien triste nouvelle lui est annoncée : le grand maître Jedi Quermien, Yarael Poof, est mort en déjouant un complot sur Coruscant.

Promotion

Un successeur digne de ce nom doit être nommé à ce poste et tous les grands maîtres Jedi sont unanime pour dire que Sypho est le plus à même d'occuper cette fonction. En cas de refus, maître Coleman Tebor sera nommé.

Sypho doit donner une réponse rapidement, un siège du Haut Conseil ne peut rester vaquant bien longtemps, en particulier en ces temps de crise.

Sypho pourra, en outre, récupérer les travaux de Yarael



Poof et notamment les sphères sacrées du temple Sith de Korriban.

Conclusion

Tout laisse à penser que les forces Séparatistes préparent une guerre sans précédent qui aura pour enjeu la survie même de la République...



GLOSSAIRE

A

Aania 4, 6
 acide 3, 5, 6, 7, 8
 Ahura 6
 Astrogation 8
 Aurra Sing 11

B

blaster 7, 11

C

cervodroïd 9, 10
 Coruscant 3, 4, 12
 Côté Obscur 4, 7
 cour 3, 8

D

Démolition 9
 détonite 9
 Dooku
 Comte 4, 6, 10, 12, 14
 Droïdeka 8, 9
 Durge 11

E

Eeth Koth 4, 6

H

Haut Conseil Jedi 4, 12, 14
 holo 10
 Holonet 4
 hyperspace 5, 11

J

Jedi 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14

K

Ki-Adi Mundi 4, 6
 Korriban 12

L

Larg
 docteur 10

M

Maintien de l'Ordre 9
 Malreaux
 Vicomte 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10

O

Ordre Jedi 4
 Ordre séparatiste 4

P

Palpatine 5, 12

Persuasion 9
 pluie 6, 8, 11
 porte 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12

Q

Quermien 12

R

Réparation de Droïd 9
 République 5, 7, 12, 14

S

Sabre Laser 9
 sabrolaser 7, 8, 9, 11
 Saesee Tiin 4, 6
 Sécurité 9
 Sith 12
 Star Wars 2, 4
 Sypho 4, 6, 7, 11, 12

T

Télékinésie 11
 temple 7, 12

V

vaisseau 4, 5, 6, 11
 Vjun 1, 3, 4, 5, 6, 14
 Volonté 9

Y

Yarael Poof 12

STAR WARS

THE TZANTAL CHRONICLES

Traquenda SUR VJUN

Le Haut Conseil Jedi rassemble les membres d'une expédition cruciale pour l'avenir de la République Galactique. Le Comte Dooku a établi sa base secrète sur la lointaine planète Vjun. Un monde désolé, ravagé par un mal ancien et terrible...

Ce scénario autonome propose un voyage dans une ambiance sombre, sur un monde où la mort rôde partout. Une mission qui mettra à rude épreuve les préceptes Jedi : jusqu'où peut-on aller pour lutter pour la cause du Bien ? L'aventure s'intègre dans la campagne The Tzantal Chronicles, disponible sur le site Internet de la guilde d'Altaride : www.altaride.com.

