

# RÖGUE TRADER™

## TOUTES LES RÉFÉRENCES ESSENTIELLES AU MENEUR DE JEU



**C**e somptueux kit du meneur de jeu vous aidera à lancer vos explorateurs sur de lucratives aventures ! Abrité derrière ce robuste écran, vous pourrez effectuer vos jets de dés à l'abri des regards indiscrets et dissimuler vos notes. Sa face cachée permet de consulter rapidement les tables indispensables à vos parties et vous trouverez en plus de cela un fascicule de 32 pages contenant une aventure complète, un générateur de vaisseau spatial et de nouvelles règles permettant de créer facilement un système stellaire inexploré !



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

edge®  
GAMES  
WORKSHOP

Bibliothèque  
INTERDITE

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/RT

Prix public

22,00 €



9 782359 610413

# RÖGUE TRADER™

## KIT DU MENEUR DE JEU



WARHAMMER  
40,000™

JEU DE RÔLE

Copyright © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer 40000, le jeu de rôle, les logos de ces marques respectives, Rogue Trader, Dark Heresy et toutes les marques associées, ainsi que les logos, livres, mones, créateurs, races, ainsi que les insignes, logos et symboles de ces races, véhicules, armes, ainsi ainsi que en Archaïque et dans d'autres pays du monde. Cette édition est publiée sous licence Fantasy Flight Publishing Inc et Edge Entertainment. Bibliothèque Interdite est un produit de la marque 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.

## CRÉDITS

### FANTASY FLIGHT GAMES

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT  
Ross Watson

CONCEPTION ET RÉDACTION  
Owen Barnes et Sam Stewart

#### ÉDITION

Leigh-Anne Reger

#### CONCEPTION GRAPHIQUE

Kevin Childress

#### ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Kevin Childress

#### ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Matt Bradbury, Alex Figini, Anton Kokarev et Aaron Panagos

#### 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 Merritt

#### DIRECTEUR DU SERVICE LÉGAL ET DES LICENCES

Andy Jones

#### REMERCIEMENTS AUX PLAYTESTERS

"All Records Expunged" Sean Schoonmaker avec Clif Drozda, Nate Grover, Andrew McDonnell, Eric Ullman, "No Guts, No Glory" Sean Connor avec Mathieu Booth et Stephen Pisoni, Benn Williams avec Kat Glass, Chris Lancaster, Rebecca Williams et Eric Young

### EDGE ENTERTAINMENT

#### DIRECTEUR DE PUBLICATION

Gilles Garnier

### BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

#### AMIRAL

Mathieu Saintout

#### RESPONSABLES DE GAMME

Fabien Martreau & Olivier Collin

#### GRAPHISME ADDITIONNEL

Stéphanie Laitet

#### TRADUCTION

Arthur Francfort

*Remerciements à Patrick Garry.*



edge®

Bibliothèque  
INTERDITE

WARHAMMER  
40,000  
JEU DE RÔLE

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.

ISBN 9-783559-610413

Code Produit RT02

Imprimé en Espagne par INO Reproducciones

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

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/RT

## DES MUTURES DANS LA TEMPÊTE

COMPLICATIONS  
IMPÉRIALES

DÉFAILLANCE  
SYSTÉMATIQUE

SVARD : LA LUNE  
GLACÉE

SILENCE : LA TOUR  
DES SAINTS

ROUAGE : LA LUNE  
INDUSTRIELLE

INSTALLATION 23 :  
LA RAFFINERIE DE  
PROMÉTHÉUM

APPENDICE

# DES MURMURES DANS LA TEMPÊTE

« La dynastie d'un libre-marchand est bâtie sur la base de l'ambition de ses ancêtres, que ce soit la gloire dont ils rêvaient ou les échecs qui les ont hantés. »

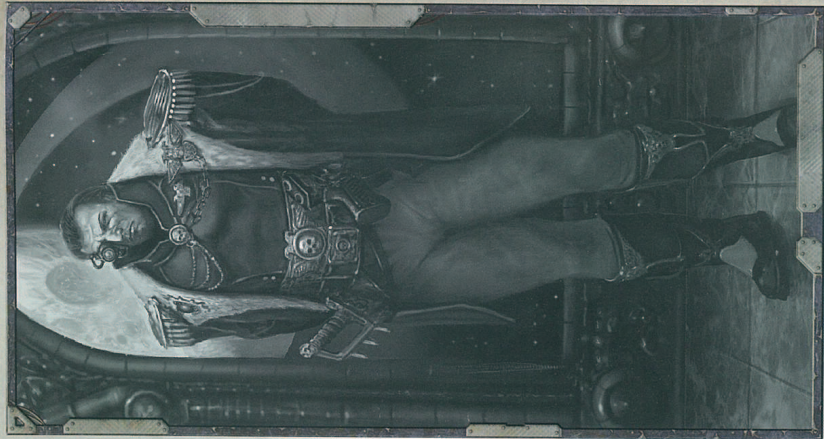
— Dans l'exercice des lettres de marque : *contes de étendues sidérales*

Les dynasties de libres-marchands remontent parfois sur plusieurs siècles, prospèrent et déclinent à l'aune de l'expansion impériale au travers des étendues sidérales. Même les libres-marchands les moins importants peuvent généralement remonter plusieurs générations en arrière et retrouver les origines de leur famille. Ils sont capables d'évoquer quelque glorieuse action, de se vanter d'actes héroïques ou de grande avarice, commis dans un vaste univers indifférent à l'existence des hommes, et certains de ces histoires contiennent même un soupçon de vérité. Quoi qu'il en soit, dans le cas de la plupart des détenteurs de lettres de commerce, cette connaissance de leurs ancêtres se révèle au mieux floue, étant bâtie sur les mensonges et les exagérations de leurs prédécesseurs. Ce n'est peut-être pas sans raison : les libres-marchands évoluent en marge de l'autorité impériale et le moins qu'on puisse dire, c'est que bon nombre de leurs actions se révèlent tout à fait douteuses. C'est aussi un fait bien connu du milieu qu'aucun libre-marchand n'a jamais atteint la gloire par la bonne volonté de ses pairs.

DES MURMURES DANS LA TEMPÊTE jette un éclairage sur les ombres qui rôdent dans le passé des explorateurs et les amène à faire face aux erreurs de leurs ancêtres, à décider s'ils les commettront à nouveau ou s'ils tenteront de se racheter de ces anciens péchés. Les enjeux dépassent cependant le seul plan moral, leur situation présentant l'opportunité de réaliser des profits substantiels et d'acquiescer un grand prestige (ainsi que la gratitude de tout un système stellaire), s'ils se montrent suffisamment courageux et astucieux.

## APERÇU

Cette aventure démarre alors que les explorateurs sont interceptés en lisière du royaume de Winterscale par le *Hand of Redemption*, un croiseur impérial de classe Lunar. Le capitaine Keel, qui commande le *Hand of Redemption*, « invite » les explorateurs à bord de son navire afin de discuter d'une affaire de grande importance. Keel est présentement occupé par une mission dans les Étendues qui lui a été confiée par la flotte Calixis (et les puissances qui se cachent derrière son haut commandement), sa mission consistant à retrouver l'envoyé impérial qui y a été dépêché. Keel a été choisi pour cette mission en raison de sa loyauté envers l'Impertium et parce qu'il est personnellement impliqué dans sa réussite, l'envoyé étant en fait son frère. Celui-ci a en effet disparu dans le système Sward, un système qui, par coïncidence, se trouve avoir été découvert par la dynastie des explorateurs. Keel désire obtenir leur aide afin de retrouver l'envoyé et de déterminer ce qui a bien pu arriver au système Sward. Il propose donc aux explorateurs un



marché afin d'obtenir leur aide et leur permettre de rétablir leurs droits sur ce système.

L'essentiel de cette aventure se déroule dans le système Sward et suit les efforts des explorateurs alors qu'ils tentent de retrouver l'envoyé, de réaliser quelques profits et de découvrir les secrets de la fondation du système. Ils découvriront à leur arrivée un système impérial en faillite, accablé par la pourriture et la ruine. Les habitants de Sward habitent les diverses lunes situées autour de l'énorme géante gazeuse qui se trouve au cœur du système et survivent à grand-peine aux déprédations d'un terrible culte du nom de « Murmures ». Aidés par le capitaine Keel et le Conseil de cristal (le dernier vestige d'autorité impériale dans le système Sward), les explorateurs vont tenter d'infléchir le cours des événements et de restaurer l'ordre dans Sward, lune par lune. Ils devront enfin découvrir quelle puissance se cache derrière les Murmures et quel secret, plus sombre encore, abrite leur propre passé.

Cette aventure s'achève sur le soulèvement des Murmures et le réveil de leur maître xenos, qui s'agite dans les profondeurs des orageux nuages nimbant la géante gazeuse. Les explorateurs seront alors véritablement mis à l'épreuve : le système sombre dans la guerre ouverte, contraignant les explorateurs à défendre tout ce qu'ils ont œuvré à restaurer.

# COMPLICATIONS IMPÉRIALES

« On ne discute pas avec un canon noir. »

— Ursa Fel, seigneur-captaine du *Broken Promise*

L'avenure commence avec la rencontre des explorateurs et du capitaine Keel et de son vaisseau, le *Hand of Redemption*. Cette rencontre peut avoir lieu aux abords d'un système, près d'une station spatiale ou dans le vide sidéral, entre deux sauts dans le Warp. Dans sa rédaction, l'avenure part du principe que cette rencontre a lieu dans les Étendues à proximité du royaume de Winterscale, alors que les explorateurs s'acheminent vers Castel ou en reviennent. Vous ne devriez pas hésiter à placer cette rencontre-là où il vous plaira afin qu'elle s'intègre mieux à votre campagne, le lieu de cette rencontre et la situation stellaire du système où se déroulent ces événements n'ayant que peu d'importance dans la progression de l'intrigue. Une des possibilités consiste à placer le système Sward près de la frontière arrière du secteur de Rochepeste (cf. la carte pages 338 et 339 de ROGUE TRADER).

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous venez à peine de quitter le Warp et de retrouver l'espace réel. Le pont est très occupé, les serveurs et spécialistes s'affairant à calibrer les senseurs et à effectuer le complexe diagnostic des systèmes. Une alarme stridente résonne soudainement et les fenêtres panoramiques s'activent afin de montrer les étendues spatiales alentours. Tapie dans l'obscurité, l'anguille silhouettée d'un croiseur impérial de classe Lunar se détache progressivement. Sa proue renforcée est pointée directement sur votre vaisseau, ne laissant pas le moindre doute que le croiseur compte vous intercepter. Alors que le navire se rapproche, votre système vox s'anime à son tour et une voix empreinte d'autorité résonne sur votre pont : « Ici le Hand of Redemption de la Marine Impériale, complex vos moteurs et préparez-vous à l'abordage ! »*

## SE LANGER DANS L'AVENTURE

Cette aventure est conçue de façon très souple et part du principe que les explorateurs ont amplement recours à leur vaisseau et à leurs sous-fifres. Pour cette raison, elle peut donc s'adapter à un groupe d'explorateurs de n'importe quel niveau d'expérience. En revanche, le facteur d'influence (et par extension, leur capacité à améliorer leur vaisseau ou à engager et équiper un grand nombre d'hommes de mains) joue un rôle nettement plus important dans la détermination de la difficulté de cette aventure. Cette aventure est conçue à la base pour un groupe dont le facteur d'influence se situe entre 30 et 45. Il faudra donc que les explorateurs se lancent dans de nombreuses entreprises (présentées au fur et à mesure dans ces pages) afin d'augmenter leur influence ainsi que le nombre et les capacités de leurs forces, ce qui leur donnera de meilleures chances de survivre à l'épisode final de cette aventure.

Assurez-vous que vos joueurs comprennent bien le niveau de menace implicite (et le manque de subtilité) que représente un croiseur de classe Lunar se tenant sur leur flanc avec ses batteries d'artillerie pointée sur leur coque.

## L'HOSPITALITÉ DE LA MARINE

Keel ne se rend pas à bord de leur vaisseau en personne et envoie à sa place un groupe d'abordage mené par un de ses sous-officiers, l'aspirante Dyna Flen. Celle-ci se montrera courtoise et professionnelle mais elle insistera pour rencontrer le libre-marchand et ses conseillers tandis que ses hommes sécurisent le pont, accroissant implicitement la pression sur les explorateurs. Parvenus à ce point, les explorateurs exigent probablement de savoir de quoi il retourne tout en produisant leurs lettres de marque. Une fois que Flen se trouve face à face avec le libre-marchand et ses explorateurs, celle-ci insiste pour qu'ils « veuillent bien » l'accompagner à bord du *Hand of Redemption* afin d'y rencontrer le capitaine Keel, qui souhaite leur parler d'une affaire de grande importance. L'aspirante reste discrète au sujet des informations dont elle dispose, mais vous pouvez tout de même laisser aux explorateurs une chance de lui extorquer quelques informations au cours de leur trajet en effectuant un test de Charisme ou d'Enquête Difficile (-20) (le sens du devoir de Flen et son escorte armée rendent toute tentative d'intimidation futile). Elle ne sait pas grand-chose mais elle pourra malgré tout être amenée à leur révéler que le *Hand of Redemption* est en route pour un système avoisinant sur ordre direct du OG de la flotte Calixis et que ce système entretient un rapport avec les explorateurs d'une façon ou d'une autre.

Il est possible que les explorateurs fassent les difficultés avec Flen, en refusant de l'accompagner ou, pire, en la capturant ou la tuant. Heureusement, la présence à quelques kilomètres seulement d'un gigantesque vaisseau de guerre devrait prévenir l'émergence de telle situation. Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à laisser Keel faire étalage de la puissance du *Hand of Redemption*. Ce n'est pas un homme patient et il n'a aucune envie de perdre son temps en jeux idiots. Il fera feu sur leur navire afin de démontrer l'écrasante supériorité de son vaisseau et de son équipage, mais n'ira probablement pas jusqu'à l'endommager de manière durable ; il s'agit simplement de faire comprendre aux explorateurs qu'ils ne peuvent pas espérer se tirer de cette situation à la pointe du canon.

Le profil du *Hand of Redemption* se trouve page 26.

## UNE AUDIENCE AVEC KEEL

Une fois que les explorateurs auront eu le temps de se préparer (en dissimulant des armes sur leur personne ou en préparant d'autres « plans B » de ce genre), Flen les escortera à bord d'une navette impériale afin de les acheminer sur le *Hand of Redemption*. Cet épisode peut servir à renforcer l'impression de gravité de la situation. N'hésitez pas à mentionner à nouveau la taille du croiseur impérial (en la comparant à celle de leur vaisseau par exemple) pendant qu'ils passent sous son ombre.

Une fois à bord, les explorateurs sont immédiatement acheminés vers les quartiers de Keel, leur escorte armée ne les lâchant pas d'une semelle. Songez à bien faire sentir à quel point diffèrent l'ambiance qui règne à

## CONSEIL AU MJ : INTERPRÉTER LA RENCONTRE AVEC KEEL

Keel s'est mis à la poursuite des explorateurs, convaincu que la menace que représentent son vaisseau et les perspectives de profits suffiront à les convaincre de l'accompagner à Sward.

Il ne s'attend pas à des ennemis. Les explorateurs peuvent cependant avoir une autre idée en tête et il est tout à fait possible qu'ils interprètent cette rencontre comme une invitation à combattre plutôt que comme l'amorce d'une aventure. Pendant que vous décrivez cette rencontre, ôtez-leur de la tête qu'ils sont dans une mauvaise passe ou qu'ils se sont fait « attraper ». Vous pouvez accomplir ceci en présentant Keel comme un interlocuteur courtois (après tout, il a besoin de leur aide) et en donnant l'impression qu'il s'agit d'une offre polie plutôt qu'une obligation. Souvenez-vous que le capitaine Keel est un capitaine de la Marine Impériale et que les explorateurs appartiennent à une dynastie de libres-marchands. Ce n'est pas une rencontre entre gangs rivaux des rues ; il s'agit d'une rencontre mettant aux prises des individus puissants et influents, qui doit donc se dérouler dans le respect et la courtoisie.

bord de leur vaisseau et l'affairement militaire de l'équipage et des matelots que croisent les explorateurs pendant qu'ils se rendent sur le pont des officiers. Flan ne leur laisse pas le temps de s'attarder et les ennême directement dans la superbe salle à manger du capitaine, où elle patiente quelques instants avec eux. Keel les rejoint, accompagné de quelques officiers supérieurs quelques minutes plus tard. Après de rapides présentations, Keel leur propose de s'asseoir et de prendre part au repas. Le capitaine n'entame pas immédiatement la discussion au sujet des « questions de grande importance » qui sont la raison de leur présence à bord et insiste pour qu'ils mangent et se relaxent d'abord. Ceci constitue en fait l'opportunité pour Keel d'évaluer les explorateurs (et pour eux, d'en faire de même à son sujet) pendant qu'ils font la conversation et échangent des histoires au sujet des Étendues.

Vous pouvez représenter ces tentatives sous la forme d'un test opposé de compétence (cf. le **Chapitre IX : Règles du jeu** de Rogue Trader) entre Keel et les explorateurs. Les explorateurs peuvent choisir d'employer leur Force Mentale ou leur Sociabilité (Keel choisit pour sa part d'employer sa Force Mentale). Si un des explorateurs possède la compétence Résistance aux intoxications ou Charisme, il peut tenter un **test Assez difficile (-10)** afin de prendre l'avantage, ce qui lui confèrera un bonus de +5 lors du prochain test d'interaction. L'individu qui l'emporte en fin de compte a fait forte impression et acquiert temporairement un certain ascendant psychologique, ce qui se traduit par un bonus de +10 aux tests de compétences d'interaction effectués afin d'influencer la partie adverse. Ceci aura aussi pour effet de rendre Keel plus bavard à l'avenir.

Vous pouvez vous servir du profil d'officier de marine qui se trouve à la page 372 du livre de base de Rogue Trader afin de représenter le capitaine Keel. Augmentez cependant toutes ses caractéristiques de 10 et munissez-le d'un pistolet à plasma et d'une épée énergétique.

Une fois leur repas consommé, Keel introduit les explorateurs dans la chambre adjacente où il leur offre un verre d'un amasac raffiné de Scintilla et les invite à prendre leurs aises. Une fois qu'ils sont installés, il leur explique enfin pourquoi il a entrepris de les localiser. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Vous vous relaxez dans une pièce occupée par une collection de trophées électiques. Keel arpege la pite, laissez courir ses doigts sur divers artefacts - les majis d'une antique batterie de guerre élar, un arc brisé de crépusculaire et les batteries de canons d'une réplique miniature du Divine Right. Il finit par s'arrêter sur un vieux modèle de pistolet radiant puis se tourne enfin afin de vous faire face et vous sourit.*

*« Je ne vais plus gâcher votre temps en bavardages ou en politesses, puisque vous devez avoir hâte que je vous révèle la raison de votre présence ici. Voyez-vous, je suis en mission sur ordre de la flotte. Je parle de la flotte Calixis naturellement, qui porte un intérêt tout particulier à cette région des Étendues et notamment à un système connu sous le nom de Sward. Il semble que l'envoyé impérial qui y a été dépêché a disparu et j'ai été chargé de le retrouver et qu'elle à compléter la mission qui l'a mené là. Naturellement, Sward se trouve bien loin des riches de Scintilla et j'ai besoin d'aide. De votre aide. Vous savez peut-être que votre dynastie a fondé Sward et qu'elle a entretenu des liens avec ce système depuis. Il demeure peut-être des archives ou des comptes rendus à ce sujet à bord de votre vaisseau. Votre présence facilitera les interactions avec les populations indigènes. Vous comprendrez aisément que tout préparé à la confrontation que soient mon vaisseau et mon équipage, nous ne sommes pas adaptés aux échanges commerciaux ou diplomatiques. En échange de votre aide, je vous aiderai à rétablir vos privilèges dans ce système et je suis prêt à former l'œil sur tout profit que vous serez susceptible de faire sur place pour vous dédommager. Alors, qu'en dites-vous ? »*

## AMORCES ALTERNATIVES

L'entrée en scène de Keel, le marché qu'il propose ou la coercition dont il fait usage, peuvent ne pas convenir dans le cadre de votre campagne. Si tel est le cas vous pouvez vous servir ou vous inspirer des alternatives suivantes :

### DES VIEILLES ARCHIVES

Les membres de l'équipage découvrent par hasard un compartiment renfermant un certain nombre de cartes et parchemins à l'occasion de travaux effectués à bord du vaisseau. Ces papiers contiennent notamment un assignat donnant des droits sur le système Sward et ses coordonnées stellaires. Une enquête rapide révèle aux explorateurs que le contact avec ce système a été perdu il y a plusieurs décennies de cela, ce qui laisse entendre que le système peut être revendiqué afin d'en tirer de juteux profits.

### UN APPEL À L'AIDE

Les explorateurs reçoivent une communication astrophysique émise par le président du conseil Tal en provenance du système Sward. Dans ce message, Tal les supplie d'honorer les obligations de leur dynastie et de sauver le système la destruction qui l'attend (en échange, bien entendu, d'une saine portion de sa production et des profits découlant de ses activités commerciales).

### UNE ENTREPRISE MERCHANTILE

La restauration du système Sward peut être gérée à la façon d'une entreprise, proposée par les autorités impériales par exemple. Les détails concernant les entreprises peuvent être trouvés page 276 de ROGUE TRADER.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Keel travaille en fait pour le compte de l'Inquisition, qui agit par l'entremise du commandement de la flotte Calixis. Il a été sélectionné pour cette mission en raison du lien de parenté qui l'unit à Kaal, qui a apparemment été dépêché dans le système afin d'enquêter sur le déclin de sa production et sur les troubles qui l'ont récemment affecté. Ce que Keel ignore, c'est que l'Inquisition s'intéresse depuis un certain temps au sort de Kaal et du système Sward, qu'elle soupçonne être à l'origine d'une grave menace xenos (une menace à laquelle la dynastie des explorateurs n'est pas étrangère, comme vous le verrez plus loin). Keel pense avoir été dépêché à Sward afin de retrouver son frère et d'y rétablir l'ordre. Dans la mesure où seule une poignée de membres d'équipage savent qu'elle est la véritable raison de l'expédition dans les Étendues (la plupart étant convaincus qu'ils effectuent une patrouille pour le compte de la flotte Calixis), il ne fera pas part de cette information aux explorateurs. Si jamais un individu doté de pouvoirs psychiques tente de sonder l'esprit du capitaine, celui-ci découvre que ses quartiers sont pourvus de puissants mécanismes inhibiteurs empêchant toute tentative de ce genre. Keel leur révélera cependant que l'envoyé est son frère si les explorateurs sont parvenus à l'impressionner au cours du dîner et leur laissera entendre qu'il a l'intention d'ignorer leurs activités commerciales s'ils décident de l'assister. L'Inquisition ne se révélera

pas au cours de cette aventure (comme il sied à une telle organisation) et leur (éventuelle) participation ne fait donc l'objet d'aucune description.

Vous pouvez cependant détailler les maîtres secrets de Keel un peu plus avant si cela vous intéresse. Peut-être cela mènera-t-il à de futures complications pour les explorateurs ou pour leur revendication du système Sward.

N'hésitez pas à faire durer l'entrevue avec Keel autant qu'il vous plaira. Il est possible que les explorateurs acceptent immédiatement sa proposition et se mettent en route sur-le-champ, mais il est possible que ceux-ci demeurent suspicieux et qu'il faille les convaincre qu'il ne s'agit pas là d'une sorte de piège élaboré. Dans un cas comme dans l'autre laissez aux explorateurs l'opportunité d'interroger Keel au sujet du système ou de l'envoyé. Le capitaine est en mesure de leur révéler les choses suivantes :

- L'envoyé est important aux yeux de l'Imperium et de la Marine. Il ne sait pas en quoi consistait sa mission mais il pense qu'il avait pour tâche de rétablir l'ordre dans le système et de rouvrir ses voies commerciales.

- Sward fut fondé il y a deux cents ans de cela par la dynastie des explorateurs. Donnez leur un rapide aperçu du système tel qu'il est présenté dans leurs archives (autrement dit, tel qu'il était avant l'arrivée des Murrures).



## LE CAPITAINE KEEL ET LE HAND OF REDEMPTION

Le capitaine Keel est une figure imposante, sombre et de grande taille, un produit des pures lignées calixiennes qui, comme de nombreux fils de la noblesse avant lui, a quitté l'ombre de sa famille afin de se tailler une place dans la florissante Calixis. C'est un vétéran de nombreuses confrontations, vieux de plus d'un siècle et ayant participé à de nombreuses opérations de la flotte aux quatre coins du secteur. Le temps qu'il a passé dans les espaces sidéraux et son refus d'abandonner un poste de capitaine sur le terrain ont cependant fini par réduire le nombre de ses connexions politiques et lui ont coûté de nombreuses amitiés sur les planètes des régions centrales. Il n'est plus qu'un pion pour les puissances supérieures, qui gâche ses dernières années de service bien loin de l'action et de l'aventure dont étaient emplies ses années de jeunesse. Cette situation a fini par étancher d'amertume son naturel stoïque, mais il demeure cependant dévoué à l'exécution de son devoir.

## CONSEIL AU MJ : INTERPRÉTER LE CAPITAINE KEEL

Keel peut se révéler être un atout autant qu'une vulnérabilité pour les explorateurs. Bien que son vaisseau, ses compétences et son sens aigu du devoir puissent concourir à leur faciliter la tâche, l'attachement qu'il a pour son frère peut lui faire passer outre toute prudence. Laissez aux explorateurs l'opportunité d'établir une relation avec Keel et jouez celui-ci comme un allié manifeste. Naturellement, tant que les explorateurs tenteront de découvrir l'origine des Murrures (et ainsi, de retrouver l'envoyé), Keel sera là pour les aider de temps à autre. Quoiqu'il en soit, Keel est aux commandes d'un croiseur de classe Lunar qui, à n'en pas douter, est extrêmement plus puissant que le vaisseau dont disposent les explorateurs. Il menace ainsi de leur faire de l'ombre. Si jamais une bataille navale s'engage, il se montrera nettement plus capable qu'eux et il se peut que vos joueurs soient frustrés de le voir atomiser leurs adversaires avant même qu'ils aient eu la moindre chance de se battre.

D'un autre côté, la présence de Keel au cours de l'ultime confrontation peut tout à fait faire la différence entre la vie et la mort pour les explorateurs. Ceci étant dit, voici quelques instructions à suivre afin de délimiter le rôle du capitaine Keel et de son vaisseau pour que ceux-ci n'écrasent pas les explorateurs (note : les règles du *Hand of Redemption* se trouvent page 26).

- Keel a parfaitement conscience des limites de son autorité dans le système Svard et se rend bien compte que ce système échappe au contrôle impérial. Pour cette raison, il préfère rester dissimulé en lisière du système et demande aux explorateurs de lui faire un compte rendu de la situation par voie astrophotique. Naturellement, celui-ci renâclera à leur expliquer pourquoi il ne peut pas leur offrir une assistance plus soutenue. Au mieux, il leur expliquera que la taille de son vaisseau rend la navigation dangereuse « au milieu d'une telle tempête ». Il enverra cependant secrètement quelques troupes de gardes auxquels il fait confiance afin de mener sa propre enquête, parallèlement à celle des explorateurs.
- Une fois que les explorateurs découvrent la localisation de l'installation 23, Keel se portera volontairement pour assister leur attaque. Naturellement, il se propose parce que c'est là que se trouve son frère. Si les explorateurs ont déjà pris connaissance de ce fait, il se peut qu'ils tentent de convaincre Keel de se joindre à eux. Laissez-les donc faire!
- Lorsque Keel se joint à l'assaut sur l'installation 23, il se peut qu'il menace encore de faire de l'ombre aux joueurs. Afin d'éviter une telle situation, Keel pourrait leur proposer de procéder ainsi : puisqu'ils sont les « propriétaires légitimes du système » et sont dotés d'une lettre de marque, il fera passer « officiellement » son navire sous leur commandement pour la durée de la bataille. Il procédera ainsi afin de pouvoir se justifier ultérieurement : il pourra ainsi faire valoir qu'il « aidait les dirigeants impériaux légitimes du secteur » lorsqu'il aura à rendre compte de ses actions au commandement de la flotte. Si les explorateurs se demandent pourquoi il n'a pas fait appel au même raisonnement pour leur fournir son aide auparavant, souvenez-vous qu'il ne s'agit que d'un prétexte. Keel a ses propres motivations.
- Afin de matérialiser la prise de commandement du *Hand of Redemption*, un des explorateurs devrait être désigné pour aller à bord du croiseur et y servir d'officier de liaison. Au cours du combat, cet explorateur décidera des actions du vaisseau, notamment des manœuvres, des tirs et dispose d'une action étendue par tour de jeu. L'explorateur peut choisir d'employer ses caractéristiques ou celles de l'équipage chevronné (4) de Keel.
- N'oubliez cependant jamais ceci : Keel n'abandonne jamais véritablement le contrôle de son navire ! Si les explorateurs veulent lui faire accomplir une action que vous estimez ne pas correspondre à sa personnalité, Keel reprend immédiatement le commandement du navire. Il fera ensuite probablement mettre aux fers l'explorateur responsable.

## L'ENVOYÉ IMPÉRIAL ET FRÈRE DE KEEL

Le capitaine Keel et son frère étaient très proches dans leur jeunesse, même en les jugeant à l'aune de l'incroyable noblesse de Scintilla, et des rumeurs ont même couru que leur mère avait eu recours aux manipulations génétiques afin d'obtenir deux fils identiques (ce qui n'aurait pas constitué une première). Les deux garçons grandirent ensemble et excellent l'un comme l'autre dans le microcosme raton des bien-nés scintilliens. Malgré tout, ils furent finalement séparés par les strictes divisions hiérarchiques de l'Imperium. Keel rejoignit la Marine tandis que Kaal intégrait l'Administration. En dépit de la distance qui les séparait, le lien unissant les deux frères subsista. Il fallut cependant que Kaal disparaisse pour que Keel se rende compte de la puissance de ce lien, un lien si fort qu'il pousse à présent le capitaine à injecter ses motivations personnelles dans l'exécution de ses devoirs. Ce qu'il ignore, c'est que son frère est en fait un acolyte au service de l'Ordo Xenos et qu'il a été envoyé à Svard dans le but d'en apprendre plus sur les rumeurs courant au sujet des Murrures.

# DÉFAILLANCE SYSTÉMATIQUE

« Un nouveau monde est comme une voile neuve, prête à recevoir la marque d'un artiste. Mais qui peut dire si cette main engendrera un chef-d'œuvre ou une monstrueuse aberration ? »

— Kharlor Decantia, maître-chroniqueur de la dynastie Fel

Le voyage vers le système Svard prend plusieurs jours. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous servir de ce court voyage afin de rappeler aux explorateurs les périls que représentent les voyages dans le Warp et de leur donner une idée bien claire des dimensions des Étrendues. Vous trouverez des idées de rencontre dans le Warp ainsi qu'une table d'événements aléatoires dans le Chapitre X : Le meneur de jeu de Rogue Trader. Dans un cas comme dans l'autre, les explorateurs effectuent leur dernier retour à l'espace réel et voient apparaître le système Svard.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Votre vaisseau s'ébroue une dernière fois et vous retrouvez l'espace réel, laissant derrière vous les vortex écarlates et les panoramas déliquescents du Warp. Vos senseurs effectuent de rapides balayages dans l'obscurité et construisent peu à peu une image des alentours. Les mesures des courants solaires et des ombres gravitationnelles confirment que vous avez atteint le système Svard. Au loin, vous apercevez l'étoile du système, un ciel bouffi et rougeoyant encore plus brillant que les rayons qui dardent autour de lui. Le gros du système s'étend autour d'elle, congestionné par des champs d'astéroïdes et des nuées rocheuses, ultimes restes d'antiques mondes brisés. Il ne demeure qu'un seul corps solaire d'importance, une énorme géante gazeuse située en bordure de la biosphère de l'étoile centrale. Alors que vous en approchez, vous vous rendez compte que la géante gazeuse semble être nimbée d'un trouble halo vaporeux, une gigantesque tempête de particules émanant des restes bouillonnants de l'astre solaire. Les mondes que vous êtes venus inspecter, le chapelet de lunes que vos ancêtres colonisèrent il y a bien longtemps de cela, se terrent là, dissimulés par la tempête.

Si vous vous servez d'une des amorces alternatives, Keel est la première personne avec laquelle les explorateurs entrent en contact, leur rencontre prenant sensiblement la même forme que celle décrite au chapitre « Complications impériales » : Keel les fait aborder et tente d'obtenir leur assistance. Ceci fait (ou s'ils ont déjà eu affaire au capitaine), ils sont contactés par le Conseil de cristal qui les accueille en sauveteurs et requiert l'honneur de leur présence.

## APERÇU DU SYSTÈME

Le système Svard s'organise autour d'une vieille étoile entrée dans les derniers millénaires de son existence. Il comprend jadis un grand nombre de planètes et de luxuriantes biosphères. Le temps et de brutales forces célestes ont cependant réduit la majeure partie du système à un champ d'astéroïdes et de nuages radioactifs. Il ne

reste plus qu'une seule planète à proprement parler, Svard Prime, une géante gazeuse située à la périphérie de la biosphère agissante du système. Au fur et à mesure que l'étoile meurt, son ombre gravitationnelle diminue, ainsi que son emprise sur la géante gazeuse, entraînant un phénomène céleste d'une grande rareté qui cause la diminution de la masse de Svard Prime. Pour cette raison, la géante gazeuse perd progressivement à son tour la force gravimétrique qui assure sa cohérence interne et se dissout ainsi graduellement dans l'espace. Telle est l'origine de la « tempête », qui est en fait une région presque vide, emplie de particules électrisées et de lourdes vapeurs, dans lesquelles baigne à présent la majeure partie des lunes du système. C'est ici, sur ces lunes plongées dans la tempête, que se trouvent les rares bribes de vie subsistant dans le système Svard.

Vous trouverez des détails concernant les principales lunes et PNJ du système Svard dans cette section, ainsi que son histoire et les nombreux secrets qui y attendent les explorateurs. Ces informations sont principalement de deux types, les antagonistes et les localisations, et vous devrez vous familiariser avec les uns et les autres. Ces deux éléments interagissent et vous permettront de vous former une idée claire de ce qu'il se passe véritablement, ce qui vous permettra de faire progresser la narration en fonction des efforts des explorateurs.

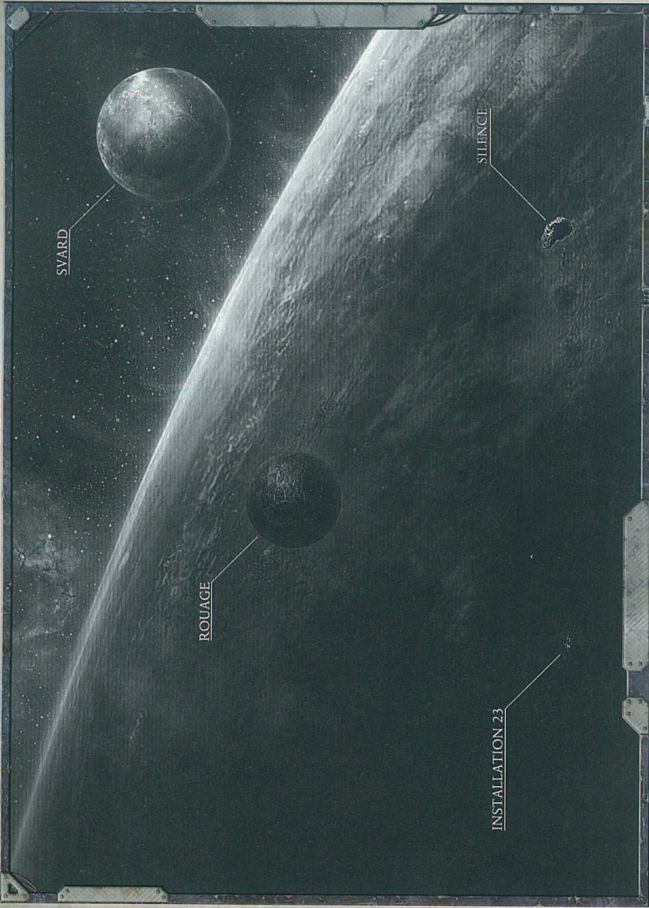
## LA DYNASTIE DES EXPLORATEURS

Une des prémisses de cette aventure, c'est que le système Svard a été établi par la dynastie des explorateurs il y a des siècles de cela, afin de créer un lien entre eux, les lieux et les populations du système. Ceci permet de les intéresser aux problèmes du système en leur montrant qu'ils ont intérêt à sa survie. A vous de déterminer la nature exacte de ce lien et les détails concernant la fondation du système par les ancêtres des explorateurs. Ainsi vous pourrez vous servir de cette aventure (en consultation avec les explorateurs éventuellement)

## AVIS AU MJ : JOUER DANS UN SYSTÈME OUVERT

Svard est présenté sous la forme d'un ensemble de localisations et d'antagonistes, plutôt que sous la forme d'événements reliés les uns aux autres. Ceci permet aux explorateurs de s'occuper de divers problèmes, d'enquêter ça et là et de se lancer à la poursuite de profit et d'influence comme le permet leur rang tout en les forçant à se confronter aux conséquences de leurs actions. Pour les explorateurs, ceci représente la possibilité d'explorer un système et d'enquêter parmi ses étoiles, tandis que pour vous, l'exercice consiste à acquérir une bonne connaissance du système et des motivations des antagonistes. Ce n'est pas aussi intimidant qu'il y paraît, le système Svard n'étant pas si grand que cela. Il ne comprend que quatre sites véritablement importants et les motivations des différents antagonistes sont tout à fait claires. Rappelez-vous enfin que vous pouvez toujours faire appel aux PNJ afin de remettre les explorateurs sur le droit chemin en leur faisant des suggestions ou en leur posant des questions « adaptées ».

N'hésitez pas à encourager les explorateurs s'ils souhaitent se lancer dans des entreprises susceptibles de dégrader l'influence associée à chaque localisation. C'est ici que vous attendez leur véritable récompense et c'est probablement la façon la plus simple de les motiver à agir. Augmenter leur facteur d'influence servira aussi à accroître leur puissance, ce qui peut avoir des conséquences directes sur la conclusion de l'aventure.



kilomètres seulement à peine de la périétrie de la turbulente nébuleuse gazeuse. Celui qui murmure n'est ni un démon enfâné par le Chaos ni un dieu xenos: il s'agit en fait d'un artefact de proportion massive construit il y a bien longtemps de cela par les yu'vath (une race désormais éteinte) afin de lutter contre l'Imperium. Celui qui murmure émet de la sombre énergie, un mélange blasphematoire de technologie xenos et de la puissance du Warp.

Ignorant tout de l'existence de cette abomination, le Conseil poursuivit ses efforts contre les cultistes à l'aide de méthodes plus conventionnelles, mais il ne pouvait pas espérer l'emporter ainsi. Du temps passa et le Conseil perdit le contact avec les lunes et les installations orbitales du système les unes après les autres au cours de ce qui était progressivement devenu une guerre civile. Les rangs des Murmures enflèrent et les citoyens loyaux finirent par perdre toute confiance en la loyauté de leurs congénères. Finalement, seule la lune glacée de Sward parvint à conserver son indépendance, étant la colonie la plus éloignée de la géante gazeuse. La colonie subsiste encore aujourd'hui, asséché et paralysée par la peur. Seule une incertitude subsiste: tombera-t-elle sous les coups des cellules infiltrées des Murmures ou succombera-t-elle lentement à cause de l'épuisement de ses ressources ?

### Apparence

En apparence, les Murmures sont parfaitement semblables à n'importe quel autre citoyen impérial. Ce sont des copies parfaites

### CONSEIL AU MJ : FAIRE INTERVENIR LES MURMURES

Les explorateurs vont avoir affaire à un nombre incalculable de Murmures, des citoyens ordinaires sous l'influence du pouvoir yu'vath. Ils sont des centaines de milliers et constituent la « chair à canon » de l'aventure. Il y a donc peu de chances que les explorateurs parviennent à tous les tuer, à moins qu'ils soient près à braqueter les macrocannons de leurs vaisseaux sur tout le système. Lorsque vous faites intervenir l'un d'entre eux, ne les interprétez pas comme des automates décebrés. Ce sont des hommes vivants, pensants, capables de travailler efficacement de concert, guidés par Celui qui murmure. Bien qu'ils soient capables de contredire des émotions humaines (et d'éprouver de la peur), leur parler demeure cependant une expérience quelque peu perturbante, leur âme leur ayant été dérobée. Ils ne manifestent ainsi pas la moindre once d'humanité lorsqu'ils sont confrontés à des actes terrifiants ou amoureux, mais ce ne sont pas pour autant des fanatiques religieux, puisqu'ils ne vouent pas le moindre culte à Celui qui murmure, dont ils ignorent en fait l'existence, ne s'aventurant jamais à penser à de telles choses. Ils sont en fait devenus de simples extensions de sa volonté, pareils à des automates semi-intelligents dont les compétences et les souvenirs sont à sa disposition; ils n'en demeurent pas moins de simples extensions. Si les explorateurs retrouvent la trace de Celui qui murmure et qu'ils parviennent à le détruire, les individus ayant succombé à ses sombres murmures recouvreront leur personnalité. Leurs concitoyens ne leur feront cependant plus jamais confiance.

Les Murmures étant essentiellement des citoyens de Sward subjugues par la volonté de Celui qui murmure, ceci vaut à dire que vous pouvez vous servir de n'importe quel profil d'humain trouvé au Chapitre XIV: Adversaires et xenos de Rogue Trader pour les représenter en termes de jeu.

afin de façonner l'histoire des origines de leur famille. Vous pouvez aussi choisir de la laisser dans l'ombre, la plupart des dynasties de libres-marchands étant vieilles de plusieurs milliers d'années et comprenant un nombre incalculable d'embranchements dans leur arbre généalogique. Vous devriez cependant trouver au moins un nom pour leur ancêtre et pour son vaisseau, que les PJ aient ou non entendu auparavant.

## ANTAGONISTES

DES MURMURES DANS LA TEMPÊTE comprend trois antagonistes principaux: les Murmures, le capitaine Keel, le président du conseil Tal et le Conseil de cristal. Les Murmures constituent la principale source d'opposition, celle qui mobilisera le gros des efforts des explorateurs. Il s'agit d'un culte xenos ayant infiltré et pris le contrôle de la majeure partie de la population swardienne afin de l'employer contre le reste des habitants du système. Le capitaine Keel et le président Tal sont en revanche manifestement les alliés, leurs propres intérêts se recoupant avec ceux des explorateurs. Quoi qu'il en soit, leur imprudence et leurs propres plans peuvent tout à fait contrarier ceux des explorateurs.

### LES MURMURES

Il y a environ une décennie de cela, un étrange phénomène a commencé à affliger les citoyens de Sward. Divers individus se mirent à rêver d'une grande et sombre présence, à la fois proche mais invisible, murmurant au creux de leur oreille pendant leur sommeil. Personne ne peut se souvenir des mots prononcés au cours de ces rêves, mais ce phénomène touchant des individus de tout âge, caste et origine, les organes de gouvernance locale (le Conseil de cristal) finirent par lancer une enquête à son sujet, redoutant notamment qu'un culte proscriit soit en train de gagner en puissance ou qu'une forme de sorcellerie soit à l'œuvre.

Le système tout entier fut hélas secoué par une vague de terrorisme et de sabotage avant que cette enquête ne produise le moindre résultat. Des citoyens ordinaires commencèrent à s'en prendre à leurs voisins et à attaquer les infrastructures les plus vitales au fonctionnement du système. Le Conseil crut tout d'abord que cela confirmait ses craintes concernant l'existence d'un culte, mais il se trouva tout à fait incapable de deviner quels pouvaient être leurs plans; le conseil n'y voyait qu'anarchie et ne pouvait trouver d'autre lien entre les individus impliqués dans ces actes, si ce n'est qu'ils avaient tous rêvé de Celui qui murmure.

Le Conseil parvint malgré tout à juguler la montée de violence en accroissant la sécurité et les mesures de dépistages, mais les Murmures (comme on les nommait à présent) demeurent une affliction pour les lunes de Sward. Ce qui terrifiait le plus le Conseil, c'était qu'il ne semblait exister aucun moyen de se défendre contre eux. N'importe quel citoyen ordinaire pouvait aller se coucher et se réveiller le lendemain, transformé en l'un d'entre eux. Le Conseil employa même ses rares et précieux psykers afin de tenter de localiser la source de ces rêves, mais ils ne se montrèrent pas à la hauteur et ne purent faire mieux que déclarer que les pouvoirs du Warp étaient à l'œuvre.

Ces rêves et la subversion spirituelle qui les accompagnait n'ont en fait pas le Warp pour origine, mais proviennent du système lui-même. Celui qui murmure possède une existence bien réelle et se cache à quelques centaines de

facturés et d'immenses quantités d'énergie warp pure. Inutile de préciser que si Celui qui murmure parvient à s'échapper, il sèmera la dévastation à travers les Étendues.

### Origines

L'origine de Celui qui murmure (et, par extension, celle de ses sbires) peut être fermement imputée à la dynastie des explorateurs. Suite à la guerre sanglante qui mit la croisée d'Angevin aux prises avec les yu'vath, les dernières brèves de l'armée d'esclaves des xenos et leurs constructions technowarps furent éparpillées et réduites à l'agonie à travers des Étendues. La plus grande partie de ces sinistres reliques de l'empire xenos déchu alla se loger dans les régions obscures de l'espace sidéral et disparut pour de bon mais les autres furent découvertes par divers individus arrivés plus tard dans le secteur (explorateurs, chasseurs de trésors et libres-marchands). Celui qui murmure est l'un de ces trésors enfouis. Il fut découvert parmi des étoiles sans noms par un libre-marchand de la dynastie des explorateurs, enfoui sous un champ de bataille oublié. Se voyant dans l'incapacité de le ramener dans le secteur Calixis (où les autorités impériales en auraient décrété la destruction immédiate), mais estimant que cet artefact était trop précieux pour être simplement abandonné, le libre-marchand décida de l'amener dans le système Sward, qui venait à peine d'être découvert et le dissimula sous les strates nuageuses de la géante gazeuse. L'artefact demeura sur place, le libre-marchand l'ayant cru suffisamment inoffensif pour demeurer là jusqu'à ce qu'il puisse trouver le temps d'en pénétrer les mystères. Il ne put malheureusement jamais revenir, ayant disparu dans l'espace comme tant d'autres avant lui et Celui qui murmure sombra ainsi dans l'oubli.

### Motivations

Les motivations des Murmures sont simples: exaucer les vœux de Celui qui murmure. Ils ne sont guère plus que des pantins et suivent ses directives dans tout le système swardien. Celui qui murmure cherche pour sa part à se réparer et à s'extraire du puits gravitationnel de la géante gazeuse, afin de pouvoir achever de détruire le système avant de rejoindre l'espace et remplir sa mission de base: mener la guerre contre l'Imperium. Pour accomplir son plan, il a donc passé des années à dominer les esprits faibles du système et se sert à présent d'eux afin de mettre la main sur des produits manu-

**Confrontations avec les Murmures**

À de nombreuses occasions, les explorateurs se trouveront confrontés à des groupes de Murmures de tailles diverses. Ils constituent la source la plus fréquente d'opposition à leurs plans et sont présents partout où ils se rendent. Gardez à l'esprit les conseils suivants afin que ces interactions demeurent aussi excitantes, éprouvantes et intéressantes que possible.

- Si vous souhaitez créer une confrontation ardue, prévoyez deux cultistes par explorateur et modulez en fonction de la difficulté recherchée.
- Faites varier le type d'adversaires présents au cours de ces altercations en vous servant des profils, comme il a été indiqué précédemment.
- Introduisez de la variété dans les environnements où se produisent ces attaques. Rappelez-vous que les Murmures ne sont pas des automates et qu'ils sont parfaitement capables de préparer une embuscade, de se mettre à couvert et de travailler de concert.
- Enfin, n'hésitez pas à vous servir des Murmures afin d'équilibrer la partie si vos explorateurs font appel à un grand nombre d'hommes de mains tels que des mercenaires ou les membres des FDP que leur confie le Conseil de cristal.
- Lors des combats spatiaux, n'oubliez pas que certains vaisseaux sont bien moins appropriés au combat que d'autres. De manière générale, divisez par deux le nombre de vaisseaux intrasystème et de équipes stellaires qui s'en prennent aux explorateurs si ceux-ci disposent d'un transport ou d'une corvette.



En plus des confrontations armées, vous pouvez aussi vous servir d'un cultiste, inoffensif en apparence, afin de voler les explorateurs, de leur transmettre de sinistres avertissements concernant leur mort prochaine ou d'assassiner des citoyens impériaux en leur présence. De cette façon, vous pourrez induire une atmosphère paranormique et renforcer l'idée que les Murmures peuvent se révéler n'importe où, n'importe quand et sous n'importe quelle forme.

**Les Murmures sont parmi nous**

Celui qui murmure peut encore trouver un dernier moyen de s'en prendre aux explorateurs, en corrompant petit à petit leurs membres d'équipage ou les effectifs du *Hand of Redemption*. Ceci peut servir à altérer dramatiquement votre narration afin d'accroître la tension et d'illustrer l'importance de la menace auxquels font face les explorateurs. Attendez le moment crucial pour révéler la trahison des membres d'équipage et, si possible, allez jusqu'à introduire une tentative d'assassinat à l'encontre d'un des explorateurs alors qu'il est à bord de son vaisseau au cours de votre partie. Employez ces tactiques avec parcimonie et réservez-les pour le moment où elles auront un impact maximal. Par exemple, un des officiers supérieurs du corps d'artillerie pourrait choisir d'ouvrir le feu avant que l'ordre ait été donné ou un sergent de la garde pourrait volontairement choisir d'envoyer ses troupes droit dans un guet-apens. Si vous vous sentez d'humeur particulièrement sadique, vous pourriez même perturber le sommet d'un des explorateurs avec des visions des Murmures...

**LE PRÉSIDENT TAL ET LE CONSEIL DE CRISTAL**

Peu après leur arrivée sur Sward, les explorateurs sont contactés par le Conseil de cristal, un groupe d'anciens établi sur la lune glacée gouvernant le système entier. Le président du conseil, un vieillard portant des vêtements de fourrure et de longues nattes enroulées autour de son corps, se nomme Tal. Bien qu'il soit très âgé par rapport à la norme swardienne, Tal possède encore suffisamment d'autorité pour maintenir l'unité parmi les citoyens de la lune asséchée. Tal

**CONSEIL AU MJ : FAIRE INTERVENIR TAL ET LE CONSEIL**

Le président Tal est à la fois la voix de la raison et une source d'informations et d'opportunités pour les explorateurs. Comme il fait presque entièrement confiance aux explorateurs (à moins qu'ils ne commentent quelque acte infâme contre Sward, tel qu'un bombardement orbital), il les aidera de quelque manière qu'il pourra afin de restaurer l'ordre et d'écraser la menace que représentent les Murmures. Servez-vous de Tal comme d'un porte-parole pour le système et laissez les explorateurs lui présenter leurs plans, lui proposer des marchés ou se servir de lui afin de transmettre des informations à des citoyens. Pour sa part, Tal traitera les explorateurs comme s'ils étaient une royauté retrouvée et met à leur disposition à peu près tout ce qu'ils désirent. Après tout, ce n'est probablement qu'une question de temps avant que le système soit perdu si s'ils n'interviennent pas rapidement.

Vous pouvez vous servir du profil de l'envoyé afin de représenter Tal et les membres du Conseil en termes de jeu et du profil d'homme de main pour les troupes des FDP swardiennes. Ces profils se trouvent au **Chapitre XIV : Adversaires et xenos de Rogue Trader**.

est un politicien misé et un chef respecté dont l'unique souci est la prospérité de Sward ce qui, par le passé, l'a parfois rendu assez impopulaire aux yeux des citoyens des autres lunes. Les explorateurs et Keel représentent donc à ses yeux l'opportunité tant attendue de reprendre Sward en main. Il sait qu'il lui faudra amadouer les explorateurs en leur promettant richesse et privilèges, mais il sait aussi que les explorateurs patiront dès qu'ils en auront fini avec les Murmures, ce qui lui permettra de reprendre le pouvoir dans le système.

Le Conseil dirige les FDP de Sward, qui représentent tout ce que le système possède en terme de forces armées. Bien qu'ils ne soient pas aussi bien équipés et entraînés que la Garde Impériale, ces hommes n'en sont pas moins nombreux et braves. Ils se battent au front contre les Murmures et représentent la principale forme d'aide que le président Tal peut fournir aux explorateurs, si jamais ceux-ci entreprennent de reprendre une des lunes.

**LIEUX**

La géante gazeuse recèle de dizaines de lunes de toutes tailles, comprenant des rochers larges d'à peine quelques kilomètres et des corps célestes pouvant être considérés comme des planètes à part entière. La plupart d'entre elles ont fait l'objet d'une exploration exhaustive au cours des siècles et presque toutes portent encore la marque d'une présence impériale. Dans l'état actuel du système, seules trois lunes demeurent habitées: Sward (la plus grande des lunes et le premier site colonisé), Silence (une retraite religieuse où se trouve la tour des saints) et Rouage (le principal site industriel du système). Il demeure enfin quelques habitants à bord de l'installation 23, une raffinerie de prométhéum. Cette section présente un aperçu de chacun de ces sites, ainsi que des incidents et les étapes de l'aventure qui peuvent s'y dérouler.

**LA TEMPÊTE**

La tempête est un phénomène spectaculaire observable à longueur d'année dans le système Sward, qui enveloppe le gros de la géante gazeuse et de ses lunes. La tempête est le produit de la force gravitationnelle déclinante de la planète centrale qui saigne littéralement dans l'espace, créant des flux de vapeur et de particules longs de plusieurs centaines de kilomètres. La géante gazeuse semble être voilée par le brouillard, les ombres fantomatiques de ses lunes apparaissant occasionnellement sous sa surface mouvante. Seule la lune glacée de Sward (d'où vient le nom du système) échappe en partie aux brumes de la géante et semble flotter à la surface de ses courants, comme une île battue par une mer furieuse. La tempête ne semble pas avoir d'impact sur les habitants des lunes, n'ayant d'autre effet que de masquer les étoiles, en prenant la forme d'un

**BRAVER LA TEMPÊTE**

Au cours de leur «séjour» dans le système Sward, les explorateurs auront à traverser la tempête afin d'attendre ses diverses lunes et ils ne navigueront dans un espace dégagé qu'au moment de leur arrivée. Bien que les distances séparant les lunes ne soient pas si grandes au vu des standards stellaires, la traversée sera un défi pour les explorateurs. Lorsqu'il leur faudra combattre les sbires des yv'vith ou Célii qui murmure lui-même, ce sera très certainement au milieu de la turbulente tempête qui étreint la géante gazeuse.

La tempête a les effets suivants sur les vaisseaux (Celui qui murmure y étant pour sa part immunisé):

**SENSEURS BROUILLÉS**

Tous les tests recourant à des senseurs opérant entre 10 et 15 US sont effectués avec un malus de -30. Si la distance est supérieure à 15 US, le test échoue automatiquement. Un échec sur un tel test indique que les senseurs enregistrent des traces fantômes et d'autres erreurs de radar de ce genre.

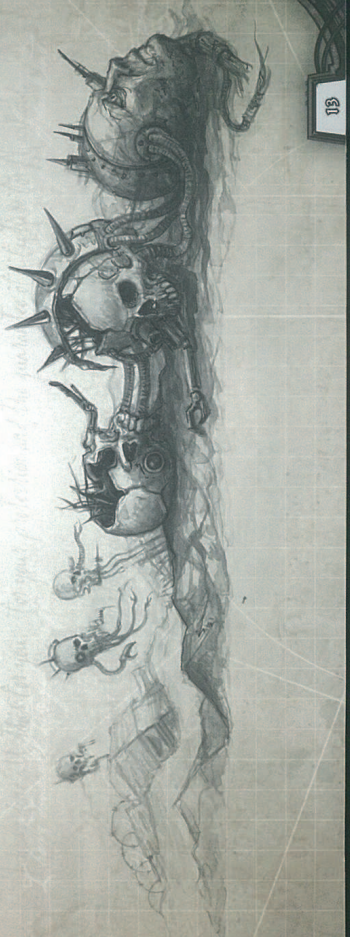
**NAVIGATION MALAISÉE**

Tous les tests de manœuvre sont effectués avec un malus de -10 qui s'ajoute à toute autre pénalité infligée par la tempête. Les vaisseaux peuvent cependant se laisser porter sur le «dos de la vague» tant qu'ils naviguent dans une direction opposée au centre de la géante gazeuse. Lorsqu'un vaisseau voyageant dans ce sens réussit son test de correction de vitesse, celui-ci peut avancer d'une US supplémentaire.

**VISÉFIS TROUBLÉS**

Le chaos régnant au sein de la tempête entraîne le doublement (de -10 à -20) des pénalités encourues lors d'un tir à portée longue. Tout tir sur une cible se situant à plus de 15 US est effectué avec un malus de -40, le vaisseau tirant alors à peu près à l'aveugle.

ruban écarlate dans les cieux. Ce qui fait office d'atmosphère sur Sward, Rouage et Silence suffit à la défléchir et à la rendre inoffensive. On ne peut pas dire la même chose des voyageurs spatiaux et des explorateurs, qui doivent fendre la tempête chaque fois qu'ils se rendent d'une lune à l'autre. De tels voyages, même s'ils ne sont longs que de quelques centaines de milliers de kilomètres, sont compliqués par la possibilité d'une panne de senseurs et une pluie constante de débris contre les boucliers de leur vaisseau. Les timoniers doivent faire confiance à leurs instincts afin de manœuvrer leur vaisseau jusqu'à bon port et scruter l'obscurité en quête des ombres et des contours de ce qu'elle abrite.



# SVARD : LA LUNE GLACÉE

Svard est la plus grande lune du système. C'est de là que vient le nom du système et c'est aussi là que débute la colonisation. Le Conseil de cristal (ainsi nommé en raison de la roche glacée où se trouvent ses quartiers) dirige les autres lunes depuis ici et tente de préserver un lien tenu avec l'Imperium. Svard est un monde froid et inhospitalier à la surface duquel il est presque impossible de survivre, sa fine couche atmosphérique ne pouvant retenu que fort peu de chaleur. Les premiers colons construisirent pour cette raison de vastes dômes de glace et de neige et érigeaient leurs cités à l'abri de cet impitoyable environnement. Ces dômes devinrent de plus en plus imposants au fur et à mesure jusqu'à constituer de véritables ruches glacées, disséminées à la surface de la planète comme des stalagmites. Svard, qui abritait alors une population de plusieurs millions d'individus, bénéficiait autrefois d'une grande prospérité grâce aux ressources extraites des autres lunes et des fluides riches en carburant puisés dans la géante gazeuse. Dirigée par le Conseil de cristal et protégée par des milliers de soldats bien entraînés des FDP, Svard représentait le pouvoir impérial à son niveau le plus prospère. La montée en puissance des cultistes et les terribles effets qu'elle a eus sur le moral de la population et l'infrastructure a porté un

rude coup à Svard. L'industrie et le commerce ont été réduits à une peau de chagrin, le contact avec les autres lunes ayant graduellement été perdu. La violence est omniprésente depuis que les Murmures ont infiltré les ruches, apparaissant soudainement et disparaissant avant que les FDP puissent dépêcher des forces conséquentes. Les citoyens ont peur les uns des autres, ignorant qui a pu passer sous le contrôle de Celui qui murmure. Au moment de leur arrivée, les explorateurs découvrent un monde tombant lentement en ruines, ses dirigeants paralysés et incapables de juguler la menace ou d'en prédire les actions. C'est un monde lugubre, rendu plus sinistre encore par son abominable climat arctique et ses habitants, las et terrifiés.

## ÉVÉNEMENTS

Stiôt que les explorateurs posent pied à terre sur Svard, ils sont invités par le Conseil de cristal à une audience. Ils ont l'opportunité en chemin d'obtenir leur premier aperçu de la déchéance dans laquelle sont tombées les ruches glacées de Svard : tunnels effondrés et machines rouillées émaillent un parcours où apparaissent çà et là des visages las et décharnés. La rencontre avec le Conseil prend place dans les vastes et resplendissants quartiers situés au sommet de la roche Glacière. Cette entrevue leur permet d'apprendre l'existence des Murmures (dans les limites des connaissances du président Tal) et de l'ampleur du désastre dans ce système. Tal partage les informations suivantes avec les explorateurs :



- **Émergence des Murmures :** Tal leur fait part de ce qu'il sait au sujet de l'apparition des cultistes et de la minime qu'ils ont progressivement acquise sur le système. Bien qu'il ne sache rien des origines du culte (et qu'il ignore tout de l'existence de Celui qui murmure), il suspecte malgré tout qu'une influence xenos quelconque est à l'œuvre.
- **Sort de l'envoyé :** le président du Conseil ne sait pas ce qu'il est advenu de l'envoyé, mais sait qu'il a quitté la lune glacée il y a déjà quelque temps de cela pour enquêter dans le reste du système afin de trouver : les chefs responsables de l'insurrection menée par les Murmures.
- **État du système :** Tal explique aux explorateurs que Svard est à présent isolée depuis qu'elle a perdu tout contact avec les autres lunes du système, avant d'ajouter que l'économie et les FDP de Svard dépendent depuis qu'ils n'ont plus accès au carburant produit par l'installation 23.
- **Emplacement des lunes :** Tal fournit les coordonnées des diverses lunes et installations répertoriées dans le système, ainsi qu'une description des rôles qu'elles remplissent avant leur déchéance. Il peut en outre renseigner les explorateurs au sujet de la tempête et des dangers qu'elle représente.

Après avoir fait part des informations à sa disposition, le Conseil supplie les explorateurs et Keel de bien vouloir rétablir l'ordre dans le système. Tal fait beaucoup de foins au sujet du retour de la dynastie des explorateurs, venue sauver « sa colonie » de la destruction et insiste pour qu'ils restent et assistent au somptueux banquet qu'ils ont préparé en leur honneur afin d'annoncer leur venue à la population. Pendant ce temps, Keel demeure discret et évite de prendre part aux discussions politiques, laissant les maîtres « légitimes » de Svard mener la barque. Ce scénario part naturellement du principe que les explorateurs vont prendre part à la défense du système et le débarrasser de l'influence de l'artéfact yvath.

Tal ira jusqu'à mettre à leur disposition un contingent de cinq cents hommes des FDP. Ces hommes sont dès lors entièrement aux ordres des explorateurs dans le cadre de toute opération visant à reprendre les lunes perdues. En revanche, il n'est fait mention d'aucune force de réserve et le président du Conseil verra d'un bien mauvais œil toute demande d'hommes supplémentaires, si jamais les troupes qu'il a fournies aux explorateurs connaissent une fin horrible.

Si le cœur vous en dit, faites la comptabilité de ce contingent en soustrayant à son nombre le total des morts chaque fois que ces forces prennent part à la bataille.

## LES MURMURES ATTAQUENT

Les explorateurs vont avoir affaire aux Murmures peu après leur arrivée. Il s'agit en fait tout simplement d'un test de leur résolution ordonné par Celui qui murmure. Ses sbires tendent une embuscade à la surface de la lune glacée (pendant qu'ils font route pour rencontrer le Conseil, dans les tunnels étroits d'une des ruches glacées ou lors du banquet tenu en leur honneur). Consultez la section « Confrontations avec les Murmures » pour de plus amples informations.

Pendant leur séjour sur Svard, les explorateurs peuvent aussi se lancer en quête de nouvelles sources de revenus et chercher un moyen de relancer la production industrielle. Voici quelques-unes des entreprises dans lesquelles il leur est possible de se lancer sur Svard :

## ENTREPRISES

Vous pouvez développer ces idées d'entreprises pleinement à l'aide des règles gouvernant les entreprises trouvées au Chapitre IX : Règles du jeu de ROGUE TRADER.

### Réapprovisionner la flotte (Majeure; militaire)

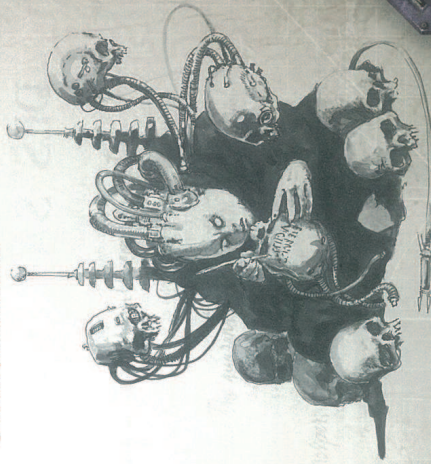
Les vaisseaux intrasystème de la flotte swardienne rouillent lentement, amarrés aux quais de Svard, étant privés des pièces de rechange produites sur Rouage et du carburant en provenance de l'installation 23 qui leur permettraient de reprendre leur envol. Les explorateurs peuvent tenter de remédier à cette situation pour le compte des FDP (et par extension, pour celui du Conseil de cristal), mais il leur faudra pour cela prendre le contrôle de Rouage et de l'installation 23 (ou même organiser des raids afin de s'approprier ces ressources)

### Rétablir les voies commerciales (Majeure; commerce)

Svard meurt à petit feu, privée de ressources et de revenus commerciaux. Les explorateurs peuvent tenter de rétablir les échanges commerciaux avec un système voisin ou avec Castel, mais le système Svard à la réputation d'être dangereux et il leur faudra donc faire de lourdes concessions aux marchands qu'ils souhaitent faire venir dans le système. Quoi qu'il en soit, la moindre livraison ferait un grand bien au système.

### Du luxe pour le Conseil (Mineure; criminel)

Il s'en trouve toujours dans les périodes troublées qui n'ont de désir que d'échapper à la souffrance ambiante et les riches et les puissants sont naturellement les premiers à entretenir de telles espérances. Les explorateurs sont accotés pendant le banquet (ou peu après) par des conseillers qui souhaiteraient se procurer certains objets de luxe désormais impossibles à obtenir dans le système. Si les explorateurs acceptent de telles propositions, il faudra qu'ils trouvent un moyen quelconque d'importer ces biens sur Svard tout en faisant preuve de discrétion. Cela dit, les conseillers seront prêts à les rétribuer grassement pour leurs services.





## AUTRES LIEUX REMARQUABLES

Sward est un vaste système et ces pages ne détaillent que ses lunes importantes. Si vous le souhaitez, il y a tout à fait la place pour inclure quelques sites additionnels. Un certain nombre de colonies ont cru et décliné au cours de l'histoire du système, laissant dans leur sillage diverses stations orbitales à l'abandon, des mines épuisées et des sites industriels en friche. Vous pouvez vous servir du président Tal afin d'informer les explorateurs de leur existence et leur donner une vague idée de leur localisation. Voici quelques idées supplémentaires de sites trouvés dans le système swardien :

### LA CITADELLE DES PSYKERS

La tempête a englobé cette ancienne station solaire et ses habitants hors-monté. En raison de la gravité déclinante exercée par la géante gazeuse et des fluctuations des ombres gravitationnelles, cette station a fini par quitter la trajectoire orbitale qu'elle partageait avec les autres lunes de Sward. Les habitants de cette station, isolés du reste du système, font face à des raids constants lancés par les cultistes de l'installation 23, ayant fort heureusement réussi à résister à l'appel de Celui qui murmure grâce à leur legs génétique de psykers. Si jamais les explorateurs parvenaient à secourir la citadelle, leur assemblée de psykers pourrait se révéler d'un grand secours.

### LES MONDES TROGLODYTES

Nombre de lunes mineures dans le système Sward ont été ravagées de l'intérieur des siècles durant par les opérations minières avant d'être abandonnées. Lorsque les Murmures commencent à infiltrer le système, certains citoyens choisissent de trouver refuge dans ces anciennes mines abandonnées dans le but d'échapper à leur regard et de survivre assez longtemps pour que les troubles passent d'eux-mêmes. Il n'existe malheureusement nul lieu à l'abri de Celui qui murmure et la population qui trouva refuge dans ces lunes finit par succomber à son influence et se lança dans une guerre fratricide. De leur passage, il ne reste que l'équipement qu'ils avaient accumulé, un trésor alléchant si les explorateurs sont assez téméraires pour s'aventurer dans ces sombres cavernes.

### LA JUNGLE PERDUE

Les nombreuses lunes de Sward offrent bien des opportunités pour ceux qui cherchent la solitude et plus d'un individu a pris possession de lune d'entre elles dans le but d'y cacher des marchandises illégales ou des expériences secrètes. Kybu est une lune de ces lunes. Elle fut autrefois employée par un des magi de Rouage, qui a laissé dans son sillage des tunnels envahis par une jungle de végétaux xenos de sa création. Ces tunnels, infestés par des horreurs florales telles que l'herbe vampire et la vignépine, constituent cependant la source de drogues rares et puissantes, sur lesquelles les explorateurs pourraient mettre la main afin de les vendre ou d'améliorer les performances au combat de leurs troupes.

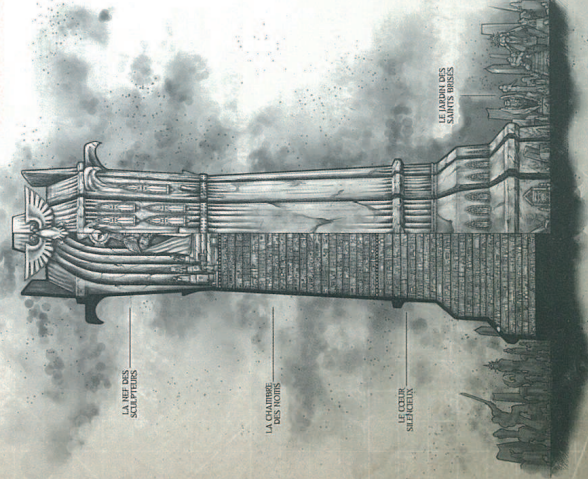
Vous pouvez aussi fournir une raison de visiter ces lunes aux explorateurs en créant des entreprises appropriées à chacune d'entre elles. Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet dans le **Chapitre IX : Règles du jeu** de ROGUE TRADER.

# SILENCE : LA TOUR DES SAINTS

L'ombre du culte impérial et des serviteurs de l'Empereur-Dieu se dessine partout où l'on trouve la trace de l'Imperium. Dans Sward, les fidèles ont érigé la tour des saints. Bien que le Ministerium ait établi de nombreux temples et sanctuaires sur les lunes de Sward, un certain nombre de croyants fondamentalistes menés par un sculpteur nommé Quiva décidèrent de coloniser une des lunes de la région afin d'y mener leurs propres opérations. Cette lune, qui n'est en fait guère plus qu'un astéroïde large de quelques centaines de kilomètres, fut baptisée du nom de Silence. La lune ne possédait véritablement ni atmosphère ni gravité propre. Quiva et ses fidèles érigèrent une tour fortifiée qu'ils abritèrent derrière un bouclier afin de la préserver des forces sidérales et arrimèrent au sol à l'aide de puissants crochets gravitationnels. Quiva était un perfectionniste absolu. Afin de prouver sa dévotion éternelle, il établit des ateliers dans la tour où sa congrégation et lui-même entreprirent de créer une statue des saints de l'Empereur capable de rivaliser avec les plus grandes réalisations de l'Éclésiarchie. Quiva mourut

## ÉVÉNEMENTS

Les explorateurs essaieront probablement de se rendre sur Silence afin d'y retrouver la piste de l'envoyé ou pour y consulter les archives parlant de leurs ancêtres et de la fondation du système. Keel est pour sa part tout à fait favorable à ce voyage, espérant y retrouver la trace de son frère. Il se révèle plus difficile qu'il n'y paraît de traverser la



LA NEF DES SAINTS PRIS

LA CHAMBRE DES SAINTS MORTS

LE CŒUR DE SILENCE

tempête et d'atterrir sur Silence. Ne manquez pas de faire sentir aux explorateurs le danger qu'ils encourent en traversant la nuée de particules qui nimbe le système. Vous pouvez aussi les mettre aux prises avec une grêpe stellaire (cf. page 26) qui effectue quelques attaques rapides avant de disparaître au beau milieu de la tempête, laissant aux explorateurs le soin de comprendre ce qu'il vient de leur arriver. Lorsque les explorateurs arrivent sur Silence, ils aperçoivent son immense tour à l'horizon, ceinte d'une couronne de gaz et de vapeur se louchant autour du dôme pressurisé. Il leur faudra emprunter une navette afin de débarquer au pied du dôme, où une mince couche atmosphérique leur permettra de respirer. Celui qui murmure ne contrôle personne sur Silence, toute trace de vie l'ayant déjà quittée. En revanche, la tour est tout entière imprégnée par les effets de la sombre lamentation yu'vath, une méthode défensive employée par les Murmures afin de défendre la tour. La sombre lamentation est une création alimentée par la sombre énergie yu'vath imbibant toute la tour, qui sert à transformer une structure et tout ce qu'elle contient en une arme contre les intrus. Reportez-vous à la page 19 pour de plus amples détails concernant la sombre lamentation.

La tour des saints se divise en quatre sections, qui abritent toutes des différentes embûches.

## LE JARDIN DES SAINTS BRISÉS

Le jardin est la première chose qu'aperçoivent les explorateurs au moment où ils descendent de leur navette. Les vestiges des échecs de Quiva reposent ici, s'étendant sur des centaines de mètres autour de la base de la tour. Si les explorateurs choisissent d'arriver en force, une rude bataille les sépare de l'entrée de la tour. La lamentation répandra tout d'abord proportionnellement à l'invasion et animera

## LA TOUR DES SAINTS

un nombre de statues égal au nombre d'invasisseurs. Ceci veut dire que si les explorateurs ont choisi d'amener cent membres des FDP afin « d'occuper le terrain », ils peuvent s'attendre à participer à une bataille en bonne et due forme. Bon nombre de statues sont incomplètes : il leur manque un membre, la tête ou même une partie du torse, créant une terrifiante masse de pierre qui claudique et rampe en direction des intrus.

Vous trouverez des suggestions permettant de jouer des batailles de masse à la page 292 de ROGUE TRADER.

## STATUES DE LA SOMBRE LAMENTATION

Ces colossales bêtes de pierre vivante, animées par la volonté de la sombre lamentation, ne sont motivées que par une chose : et une chose seulement : tuer.

Profil de sombre lamentation (statue animée)									
CC	CI	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	
43	—	44	41	41	37	32	40	—	

**Déplacement :** 1/2/3/6  
**Traits :** Armes naturelles supérieures, Armes naturelles, Armure naturelle 4, Au-delà, Endurance surnaturnelle (x2), Force surnaturnelle (x2).

**Armure :** aucune (outes : 4 PA).

**Armes :** poings et lames de pierre (1d10+8<sup>1</sup>).

<sup>1</sup>Bonus de force inclut.

**Points de Blessures :** 15

## LE CŒUR SILENCIEUX

Ces quartiers servaient à loger les serviteurs et abritaient les réserves de la tour. Ils reprennent le nom de « cœur silencieux » en raison des frères laïcs muets qui résidaient là afin de pouvoir aux besoins des sculpteurs. Vous pouvez vous servir de la traversée de ces quartiers afin de faire monter la tension, après le carnage de la bataille qu'ils ont menée à l'extérieur. Les lieux sont silencieux et sans le moindre mouvement. Il n'y subsiste que des corps ravagés et des meubles endommagés. C'est ici que les habitants de la tour établissent leurs premières défenses contre les cultistes, comme en témoignent les divers restes de la bataille (corps desséchés, douilles de fusil et traces de brûlure). Les explorateurs ayant réussi à vaincre les statues et à pénétrer à l'intérieur, la sombre lamentation se continue pour l'instant de les observer pendant qu'ils aperçoivent ces étages et de les déséquilibrer en créant des poches d'ombres, faisant vibrer les portes et brisant des fenêtres. Si les explorateurs sont des individus d'une forte trempe, vous pouvez tout à fait décider que leurs hommes de main perdent leur sang-froid, ouvrant le feu sur des ombres ou refusant d'avancer plus avant (dans ce cas, un des explorateurs peut effectuer un **test de Commandement Assez difficile** [-10] pour forcer les hommes à avancer).

Une fois parvenus au tout dernier étage du cœur, les explorateurs trouveront des escaliers qui les mènent (accompagnés par leurs hommes de main qui n'ont pas été blessés par les pièges) à la chambre des Noms.

## LA CHAMBRE DES NOMS

Cette portion de la tour abrite une énorme bibliothèque emplit d'imposantes piles de livres et de parchemins créant les étroits passages dans lesquels les scribes et érudits avaient l'habitude de se faufiler. La quantité d'informations qu'elle recèle est bien trop importante pour que les explorateurs puissent espérer en faire le tri, mais un **test de Fouille Moyen (+0)** réussi leur permettra de déterminer que les textes qui les intéressent se trouvent dans la nef de la bibliothèque (cette information se trouve dans un des index de la bibliothèque).

La lamentation va à nouveau révéler sa présence pendant qu'ils explorent cette zone. Si les explorateurs sont toujours accompagnés par un grand nombre d'hommes de main, la lamentation entend le sol de la bibliothèque, ce qui a pour effet de réduire leur vitesse de déplacement de moitié jusqu'à ce qu'ils puissent quitter la zone, après avoir détruit les piliers serpentineux. L'emploi des armes à combustion dans un tel environnement est une fort mauvaise idée. Si une pile de papier prend feu et que les explorateurs ne travaillent pas de concert pour éteindre rapidement les flammes, la chambre

## La statue parfaite

(Mineure; credo)

Les explorateurs en apprendront probablement plus au sujet des projets de Quiva à l'aide des textes et des chroniques rédigés de sa main. Les sculpteurs s'étaient enfuis et leurs maîtres étant morts, l'Éclésiarche calixtine sera prête à verser de généreuses sommes afin de mettre la main sur certaines de leurs œuvres, dont une partie subsiste dans la nef et dans le jardin des saints brisés.

## Les sculpteurs disparus

(Mineure; exploration)

Une fois mis au courant de ce qui est arrivé à Silence, le président Tal proposera une prime à quiconque peut ramener vivant un des sculpteurs qui se terrent quelque part dans le système. Certains se sont réfugiés sur des lunes abandonnées, tandis que d'autres ont rejoint Rouage où l'installation 23 sous l'influence de Céliu qui murmure. Quelques-uns ont purement et simplement quitté le système.

# ROUAGE : LA LUNE INDUSTRIELLE

Au moment de sa colonisation, la lune glacée fut désignée improprement à l'implantation de l'industrie lourde à cause de son niveau instable recouvert de glace; certains experts craignaient même que les produits émis par l'industrie soient capables de faire fondre le monde lui-même! Afin de faire face à ce problème, les colons déplacèrent le gros de l'industrie sur une lune située non loin. Ils érigèrent une énorme usine qui finit par prendre le nom de Rouage, en l'honneur du rôle moteur qu'elle était appelée à jouer dans le fonctionnement du système. Ils découvrirent cependant plusieurs années plus tard que l'atmosphère de la lune était trop fine pour permettre aux émanations industrielles de se dissiper, ce qui finit par endommager l'usine elle-même. Une transplantation totale du site aurait été trop coûteuse et les colons choisirent donc une solution à long terme consistant à déplacer l'usine à sa surface, loin des amas de déchets qu'elle produisait. Les déchets s'accumulant inévitablement, l'usine devait à nouveau être déplacée. Ils découvrirent alors que les déchets produits sur le premier site avaient perdu de leur toxicité et ne représentaient plus un danger pour l'usine, ce qui leur permit de la réimplanter sur le site original. Cette situation donna naissance à un réseau ferré inscrit à même la surface de la planète à l'aide duquel l'usine pouvait être déplacée afin d'éviter les prodigieuses quantités de matières toxiques volatiles qui s'accumulaient. Quelques années plus tard, l'usine pouvait ensuite faire le chemin inverse, une fois le reste des déchets réduits à l'inertie. Un petit groupe de technopètres de Mars dirigé par le magos Tevla fut désigné afin d'assurer le bon fonctionnement de Rouage, supervisant la production à l'aide d'une légion de serviteurs et de travailleurs ordinaires. Ce sont eux, enfin, qui décidèrent du moment où un site devinent trop corrosif et supervisent le lent voyage de l'usine vers son nouveau lieu d'implantation.

## LA SOMBRE ÉNERGIE ET LES CONSTRUCTIONS YU VAH

Les constructions employant la sombre énergie des yu vah représentent un danger bien plus grand pour les explorateurs que les hordes de cultistes qui infestent le système Svard. Ces armes oubliées furent autrefois employées au cours de la guerre qui fit rage dans les Étendues lors de la croisade d'Angovin. Céliu qui murmure, un vaisseau façonné à l'aide d'énergie warp et de sombre technologie, est certainement le plus puissant de ces artefacts. Quoi qu'il en soit, d'autres exemples des arts yu vah demeurent à travers le système. La sombre lamination est l'une de ces créations, et consiste en un assemblage complexe d'énergie warp apposé par les yu vah à même le sol sur une structure afin de dresser les lieux contre tout intrus. Les gréupes stellaires, qui servaient autrefois de vaisseaux intercepteurs aux yu vah, sont un autre exemple de leur technologie.

Pour obtenir de plus amples informations au sujet des yu vah, reportez-vous à la page 359 de ROGUE TRADER.

Au moment où les explorateurs arrivent sur place, Svard n'a reçu presque aucune nouvelle de Rouage depuis plusieurs années et rares sont les vaisseaux partis à sa surface en quête de biens et de matériaux à en être revenus. La plupart des habitants du système présument que Rouage a succombé aux assauts des Murrures et que le magos Tevla a péri, mais même le Conseil de cristal n'en sait trop rien. Plus qu'aucune autre lune, Rouage est une composante vitale à la survie de Svard. Si les explorateurs parviennent à établir ses voies commerciales, de formidables profits les attendent.

## ÉVÉNEMENTS

Les explorateurs devront se rendre sur Rouage s'ils souhaitent restaurer la production industrielle du système. En outre, la prise de Rouage porterait un puissant coup à l'influence des Murrures et pourrait être une opportunité de se faire des alliés parmi les magi du Méchanicus. Rouage ne sera pas libérée aussi facilement que peut l'être Silence. Les Murrures sont plusieurs milliers dans l'usine et plusieurs de leurs vaisseaux intrasystème et gréupes stellaires se tiennent en orbite afin de la protéger. Conscient qu'ils pourraient y rencontrer une forte résistance, Keel suggère aux explorateurs de monter une mission de reconnaissance avant de recourir à la force (cela dit, laissez vos joueurs concocter leurs propres plans). Il est possible qu'ils parviennent à s'infiltrer à bord d'un petit vaisseau (comme un chasseur) en évitant les vaisseaux hostiles qui se cachent dans la tempête. Ceci nécessite de réussir un **test de Pilotage (vaisseaux spatiaux) Difficile (-20)**.

S'approcher de la lune toxique entraînera une réaction immédiate de la part des Murrures. Trois vaisseaux intrasystème et deux gréupes stellaires (cf. page 26) vont à la rencontre des explorateurs tandis que leurs alliés au sol se mettent en état d'alerte. Consultez la section « Braver la tempête » page 13 afin d'en apprendre plus au sujet des effets de la tempête sur les combats.

Quand les explorateurs atteignent la stratosphère, polluée de Rouage (que ce soit après une bataille ou qu'ils soient parvenus à éviter les patrouilles), ils découvrent un monde gris couvert de déchets et de scories. Il leur faudra retrouver la trace des voies

s'embrase en moins d'une minute (cf. les règles gouvernant l'embrasement qui se trouvent à la page 260 de ROGUE TRADER).

## LA NEF DES SCULPTEURS

La nef est une immense pièce construite à la gloire de l'Empereur. C'est ici que les sculpteurs s'étaient à leur sainte tâche et qu'ils livrèrent leur dernier combat contre les Murrures. Cette grande pièce circulaire possédait un diamètre d'environ 60 mètres. Elle est remplie d'innombrables piliers arborant des visages de saints du sol au plafond. Enfin, des cadavres desséchés de sculpteurs et de cultistes sont entassés autour du grand autel à la gloire de l'Empereur, derrière lequel se dresse une immense statue de 7 mètres de haut représentant le maître de l'humanité épée en main. La statue est parcourue par une sombre lumière (ce qui, honnêtement, ne devrait même pas surprendre vos joueurs) et prend vie afin de tenter de mettre fin à l'existence des explorateurs. Servez-vous à nouveau du profil de statue animée, en augmentant toutes ses caractéristiques de 20 et ses points de Blessures de 30 ou plus, si nécessaire. Enfin, la lame dont se sert la statue possède le trait Armes warp. Ironiquement, cette ultime tentative offre aux explorateurs une chance de détruire une bonne fois pour toutes la sombre lamination. Ayant investi la totalité de sa puissance pour animer la gigantesque statue, la lamination se trouve ainsi exposée aux dommages causés par les pouvoirs psychiques et les armes de grande puissance. Vous pouvez enfin permettre à un explorateur particulièrement pieux d'en appeler à la puissance de l'Empereur-Dieu afin d'abattre ce blasphème. Pour bénéficier de cette aide, faites-lui effectuer un **test de Force Mentale Assez difficile (-10)** ou proposez au joueur qui l'interprète de réciter une prière enlevée. Les effets de cette invocation sont à votre discrétion mais peuvent par exemple prendre la forme d'un bonus de +10 à tous les dégâts qu'inflige l'explorateur ou imposer un malus de -10 aux caractéristiques de la statue animée. Pendant toute la durée du combat, la sombre lamination se manifeste en possédant les visages à la surface des colonnes, qui grimacent et se moquent des explorateurs, moquant la pièce dans le vacarme et rendant toute communication impossible au-delà de la proximité immédiate. Une fois la sombre lamination vaincue, les explorateurs peuvent enfin inspecter la pièce en profondeur. La fouille de la nef leur permettra de mettre la main sur les tomes qu'ils recherchaient, dont certains recèlent des informations au sujet des Murrures (autrefois dit, révélez-leur les méfaits de leurs ancêtres).

## ENTREPRISES

Vous pouvez développer ces idées d'entreprises pleinement à l'aide des règles gouvernant les entreprises qui se trouvent au **Chapitre IX: Règles du jeu de ROGUE TRADER**.

## Piller la bibliothèque

(Mineure; criminel)

Une fois que la lamination a été détruite, les explorateurs peuvent piller la bibliothèque en toute liberté (pour peu qu'ils ne l'aient pas trop endommagée). Ils y trouveront notamment une collection de textes interdits, qui sont ce qu'il y a de plus précieux dans ses étages. Cela dit, il ne sera pas facile de leur trouver un acquéreur, la plupart des individus susceptibles de s'intéresser à de tels textes constituant de dangereuses fréquentations.

férentes afin de découvrir l'emplacement de l'usine, ce qui nécessite de réussir un **test de Fouille Difficile (-20)** qu'ils peuvent tenter toutes les dix minutes (s'ils sont à bord du vaisseau, ils peuvent se servir de leurs scanners, c'est alors un **test d'Observation + Détection**). Leurs recherches sont compliquées par deux facteurs supplémentaires :

- **Des chasseurs dans la tempête** : les Murmures cherchent activement à retrouver les explorateurs. Il y a 30 % de chances pour qu'ils soient interceptés par un vaisseau intrasystème ou une guêpe stellaire toutes les 5 minutes passées à inspecter la surface de la planète (10 % s'ils ont fait une entrée discrète à bord d'un petit vaisseau). Quand bien même ils ne rencontreraient personne, vous pouvez toujours faire monter la pression en leur décrivant l'apparition de traces fantômes sur leurs senseurs ou de brefs contacts à longue distance.

- **Atmosphère acide** : l'atmosphère de Rouge est si corrosive qu'elle commencera à attaquer le vaisseau si jamais ceux-ci l'abandonnent à la surface de la lune. Les systèmes régulateurs de leur vaisseau sont attaqués chaque heure que le vaisseau passe sans protection. Ceci aura pour effet d'augmenter le degré de difficulté de tout test de Pilotage d'un cran par heure. Si leur navette reste exposée aux effets de l'atmosphère pendant plus de cinq heures, elle devient inutilisable (ce qui pourrait même aboutir à un crash !)

Les explorateurs devraient être mis au courant de cette dégradation, puisqu'ils peuvent voir la coque de leur vaisseau se disjoindre, ce qui devrait leur indiquer qu'ils n'ont que peu de temps.

Une fois que les explorateurs auront trouvé l'usine, un immense empilement de machines et de gears s'élevant à plus de cinq cents mètres au-dessus de la crasse, il leur faudra alors décider d'une façon de s'introduire à l'intérieur. L'usine géante possède trois cours extérieures. Lorsque les explorateurs s'approchent suffisamment près de l'usine, ils commencent à recevoir de faibles signaux émis par les magos Tevla. Il s'agit d'un message qui se répète en boucle, transmis en binaire Mechanicus (les membres du Mechanicus et les explorateurs dotés de la compétence appropriée seront capables de déchiffrer cette transmission, si vous le souhaitez ; les Murmures n'y sont pas parvenus). Le message indique que le Mechanicus contrôle encore la cour centrale et qu'un assaut frontal ne serait pas avisé. Enfin, il suggère d'employer les entrées situées à la base des installations, là où l'usine est au contact des rails, afin de pénétrer la structure.

## LES ÉTAGES DE L'INSTALLATION

Les passerelles supérieures de Rouge sont recouvertes d'énormes plaques blindées et de déflecteurs soliens afin de protéger la structure contre la corrosion atmosphérique. On y trouve aussi un certain nombre de navettes et de hangars scellés à l'aide de lourds verrous antigav dont l'ouverture nécessiterait une grosse puissance de feu.

## LES ATELIERS DE SOUDURE

Un dense réseau de tunnels et de petits passages s'étend sous les passerelles supérieures, protégé de l'atmosphère par des sas pressurisés et des membranes homéostatiques. C'est ici que se trouvent la plupart des Murmures. Ils continuent à faire tourner l'usine sans cesser de veiller sur les entrées du bâtiment.

Il se révélera fort difficile de pénétrer discrètement à l'intérieur dans cette section à cause des patrouilles régulières de Murmures, composées d'hommes portant de lourdes combinaisons. Ils sont armés

d'armes lourdes (tels que des canons laser et des lance-roquettes) et leur ronde va des zones d'atterrissage aux dômes supérieurs. L'assaut frontal est une possibilité, mais il en coûtera beaucoup. Nous mentionnons parce qu'un homme dépouvé de combinaison protectrice ne peut espérer survivre plus de quelques minutes dans l'atmosphère de Rouge. En termes de jeu, l'atmosphère inflige 2d10 points de dégâts toutes les 10 secondes, que seuls les points d'Armure peuvent réduire (l'armure ne pourra protéger son porteur qu'une seule fois avant d'être détruite). Si les forces des explorateurs parviennent à pénétrer le labyrinthe complexe industriel, il leur faudra encore plusieurs heures (ou même plusieurs jours) pour éliminer toute trace de résistance à l'intérieur.

Si jamais les explorateurs parviennent à faire le ménage aux étages et dans les ateliers, le reste des forces des Murmures se retire dans le cœur de l'usine et active les verrous antigav sur leur passage, avant d'entamer la destruction systématique des installations. Donnez des indices aux explorateurs sur ce qu'il se passe et laissez-leur une chance de formuler un plan. Cependant, à moins qu'ils ne parviennent à trouver un moyen d'identifier prestement les saboteurs, il leur faudra faire appel à l'aide des magi.

## LE GRAND WAGON

La base de l'usine remplit essentiellement le rôle d'un gigantesque wagon pourvu de nombreuses barres de torsion et de ressorts (dont certains sont hauts comme plusieurs étages), posé sur d'énormes roues de fer. De loin, les explorateurs parviennent déjà à deviner qu'ils se trouvent de nombreux intervalles entre les suspensions et les roues du wagon, qui peuvent tous potentiellement servir à accéder à l'usine. Il leur faudra effectuer un **test de Pilotage (vaisseaux spatiaux) Moyen (+0)** afin de se faufiler parmi les pièces mécaniques et pénétrer dans l'usine (s'ils sont à bord d'une navette). Une fois à l'intérieur, ils trouveront de nombreuses surfaces susceptibles de servir d'aire d'atterrissage. Il leur faudra cependant poursuivre à pied (tout en étant exposés à l'atmosphère) afin d'accéder aux niveaux supérieurs rouillés qui les surplombent.

Si vous souhaitez leur rendre la chose plus difficile, vous pouvez leur faire rencontrer un groupe de cultistes et les plonger dans une bataille, rendre plus frénetique encore par la lente décomposition de leurs combinaisons ou armures (cf. « Confrontations avec les Murmures » page 12).

Au sommet de cette section, les explorateurs se trouveront confrontés à des entrées scellées leur interdisant l'accès aux ateliers. Il leur faudra faire sauter ces verrous, ce qui peut se faire en effectuant un **test d'Intrusion Assez difficile (-10)** ou en détruisant les portes sécurisées (les portes ont une protection équivalente à 20 points d'Armure et possèdent 10 points de Blessures). Une fois ces portes franchies, les explorateurs sont enfin à l'abri de l'atmosphère corrosive (à moins qu'ils n'aient employé une méthode d'ouverture particulièrement violente !)

## LE CŒUR DE FER

Les explorateurs accèdent aux canalisations alimentant le grand wagon en carburant en empruntant une suite d'échelles et d'échafaudages. Cette voie leur donne accès au cœur de Rouge, mais il leur faudra patrouiller plusieurs heures dans les tunnels glanants. Une fois parvenus aux corridors intérieurs de l'usine, les explorateurs contactent enfin le magos Tevla et les hommes du Mechanicus. Ce premier contact se déroule probablement par vox interposé, alors que les explorateurs sont pris pour cible par des bolters lourds montés sur

tourelles. Il reviendra alors aux explorateurs de convaincre les magi que leurs intérêts convergent. Les explorateurs peuvent d'ailleurs se méfier et suspecter que les magi sont eux-mêmes tombés sous l'emprise de Céli qui murmure. Vous pouvez faire jouer ces intentions et proposer à vos joueurs de faire appel à leurs compétences d'interaction afin d'infléchir les dispositions des magi. Naturellement, plus que tout autre argument, c'est la perspective de relancer la production qui aura le plus grand effet sur les agents du Mechanicus.

## PURGER LES INSTALLATIONS

Les explorateurs vont devoir purger Rouge de la présence des cultistes afin de reprendre le contrôle de l'usine. Voici quelques-unes des méthodes qu'ils pourraient employer :

- **Assaut frontal** : les explorateurs ont une chance de déloger les Murmures s'ils parviennent à engager quelques milliers d'hommes et des armes lourdes dans la bataille. Vous pouvez déterminer le taux de mortalité dans les rangs des assaillants en vous basant sur la qualité du commandement sous lequel ils sont placés. Partez du principe qu'un homme sur deux va périr puis demandez à l'un des explorateurs de jouer le rôle de commandant. Cet explorateur effectue un **test de Commandement Moyen (+0)**. Pour chaque degré de réussite obtenu, les pertes au combat sont diminuées de 10 % (et vice-versa). Vous pouvez sinon gérer cette situation comme si c'était un défi d'exploration (cf. Rogue Trader, page 263) combinant les efforts de plusieurs explorateurs (utilisez la compétence Commandement comme compétence d'Exploration dans ce cas).

- **Défenses statiques** : si les explorateurs parviennent à contacter les magi et obtiennent la confiance de Tevla, il proposera de les aider en réactivant les systèmes internes de défense (lourdes canouffées, isseurs de toile énergétique et senseurs). Cela ne suffira pas à éliminer les Murmures (ou Tevla l'aurait fait depuis belle lurette) mais cela peut fournir une aide non négligeable aux troupes envahissant l'usine.

- **Ouverture des scellés** : cette tactique est risquée mais elle se révélera efficace. Aidés par Tevla, les explorateurs peuvent tenter de désactiver les protections homéostatiques qui empêchent l'atmosphère corrosive de déferler à l'intérieur de l'usine, ce qui aurait pour effet de détruire toute forme de vie non-protégée en même un jour. Cette tactique infligera cependant d'importants dégâts à l'intérieur de Rouge, qui exigent plusieurs semaines

de réparations, même si les explorateurs s'investissent lourdement dans ces opérations.

Il n'existe bien sûr aucune raison pour que les explorateurs ne combinent pas plusieurs options. Ne censurez surtout pas les solutions ingénieuses que peuvent proposer les explorateurs, en particulier si celles-ci peuvent libérer Rouge sans trop de dégâts.

## ENTREPRISES

Vous pouvez développer ces idées d'entreprises pleinement à l'aide des règles gouvernant les entreprises qui se trouvent au Chapitre IX : Règles du jeu de ROGUE TRADER.

## Réparer les voies (Mineure ; exploration)

Au cours du règne des Murmures, les grandes voies ferrées sur lesquelles voyage Rouge se sont abîmées et ont été interrompues en plusieurs endroits. Les magi ne disposent plus des ressources nécessaires à la localisation et à la réparation des voies, et il se peut donc qu'ils demandent aux explorateurs d'effectuer un balayage orbital rapproché. Afin de réussir, il faudra que les explorateurs trouvent un moyen de survivre aux effets de l'atmosphère et qu'ils parviennent à éviter les dernières bribes d'opposition.

## Repérages dans le système (Mineure ; exploration)

Les magi ont remarqué une série de changements dans l'intensité de la tempête depuis l'émergence des Murmures. Ils pensent que ces phénomènes pourraient aussi avoir un effet sur les trajectoires orbitales des lunes et ont donc besoin que les explorateurs leur en apprennent plus à ce sujet. Cette entreprise n'est pas sans risque, puisqu'elle implique de passer une grande période de temps dans les tourbillons chaotiques de particules et la possibilité de se trouver nez à nez avec les Murmures, une guêpe stellaire ou pire encore.

## Les artefacts des yu'vath (Majeure ; criminel)

Si les explorateurs passent un peu de temps sur Rouge et qu'ils prennent le temps de discuter avec le magos Tevla, ils apprendront l'existence d'un petit groupe de technopètres entièrement absorbés par l'étude des artefacts yu'vath. S'ils parviennent à se procurer de tels artefacts (comme l'épave d'un vaisseau guêpe ou la dépouille d'un gardien des os) et qu'ils parviennent à quitter le système en leur possession, ces technopètres seront prêts à leur verser de lourdes sommes afin de mettre la main sur de tels spécimens.



# L'INSTALLATION 23 : LA RAFFINERIE DE PROMÉTHÉUM

L'installation 23 est une station en basse orbite de proportions massives servant à raffiner le prométhéum, située bien plus près qu'aucune lune de Svard Prime, à quelques milliers de kilomètres seulement de la surface de la géante gazeuse. La station fait à peu près deux kilomètres de long et ressemble à un grand disque irrégulier parsemé de silos de carburant et de réservoirs filtrants. Un grand centre de commandement et de supervision est abrité sous un dôme situé au centre du disque. Il sert de quartiers pour l'équipage et abrite le générateur alimentant les énormes boucliers de la station sans lesquels le torrent de particules émanant de la géante gazeuse mettrait la station en pièce. Celle-ci fut construite peu après l'établissement du système et devint rapidement le principal lieu de production de prométhéum et de plasma lourd.

Deux raisons expliquent son éloignement des autres lunes. Il s'agissait en premier lieu de faciliter la tâche aux vaisseaux chargés d'aller puiser des matières premières dans la tempête, celle-ci étant d'une densité supérieure à proximité de la géante. Deuxièmement, cet éloignement devait permettre de garantir la sécurité des colonies, au cas où un accident surviendrait. Certains craignent en effet qu'une explosion de la station puisse mettre le feu à l'hydrogène dont est saturée la tempête, embrasant les cieux. Personne ne sait si un tel brasier parviendrait à brûler suffisamment longtemps pour atteindre les lunes les plus proches, mais le danger encouru avait été jugé suffisamment sérieux pour éviter de prendre ce risque.

Lorsque les explorateurs arrivent dans le système, tout contact avec la station a été perdu depuis plusieurs années. L'installation 23 est devenue un sombre secret dont on ne parle plus qu'à mot couvert, alors qu'elle était autrefois une source presque illimitée de carburant et de ferrié. Même le Conseil de cristal renâclé à en parler : c'est là que les Murrures firent leur apparition et que furent observées certaines des pires atrocités commises au nom de leur cause. Le Conseil tenta tout d'abord d'assigner des hommes et des vaisseaux à la protection de la station, mais Celui qui murmure en subvertit tant qu'ils abandonnèrent bientôt l'installation à ses nouveaux maîtres. Tal envisagea même un temps de la détruire, mais le Conseil redoutait les conséquences que ce plan pourrait entraîner.

Le plan fut finalement abandonné lorsqu'ils se rendirent compte que les Murrures ne semblaient pas s'en servir comme d'une base afin de lancer leurs attaques ou afin d'alimenter une flotte d'invasion. Le Conseil n'a véritablement aucune idée de ce que les Murrures peuvent bien faire à bord de l'installation 23 et les explorateurs vont devoir s'y rendre en personne s'ils souhaitent découvrir ce qu'il en est advenu.

## ÉVÉNEMENTS

Le voyage menant les explorateurs à l'installation 23 constitue déjà en lui-même un défi d'importance. Ceci est dû en partie à l'intensité de la tempête à proximité de la géante, mais les cultistes ont en plus de cela modifié la trajectoire orbitale de la station, ce qui veut dire qu'elle ne se trouve plus là où les cartes stellaires l'indiquent.

## UNE GOUTTE D'EAU DANS LE VENT

Voici quelques-unes des méthodes dont les explorateurs peuvent se servir afin de trouver l'installation 23 :

- **Interrogatoire :** les explorateurs pourraient parvenir à extraire cette information d'un cultiste capturé, mais cela ne sera pas facile. Tous les tests d'interrogatoire ou pouvoir psychique employé à cette fin subissent un malus minimum de -20 et tout échec aura pour conséquence de tuer le captif. Naturellement, il en restera toujours d'autres à interroger, si les explorateurs s'en sentent le courage....

- **Exploration :** les PJ peuvent aussi retrouver la station en explorant les profondeurs de la tempête. Ceci nécessite à nouveau des capacités psychiques, un navigateur ou plusieurs tests d'Orientation Très difficile (-30). Chaque échec voit les explorateurs dériver à travers les étendues vides. Enfin, cette tâche peut être compliquée par de fréquentes attaques de guêpes stellaires ou de vaisseaux intrasystème pilotés par des cultistes.

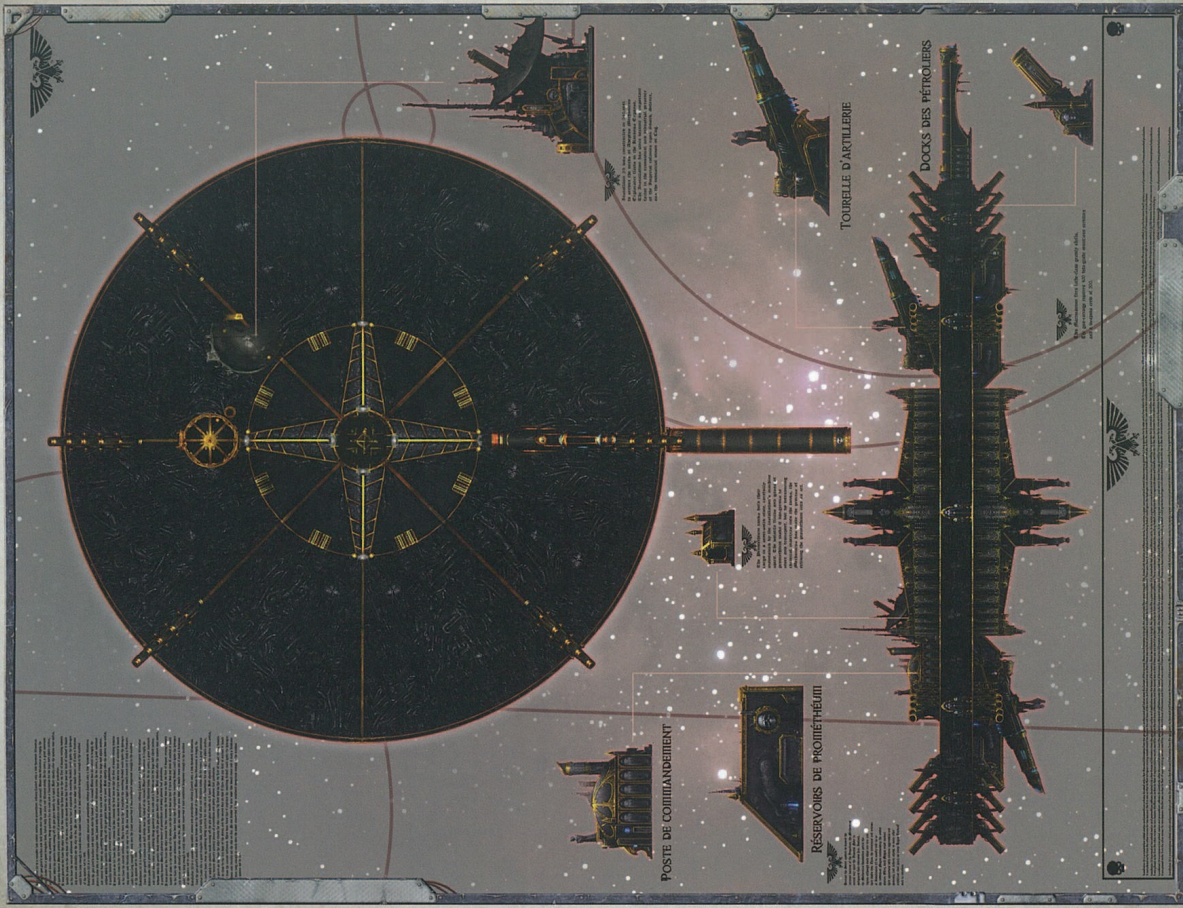
- **Annihilation :** les explorateurs pourraient finalement décider de procéder à la purification des lunes, astéroïdes et stations orbitales détenus par les Murrures et entreprendre de détruire tous les vaisseaux spatiaux qu'ils rencontrent. Ils devraient ainsi devenir progressivement capables de déduire l'origine des renforts et de remonter leur piste à travers la tempête jusqu'aux abords de l'installation 23.

Une fois la station localisée, vous pouvez montrer aux explorateurs la carte de la page 23 afin de leur permettre de préparer l'offensive.

## L'ATTAQUE DE L'INSTALLATION 23

S'emparer de la station orbitale va se révéler encore plus ardu que la reconquête de Rouage et vous devriez vous assurer que les explorateurs ont bien conscience de ce fait. La station est la place-forte la plus importante des cultistes dans le système. C'est là que la majorité de leurs forces militaires se concentrent et enfin, c'est le lien le plus direct entre eux et l'entité qui les contrôle. Il est à nouveau possible de s'infiltrer discrètement à bord si les explorateurs empruntent une navette suffisamment petite et bénéficient des services d'un pilote adroit. Une fois à bord, par contre, ils se retrouvent entourés par des milliers de cultistes. Ils peuvent emprunter cette méthode dans le but de retrouver l'envoyé ou de désactiver certains systèmes vitaux, tel que le bouclier protégeant la station contre la tempête.

Une offensive sera de toute façon indispensable pour reprendre la station, ce qui nécessitera de neutraliser les quatre vaisseaux intra-



système et les trois guêpes stellaires qui défendent la station et de désactiver les batteries d'artillerie qui assurent sa défense.

Les quatre vaisseaux intrasystème déployés autour de la station (répartis à l'intérieur d'un périmètre de 5 unités spatiales) sont en train de transporter des matériaux ou sont armés aux docks. Si les hostilités se déclenchent, ces vaisseaux sont sous l'effet de la surprise pendant

le premier tour, se dépêchant frénétiquement afin de se préparer au combat. Les guêpes stellaires patrouillent le long d'un périmètre de 10US afin d'intercepter les ennemis avant qu'ils n'atteignent la station et sont également répartis à 10 US d'intervalle les uns des autres.

Parmi les options ouvertes aux joueurs, il est possible de s'approcher de la station suffisamment près et de passer à l'abordage

en se servant des règles de combat spatial. Vous pouvez alors choisir d'employer les règles de combat simplifiées ou de détailler plus avant les opérations. Si les explorateurs souhaitent prendre part aux combats, vous pouvez leur faire vivre une série de batailles et de missions se déroulant parallèlement au gros des combats. N'oubliez pas que les ronds employés pour le combat spatial sont plus longs que ceux servant à gérer les combats normaux, ce qui veut dire que les explorateurs peuvent jouer plusieurs tours de jeu tandis que les opérations d'abordage ne progressent que d'un tour.

L'abordage a principalement pour objectif d'élimer la résistance et de prendre le contrôle des docks des pétroliers. Ceci fait, les forces impériales se lanceront ensuite à l'assaut de la biosphère primaire et du poste de commandement. Voici quelques exemples d'objectifs que vous pouvez assigner à vos joueurs, si ceux-ci tiennent à prendre personnellement part aux opérations :

- Le centre de contrôle de la biosphère primaire sera lourdement défendu, mais mettre la main sur celui-ci permettra aux explorateurs de contrôler les quartiers où résident les habitants de la station. Ils pourront ainsi sceller des portions entières à l'aide des portes coupe-feu afin de piéger les cultistes à l'intérieur... à moins qu'ils ne souhaitent plutôt ouvrir les sas pour les expulser dans l'espace.
- Le poste de commandement sera lui aussi fortement défendu. Il est protégé par des portes coupe-feu ainsi que d'autres moyens de défense de nature plus exotérique. Si les explorateurs parviennent à contourner ces défenses (en empruntant des conduits d'aération ou le puits d'un monte-charge), ils peuvent prendre le bastion par surprise. Une fois le poste de commandement capturé, les explorateurs se trouveront au commandement des boucliers de la station et de ses systèmes d'armement.

Vous pouvez représenter ces épisodes sous la forme de batailles alors qu'ils progressent au travers des corridors, passant sas après sas. Si les explorateurs décident de prendre la tête de l'assaut et de commander au front ou à l'aide d'un vox-link, vous pouvez vous servir des règles de gouvernement des combats de masse de la même façon que sur Silence, ou effectuer des tests de Commandement, comme il a été expliqué dans la section détaillant Rouage.

Vous pouvez vous servir du profil de station spatiale Wayfare qui se trouve au **Chapitre VII : Vaisseaux spatiaux** de Rogue Trader (page 209) afin de représenter l'installation 23.

### Frosh ! Boom !

Les combats dans et à proximité de l'installation 23 sont particulièrement dangereux car il est possible de lui infliger des dégâts critiques qui pourraient aboutir à son explosion, ce qui aurait des conséquences catastrophiques pour tous les participants. Gardez à l'esprit les choses suivantes :

- Le moindre dégât critique suffira à détruire la station.
- L'explosion de la station compte comme une explosion critique de réacteur à plasma (cf. Rogue Trader page 222).

### LA RENCONTRE AVEC L'ENVOYÉ

Si les explorateurs ont pris le contrôle de la station ou s'ils sont sur le point de la réduire en poussière, Celui qui murmure le contact par l'entremise de l'envoyé.

L'envoyé est le frère de Keel et entretient une forte ressemblance avec lui. La froide lumière du Warp lui cependant dans ses yeux, sa voloné ayant été complètement écrasée par Celui qui murmure. Si les explorateurs le rencontrent physiquement, il se présente sans la moindre arme et ne tente pas de s'en prendre à eux. Il est tout à

fait disposé à se rendre et s'adressera aux explorateurs en tant que représentant de Celui qui murmure.

C'est ici que les explorateurs vont découvrir la véritable nature de Celui qui murmure et ses intentions. Interprétez l'artefact xenos comme une chose dépourvue de peur, de haine ou de toute humanité. Il ne fait après tout que suivre ses instructions, qui sont de détruire l'Impérium. Pire encore, Celui qui murmure reconnaît les insignes que porte leur vaisseau et se déclarera « heureux de les revoir », les remerciant au passage de lui avoir épargné une éternité dans le vide. Il est impossible de raisonner avec l'artefact, celui-ci ne cherchant qu'à gagner du temps. L'envoyé décrété finira par déclarer que, de toute façon, leur destin a été décidé de longue date par les yu'vath.

## CELUI QUI MURMURE S'ÉVEILLE

Une fois l'installation 23 détruite ou sécurisée, Celui qui murmure se rend compte qu'il n'a plus d'autre choix que de s'en prendre directement aux explorateurs. Bien qu'il n'ait pas achevé ses réparations, il émerge de la tempête afin d'éliminer les PJ et de semer la dévastation dans le système Sward. C'est la guerre ! C'est à vous de choisir quand cette attaque démarre exactement, mais elle devrait commencer peu après la résolution des événements ayant lieu sur l'installation 23. Le vaisseau des explorateurs pourrait détecter des perturbations dans le tapis nuageux en contrebas pendant qu'ils discutent avec l'envoyé, les forçant à rejoindre leur vaisseau à toute vitesse afin de se préparer à la bataille en toute hâte. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :



*Alors que vous célébrez votre réussite après cette rude bataille, un de vos sous-officiers jete un coup d'œil aux informations fournies par ses cogitators. « Saigneur ! Il faut absolument que vous voyiez ça ! » Son appareil affiche une vue panoramique de la planète située sous le vaisseau et montre les nuages déchirés par l'émergence d'une masse nuageuse teintée de vert et de gris qui se répand dans toutes les directions. Pendant que vous observez ce spectacle, les nuages commencent à se troubler et à se déformer, comme si une invisible main géante les mettait en pièces.*

*Le cœur de la perturbation forme une poche, d'où jaillit bientôt une pointe de cristal noir perçant le tapis nuageux. De nouvelles pointes émergent à sa suite, portées par une structure aux dimensions colossales qui surgit des profondeurs de la géante gazeuse. De la vapeur s'échoue le long de ses pointes et de violents éclairs forment des arcs entre les cristaux qui orbitent autour du cœur sphérique de la structure d'une noirceur insondable. Elle accélère dans votre direction. Il semblerait que vous ayez enfin réussi à trouver la source de la débâcle dans laquelle tombe le système Sward depuis si longtemps.*

Celui qui murmure passe immédiatement à l'attaque, accompagné par une demi-douzaine de gépeps stellaires. Pendant ce temps-là, les cultistes qui sont encore en vie se soulèvent sur les lumes du système afin de lancer l'attaque sur Sward. Le vaisseau des explorateurs est leur première cible. L'installation 23 vient ensuite, si celle-ci n'a pas déjà été détruite.

Si vous souhaitez compliquer plus avant la situation, il est possible que Keel décide de s'en prendre aux explorateurs, ayant appris que l'envoyé est encore en vie; ceci n'est vraiment pas recommandé à moins que les PJ disposent d'un vaisseau d'une taille équivalente ou supérieure à celle d'un croiseur léger. Un vaisseau de plus petite

## RÉCOMPENSES

Si les explorateurs ont vaincu Celui qui murmure et rétabli l'ordre dans Sward, ils ont accompli une tâche phénoménale méritant des récompenses à la hauteur des efforts consentis. Vous pouvez soit accorder des points d'expérience aux joueurs à la fin de chaque session de jeu, soit vous servir des règles abstraites qui se trouvent à la page 291 de Rogue Trader. Enfin, vous pouvez choisir d'attribuer aux explorateurs les bonus d'expérience suivants :

- 500 xp si les FDP que Tal leur a confiés ont (au moins partiellement) survécu.
- 500 xp s'ils ont activement tenté de sauver les cultistes (c'est-à-dire s'ils les ont capturés plutôt que tués) dans le but de les libérer ultérieurement.
- 1 000 xp si les explorateurs sont parvenus à vaincre Celui qui murmure avant qu'il ne parvienne à détruire l'installation 23.

Les explorateurs ont peut-être immensément accru leur facteur d'influence par l'entremise des entreprises proposées pour chaque lieu, mais n'hésitez pas à accorder aux explorateurs un bonus de +3 à leur facteur d'influence s'ils sont parvenus à capturer et à préserver la raffinerie de prométhéum (c'est-à-dire qu'elle est à nouveau capable d'alimenter les autres lumes du système).



## CONCLUSION

Les Murmures sont vaincus et le système est sauvé (et avec un peu de chance, il est encore à peu près intact). Les explorateurs ont bien mérité du repos ainsi que les profits réalisés au cours de leur aventure (il se peut qu'il leur reste quelques entreprises à accomplir). Même s'il faudra encore de nombreuses années avant que le système se remette des conséquences de la guerre contre les Murmures, le président Tal témoignera d'une infinie reconnaissance à l'égard des explorateurs, et insistera pour organiser un nouveau banquet et de nouvelles célébrations en leur honneur. Enfin, il leur fera divers cadeaux, dont le contingent de survivants des FDP. Si Keel est encore en vie, il s'éclipse sans faire de bruit après avoir repris son frère, si possible. Il lui faut de toute façon retrouver le secteur Calixis. Il se peut même que les explorateurs fassent à nouveau sa rencontre...

taille n'a que peu de chances de survivre à une confrontation avec le *Hand of Redemption*. Il vous revient de toute façon de déterminer la difficulté et la durée de cette bataille qui peut prendre la forme d'un combat acharné aux abords de l'installation 23 ou de combats mobiles se déroulant à travers tout le système, forçant les explorateurs à dépenser leur facteur d'influence chèrement acquis afin de lever des troupes additionnelles, de réparer des vaisseaux intrasystèmes et de vaincre une bonne fois pour toutes les Murmures. Une fois que Celui qui murmure a été détruit, les gépeps stellaires sont détruites, déchirées de l'intérieur par le feu du Warp.

# LES VAISSEAUX DU SYSTÈME SWARD

Cette section présente quelques vaisseaux couramment rencontrés dans le système Sward, appartenant à l'Imperium, au Conseil de cristal et aux yu'vath.

## LE HAND OF REDEMPTION, CROISEUR DE CLASSE LUNAR

**Classe:** croiseur  
**Classe:** croiseur de classe Lunar  
**Dimensions:** env. 5 km de long et 0,8 km de large au niveau des ailerons  
 **Masse:** env. 28 mégatonnes  
**Équipage:** env. 9 500 hommes  
**Accél.:** accélération maximale de 2,5 gravités

Ce croiseur de classe Lunar est un vaisseau de guerre d'une redoutable puissance, véritable incarnation de la grandeur de l'Imperium. Le *Hand of Redemption* s'est distingué au service de la flotte Calixis pendant cinq siècles déjà avant que Keel ne décide de l'amener dans les Étendues de Koronus afin de retrouver la trace de son frère disparu.

**Vitesse:** 5  
**Détection:** +15  
**Boucliers:** 2  
**Espace:** 75  
**Indice de tourelles:** 2  
**Emplacement d'arme:** proue 1, bâbord 2, tribord 2  
**Moral:** 100

**Éléments vitaux:** réacteur Classe 4 modèle Jovian, réacteur warp Strelow 2, champ de Geller, système de bouclier double, passerelle amirale, générateur d'atmosphère Mark 1.r, quartiers spartiates, détecteur Mark-201.b.

**Éléments annexes:** macrocanons légers modèle Mars (bâbord et tribord), batterie sidérale Titanforge (bâbord et tribord), lance-torpilles (proue)\*, proue blindée, munitorium, chapelle de l'Empereur-Dieu.

\*Le Hand of Redemption est déployé en continu depuis presque un an. Le croiseur a depuis épuisé ses réserves de torpilles et ne peut donc pas se servir de cet élément d'armement.

## VAISSEAUX INTRASYSTÈME

**Classe:** transport  
**Classe:** divers types de pétroliers, de transporteurs lourds ou de spatiotransporteur  
**Dimensions:** env. 60 km de long et 0,45 km de large au niveau des ailerons  
 **Masse:** env. 4-5 mégatonnes  
**Équipage:** entre 2 000 et 5 000 hommes  
**Accél.:** accélération maximale de 1,5 gravités

Les vaisseaux intrasystème du système Sward sont des vaisseaux lents et lourds, peu adaptés aux batailles et sont systématiquement en sous-effectif. Même quand ces vaisseaux sont équipés d'armes macro, ils ne peuvent guère représenter un danger pour les vrais vaisseaux de guerre qu'en masse.

**Vitesse:** 3  
**Détection:** +0  
**Boucliers:** 1  
**Espace:** 25  
**Indice de tourelles:** 1  
**Emplacement d'arme:** dorsal 1, proue 1  
**Moral:** 85

**Éléments vitaux:** réacteur à plasma de classe D système de bouclier simple, générateur d'atmosphère Mark 1.r, quartiers des matelots, détecteur Mark-100.

**Éléments annexes:** grande soute, macrocanons Thunderstrike (proue et dorsal).

**Vaisseau intrasystème:** ce vaisseau ne peut pas voyager dans le Warp et ne requiert donc ni réacteur warp ni champ de Geller. Les vaisseaux intrasystème ont un équipage compétent (30).

## GUËPE STELLAIRE

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 9 km de long et 3 km de large au niveau des ailerons

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** accélération maximale inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 9 km de long et 3 km de large au niveau des ailerons

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** accélération maximale inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 9 km de long et 3 km de large au niveau des ailerons

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** accélération maximale inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 9 km de long et 3 km de large au niveau des ailerons

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** accélération maximale inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 9 km de long et 3 km de large au niveau des ailerons

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** accélération maximale inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 9 km de long et 3 km de large au niveau des ailerons

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** accélération maximale inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 9 km de long et 3 km de large au niveau des ailerons

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** accélération maximale inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 9 km de long et 3 km de large au niveau des ailerons

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** accélération maximale inconnue

## CELI QUI MURMURE

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

**Classe:** type inconnu

**Dimensions:** env. 3 km de diamètre; les cristaux orbitent à 6 km de la base

**Équipage:** inconnu

**Masse:** inconnue

**Accél.:** inconnue

## VOILES GRAVITATIONNELLES YU'VATH

Les voiles gravitationnelles sont capables de capturer les forces qui assurent la cohérence du système solaire, ce qui permet aux vaisseaux de se déplacer avec grâce et agilité. Tant que les voiles sont connectées au vaisseau, celui-ci acquiert un bonus de +1 à sa vitesse et de +5 à sa manœuvrabilité.

## ARCS À ÉNERGIE IMMATERIUM

Ces arcs électriques sont générés au cœur des vaisseaux yu'vath et se révèlent encore plus dangereux que leurs canons à rupture. Aucun blindage ne semble pouvoir protéger les vaisseaux de ce genre d'attaque.

**Type** Puissance de feu 1 Dégâts 1d10+3 Niveau de critique 2 Portée 6

**Munitions passe-warp:** chaque fois qu'un bouclier absorbe une attaque portée avec cette arme, jetez 1d10. Si vous obtenez 8 ou plus, le projectile disparaît dans le Warp avant de réfracter surface dans le Materium derrière les boucliers, contournant complètement ceux-ci.

## CANON À RUPTURE VOID-SKEIN

Ce type de macrobatterie abominable est aussi étrange que terrible et l'on ne sait pratiquement rien de sa méthode de fonctionnement. Il semblerait que ces canons soient capables de faire feu à travers le Warp, leurs obus n'émergeant qu'au dernier moment, alors qu'ils sont sur le point de frapper leur cible.

**Type** Puissance de feu 3 Dégâts 1d10+2 Niveau de critique 4 Portée 5

**Munitions passe-warp:** chaque fois qu'un bouclier absorbe une attaque portée avec cette arme, jetez 1d10. Si vous obtenez 8 ou plus, le projectile disparaît dans le Warp avant de réfracter surface dans le Materium derrière les boucliers, contournant complètement ceux-ci.



## LA TECHNOLOGIE YU'VATH

Cette section présente quelques éléments reconnaissables trouvés à bord des vaisseaux yu'vath. Ces éléments ne sont pas alimentés par une source d'énergie compréhensible par les humains et ne nécessitent pas de niveau d'énergie ou d'espace. Ils peuvent aussi être incorporés à un vaisseau humain (à moins que le MJ en décide autrement), auquel cas il faudra décider du niveau d'énergie et d'espace requis pour leur fonctionnement.

# DONNER FORME AU VIDE: OUTILS POUR LE MENEUR DE JEU

*«J'ai vu des choses que vous ne croiriez pas possibles. Des mondes de pure énergie, brillant dans l'obscurité spatiale, des créatures si étranges qu'un simple coup d'œil dans leur direction vous plongerait dans la folie et des trésors si précieux qu'ils rendraient l'homme le plus pieux fou d'avidité.»*

— Hélix Gnaris, dernier survivant du Divine Truth.

L'Imperium couvre une zone vaste et variée abritant à peu près tout ce que l'imagination peut concevoir. C'est dans ce cadre épique que se déroule ROGUE TRADER, les explorateurs traversant les immensités en quête de richesse, de puissance et d'inconnu.

Il revient au MJ de donner une forme au vaste univers qu'ils explorent et à le remplir de créatures. Cette section vous fournit plusieurs tables susceptibles de vous aider à façonner ces contrées sidérales.

## GÉNÉRATION DE SYSTÈME

Vous trouverez ci-dessous diverses tables pouvant servir à générer rapidement un système stellaire. Suivez ces quatre étapes l'une après l'autre afin de créer la structure fondamentale du système. Ce processus est intentionnellement simple afin de vous laisser l'opportunité d'y incorporer les détails dont vous pourriez avoir besoin dans le cadre de votre campagne.

### ÉTAPE 1 : L'ÉTOILE

Tout système solaire possède à son centre une étoile ou un corps céleste remplissant un rôle équivalent. La nature de cet objet céleste détermine bien souvent ce qu'il est possible de trouver dans le reste du système.

TABLE 1-1 : TYPES D'ÉTOILES

#### 1d10 Type d'étoile

- 1-2 **Vieille et boursoufflée**: cette étoile est une géante à l'agonie, qui s'est enflée et brille vivement dans le noir sidéral. Cette étoile domine les cieux des mondes de son système comme l'œil sans pupille d'un dieu mal intentionné.
- 3-4 **Jeune et faible**: l'étoile ressemble à une minuscule tête d'épingle lumineuse perdue dans le vide, sa lueur suffisamment faible pour échapper à l'œil nu. Le peu de vie qui prospère doit le faire en dépit de ce diffus apport lumineux.
- 5-7 **Fort et étincelant**: cette étoile vigoureuse et colorée baigne le système d'une lumière et d'une chaleur homogènes. Cette étoile embrase l'espace sidéral avec force et régularité, un peu comme le soleil de Terra.
- 8-9 **Sombre et lugubre**: ce sombre et vil astre se révèle difficile à percevoir dans le noir sidéral, son contour pourpre corrompu absorbant la lumière en provenance des systèmes avoisinants.
- 10 **Anomalie céleste**: ce système s'est constitué autour d'une horrible anomalie plutôt qu'une étoile à proprement parler. Il peut s'agir d'un vortex trou noir, d'une antique machine xenos ou même d'une poche d'énergie warp scintillante qui répand de funestes énergies sur tout le système. Ceci peut aussi indiquer que le système comprend deux ou trois étoiles (effectuez un ou deux jets supplémentaires sur cette table).

TABLE 1-2 : TYPES D'OBJETS CÉLESTES

#### 1d10 Type d'objet céleste

- 1-2 **Rien**: on ne trouve rien ici à part des immensités vides.
- 3 **Nuage de poussière**: une partie du système est recouverte par un énorme nuage de particules qui brouille les senseurs et grêle sur les vaisseaux.
- 4 **Champ d'astéroïdes**: une bande de rochers denses s'étend sur des millions de kilomètres comme un anneau passé autour de l'étoile. Les champs d'astéroïdes sont dangereux pour la navigation et constituent d'excellents repaires pour les pirates.
- 5-6 **Géante gazeuse**: les particules chimiques dont sont composés ces léviathans de gaz et de vapeur font parfois l'objet d'opérations minières. Les géantes gazeuses ont souvent plusieurs lunes, dont une partie peut se révéler habitable (un système n'aura cependant jamais qu'une seule géante gazeuse).
- 7-8 **Monde stérile**: ces mondes prennent la forme de rochers arides, glacés ou sont emplies de lave et ne peuvent guère accueillir que des colonies pénales ou des opérations minières.
- 9-10 **Monde habitable**: effectuez un nouveau jet et appliquez un des résultats suivants:
  - (1-5) **Monde mortel**: jungle toxique, étendues volcaniques ou enfer glacé. La vie est presque impossible sur ce genre de monde.
  - (6-8) **Monde tempéré**: monde dont le climat ressemble à celui de Terra.
  - (9) **Monde en ruines**: il ne reste ici que les vestiges d'une civilisation disparue.
  - (10) **Monde paradisiaque**: un de ces rares édens encore vierges de toute exploitation.

### ÉTAPE 2 : LES OBJETS CÉLESTES

Une fois la nature de l'étoile déterminée, vous pouvez ajouter d'autres corps célestes, tels que des planètes, des champs d'astéroïdes et des nuages de débris. Lancez 1d5 afin de déterminer le nombre d'objets célestes et effectuez autant de jets que nécessaire sur la Table 1-2 : types d'objets célestes.

### ÉTAPE 3 : POPULATION

Il faut maintenant déterminer quelle population réside éventuellement dans votre système stellaire. Il suffit généralement de n'effectuer qu'un seul jet, mais vous pouvez effectuer un jet par objet céleste si jamais vous souhaitez inclure plusieurs types d'habitants.

### ÉTAPE 4 : SECRETS DU SYSTÈME

Vous pouvez finalement déterminer si votre système abrite des secrets, tels que la présence d'un culte clandestin, d'un cimetière de vaisseaux ou d'un repaire de pirates.

TABLE 1-3 : POPULATION

#### 1d10 Nature de la population

- 1 **Rien**: le système ne comporte pas le moindre signe de vie.
- 5-6 **Primitive**: une tribu d'humains primitifs et sauvages a élu domicile sur l'un des mondes du système.
- 7 **Industrialisée**: une civilisation industrielle humaine a élu domicile sur ce monde et a peut-être même commencé son expansion au-delà de son monde natal.
- 8 **Voyageuse**: un des mondes abrite un empire humain doté de vaisseaux capables de voyager dans le Warp. Il est possible que cette civilisation contrôle certains des systèmes alentour perdus par l'Imperium il a des millénaires.
- 9-10 **Xenos**: de vils xenos habitent dans ce système! Effectuez un nouveau jet et appliquez un des résultats suivants:
  - (1-5) Un type de créature bestiale indigène au système vit sur un ou plusieurs mondes. Il serait facile de les contrôler ou de les éradiquer.
  - (6-8) Ces xenos indigènes sont intelligents, ont aménagé une civilisation avancée et maîtrisent peut-être des technologies permettant le voyage spatial. Il se révélera bien plus difficile de chasser ou d'éliminer de tels occupants.
  - (9-10) Ce système est en fait l'avant-poste d'une puissante race xenos, comme les Eldars ou les Orks. Les déloger nécessitera l'intervention de la Flotte Impériale.

TABLE 1-4 : SECRETS DU SYSTÈME

#### 1d10 Nature du secret

- 1 **Fissure warp**: la trame de l'espace physique s'est déchirée quelque part dans le système et des créatures engendrées par le Warp se jettent sur quiconque s'approche trop près.
- 2 **Cimetière de vaisseaux**: un dépôt de vaisseaux perdus, endommagés ou détruits dérive quelque part dans le système. Les space hulks qui s'y forment sont susceptibles d'abriter d'innombrables secrets et de sinistres créatures.
- 3 **Repaire de pirates**: ce système abrite une bande de pirates qui verront d'un bien mauvais œil la présence d'intrus.
- 4-7 **Rien**: ce système n'abrite aucun secret (ou du moins, aucun qu'un capitaine soit susceptible de découvrir).
- 8 **Culte clandestin**: un vil culte dévoué au Chaos ou aux xenos s'est installé ici. Il se sert du système comme d'un repaire ou a infiltré sa population.
- 9 **Ruines xenos**: ce système abrite les restes d'une antique civilisation non humaine dont les secrets et les trésors ont peut-être survécu.
- 10 **La bête**: Une abomination dévoreuse de vaisseaux a élu domicile dans ce système et elle a toujours faim...



# GÉNÉRATEUR DE VAISSEAU HOSTILE

En tant que MJ, il deviendra rapidement assez fatigant de toujours envoyer les explorateurs à l'assaut des mêmes vaisseaux pirates et frégates orks. Cet ensemble de tables vous permettra de générer facilement une grande variété de vaisseaux uniques en leur genre. Suivez les étapes suivantes :

- **Étape 1 :** lancez 1d10 et appliquez le résultat décrit dans la **Table 2-1**.
- **Étape 2 :** lancez 1d10 et appliquez le résultat décrit dans la **Table 2-2** en accord avec le résultat de l'étape 1. Chaque résultat fournit à la coque ses éléments vitaux ainsi que leurs besoins en énergie et espace.

- **Étape 3 :** lancez 1d10 pour chaque emplacement d'arme disponible sur le vaisseau et appliquez le résultat décrit dans la **Table 2-3** afin de déterminer le genre d'armement dont il dispose.
- **Étape 4 :** si jamais il reste de l'énergie et de l'espace au vaisseau, jetez 1d10 afin d'y rajouter quelques éléments additionnels.

## NIVEAU DE DIFFICULTÉ DES CONFRONTATIONS

Ce système n'a pas été conçu dans le but exprès de créer des confrontations dont les explorateurs sont susceptibles de sortir vainqueurs. Tout comme dans le monde réel, certains adversaires sont tout simplement trop puissants pour les explorateurs, ce qui les obligera à trouver une autre issue à la situation.

Si vous préférez ajuster la difficulté en fonction des capacités des explorateurs, vous pouvez faire quelques modifications à ce générateur de vaisseau. Soustrayez 3 au résultat obtenu sur la **Table 2-1** (minimum 1) si le vaisseau des explorateurs est un transport, 2 si leur

TABLE 2-1 : TYPE DE COQUE

1d10	Résultat
1	Vaisseau pèlerin de type Jericho (cf. page 194 de ROGUE TRADER).
2-3	Transport marchand de classe Vagabond (cf. page 194 de ROGUE TRADER).
4-5	Vaisseau corsaire de classe Hazeroth (cf. page 194 de ROGUE TRADER).
6	Corvette marchande de classe Havoc (cf. page 195 de ROGUE TRADER).
7	Frégate de classe Sword (cf. page 195 de ROGUE TRADER).
8	Frégate d'attaque de classe Tempest (cf. page 195 de ROGUE TRADER).
9	Croiseur (léger) de classe Dauntless (cf. page 196 de ROGUE TRADER).
10	Deux corvettes Wolfpack (cf. page 208 de ROGUE TRADER), un transport marchand de classe Vagabond (cf. page 194 de ROGUE TRADER), une corvette marchande de classe Havoc (cf. page 194 de ROGUE TRADER).

TABLE 2-2 : ÉLÉMENTS VITAUX DU VAISSEAU

1d10	Résultat
<b>TRANSPORTS</b>	
Tous	Réacteur warp Strelow 1, champ de Geller, système de bouclier simple, quartiers des matelots.
<b>Plus :</b>	
1-4	Réacteur Classe 1 modèle Jovian, passerelle commerciale, générateur d'atmosphère modèle Vitae, détecteur Mark-100, grande soute.
5-10	Réacteur Classe 1 modèle Lathès, passerelle de combat, générateur d'atmosphère Mark 1.r, détecteur Mark-201.b, grande soute.
<b>CORVETTE ET FRÉGATES</b>	
Toutes	Réacteur Classe 2 modèle Jovian, réacteur warp Strelow 1, champ de Geller, système de bouclier simple.
<b>Plus :</b>	
1-3	Passerelle de commandement blindée, générateur d'atmosphère Mark 1.r, quartiers spartiates, détecteur Mark-100.
4-8	Passerelle de commandement, générateur d'atmosphère Mark 1.r, quartiers spartiates, détecteur Mark-201.b.
9-10	Passerelle de combat, générateur d'atmosphère modèle Vitae, quartiers des matelots, asexp multibande R-50.
<b>CROISSEURS LÉGERS</b>	
Tous	Réacteur Classe 3 modèle Jovian, réacteur warp Strelow 2, champ de Geller, système de bouclier simple.
<b>Plus :</b>	
1-7	Passerelle de commandement blindée, générateur d'atmosphère Mark 1.r, quartiers spartiates, détecteur Mark-201.b.
8-10	Passerelle de commandement, générateur d'atmosphère modèle Vitae, quartiers des matelots, asexp multibande R-50.

vaisseau est une corvette ou une frégate. Si leur vaisseau est un croiseur (léger ou non), ajoutez 2 au résultat du jet de dé (maximum 10).

TABLE 2-3 : ARMEMENT

1d10	Résultat
1-2	Macrocanons Thundersrike
3-5	Macrocanons modèle Mars
6	Batterie laser Sunscar
7	Batterie à plasma modèle Ryza
8	Lance sidérale Starbreaker
9	Macrocanons latéraux modèle Mars
10	Batterie sidérale Titanforge

TABLE 2-4 : ÉLÉMENTS ADDITIONNELS

1d10	Résultat
1	Soute à marchandises et pont de déchargement
2	Rétrofusées améliorées
3	Cloisons intérieures renforcées
4	Prote blindée
5	Installation de conversion cybernétique
6	Munitorum
7	Serveurs tueurs
8	Cibleur Logis automatisé
9	Teleportarium
10	Voiles gravitationnelles

