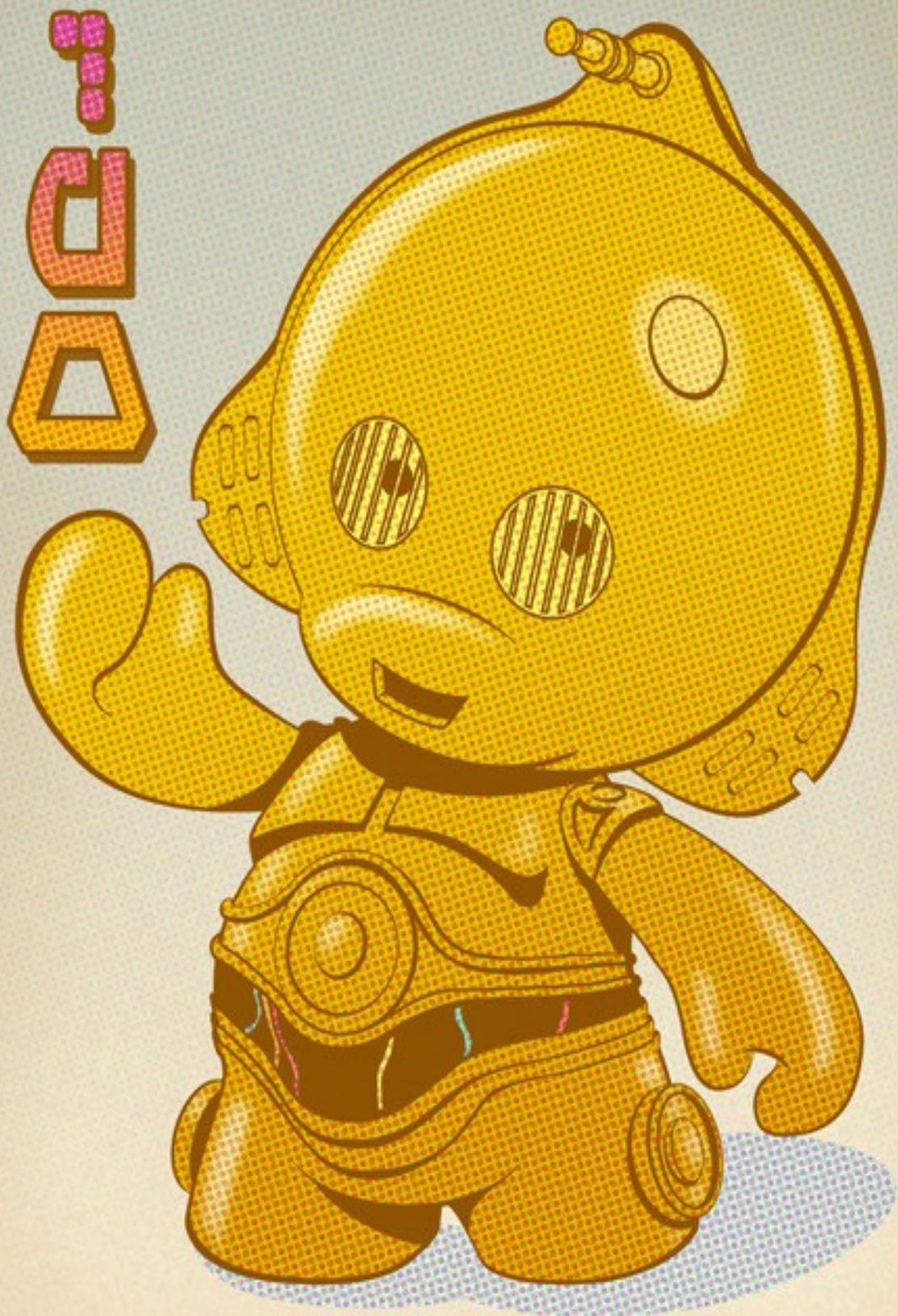


INDUSTRIAL AUTOMATON

ASTROMECHANICAL EXCELLENCE BUILT TO LAST



CYBOT GALACTICA

Making the galaxy a better place through etiquette and protocol.

INDUSTRIAL AUTOMATON

SAUVER WALL-E





Les Genestealers

Les Genestealers ne sont pas une troupe de la race des Tyranides et on ignore leur provenance. On suppose qu'ils viennent d'un monde parallèle et qu'ils sont arrivés dans notre galaxie en passant par un trou noir. Les genestealers sont les éclaireurs des flottes-ruches Tyranides et affaiblissent les différents mondes, puis lors de la bataille suprême contre le monde avec tous les autres tyranides de la flotte, ils tendent des embuscades pour que l'ennemi ne puisse pas fuir. Ils sont par habitude dotés de pinces broyeuses, mais ils peuvent être dotés de griffes tranchantes.

Ils sont capables d'obéir à la reine norne sans qu'il y ait de créature utilisant la Force prêt d'eux grâce à un lien télépathique imbrouillable même à des centaines d'année-lumière de la flotte-ruche. Très rapides, ils sont aussi capables de traverser le champ de bataille à une vitesse formidable qui leur permet d'atteindre leurs proies et de les tuer avant même qu'elles ne puissent riposter.

Les Genestealers ont un mode de reproduction très différent de celui des autres espèces. Ils ne subissent pas l'effet du vieillissement ce qui les rend quasiment immortels, leur permettant ainsi de naviguer entre les planètes via des Vaisseaux fantômes, généralement des vaisseaux perdus dans l'espace.

Lorsqu'ils sont en présence d'être intelligent, le Genestealer essaiera d'implanter son matériel génétique dans l'être ou si son ADN se mélange avec celui d'un être intelligent. Cet être se réveillera alors plusieurs jours après en pleine forme et sans aucun souvenir de l'évènement. L'individu infecté éprouvera quelques jours après, un mal de tête de plus en plus douloureux jusqu'à qu'un nouveau genestealer sorte de la tête de l'hôte.



GENESTEALERS (J)

Rang : Novice

Allure : 6 (12)

Charisme : -4

Taille : +1

Terreur : -1

Vision Nocturne

TRAITS

AGI	AME	FOR	INT	VIG
D8	D6	D8	D4	D8

Compétences : Combat D8, Discrétion D6, Recherche D4
Escalade D8

Pouvoirs :

- Croissance/Rapetissement : Dé de For & Vig augmenté
- Vitesse : Double son allure

DEFENSE

PARADE	RESISTANCE
6	8(1)

Carapace : 1 Points en Armure

ATTAQUE

GRIFFE:	COMBAT	DEGATS
2	D8	1D6

Arme : 2 Griffes, Attaque mêlée, For +1D6, PA 4



NOM

Destroyer stellaire de classe Venator

Classe

Vaisseau de Combat lourd

Constructeur

Chantiers Navals Kuat

Taille

1 137 m

Équipage

7 400 hommes d'équipage

Armement

8 turbolasers lourds
2 turbolasers moyens
52 canons laser
6 rayons tracteurs
4 lance-torpilles protoniques

Troupes

1 700 soldats
192 chasseurs Alpha-3
192 intercepteurs Actis Eta-2
36 chasseurs ARC-170
40 canonnières TIO/BA et TLO/BA
24 TR-TT

Soute

25 000 tonnes métriques

Hyperpropulsion

x1 (de secours : x15)

Affiliation

Ancienne République
Empire Galactique
Pirates

NOM

Cargo léger YT-1300

Classe

Navette & Transporteur

Constructeur

Corporation Technique Corellienne

Taille

26.7 m

Équipage

1 pilote
1 copilote
6 passagers

Armement

2 canons laser légers montés sur tourelle dorsale

Soute

100 tonnes

Hyperpropulsion

x2 (de secours x12)

Affiliation

Variable

Comme promis en début au début de cette ouvrage, je vous partage un scénario d'introduction certes un peu particulier et qui j'espère, vous fera découvrir le jeu, ses rouages ainsi que vous faire passer un bon moment de détente.

Vous trouverez dans ce scénario les plans des vaisseaux, surtout à titre d'information.

Les pré-requis, le matériel dont vous aurez besoin :

- Un groupe de 4 à 5 joueurs
- Des feuilles de personnages
- Un jeu de 54 Cartes avec les Jokers
- Une Combats Mats, de préférence la plus grande possible, exemple : [Chessex Battlemat ou Chessex Megamat](#)
- De figurines, si possible (Voir : Star Wars miniature)
- Un chronomètre.

Explication sur le scénario.

Comme vous le verrez plus loin, je n'ai pas inventé la roue en faisant ce scénario mais il me titillait depuis un moment de faire un ou deux clins d'œil à certains films ou jeux qui ont marqué mon adolescence.

J'ai essayé de faire que ce scénario soit jouable plusieurs fois, car lorsque nous sommes MJ et que nous faisons découvrir un jeu de rôle à plusieurs groupes de joueurs, il est souvent rébarbatif de faire toujours le même scénario d'introduction.

C'est dans cette optique, que j'ai décidé de faire un vaisseau aléatoire et que le plan du vaisseau se construira au fur et à mesure que vos joueurs avancerons.

Je vous rassure, je ne vous ferais pas visiter tout le vaisseau !!!

Par contre quelques règles sont à prendre en compte :

- Comme nous sommes dans un énorme vaisseau, une case de plan représente deux cases sur votre Battlemat.
- Comme le vaisseau est en mauvaise état, c'est l'obscurité la plus complète dedans et les débris, au sol ou plafond réduit la visibilité de moitié pour les torches et lanternes.
- L'apesanteur et le système de recyclage d'air fonctionne encore ... se pourrait il qu'il y ai de la vie ? Des survivants peut-être ou tout simplement 1D8 d'heure restante avant l'arrêt complet des deux systèmes tant que les moteurs ne sont pas remis en fonctionnement.

- Le vaisseau est un véritable cimetière, de corps fraîchement en décomposition avec la tête explosée (au moins vous êtes sur que le vaisseau a été visité récemment) mais aussi des squelettes avec des restes de vêtements ayant soient de multiples lacérations, soient le crâne explosé.

- Lorsque le Cargo apponte le Destroyer, lancer 1D4-1, cela vous donnera le premier temps avant le début du compte à rebours de l'autodestruction - Lancer le Chronomètre.

- Lorsque l'autodestruction est enclenchée, lancer 1D4+4 afin de déterminer dans combien de temps le Destroyer va exploser - Lancer le Chronomètre.

Attention, le bruit des sirènes de l'autodestruction, réveille la population des Genestealer. Au lieu de les avoir un par un vous en aurez deux par deux ... dans le meilleur des cas.

Si un joueur tente un Piratage sur le système d'autodestruction, un succès donnera 1heure supplémentaire par Relance. Sur un 1, le compte à rebours se dérègle et vous perdez 1D3 d'heures. Il n'est possible de faire qu'un test de Piratage pour toute la durée de la partie.

- Lorsque l'autodestruction est enclenchée, lancer 1D20 sur la tableau des Pièces afin de savoir dans quelle pièce WALL-I se trouve. WALL-I ne sera jamais dans une pièce que vous avez déjà visitée, par contre c'est le bruit de l'alarme qui le remet en fonction.

Si un joueur tente un Piratage sur le système afin de trouver des indices, un succès lui révélera l'Histoire du groupe d'explorateur et du « Patient Zéro » qui décima l'équipage du Destroyer de plus il apprend que les Genestealer sont à la poursuite d'un droïde de maintenance. Sur une relance , il apprend que le droïde en question se nomme WALL-I

- Vos joueurs décident de passer par les conduits d'aération au lieu des couloirs ? Pas de problèmes, procédez à la construction du plan de la même manière en comptant :

- *une case pour une case
- *le tirage des Portes latérales sont remplacées par des trappes
- *le tirage des Portes Étages sont des fins de conduits donnant sur des trappes au dessus des Portes Étages
- *les conduits dans les pièces donnent une chance de plus d'avoir un Genestealer dedans.

2D12	Notes	Tuiles
02/15/22/ – Une Salle	<p>- Une Salle : Afin de savoir quelle salle est ce, vous devez la à tirer au sort dans le tableau suivant. Une fois que vous avez tiré la salle, celle-ci ne peut pas être réutiliser.</p> <p>une case de la tuile vaut deux cases de la battlemat</p>	
03/21 – Une impasse	<p>- Une impasse, ne présage rien de bon, D6, sur une réussite un Genestealer tend une embuscade</p>	
04/19/24 – Porte Étage	<p>- Un Porte Étage :</p> <p>*D6, sur un 1 vous ouvrez un SAS et non une porte donnant sur un étage.</p> <p>*D6 pair, l'étage est montant.</p> <p>*D6 impair, l'étage est descendant.</p> <p>une case de la tuile vaut deux cases de la battlemat</p>	
05/14 – Virage Droite	<p>- Virage Droite, Visibilité Réduite, attaque surprise possible.</p> <p>une case de la tuile vaut deux cases de la battlemat</p>	
06 – Trappe/Aération	<p>- Trappe/Aération, attention danger ou non</p> <p>*D6 : sur un 1, Genestealer</p> <p>*D6 : 2-5, R.A.S.</p> <p>*D6 : Vous apercevez quelque chose qui s'enfuit lorsqu'il vous voit ... Un rat, un Alien, un robot peut -être ?</p>	
07/23 - Intersection	<p>- Intersection, Visibilité réduite, embuscade multiple possible</p> <p>une case de la tuile vaut deux cases de la battlemat</p>	

D12	Notes	Tuiles
08/16 – Virage Gauche	- Virage à Gauche, visibilité réduite, embuscade possible	
09/17/24 - Couloir	- Couloir, pour rappel, une case de la tuile vaut deux cases de la battlemat	
10 – Porte Latérale Droite	- Porte Latérale Droite, donnant accès à une pièce *D6 : 1, un Genestealer dedans *D6 : 2-5 : Pièce vide sans importance *D6 : Voir Tableau des Pièces une case de la tuile vaut deux cases de la battlemat	
11 - Chicane	une case de la tuile vaut deux cases de la battlemat	
12/18 – Intersection en T	une case de la tuile vaut deux cases de la battlemat	
13 – Porte Latérale Gauche	une case de la tuile vaut deux cases de la battlemat	

* représente l'étage de départ lorsque les héros sont arrivés à bord de la navette.

D20	Notes	Étages
01 - Hangar	- Donne une visibilité sur le hangar d'arrivée ou sur une zone de stockage de vaisseaux pour les étages inférieurs.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
02 - Salle de Repos	- Vestige d'une salle de repos, lits éventrés, armoires fracassées, rien de tient encore debout dedans.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
03 - Mess	Réfectoire, avec un accès au cuisine derrière. Avec un peu de chance il reste de quoi manger ... quelques boites de conserves	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
04 - Dortoir	Des lits, des Armoires, des lits, des Armoires, Recherche peut vous donner des indices	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
05 - Armurerie	- Verrouillée par diverses protections, Piratage, si réussite donne accès à la caverne d'Alibaba, si raté active une alarme silencieux dans la salle de contrôle Auxiliaire, visite 1 Génestealer. Un test unique par Armurerie.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
06 - Dépôts de munitions	- Endroit instable, un faux mouvement et c'est la mort assurée. Test d'Agilité. Test de Perception/Connaissance/Combat pour trouver des munitions valables, si raté vous êtes l'heureux possession de munitions désamorçées.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
07 - Dépôts d'Armes	- Verrouillée par diverses protections, Piratage, si réussite donne accès à la caverne d'Alibaba, si raté active une alarme silencieux dans la salle de contrôle Auxiliaire, visite 1 Génestealer. Un test unique par Dépôt.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
08 - Salle de contrôle auxiliaire	- Donne Accès aux ordinateurs du Vaisseau. Tout test devra se faire sous Piratage. 1 Test dans 3 salles différentes pour débloquer la porte d'accès au Hangar, rétablir les moteurs, couper l'autodestruction etc ...	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
09 - Salle de Générateurs auxiliaires	- Porte Verrouillée, Test Piratage. Permet de remettre l'air en route pour 1D6 jours.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
10 - Infirmerie	- Dans les vestiges remplis d'os et de traces de sang, des Medpac et Médic kit sont trouvable pour qui cherche un peu. D6 Medpac, D4 Medic kit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
11 - Réserve Diverse	- Tout ce qui peut être inutile voir indispensable.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
12 - Atelier réparation des Droïdes	- Réparation, permet de se bricoler un Droïde en D4 d'heure. Recherche/Piratage, permet d'en apprendre un peu plus sur WALL-I, à quoi il ressemble par exemple.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
13 - Incinérateur / Vide ordure	- Voir la Guerre des Étoiles, mais sans le droïde pour les sauver	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
14 - Sanitaire	- Lieu de recueil pour toute personne qui se respecte. Recherche : quelques magazines pornos sont encore dissimulés dans le faux plafond.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
15 - Salle de Garde	- Avec un peu de chance, les Héros peuvent trouver quelques armes ou pièces d'armures et sans doute le propriétaire ou des restes du propriétaire.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
16 - Salle de détention	- Anciennement les prisons, désormais il faut considérer cette pièce comme un lieu de reproduction de Genestealer. D6, sur un As vous trouvez un survivant ... Doit être considéré comme un Extra Allié ... sur un As il est non infecté.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
17 - Nid Genestealer	- un des dortoirs de Genestealer	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
18 - Laboratoire Secret Génétique	Porte verrouillée, Test Piratage. Permet d'apprendre un peu plus sur le processus de reproduction des Genestealer, Relance : Permet d'apprendre que ce Vaisseau est un Laboratoire militaire Impérial sur la création d'un super soldat.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
19 - SAS d'évacuation	- Porte verrouillée, Si vous aimez flotter dans l'espace. Donne accès à des combinaisons spatiales. Réduit l'air de une heure. Ne permet pas d'accéder au hangar par l'extérieur.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *
20 - Navette de secours	- Toute sabotées, Réparation, 1D4 jour pour en remettre une en état.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> *

SAUVER WALL-I

Résumé : Industrial Automaton, une société hautement connue et réputée pour la construction de ses Astromécanos type R, rassemble un groupe d'inconnue ayant gagné un concours, les gagnants ont le droit de voir en exclusivité leur nouveau modèle Type R.

Hors tout cela n'est qu'une banale mascarade inventé par les Séparatistes/Empire, afin de discréditer d'Industrial Automaton, en cas que l'opération se passe mal. En effet ces derniers ont créé un faux événement, afin d'envoyer un groupe d'individu faire un sauvetage d'un leur vaisseau. Leur dernier groupe en date, trié sur le volé par rapport à leurs compétences et surtout parce qu'ils ne manqueront à personne, est envoyé faire le cobaye et rejoindre le **Destroyer Stellaire Classe Venator** via un cargo drone. En vérité, les derniers soldats envoyés officiellement sur l'épave ne sont jamais revenu ... En ce qui concerne l'implication d'Industrial Automaton, ils ont déclaré officiellement, il y a quelques années déjà, que le « **Gargantia** » avait été Détruit lors d'un accident, hors ce n'est qu'une réplique de ce Vaisseau qui fut détruit, le vrai navire fut subtilisé et exploité par les Séparatistes/Empire afin d'en faire un laboratoire et vouloir créer un Super Soldat.

Historique : Lors d'un voyage d'exploration vers un système inconnu, des scientifiques ont fait la découverte d'une culture Alien, éteinte depuis un temps incalculable et surtout sans connaissance précise de la cause de leurs disparitions.

Lors d'une fouille, les membres de l'exploration tombèrent sur des vestiges d'un temple ainsi que d'un tombeau fortement scellé. Non sans mal, en l'ouvrant, les sécurités archaïques se déclenchèrent avec retardement, blessant gravement un membre de l'équipe, en lui sectionnant une jambe. Ce dernier bascula dans le tombeau et se retrouva entraîné de saigner abondamment sur le corps momifié d'un Alien. Au contact du sang, ce dernier se liquéfia en une masse informe et se propulsa vers les blessures du scientifique.

Le malheureux hurla et le choc métabolique lui fit perdre connaissance.

Inquiet et sans pouvoir lui apporter les soins suffisant, l'expédition fut mis en pause afin que le blessé puisse avoir les soins adéquates.

Quelques jours plupart, il se réveilla à bord du Destroyer Stellaire « **Gargantia** », sans aucun souvenir de son accident, ainsi que de son passé ... Nous ne savons pas non plus ce qu'est devenu le groupe d'exploration, mais on pense qu'ils ont du disparaître en même temps que le

Destroyer Stellaire lors de son retour sur Coruscant. Le dernier message indiquait qu'une mystérieuse avarie avait retardé leur arrivée ... suite à cela Industrial Automaton perdu tout contact avec le vaisseau.

Ce ne fut que quelques années plus tard, que le Destroyer Stellaire fut redécouvert en piteuse état, vide et irrécupérable ... il fut décidé de le détruite ...

Au mépris du danger, reculer l'impossible :

Afin de fêter la nouvelle sortie des derniers **Astromécanos Type R**, les Entreprises « **Industrial Automaton** » ont organisé un concours unique intergalactique offrant à une poignée de personnes, l'exclusivité d'assister, en compagnie des personnes les plus importantes et prestigieuses de la galaxie, à la première mise en service du nouveau Astromécanos Type R dans un endroit.

Au départ partir de Coruscant, un **Cargo YT-1300** flambant neuf et customisé en Drone, affrété pour Industrial Automaton, attend l'embarquement des Héros munis de leur carte d'accès.

C'est ici le point de rendez-vous de vos personnages, et le moment de faire connaissance dans la joie et la bonne humeur, et surtout une fabuleuse visite d'une des entreprises la plus prestigieuse.

Une fois l'embarquement de tous les Héros fait, l'Hôtesse d'accueil virtuelle invite vos chers Héros à prendre place et de s'attacher afin que le vaisseau puisse décoller en toute sécurité.

« Mes dames, Messieurs,

Industrial Automaton est fier de vous inviter pour cette événement exclusif mondial au sein d'une de ses plus prestigieux centre d'essai.

Afin de ne pas vous faire languir plus longtemps et de pouvoir vous compter parti nous le plus rapidement possible, je vous invite de ce pas à prendre place à vos places respectives, de valider votre accès via la carte que nous vous avons fourni, d'attacher votre ceinture, d'éteindre vos cigarettes virtuelles.

Notre voyage devrait durer trois jours en Hyper Espace. Un droïde R2 est mis à votre disposition afin de vous servir, rafraîchissements et collations pendant toute la traversée du voyage

Vous êtes à bord d'un Cargo YT-1300 tout automatisé d'Industrial Automaton et je suis Aaliyah pour vous servir. »

Le cargo décolle et quelques minutes plus tard passe en Hyperspace.

Si les joueurs fouillent un peu le Cargo, ils découvriront un kit de survie comprenant :

- 20 rations,
- 1 lanterne,
- 4 Medipac.

Paradise city or Welcome to the Jungle ? :

Alors que vous dormiez tranquillement, un warning se met à retentir au sein du Cargo :

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Avarie Hyperpropulseur détectée ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Avarie Hyperpropulseur détectée ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Déconnexion de l'Hyperspace en cours ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Déconnexion de l'Hyperspace en cours ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Envoi du signal de secours activé ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Envoi du signal de secours activé ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Activation de la balise de secours ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Activation de la balise de secours ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Redirection vers nouvelles coordonnées ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Redirection vers nouvelles coordonnées ! »

Lorsque vous sortez de l'Hyperspace, vous vous retrouvez en face d'un Destroyer Stellaire en piteuse état répondant au nom de « **Gargantia** ».

Test Recherche/Piratage possible :

- Le « **Gargantia** » : Destroyer Stellaire Classe Venator, disparu il y a de cela quelques années et

ayant refait surface il y a quelques jours. Le Vaisseau était tellement dangereux que le propriétaire XXXXXXXX (Piratage sur un As révèle l'Industrial Automaton) a décidé d'enclencher la procédure d'autodestruction. Une vidéo reportage faisant voir le vaisseau dans son état ainsi que son explosion.

- Sur la navette : La navette est en mode pilotage automatique. Toutes les commandes manuelles ont été supprimées afin de mettre un module de pilotage de drone à la place.

(Piratage) Le signal du pilotage automatique vient du vaisseau et est câblé en dur dans le module.

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Manœuvre appontement enclenchée ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Manœuvre appontement enclenchée ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Déploiement du train d'atterrissage ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Déploiement du train d'atterrissage ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Ouverture de la soute pour évacuation du vaisseau ! »

« Procédure d'urgence enclenchée ! »
« Ouverture de la soute pour évacuation du vaisseau ! »

« Fin de la procédure d'urgence »
« Formatage de la mémoire du module »

- Lorsque le Cargo apponte le Destroyer, lancer 1D4-1, cela vous donnera le premier temps avant le début du compte à rebours de l'autodestruction – Lancer le Chronomètre.

A la fin de ce message, une fumée blanche et lacrymogène commence à sortir du module Drone et envahit le Cargo incitant ainsi les Héros à sortir.

Une fois que toutes les personnes sont sorties du Cargo, la soute se referme. Au même instant la porte d'un SAS s'ouvre à quelques mètres devant vous.

Le Hangar paraît désaffecté et dans l'obscurité la totale.

Recherche/Piratage : Avec un succès lors de la connexion à un terminal ou une console, les joueurs peuvent découvrir qu'il existe encore

quelques navettes dans les ponts inférieurs. Il est impossible de cette console, de pouvoir approvisionner un cargo ou navette au Hangar central.

Avec une Relance, il est possible de savoir quel modèle est disponible et en état de vol.

Lorsque le dernier membre traverse le SAS, ce dernier se referme derrière lui.

Cinq fruits & Légumes par jour ... et vous ? :

Tant que l'alarme de l'autodestruction ou qu'une alarme silencieuse ne se déclenche pas, ils ne devraient pas trop rencontrer de problèmes.

- Jetez de temps en temps, tous les 1D8 ou 1D12 de tuiles par exemple, un D6 lors de Tirage particulier de tuiles tel qu'une salle ou Portes.

**Sur un 1 : Deux Genestealer sont en patrouille et mettront 1D4 de round à venir rejoindre le groupe.*

**Sur 2-5 : Rien ne se passe*

**Sur un As : Un Genestealer est en sommeil caché stratégiquement dans un coin de la pièce ou dans le plafond.*

- Lorsque l'alarme de l'autodestruction se met en route, le tirage de 1D6 s'effectue régulièrement, tous les 1D4 ou 1D6 de tuiles par exemple

Sur 1-2 : Deux Genestealer sont en patrouille et mettront 1D4 de round à venir rejoindre le groupe.

**Sur 3-4 : Rien ne se passe*

**Sur 5-As : Un Genestealer est caché stratégiquement dans un coin de la pièce ou dans le plafond en embuscade.*

- Lorsque l'autodestruction est enclenchée, lancer 1D20 sur la tableau des Pièces afin de savoir dans quelle pièce WALL-I se trouve. WALL-I ne sera jamais dans une pièce que vous avez déjà visitée, par contre c'est le bruit de l'alarme qui le remet en fonction.

Si un joueur tente un Piratage sur le système afin de trouver des indices, un succès lui révélera l'Histoire du groupe d'explorateur et du « Patient Zéro » qui décima l'équipage du Destroyer de plus il apprend que les Genestealer sont à la poursuite d'un droïde de maintenance. Sur une relance , il apprend que le droïde

en question se nomme WALL-I.

Partir du vaisseau en un seul morceau :

- Trouver WALL-I, car c'est le seul qui a actuellement tous les accès nécessaire pour ouvrir les portes grâce à sa fonction de droïde d'entretien.

Lors du grand Accident dans le laboratoire de création du super Soldat, WALL-I, innocente victime et ne faisant que son travail, balaya une carte mémoire ayant toutes les données sur les recherches concernant le super Soldat près du corps d'un scientifiques. A court d'énergie, ce dernier alla sur son socle se recharger, mais les avaries coupèrent les générateurs pour ne laisser que l'énergie nécessaire a la survie.

Avant de tomber en panne, il compacta comme a son usage, ses déchets afin de pouvoir prochainement les mettre au recyclage ...

- Affréter un Vaisseau des ponts inférieurs du Hangar et le mettre à disposition dans le Hangar Principal. Cette manipulation est difficile car il va falloir remettre de l'énergie dans les ponts inférieurs par l'intermédiaire de 3 consoles auxiliaires. Une fois le courant revenu dans le pont inférieurs la mise à disposition d'urgence d'un vaisseau devrait prendre 1D4 d'heure et pouvant être réduit par Relance.

- Lors que les Héros récupèrent et qu'ils essaient de lire les données sur un terminal du vaisseau, ces dernières sont vidées de la carte mémoire et transférée directement vers la base Séparatiste/Impériale. A ce moment la le compte à rebours passe du temps restant à 5min avant le départ des Héros (pour la fin épique avec le vaisseau qui explose derrière eux).

- Lors les Héros repartent sur la brèche ... les coordonnées prédéfinies sont celles de l'Astroport de Coruscant.

Comme vous pouvez le constater, ce scénario mérite sans doute un développement. Pour l'avoir fait jouer en l'état, il est tout à fait nécessaire de ne pas en rajouter plus car, vous le verrez par vous même c'est en fonction de l'évolution de la partie que l'imagination fait son travail et que vous trouverez quoi dire à vos joueurs.

Bon jeu
Sasmira.
14/07/2013