

ROGUE TRADER™

EN CALE SÈCHE™

UNE AIDE DE JEU CONCERNANT LA CONSTRUCTION
ET L'AFFRONTEMENT SPATIAL

WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE

CRÉDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Ross Watson

CONCEPTION ET RÉDACTION

Sam Stewart

ÉDITION

Leigh-Anne Reger

CONCEPTION GRAPHIQUE

Kevin Childress

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Matt Bradbury

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Clint Langley et Matt Bradbury

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Gabe Laulunen

DÉVELOPPEMENT DE LA GAMME

Michael Hurley

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

RESPONSABLE DES LICENCES

Owen Rees

RESPONSABLE DES DROITS ET DES LICENCES

Erik Mogensen

RESPONSABLE DE LA PROPRIÉTÉ

INTELLECTUELLE

Alan Merrett

DIRECTEUR DU SERVICE LÉGAL ET DES LICENCES

Andy Jones

EDGE ENTERTAINMENT

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Gilles Garnier

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

AMIRAL

Mathieu Saintout

RESPONSABLES DE GAMME

Fabien Marteau et Olivier Collin

GRAPHISME ADDITIONNEL

Stéphanie Lairer

TRADUCTION ET RELECTURE

Sébastien Vicard et Pierrick Garry



edge®

Bibliothèque
INTERDITE



Copyright © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer 40,000, le jeu de rôle Warhammer 40,000, ROGUE TRADER, les logos de ces marques respectives, ROGUE TRADER, DARK HERESY et toutes les marques associées, ainsi que les logos, lieux, noms, créatures, races, ainsi que les insignes, logos et symboles de ces races, véhicules, armes, unités ainsi que les symboles de ces unités, personnages, produits et les illustrations des univers de Warhammer 40,000 et de DARK HERESY sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2010, enregistrés en Angleterre et dans d'autres pays du monde. Cette édition est publiée sous licence Fantasy Flight Publishing Inc et Edge Entertainment. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Edge Entertainment et le logo Edge Entertainment sont des marques déposées de Edge Entertainment. Bibliothèque Interdite et les logos Bibliothèque Interdite sont des marques déposées de Bibliothèque Interdite.

Tous droits réservés par leurs propriétaires respectifs. Version française © Bibliothèque Interdite 2010.

Code produit RTx4

Pour plus de détails sur la gamme de produits DARK HERESY, découvrir notre sélection d'aides de jeu, d'interviews et de questions-réponses, rendez-vous en ligne sur :

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/RT

LE NOBLE ART DE LA CONSTRUCTION DE VAISSEAU

« Les chars de la Garde écrasent nos ennemis sous leurs chenilles, les mythiques Titans réduisent les mondes en cendres, mais ce sont nos vaisseaux qui établissent notre suprématie à travers les étoiles. »

— Aspyce Chorda, contre les pirates d'Iniquité.

Dans ROGUE TRADER, le vaisseau des PJ est plus qu'un simple moyen de transport. Il est conçu pour être un membre supplémentaire de l'équipage, avec une conception propre au libre-marchand et son équipage. Plus encore, un vaisseau possède ses propres bizarreries, particularités et traits de personnalité. Cela a parfois un sens immédiat, comme ce croiseur qui, fier guerrier, engage sans délai ses ennemis. Et parfois ce sens sera plus difficile à trouver du fait d'étranges combinaisons, comme ce vaisseau de guerre ombrageux ou ce transport batailleur embarquant un culte de la mort en soute 24. Mais tous peuvent engendrer les backgrounds et les opportunités d'interprétation les plus intéressants.

Ce supplément a pour but d'aider les joueurs et le MJ lors de la création du vaisseau, en l'abordant pas à pas. Les tableaux

présentent les différents choix disponibles à chaque étape, et les références aux pages correspondantes vous indiquent où retrouver l'information dans le livre de base.

Cependant, créer le vaisseau n'est que la première étape. Une fois que les écrous et les boulons sont en place, le MJ devrait s'asseoir avec ses joueurs pour que, tous ensemble, ils déterminent l'histoire de leur appareil. Le plus simple étant de se baser sur le résultat que le groupe a obtenu via le **Table 8-2 : histoire passée**. Bien sûr, si le vaisseau a été arraché aux débris d'un space hulk, ou s'il contient une exotique technologie xenos, cela influencera grandement son histoire. Néanmoins, d'autres aspects de sa construction peuvent être tout aussi importants. Par exemple, un caprice de l'esprit de la machine peut être un excellent élément de l'histoire du vaisseau. Quelles aventures ont donné à l'appareil son goût certain pour les problèmes, et quels efforts a dû endurer ce stoïque croiseur léger ? De plus, même les Éléments d'un vaisseau peuvent proposer de nouveaux ajouts à son histoire, plus particulièrement si ces Éléments sont d'origine xenos ou archéotechnologique. Quels sombres marchés a dû conclure le capitaine d'origine du navire pour équiper son engin d'un « bouclier fantôme », et cela pourrait-il être une source de problème si l'Inquisition venait soudain à s'y intéresser ?

Un bon background permet de donner vie à un navire et son équipage, et fournit aussi au MJ quantité d'accroches et d'éléments pour ses futurs scénarios.

À la dernière page de ce supplément, vous trouverez une fiche récapitulative concernant les combats spatiaux, avec de rapides rappels utilisables dans le feu de l'action.

Note : une copie du livre de base de ROGUE TRADER est nécessaire pour utiliser ce supplément.



RÉSUMÉ DE LA CONSTRUCTION DE VAISSEAU SPATIAL

Pour construire un vaisseau spatial pour ROGUE TRADER, suivez les étapes suivantes :

ÉTAPE 1 : DÉTERMINER LES POINTS DE VAISSEAU

Déterminez combien de points de vaisseau sont fournis par la lettre de marque du vaisseau.

ÉTAPE 2 : CHOISIR UNE COQUE DE VAISSEAU

Choisissez une coque parmi celles proposées pages 194 à 196 du livre de base de ROGUE TRADER.

TABLE 1-1: COQUES DE VAISSEAU

Coque	Type	Espace	Points de vaisseau
Vaisseau pèlerin de classe Jericho	Transport	45	20
Transport marchand de classe Vagabond	Transport	40	20
Vaisseau corsaire de classe Hazeroth	Corvette	35	30
Corvette marchande de classe Havoc	Corvette	40	35
Frégate de classe Sword	Frégate	40	40
Frégate d'attaque de classe Tempest	Frégate	42	40
Croiseur léger de classe Dauntless	Croiseur Léger	60	55
Croiseur de classe Lunar	Croiseur	75	60

ÉTAPE 3 : DÉVELOPPER UNE PERSONNALITÉ

Lancez 1d10 sur la Table 8-1 : caprices de l'esprit de la machine (cf. page 197 du livre de base de ROGUE TRADER) et sur la Table 8-2 : histoire passée (cf. page 198 du livre de base de ROGUE TRADER).

Notez bien chaque résultat sur la feuille de vaisseau, ainsi que leurs effets sur la construction même du vaisseau et le résultat final.

TABLE 1-2: CAPRICES DE L'ESPRIT DE LA MACHINE ET HISTOIRE PASSÉE

1d10	Caprices de l'esprit de la machine	Histoire passée
1	Un certain goût pour les problèmes	Reliquaire de Mars
2	Tendances blasphématoires	Hanté
3	Orgueil martial	Émissaire de l'Imperator
4	Rebelle	Un loup déguisé en agneau
5	Stoïque	Passé trouble
6	Ombrageux	Culte de la Mort
7	Batailleur	Arraché à un space hulk
8	Résolu	Moteur warp capricieux
9	Aventureux	Arriérés de paiement
10	Vieux et sage	Xénophile



ÉTAPE 4 : CHOISIR LES ÉLÉMENTS VITAUX

Choisissez un et un seul élément de chaque catégorie.

Notez l'énergie générée par le réacteur à plasma. Ensuite combien d'énergie utilisent les autres éléments, quel espace ils occupent, et combien de Points de Vaisseau ont ainsi été dépensés.

ÉNERGIE ET ESPACE

Quand ils ajoutent des éléments à leur vaisseau, les Explorateurs doivent faire attention à l'énergie et l'espace disponible. Ils ont tous les deux des caractéristiques fixes (l'énergie est fournie par le Réacteur à Plasma, tandis que l'Espace dépend de la Coque). La plupart des éléments nécessitent une part de chaque pour être opérationnels. Les totaux d'énergie requise et d'espace requis ne doivent pas dépasser ceux fournis (voir les pénalités en résultant page 191 de Roque Trader).

TABLE 8-3 : ÉLÉMENTS VITAUX

Éléments vitaux	Catégorie de coque	Énergie	Espace	PV
RÉACTEURS À PLASMA				
Réacteur Classe 1 modèle Jovian	Transports	Énergie générée: 35	8	–
Réacteur Classe 1 modèle Lathès	Transports	Énergie générée: 40	12	+1
Réacteur Classe 2 modèle Jovian	Corvettes, frégates	Énergie générée: 45	10	–
Réacteur Classe 3 modèle Jovian	Croiseurs légers	Énergie générée: 60	12	–
Réacteur Classe 4 modèle Jovian	Croiseurs	Énergie générée: 75	14	–
RÉACTEURS WARP				
Réacteur warp Strelou 1	Transports, corvettes, frégates	10	10	–
Réacteur warp Strelou 2	Croiseurs légers, croiseurs	12	12	–
CHAMPS DE GELLER				
Champ de Geller	Tous vaisseaux	1	0	–
Coque anti-Warp	Tous vaisseaux	1	0	+2
BOUCLIERS				
Système de bouclier simple	Tous vaisseaux	5	1	–
Système de bouclier double	Croiseurs	7	2	–
PASSERELLES				
Passerelle de combat	Transports, corvettes, frégates	1	1	–
Passerelle de combat	Croiseurs légers, croiseurs	2	2	–
Passerelle de commandement	Corvettes, frégates	2	1	+1
Passerelle de commandement	Croiseurs légers, croiseurs	3	2	+1
Passerelle commerciale	Transports	1	1	–
Passerelle blindée	Corvettes, frégates	2	2	–
Passerelle blindée	croiseurs légers, croiseurs	3	2	–
Passerelle amirale	Croiseurs	4	3	–
GÉNÉRATEURS D'ATMOSPHÈRE				
Générateur d'atmosphère Mk 1.r	Transports, corvettes, frégates	3	1	–
Générateur d'atmosphère Mk 1.r	Croiseurs légers, croiseurs	4	2	–
Générateur d'atmosphère modèle Vitae	Transports, corvettes, frégates	4	2	–
Générateur d'atmosphère modèle Vitae	Croiseurs légers, croiseurs	5	3	–
QUARTIERS D'ÉQUIPAGE				
Quartiers spartiates	Transports, corvettes, frégates	1	2	–
Quartiers spartiates	Croiseurs légers, croiseurs	2	3	–
Quartiers des matelots	Transports, corvettes, frégates	1	3	–
Quartiers des matelots	Croiseurs légers, croiseurs	2	4	–
DÉTECTEURS				
Détecteur Mk 100	Tous vaisseaux	3	0	–
Détecteur Mk 201.b	Tous vaisseaux	5	0	–
Auspex multibande R-50	Tous vaisseaux	4	0	–
Détecteur interstellaire	Tous vaisseaux	7	0	+1

ÉTAPE 5 : CHOISIR LES ÉLÉMENTS ANNEXES

Une fois les Éléments choisis, relevez leur énergie et espace requis, ajoutez-les à ceux des Éléments vitaux, et assurez-vous que leur total soit inférieur ou égal à ceux fournis. Enfin, réinvestissez les points de vaisseaux restants en facteur d'influence.

Choisissez autant d'Éléments annexes que vous désirez pour finaliser la construction du vaisseau. Chaque Éléments annexe coûte un certain nombre de points de vaisseau, et les joueurs doivent s'assurer de ne pas avoir dépensé plus de points de vaisseau que disponibles.

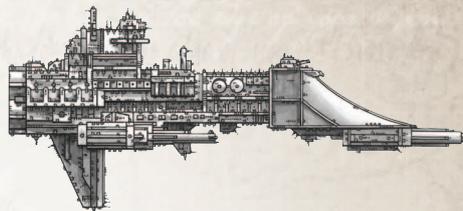


TABLE 8-5 : ÉLÉMENTS ANNEXES

Éléments annexes	Catégorie de coque	Énergie	Espace	PV
MACROBATTERIES				
Macrocanons Thunderstrike	Tous vaisseaux	2	2	1
Macrocanons modèle Mars	Tous vaisseaux	4	2	1
Macrocanons latéraux modèle Mars	Croiseurs légers, croiseurs	4	5	1
Batterie laser Sunsear	Tous vaisseaux	6	4	1
Batterie à plasma modèle Ryza	Tous vaisseaux	8	4	2
LANCES SIDÉRALES				
Lance sidérale Starbreaker	Tous vaisseaux	6	4	2
Lance sidérale Titanforge	Tous vaisseaux	9	4	2
Batterie sidérale Titanforge	Tous vaisseaux	13	6	2
SOUTES À MARCHANDISES ET COMPARTIMENTS PASSAGERS				
Soute à marchandises et pont de déchargement	Corvettes, frégates, croiseurs légers, croiseurs	1	2	1
Soute à marchandises compartimentée	Corvettes, frégates, croiseurs légers, croiseurs	2	5	1
Grande soute	Transports	2	4	1
Compartiments passagers de luxe	Tous vaisseaux	2	1	1
Caserne	Tous vaisseaux	2	4	2
AUGMENTATIONS ET AMÉLIORATIONS				
Rétrofusées améliorées	Corvettes, frégates	3	0	2
Rétrofusées améliorées	Transports, croiseurs légers	4	0	2
Rétrofusées améliorées	Croiseurs	5	0	2
Cloisons intérieures renforcées	Transports, corvettes, frégates	0	2	2
Cloisons intérieures renforcées	Croiseurs légers, croiseurs	0	3	2
Blindage renforcé [†]	Transports, corvettes, frégates	0	1	2
Blindage renforcé [†]	Croiseurs légers, croiseurs	0	2	2
Proue blindée [†]	Croiseurs	0	4	2
Agencement Tenebro [†]	Transports, corvettes, frégates	1	2	2
Agencement Tenebro [†]	Croiseurs légers, croiseurs	2	3	2
INSTALLATIONS ADDITIONNELLES				
Installation de conversion cybernétique [†]	Tous vaisseaux	1	1	1
Magasins supplémentaires [†]	Tous vaisseaux	1	4	2
Munitorium [†]	Transports, corvettes, frégates	2	3	2
Munitorium [†]	Croiseurs légers, croiseurs	3	4	2
Chapelle de l'Empereur-Dieu [†]	Tous vaisseaux	1	1	1
Librarium [†]	Tous vaisseaux	1	1	1
Salle des trophées [†]	Tous vaisseaux	1	1	1
Dôme d'observation [†]	Tous vaisseaux	0	1	1
Serviteurs tueurs [†]	Tous vaisseaux	1	1	2

[†] Cet Éléments ne peut être choisi qu'une seule fois par vaisseau.

RÉSUMÉ DU COMBAT SPATIAL

Le combat spatial se déroule suivant une série de rounds, durant lequel chaque vaisseau effectue un tour. Ils sont alors dénommés round stratégique et tour stratégique.

SÉQUENCE DE COMBAT

- Tous les vaisseaux dans le combat déterminent leur Initiative: lancez 1d10 et ajoutez-y le bonus de Détection.
- Le vaisseau ayant la plus haute initiative commence, puis celui ayant la suivante, et ainsi de suite.
- Durant un tour stratégique, l'équipage doit entreprendre une action de manœuvre et peut réaliser une action de tir. Chaque explorateur ne participant à aucune de ces actions peut effectuer une action étendue. Les Explorateurs doivent se mettre d'accord entre eux sur l'ordre de leurs actions.
- Résolez puis passez au prochain vaisseau. Une fois que chacun a effectué son tour stratégique, le prochain round stratégique du combat commence.

ACTIONS DE MANŒUVRE

Une action de manœuvre classique d'un vaisseau consiste à le faire avancer d'un nombre d'unités spatiales (US) égale à sa Vitesse. Il peut tourner de 90 degrés si le vaisseau est un transport, une corvette ou une frégate, et de 45 degrés s'il s'agit d'un croiseur léger ou d'un croiseur. Le vaisseau peut modifier son action de manœuvre en utilisant une des manœuvres suivantes, chacune nécessitant un test de Pilotage (vaisseaux spatiaux) + Manœuvrabilité:

- **Correction de route:** permet au vaisseau de tourner plus tôt.
- **Correction de vitesse:** permet au vaisseau d'accélérer ou décélérer.
- **Correction de route et de vitesse:** permet de vaisseau d'accélérer ou décélérer tout en tournant plus tôt.
- **Désengagement:** contre la Détection des autres vaisseaux pour fuir le combat.
- **Manœuvre d'évitement:** rend le vaisseau plus difficile à toucher.
- **Virage serré:** permet de tourner deux fois.

ACTIONS DE TIR

Pendant l'action de tir d'un vaisseau, un membre d'équipage peut diriger le tir de toutes les armes du vaisseau. Pour faire feu avec l'arme, le membre doit réaliser un test de Capacité de Tir.

Chaque arme peut tirer dans la direction indiquée par son arc de tir (cf. page 219 du livre de base de ROGUE TRADER).

- **Proue:** avant sur les vaisseaux plus petits que les croiseurs légers. Avant, bâbord et tribord sur ceux de même taille ou plus grands.
- **Dorsal:** avant, bâbord et tribord.
- **Bâbord:** bâbord uniquement.
- **Tribord:** tribord uniquement.

- **Carène:** toutes directions.

Chaque arme peut tirer à moins (ou autant) que la moitié de la portée de l'arme avec un bonus de +10, pas plus de la portée sans malus ni bonus, et jusqu'au double de la portée avec un malus de -10.

Les Macrobatteries rajoutent une touche par degré de réussite. Les lances sidérales une touche tous les trois degrés de réussite.

Réduisez le nombre de touches subies par un vaisseau chaque tour par son nombre de boucliers. Puis lancez les dégâts pour chaque touche restante. Ajoutez toutes les touches de macrobatteries ensemble et soustrayez le blindage du vaisseau au résultat. La valeur restante représente les dégâts subis par l'Intégrité de la coque. Les dégâts des lances sont appliqués directement à l'Intégrité de la coque, sans tenir compte du blindage.

ACTIONS ÉTENDUES

Chaque membre d'équipage qui n'effectue ni action de manœuvre, ni action de tir peut réaliser une action étendue à n'importe quel moment du tour stratégique:

- **Assister l'esprit de la machine:** augmenter temporairement des attributs du vaisseau.
- **Augure ciblé:** repérer des ennemis cachés.
- **Brouillage des communications:** empêche un ennemi d'utiliser des communications à longues portées.
- **Désinformation:** mentir afin d'augmenter la résolution de l'équipage.
- **Guerre psychologique:** contacter un autre vaisseau pour l'intimider, le railler ou conclure un marché.
- **Lecture des augures:** scanner un vaisseau pour en connaître ses secrets.
- **Parés à l'abordage!** rallier l'équipage pour combattre contre les ennemis abordant le vaisseau.
- **Plein régime:** pousser les moteurs au-delà de leurs limites, avec parfois de dangereuses conséquences.
- **Raid éclair:** envoyez des troupes sur un vaisseau pour le saboter.
- **Remuez-vous!** Inspire (ou terrifie) l'équipage pour le faire travailler plus dur.
- **Réparations d'urgence:** réparer rapidement les parties endommagées du vaisseau.
- **Tenez bon!** Inspirer l'équipage pour réduire leur perte de Moral.
- **Triage:** réduit le nombre de morts dans l'équipage pendant le combat.
- **Verrouillage de la cible:** utiliser les auspex pour augmenter la précision des armes.

