

ROGUE TRADER™

L'ÉTREINTE DU SOLEIL NOIR™

UNE AVENTURE D'INTRODUCTION
AU JEU DE RÔLE ROGUE TRADER

WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE

CRÉDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Ross Watson

DÉVELOPPEMENT

Owen Barnes, Sam Stewart

RÉDACTION

Owen Barnes

ÉDITION

Mark O'Connor

CONCEPTION GRAPHIQUE

Kevin Childress

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Sacha Diener

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

John Blanche, Sacha Diener, Clint Langley, Colin MacNeil

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoe Robinson

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Gabe Laulunen

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT JDR

Michael Hurley

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

RESPONSABLE DES LICENCES

Owen Rees

RESPONSABLE DES DROITS ET DES LICENCES

Erik Mogensen

RESPONSABLE DE LA PROPRIÉTÉ

INTELLECTUELLE

Alan Merrett

Remerciements à Nelson et Graeme.

Merci également à toute l'équipe du studio Games Workshop

– votre travail est une inspiration.

DIRECTEUR DU SERVICE LÉGAL ET DES LICENCES

Andy Jones

EDGE ENTERTAINMENT

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Gilles Garnier

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

OMNIMESSIE

Mathieu Saintout

RESPONSABLE DE GAMME

Fabien Marteau

GRAPHISME ADDITIONNEL

Stéphanie Lairé

TRADUCTION

Fabien Marteau



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

Code produit RTx3

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

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/RT

L'ÉTREINTE DU SOLEIL NOIR

« Tu penses que l'homme est la seule race à tremper dans les ténèbres du Warp ? Non mon ami, il existe des créatures bien plus anciennes que nous ici, parmi les étoiles ; des xenos pour lesquels l'adoration du Warp fait passer l'humanité pour un vilain gamin hurlant vers des cieux infinis. »

— Interrogateur Milos Helecania, perdu dans le Warp en 673M40

Cette aventure suit les événements décrits dans L'ESPACE POUR LINCEUL. Après avoir fait face à l'influence pernicieuse du ver psycharus, les explorateurs se retrouvent en possession de l'*Emperor's Bounty* ainsi que de l'instrument du Halo maudit qui a mené ce vaisseau à sa perte. Malheureusement pour eux, les conséquences de leurs actions ont eu une portée plus vaste qu'ils ne pouvaient l'imaginer et, en éradiquant les serviteurs du ver, ils ont éveillé l'attention de sombres pouvoirs et d'antiques puissances xenos. Dans cette aventure, les explorateurs vont faire connaissance avec les véritables capacités du ver et avoir un aperçu terrifiant de l'héritage de ses créateurs. Leur vaisseau ainsi que son équipage vont être corrompus par le pouvoir d'une inquiétante race xenos connue sous le nom de yu'vath (un mal dont l'on pensait la galaxie débarrassée depuis bien longtemps) et ils seront attirés dans un piège séculaire dont ils devront s'échapper pour éviter de se perdre à jamais.

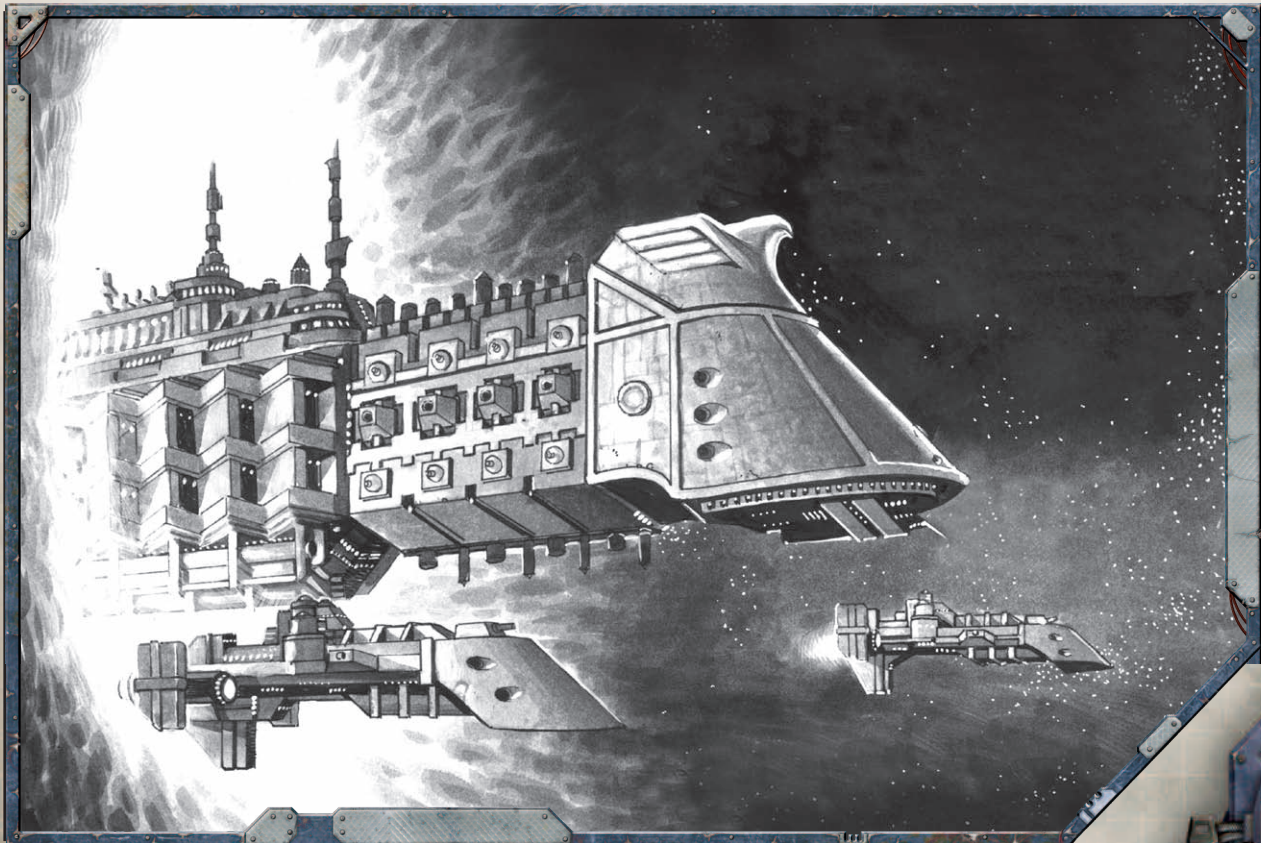
VUE D'ENSEMBLE

Ce scénario commence là où L'ESPACE POUR LINCEUL s'est arrêté, avec les explorateurs en possession de l'*Emperor's Bounty*

MAÎTRISER L'AVENTURE

Vous n'avez pas besoin de posséder ROGUE TRADER pour vous lancer dans cette aventure. Elle peut être maîtrisée en utilisant les personnages et règles figurant dans L'ESPACE POUR LINCEUL (disponible en téléchargement gratuit sur le site www.bibliothequeinterdite.fr/rt/). Cependant, si vous possédez un exemplaire du livre de base de ROGUE TRADER, des conseils sont présents afin de permettre au MJ de développer certains défis et rencontres – ajoutant, par exemple, des combats spatiaux et des adversaires alternatifs.

et de l'instrument du Halo connu sous le nom de ver psycharus. Après avoir désossé le vaisseau et décidé de ce qu'il fallait faire du ver – le conserver, l'abandonner ou le détruire – ils opèrent une translation dans le Warp, laissant l'Hécatombe derrière eux. À partir de maintenant, les choses vont empirer ; il semblerait que les puissances qu'ils ont réprimées à bord de l'*Emperor's Bounty* aient infecté leur vaisseau et pris possession de ses systèmes. Hors de contrôle, leur navire est projeté dans les puissantes tempêtes de la Gueule et dérive loin de sa course d'origine. Lorsque les exploreurs maîtrisent enfin les horreurs dispersées dans leur navire et reviennent dans l'espace réel, ils s'aperçoivent que le ver les a emmenés loin à l'intérieur des Mondes Écartelés, vers un système reculé où une antique station spatiale apparaît suspendue dans le vide stellaire en lieu et place d'une étoile. Cette forteresse solaire fut créée en des temps immémoriaux par les sombres xenos yu'vath ; elle semble avoir développé une maîtrise complète du système et possède une force d'attraction gravitationnelle suffisamment puissante pour retenir les corps célestes en orbite, attirer les vaisseaux traversant la passe de Koronus et, pire encore, créer une sorte de puissant verrou warp empêchant toute fuite. En plus de la présence trou-



blante de la forteresse yu'vath, les explorateurs vont également découvrir qu'ils ne sont pas seuls; d'autres ont été attirés en ce lieu et ont hâte de s'en échapper. En usant de leur astuce et de leurs capacités, les explorateurs doivent s'unir à ces voyageurs égarés pour mener un assaut contre la forteresse yu'vath afin de briser le verrou warp et pouvoir ainsi retourner dans l'espace profond.

PREMIÈRE PARTIE : UNE TRANSLATION MORTELLE

L'aventure débute alors que le ver redevient soudainement actif lorsque les explorateurs se préparent à opérer une translation dans le Warp. Le moment exact est laissé à l'appréciation du MJ. Si cette aventure suit directement L'ESPACE POUR LINCEUL, cela peut se produire au moment où les explorateurs se préparent à quitter l'Hécatombe après avoir désossé en grande partie l'*Emperor's Bounty*. Alternativement, il peut s'écouler une période de temps indéterminée durant laquelle les explorateurs vaquent à leurs occupations, inconscients du fait que le ver est en sommeil dans leur vaisseau, jusqu'à ce qu'ils opèrent une translation dans le Warp (ce qui se produit souvent dans ROGUE TRADER) et qu'il revienne à la vie. Si cette aventure est utilisée directement après L'ESPACE POUR LINCEUL et est jouée en utilisant le livre de base de ROGUE TRADER, le MJ devrait autoriser les PJ à dépenser les points d'expérience gagnés lors de cette première aventure et acquérir de nouveaux équipements (ceux récupérés sur l'*Emperor's Bounty* par exemple) avant de poursuivre.

Lorsque le navire des explorateurs entame sa translation, lisez ou paraphrasez ce qui suit :



Comme il l'a déjà fait un nombre incalculable de fois auparavant, votre vaisseau se prépare une fois de plus à percer le tissu de l'Immatarium et à plonger dans le Warp. Vous pouvez sentir votre estomac se retourner alors que les réacteurs warp rugissent une douzaine de ponts en dessous, et la charge dans l'air confiné du vaisseau lorsque la toile empyréenne du champ de Geller entoure le navire. La structure du vaisseau vibre et gémit alors que la translation commence et...

Quelque chose ne va pas. Tout à coup, le pont est plongé dans l'obscurité et le navire semble résister sous le poids d'une force invisible – le sol même de la passerelle de commandement ondule et se tord. Tout autour de vous, les serviteurs cessent leurs tâches et rejettent leur tête en arrière, hurlant de leur bouche ravagée. Vous êtes frappé par la sensation inébranlable que quelque chose de terrible vient de se produire.

Bien que le champ de Geller du vaisseau soit activé à ce moment, le navire est dans le Warp et sa proximité permet au ver de regagner de sa puissance malgré les interférences du champ (c'est d'ailleurs ce qui s'est produit à bord de l'*Emperor's Bounty*). Le ver a infecté leur vaisseau avec un créature artificielle yu'vath constituée d'énergie sombre – connue sous le nom d'asticot warp – qui a commencé à attaquer l'esprit de la machine du navire. Cela signifie que les explorateurs vont perdre le contrôle de la barre et que les systèmes et serviteurs à travers tout le

OÙ EST LE VER ?

À la fin de L'ESPACE POUR LINCEUL, les explorateurs sont en possession du ver psycharus, qui paraît inerte. Le ver est lié au Warp et capable de phaser et déphaser dans l'espace réel et toute tentative pour s'en débarrasser se soldera par un échec, le ver se faulant en tentant de rester à bord (lorsque les PJ ne l'observent pas, bien entendu). Si les explorateurs choisissent de l'abandonner dans l'espace ou de le détruire, il disparaît tout simplement (le MJ peut laisser penser aux PJ qu'ils ont réussi) pour se dissimuler au sein de leur vaisseau jusqu'au moment opportun. Le MJ peut tirer avantage de cette situation pour augmenter l'anxiété des joueurs en le faisant bouger d'un bout à l'autre d'une table lorsqu'ils ne regardent pas, ou en permettant à un membre d'équipage de le retrouver dans une bouche de ventilation, loin de l'endroit où ils l'avaient laissé. Pour de plus amples détails sur le ver psycharus et les instruments du Halo, cf. page 18 de L'ESPACE POUR LINCEUL.

vaisseau vont devenir comme fous alors qu'ils subissent la torture d'un asticot warp se tortillant dans leurs liens sensoriels et voies d'alimentation.

Les explorateurs peuvent tenter d'utiliser leur champ de Geller pour contrer le ver. Malheureusement pour eux, tant qu'ils sont dans le Warp, le champ n'aura aucun effet sur ses pouvoirs.

DESCENTE DANS LES TÉNÈBRES

À présent, les explorateurs vont certainement se mettre à hurler pour découvrir ce qui se passe et pourquoi leur vaisseau part à vau-l'eau tout autour d'eux. Ils ne sont pas près de remarquer que leur navire a été attaqué par un asticot warp (puisque'ils ne savent probablement pas ce que c'est) – en admettant qu'ils le découvrent un jour. À la place, le MJ devrait leur permettre de traiter indépendamment les différents symptômes et d'utiliser leurs compétences d'interaction en remarquant quelques incidents créés par les serviteurs fous et les assauts de l'asticot warp contre l'esprit du vaisseau. Ceci peut inclure :

Surcharge du réacteur warp : les explorateurs doivent rediriger l'énergie via des relais en dehors du réacteur warp alors que son champ d'énergie fluctue. Cette tâche peut être dirigée au travers du vox et nécessite un **test de Sociabilité Difficile (-20)** [pour un Libre-marchand ou un Maître du vide, la difficulté du test est seulement Moyenne (+0)]. Venir en aide aux ingénieurs nécessite un **test de Technomaitrise Moyen (+0)**.

Brèche dans la coque : une section du vaisseau est ouverte au Warp et doit être scellée rapidement. Cette tâche peut être dirigée au travers du vox et nécessite un **test d'Intimidation** ou de **Charisme Assez difficile (-10)** afin de convaincre l'équipage de sacrifier ceux qui sont piégés dans les compartiments. Ceci peut être effectué en se reliant au cogitateur central et en réussissant un **test de Technomaitrise Moyen (+0)**. Enfin, les explorateurs proches de la section en décompression peuvent personnellement sceller les portes en réussissant un **test de Force Assez facile (+10)**.

Défaillance grave du système de survie : l'atmosphère au sein du vaisseau est en train de chuter (cf. "Tomber à court d'air" page 18 de L'ESPACE POUR LINCEUL). Cela peut être

réparé de la même façon qu'une brèche dans la coque, mais la difficulté augmentée modifie tous les tests de -10.

Échouer à l'un de ces tests ne devrait en aucun cas être fatal aux personnages joueurs, mais le MJ peut décrire avec emphase le nombre sans cesse croissant des pertes humaines et les énormes dommages infligés au vaisseau. Les explorateurs peuvent également en venir à la conclusion que le ver est responsable de ce chaos et décider de le chercher. Une inspection minutieuse révélera qu'il se trouve fixé au serviteur à partir duquel il a relâché l'asticot dans l'esprit de la machine. À ce moment, l'asticot aura achevé son emprise subversive sur l'esprit de la machine et disparaîtra (peut-être pour réapparaître plus tard) et le contrôle du vaisseau leur revient enfin. Après plusieurs heures de jeu, leur navire est abruptement renvoyé dans l'espace réel, annonçant le commencement de problèmes plus urgents...

DEUXIÈME PARTIE : VERS UN SOMBRE NULLE PART

Alors que les PJ faisaient face à l'asticot et aux effets provoqués par ce dernier, le ver a guidé leur vaisseau dans la toile patiente d'un piège yu'vath, une région de l'espace altérée afin de piéger les étourdis et les mener vers une ancienne forteresse xenos. Dès qu'ils reviennent dans l'espace réel et évaluent leur position, scannant le vide proche pour déterminer où ils se trouvent, lisez ou paraphrasez ce qui suit :



Sondant les ténèbres avec les senseurs de votre vaisseau, vous rassemblez lentement une image du vide proche qui vous entoure. Au départ, vous pensiez être dans l'espace profond, tant est grand le vide qui pèse contre la coque. Mais, au bout de quelques instants, vous commencez à détecter la présence de ce qui pourrait bien être un système solaire reculé contenant peu de chose hormis quelques fragments de pierre désolés et un anneau de space hulks éventrés. Au centre du système – derrière les pierres et le cercle de débris – une minuscule étoile noire brûle et danse sur le vide obscur situé au-delà.

À présent, le ver disparaît de l'endroit où il était pour ne jamais réapparaître sur le vaisseau. Le ver a utilisé le *Sovereign Venture* pour retrouver son chemin vers son ancienne forteresse xenos – ce qui était son but depuis la prise du *Emperor's Bounty*. Maintenant qu'il est parvenu à bon port, il se moque de ce qu'il peut advenir des explorateurs.

LE VERROU WARP

L'étoile sombre est en réalité une forteresse yu'vath, un artefact xenos d'une puissance inimaginable, forgé il y a bien longtemps par une race aussi vicieuse que corrompue. Équivalente en taille à un monde moyen, elle est suspendue dans le vide tel un soleil noir, ardente de puissance et voilant les étoiles derrière elle. Sur sa surface, des centaines d'îlots forment une matrice de relais de puissance et de toiles d'énergie – leur véritable rôle est inconnu. Ce qui est apparent, c'est que la forteresse émet un champ gravitationnel d'une incroyable puissance dans le vide proche, attirant dans son orbite des astéroïdes, carcasses



LES YU'VATH

Il y a plus de deux mille ans, à l'époque du seigneur militant Angevin, les Étendues abritaient un mal xenos ancien connu sous le nom de yu'vath. Serviteurs déformés du Warp, ils construisirent un empire fondé sur la sorcellerie, l'asservissement des âmes et l'adoration des démons. Durant des années, la croisade mena une guerre sanglante contre eux, les repoussant lentement en faisant face à des armées d'esclaves et une technologie warp ignoble. Finalement, saint Drusus en personne porta le coup de grâce et acheva leur domination sur les Étendues de Calix. Ce qui restait de leurs mondes et artefacts fut détruit et leur localisation éradiquée des archives impériales. Avec le temps, leur existence même fut oubliée. Cependant, des murmures persistent, colportant le fait qu'ils n'aient jamais été réellement vaincus et qu'il existe encore des mondes yu'vath au plus profond des ténèbres des Étendues.

Les MJ peuvent autoriser les explorateurs possédant la compétence Connaissances scholastiques (occulte) Connaissances scholastiques (légendes) à faire un test Difficile (-10) pour démontrer quelque connaissance sur les yu'vath et les récits qui courent sur eux. Dans le cas contraire, quelques PNJ rencontrés lors de cette aventure pourraient leur faire partager certaines sombres rumeurs.

de vaisseaux et quelques lunes. Sa présence est également ressentie dans le Warp où elle crée une ombre profonde à travers l'Immaterium, empêchant ainsi les navires de fuir la zone. En outre, la station est protégée par des guêpes stellaires yu'vath – de petites frégates noires et cristallines en forme d'aiguilles et possédant une puissance de feu non négligeable. Ces sombres appareils patrouillent constamment dans l'orbite de la station.

Tous ces faits vont bientôt apparaître aux PJ, que ce soit en scannant le cœur du système, en examinant les données des réacteurs warp, ou en recevant les rapports de leur astropathe concernant l'ombre s'étendant dans le Warp et émanant de l'étoile. Ce qui devrait les conduire à penser qu'ils ont été amenés ici par le ver et piégés pour une raison encore inconnue. En bordure du système, ils peuvent également repérer un certain nombre de corps célestes orbitant autour de l'étoile – principalement une petite lune et un immense anneau de débris. Une inspection attentive révèle une sorte de colonie sur la lune ainsi qu'un space hulk caché dans l'anneau de débris. Ils vont également commencer à capter des transmissions vox.

Un autre détail qui va leur apparaître est que leur vaisseau est pris dans l'orbite de l'étoile. Ni leurs propulseurs à plasma, ni leurs réacteurs warp ne fonctionnent. Ils sont complètement pris au piège. Par chance, la force mystérieuse qui clou le *Sovereign Venture* sur place n'a pas d'effet sur leurs cotres de combat, plus petits, qu'ils peuvent utiliser pour faire le tour du système.

DES RIVAGES HOSTILES

Les explorateurs ne sont pas les premiers à avoir été attirés dans ce système maudit par les antique yu'vath. Des vaisseaux humains et xenos ont été extirpés de la Gueule, soit grâce au pouvoir maléfique d'un instrument du Halo comme le ver, soit en s'approchant trop près de la toile yu'vath tendue dans le Warp. Le destin de la quasi-totalité de ces équipages et de leurs vaisseaux a été une morte lente en orbite autour de la forteresse, incapables

de fuir par le Warp ou l'espace réel. Quelques-uns cependant ont survécu et, aucun xenos n'en ayant échappé, deux factions humaines distinctes ont établi leur domination dans ce sombre lieu. La plus grande est constituée d'un mélange disparate de voyageurs, anciens impériaux, et mutants dirigés par un vieil aspirant de la Marine nommé Martek le Juste. Martek et ses Survivants ont établi une base sur le seul corps digne d'être éventuellement qualifié de planète de ce système : la lune sans nom. L'autre colonie, connue sous le nom de Confrérie, est bien plus petite et est menée par un ecclésiaste dénommé Palar. Ces pèlerins naufragés ont établi leur résidence dans un space hulk situé parmi l'anneau de débris et vivent cette épreuve comme un test qui leur est envoyé par l'Empereur en personne. Les deux groupes seront évidemment intéressés par l'arrivée des explorateurs et plus encore par la présence de leur puissant vaisseau.

LES SURVIVANTS DE MARTEK

Martek dirige une colonie de plusieurs milliers d'hommes et de femmes au sein d'un vaste bidonville situé sur la lune sans nom. Construite à partir des épaves de navires, la colonie s'étend sur des kilomètres à la surface de cet astre dépourvu d'atmosphère. Les habitants ont monté des abris de fortune en récupérant les quartiers et systèmes de survie des vaisseaux pillés. Comme tous les résidents du système, ils survivent en récupérant ce qui peut l'être et en cultivant le peu de champignons et de rongeurs comestibles pouvant survivre dans cet environnement fermé. Ils fouillent également la ceinture de débris à la recherche d'astéroïdes de glace qu'ils peuvent transformer en eau et en oxygène. La colonie abrite également une importante population de mutants – provenant des fonds de cales de différents navires – qui jouent un rôle crucial dans sa survie. Même avec les ressources limitées dont il dispose, Martek a observé la surface de la forteresse yu'vath pendant des années et étudié comment la matrice énergétique rassemble et retient les déchets du système. Ses tentatives pour atterrir sur la forteresse et briser la matrice ont malheureusement toutes échoué car il ne possède pas la puissance nécessaire pour outrepasser ses défenses.

Choses à savoir sur les Survivants :

- Martek pense que tous les membres de la colonie sont égaux entre eux – sous son autorité bien entendu.
- La colonie des Survivants est mourante. En une ou deux générations, sa population aura disparu.
- La population de mutants est difficile à contrôler et dépassera bientôt en nombre les non mutants.
- Martek pense que pour mettre fin à l'influence de la forteresse il faut détruire sa matrice énergétique (déployée grâce à un réseau de tours de cristal). Il a même désigné une tour de cristal en particulier qui semble plus grande et plus chargée d'énergie que les autres. Il pense que si cette tour est détruite, la force qui retient les vaisseaux sera annihilée. Martek possède même une arme capable de la mettre hors d'état, la tête d'une torpille vortex récupérée dans l'épave d'un vaisseau. Cependant, il ne possède aucun moyen de passer au travers de la barrière de guêpes stellaires qui entoure la planète, et ne peut donc y planter sa torpille.

LA CONFRÉRIE

La Confrérie est tout ce qui reste d'un vaisseau-pèlerin qui fut arraché de la Gueule par le pouvoir de la forteresse yu'vath. Dirigée par Palar, elle est plus proche du monastère que de la véritable colonie. Elle survit principalement de récupération

parmi les débris de l'anneau. Bien plus réduite que la colonie des Survivants (ils sont à peine plus d'une centaine), ils n'ont jamais eu à endurer ou à devoir résister aux tentatives d'assimilation de Martek pour deux raisons clés. La première est que les Survivants respectent Palar et ses suivants ainsi que leur foi dans l'Empereur (ils pensent que sa présence allège en quelque sorte le poids de leur désespoir et la nature maudite de leur situation). La seconde raison est que la Confrérie compte parmi ses membres Lynara Cobolt, capitaine libre et pieuse, commandante du *Penance of Iocanthus* (un navire de transport armé). Pour sa part, Palar a restreint les liens avec Martek à cause de la population mutante de sa colonie (qu'il perçoit comme un affront envers l'Empereur). La Confrérie accueillera les explorateurs avec bienveillance, tant qu'ils viennent au nom de l'Empereur.

Choses à savoir sur la Confrérie :

- Ce sont des fanatiques religieux qui ne suivent que la parole de l'Empereur-Dieu.
- Lynara est plus intéressée par sa position sociale et l'argent que par la piété et pourrait être ouverte à un accord qui l'inclurait elle et son vaisseau au sein de la dynastie des explorateurs.
- Le transporteur armé est piégé en orbite autour de la forteresse mais se trouve plus près que le vaisseau des explorateurs. En fait, ses canons sont même à portée des guêpes stellaires. Cependant, elle est contre le fait de faire feu sur eux sans une très bonne raison, car il semble peu opportun de les provoquer.
- Ils ne suivront Martek ou les explorateurs que si tous les mutants sont éliminés et que Martek se soumet à un rituel de purification et de supplications envers l'Empereur-Dieu.

TROISIÈME PARTIE : UNE GUERRE XENOS

Une fois que les explorateurs obtiennent le soutien de Martek ou Palar (ou des deux), ils seront en possession des hommes et vaisseaux dont ils ont besoin pour préparer un assaut contre la forteresse. Comme mentionné plus avant, Martek possède un plan pour détruire la forteresse qui implique de balancer une bombe dans l'une des tours énergétiques de la forteresse afin de la désactiver – bien sûr, les PJ peuvent proposer leur propre plan une fois qu'ils savent que c'est la clé permettant de briser le verrou warp. Cependant, un champ de protection proche d'un bouclier protège les îlots des attaques orbitales. Quel que soit leur plan B, il implique d'atterrir à la surface et de faire exploser la tour de l'intérieur. Pour y parvenir, les explorateurs devront ouvrir une brèche dans les patrouilles de guêpes stellaires pendant qu'ils atterrissent sur la structure et plantent leur bombe. C'est là que Lynara et son vaisseau interviennent, bien que les joueurs puissent penser être d'assez bons pilotes pour esquiver les guêpes sans son aide.

Les explorateurs ont deux options pour passer au travers des patrouilles de guêpes stellaires :

- le vaisseau de Lynara peut entamer une série de bombardements longue distance sur la planète avec ses macrobatteries, propulsant autant de munitions qu'il est possible. Pendant ce temps, les explorateurs à bord de leur navette ou de leur cote de combat dirigent les tirs à distance grâce au système vox.

CONSEIL AU MJ : INTERPRÉTER LES FACTIONS

Cet aspect de l'aventure est ouvert et permet au MJ et aux joueurs de faire comme ils l'entendent, avec ou sans l'aide des factions. En allant au plus simple, les PJ peuvent débarquer, entrer en contact avec l'une ou l'autre des factions, entendre ce qu'ils savent sur la forteresse et son influence, et apprendre qu'ils ne peuvent briser ses défenses avec leur seul vaisseau. À partir de là, ils peuvent prévoir un assaut avec le soutien d'une faction (ou des deux) et détruire l'une des tours relais de la forteresse, brisant la matrice de puissance et leur permettant ainsi de s'enfuir.

PASSER DES ACCORDS

Les deux factions détiennent un élément nécessaire pour s'échapper du système. Martek possède le plan et la bombe, et Lynara commande l'armement permettant de percer un trou dans la défense yu'vath. Les explorateurs ont plusieurs options :

- Les explorateurs peuvent unir les factions par le discours et la diplomatie. Cela nécessite de réussir un **test de Charisme ou d'Intimidation Moyen (+0)** afin de convaincre (ou de contraindre) chaque partie à suivre les ordres des explorateurs. La faction de Martek sera plus sensible aux menaces sous la forme de test d'Intimidation, alors que la Confrérie peut être plus aisément persuadée par un missionnaire impérial réussissant un **test de Connaissances scholastiques (Credo impérial) Assez facile (+10)** (ou un test de Charisme contre la même difficulté) et parvenant à les convaincre que leur foi les autorise à travailler auprès de mutants impurs, tant que ces mutants servent les desseins des plus fervents.
- Ils peuvent s'allier avec une faction, puis vaincre et prendre ce qu'ils désirent dans la seconde. Les explorateurs devront alors combattre ou tromper la faction opposée. Trask, par exemple, peut faire un test de **Duperie Moyen (+0)** pour bernier le chef d'une faction en lui permettant d'entrer dans leur « place forte » accompagné d'hommes en arme ou de membres de la faction adverse. Ou, si le MJ a accès au livre de base de **ROGUE TRADER**, il peut utiliser certains des PNJ et adversaires pour créer un combat dont les explorateurs doivent se sortir.

Le MJ est fortement encouragé à dépendre en détail cet aspect de l'aventure et de forcer les explorateurs à passer des accords avec les deux factions pour obtenir les informations sur la forteresse ainsi que les ressources nécessaires à sa mise hors d'état – vaisseaux, hommes et bombe.

L'un des explorateurs doit faire un **test de Capacité de Tir Moyen (+0)**. S'il réussit, le pilote du chasseur doit faire un **test de Pilotage (vaisseaux spatiaux) Très facile (+30)** pour traverser le barrage. Si le test de Capacité de Tir échoue, le test de Pilotage est seulement **Facile (+20)**.

**TRANSPORTEUR LOGISTIQUE MODÈLE
"EURUS" DE CLASSE G(9)++**

COQUE INTACTE++

PROPULSEURS FONCTIONNELS++

SIGNES DE VIE INSIGNIFIANTS++

R-445789039	R-445789039	R-445789039
R-445789039	R-445789039	R-445789039
R-445789039	R-445789039	R-445789039

- Si les joueurs veulent se passer des tirs de couverture, le pilote doit réussir deux **tests de Pilotage (vaisseaux spatiaux) Moyens (+0)** à la place.

Si l'un des tests de Pilotage échoue, tout le monde à bord du cotre subit 1d5 points de Blessures (ignorant l'Armure et l'Endurance) alors que le chasseur est touché par les attaques des guêpes stellaires. S'il y a des PNJ avec les explorateurs, certains d'entre eux devraient périr de manière atroce alors qu'une explosion d'énergie pure traverse l'un des compartiments des passagers. Le cotre parviendra tout de même à atteindre la tour, que les tests soient réussis ou non.

Une fois que les explorateurs sont assez proches, ils peuvent transporter la bombe jusqu'à la tour. Alors que leur cotre approche de la forteresse, lisez ou paraphrasez ce qui suit :



Votre cotre de combat est secoué de toutes parts alors qu'il vole à travers le vide entre le vaisseau et l'étoile noire. Tout autour, les ténèbres sont illuminées de traînées et d'explosions. Bientôt, le combat semble s'éloigner alors que vous apercevez pour la première fois les installations xenos. Sur des milliers de kilomètres, elles apparaissent sous la forme de grandes sphères de ténèbres liquides, bouillonnant et ondulant contre les étoiles. À la surface, d'immenses îlots organisés en alvéoles scintillent et étincellent, vomissant des flots d'intercepteurs insectoïdes pour attaquer vos alliés. Cependant, un îlot reste à l'écart, plus grand que les autres et surmonté d'une tour de cristal connectée aux autres par des lignes d'énergie dansantes. Alors que vous vous rapprochez, votre cotre passe au travers d'une sorte de rideau invisible et est aussitôt assailli par le vent et la pluie noire qui sévissent à la surface. Plus alarmant, les instruments du tableau de bord du chasseur vacillent en tous sens de manière erratique.

Alors que les explorateurs approchent de l'îlot, leur cotre est assailli par des rubans d'énergie et de l'électricité statique induisant une série de dysfonctionnements de ses systèmes. Le MJ peut leur demander un ultime **test de Pilotage (vaisseaux spatiaux) Moyen (+0)** pour se poser en douceur. S'ils échouent, leur véhicule atterrit lourdement et tous les explorateurs doivent faire un **test d'Endurance Assez facile (+10)** ou subir 1 point de dégâts (ignorant l'Armure et l'Endurance) alors qu'ils embrassent violemment la structure interne de l'appareil.

Un tel atterrissage aura également des conséquences sur l'état de la bombe, et le MJ peut créer une atmosphère tendue en décrivant les mouvements de celle-ci ainsi que les

CONSEIL AU MJ : COMBAT SPATIAL

L'assaut sur la station présentée ici a été conçu de manière à ce que le MJ n'ait pas à prendre des notes sur le combat spatial en lui-même. Au lieu de ça, la bataille a lieu en trame de fond alors que les explorateurs procèdent à l'atterrissage et se dirigent vers la tour – ceci ayant pour but de leur permettre d'atterrir sans être pulvérisés en vol. Dans ce cas, le MJ doit décrire avec emphase l'affrontement titanesque se produisant au-dessus de la tête des PJ alors que les guêpes stellaires y'vath se heurtent à la flotte humaine, emplissant les cieux d'un déluge de feu et de mort.

Cependant, si vous maîtrisez cette aventure avec un exemplaire du livre de base de ROGUE TRADER, vous avez accès à des règles détaillées concernant les combats spatiaux et les profils des vaisseaux. Si tel est le cas, le MJ doit se sentir libre de développer plus avant cette partie de l'aventure, obligeant les explorateurs à se frayer un chemin aux travers de plusieurs guêpes avant qu'ils ne soient assez proches pour décoller à bord de leur chasseur.

Cet affrontement peut être réglé facilement avec les informations fournies dans le **Kit du Meneur de Jeu** de ROGUE TRADER, contenant les informations nécessaires sur les guêpes stellaires et les vaisseaux intrasystème. Le meneur de jeu peut également concevoir le navire de Lynara en utilisant le transport marchand de classe Vagabond comme base (bien que le MJ doive garder à l'esprit que ce vaisseau est paralysé et ne peut donc se mouvoir). Si vous procédez ainsi, souvenez-vous que le but des explorateurs n'est pas de détruire toutes les guêpes mais simplement de s'approcher suffisamment près de la planète pour lancer un cotre de combat.

bruits étranges qui en proviennent. Qu'ils se posent en douceur ou non, les explorateurs ne pourront pas aller plus loin que la bordure de l'îlot avec leur cotre à cause du champ de protection qui entoure la structure, ils seront forcés de poursuivre leur route vers la tour à pied pour pouvoir y déposer la bombe.

Le MJ peut déterminer la taille de la tête de la torpille vortex. Elle peut être aussi grande qu'un lit et bien plus lourde, nécessitant la présence de plusieurs hommes pour la porter (forçant ainsi les PJ à protéger les porteurs durant leur lente progression). Ou elle peut être de taille réduite, permettant à un seul explorateur de la transporter (ce qui signifie qu'elle est plus susceptible d'être perdue si le porteur s'égare ou perd son sac à dos).

LE LABYRINTHE DE L'ESPRIT

Afin d'atteindre la tour de cristal au centre de l'îlot, les explorateurs devront trouver leur chemin au travers d'un labyrinthe de tunnels constitués de diamant noir. La route est longue et venteuse, et les murs alternent entre corridors vides se ressemblant tous et tunnels angoissants recouverts de pictogrammes inquiétants représentant des rites et rituels surnaturels. Le véritable danger ici n'est pas de se perdre mais bel et bien de perdre la tête.

Si vous utilisez le livre de base de ROGUE TRADER, chaque explorateur doit réussir un test de **Force Mentale Moyen (+0)** ou gagner 1d10 points de Folie alors que leurs esprits sont assaillis par les pictogrammes yu'vath qui recouvrent les parois des tunnels. Dans le cas contraire, le MJ impose simplement un malus de -10 à tous les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir durant le prochain combat (le jardin de cristal) à tout explorateur échouant à son test.

À la discrétion du MJ, si les explorateurs sont accompagnés de Martek ou Palar et leurs suivants, certains d'entre eux peuvent devenir fous ou fuir, se retourner contre le groupe ou même tenter de déclencher la bombe. Au-delà du labyrinthe ils trouvent le jardin de cristal.

LE JARDIN DE CRISTAL

La tour est encerclée d'une aire ouverte couverte d'une forêt qui semble constituée d'arbres cristallins – leurs tranchants acérés et mortels luisant dans la lueur dispensée par la tour. De nombreux arbres ont perdu des branches si bien que le sol constitué de fragments de cristal craque sous les pas. Combattre ici est dangereux, et toute explosion produite par une grenade ou un bolter a 50 % de chances de provoquer une pluie de feuilles de cristal acérée comme des rasoirs. Si cela se produit, tous les personnages présents dans la zone doivent réussir un

test d'**Agilité Assez facile (+10)** ou subir 1d10 points de dégâts (réduits par l'Armure et l'Endurance). En plus du danger que représentent les arbres, plusieurs éclairachnées (utilisées par les yu'vath pour maintenir leurs structures) arpentent la forêt – les craquements provoqués par leurs pas sont audibles par tous ceux qui tendent l'oreille et un **test de Vigilance Assez facile (+10)** permet de les détecter avant qu'elles n'attaquent. Les éclairachnées attaquent en groupes égaux en nombre aux explorateurs et à leurs alliés.

ÉCLARACHNÉES

Autre création artificielle des yu'vath, ces créatures mortelles sont façonnées à partir de cristal pourpre broyé et font la taille d'un chien de grande taille. Avec douze pattes et un corps central minuscule, elles se déplacent avec une rapidité hallucinante. Elles possèdent également une paire de mandibules semblables à des aiguilles qu'elles peuvent utiliser pour réparer les mailles de cristaux brisées ou plonger dans la chair tendre des explorateurs...

Profil d'éclairachnée

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
39	—	44	41	51	16	37	20	—

Déplacement: 5/10/15/30

Points de Blessures: 10

Compétences: Dissimulation (Ag).

Talents: aucun.

Traits: Armure naturelle 2.

Armure: aucune (toutes: 2).

Armes: mandibules à monofilaments (1d10+4, Pén.: 4).

Équipement: aucun.



LA TOUR FUNÈBRE

La tour de cristal en forme d'aiguille qui perce le centre de l'îlot possède une seule entrée, aussi grande que visible par tous, entourée par d'étranges marquages yu'vath. Il n'y a pas de danger particulier ici mais, à moins que les explorateurs trouvent un moyen plus simple d'atteindre le sommet, ils sont partis pour une longue et pénible ascension. Chaque explorateur doit réussir un **test d'Endurance Assez facile (+10)** ou subir un malus de -10 en Endurance durant le prochain combat.

LA CHAMBRE DES OSSEMENTS

Au sommet de la tour funèbre les explorateurs découvrent la chambre des ossements – le noyau énergétique de l'îlot et l'ancre du gardien des os. C'est une immense chambre voûtée, déformée et veinée de lumière pourpre comme le reste de l'îlot, mais ici, la lumière semble se focaliser en un même point ardent situé au-dessus de la tête des PJ. Sur le sol et les murs, d'autres pictogrammes dérangement peuvent être aperçus au travers des restes desséchés de cadavres humains et xenos. Au centre de la pièce une sphère brille, entourée d'éclats de cristal flottants, suspendus dans les airs sous le nexus de lumière. C'est le gardien des os (cf. plus loin) qui s'éveille alors que les explorateurs pénètrent dans son ancre.

GARDIEN DES OS YU'VATH

Antiques créatures artificielles formées d'énergie sombre, les gardiens des os représentent l'union impie de la technologie warp et de la sorcellerie la plus noire. Ils furent principalement conçus par les yu'vath pour servir de vigiles et de gardiens dans leurs cryptes spatiales et leurs forteresses solaires; et encore maintenant, alors que leurs maîtres ont été depuis longtemps oubliés, ils demeurent, accomplissant inlassablement leur tâche.

Le gardien des os ne possède pas de forme physique particulière, il consiste plutôt en un amalgame de matière morte – le plus souvent constitué de cadavres ou autres restes organiques. Ces cadavres sont maintenus entre eux par des rubans et des arcs d'énergie noire et l'air autour d'eux est chargé de flashes constants d'électricité et empli d'une odeur de chair brûlée. Agissant comme un tout, les cadavres forment un nuage tourbillonnant de mains et de bouches cherchant à saisir, griffer et mordre. Le seul moyen de vaincre un gardien est de détruire sa forme physique et d'ainsi disperser son champ d'énergie sombre. Cependant, alors même que ses adversaires pulvérisent sa coquille de chair, il utilise sa couronne warp – un ensemble de sombres fragments de cristaux qui orbitent autour de son noyau d'énergie – pour amener à lui encore plus de matière organique, régénérant ainsi sa forme pourrissante. Pour cette raison, les gardiens des os sont généralement présents dans des pièces bien pourvues en cadavres – une réserve toute prête de matériaux laissée par leurs maîtres yu'vath.

Heureusement pour les explorateurs, le gardien des os qu'ils rencontrent dans la tour de cristal a vu sa puissance diminuer avec le temps et l'affaiblissement de la tour elle-même. Il ne dispose donc pas de ses armes archéowarp et de la pleine possession de ses pouvoirs psychiques.

Chargé de défendre le nexus et la tour de cristal, le gardien des os attaque immédiatement et combat jusqu'à ce que lui ou les explorateurs soient détruits.

Profil de gardien des os affaibli

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
58	33	54 ⁽¹⁰⁾	4I	3I	40	32	40	—



Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessures: 40

Compétences: aucune.

Talents: aucun.

Traits: Couronne warp (cf. plus bas), Force surnaturelle (x2), Nuage de cadavres (cf. plus bas).

Armure: aucune.

Armes: dents, griffes et poings (2d10+10) ; décharge warp (compte comme un pistolet radiant archéotechnologique, cf. page 5 de L'ESPACE POUR LINCEUL).

Équipement: aucun.

Couronne warp: à tout moment, un gardien des os peut utiliser une action complète pour régénérer un point de Blessures perdu pour chaque cadavre situé dans les 20 mètres alors que ses éclats de cristal s'enfoncent dans leur chair morte pour les amalgamer à la forme du gardien. Lorsqu'un cadavre est utilisé de cette manière, il fait partie du gardien et ne peut plus être utilisé. La couronne warp possède également un second pouvoir, celui d'affaiblir les attaques énergétiques et les champs de protection en sa présence, les cristaux absorbant leur puissance. Pour cette raison, les armes énergétiques (comme les épées énergétiques) n'infligent que la moitié de leurs dégâts à un gardien des os.

Force surnaturelle: le gardien des os est une créature artificielle fonctionnant grâce au Warp, ce qui lui donne une puissance unimaginable. Lorsqu'il inflige des dégâts avec des attaques de corps à corps, le gardien des os double son bonus de Force (lui permettant d'infliger 10 points de dégâts supplémentaires au lieu de 5).

Nuage de cadavres: puisque le gardien des os n'est pas réellement une créature physique mais plutôt un ensemble de chair cadavérique animée, il peut également s'étendre sur une large distance en projetant des corps dans les airs. Un gardien des os est généralement constitué d'une douzaine de corps et peut s'étendre dans un rayon de 15 mètres autour de sa couronne. Cela signifie que quiconque se trouvant dans cette zone, ou a proximité, peut subir les attaques du gardien. De plus, à l'aide d'une action complète, le gardien peut faire une unique attaque de corps à corps contre toutes les cibles situées dans cette zone. Un lance-flammes ou toute autre arme possédant une aire d'effet inflige des dégâts doublés au gardien des os affaibli.

Lorsqu'une fois la bombe mise en place, les explorateurs quittent l'îlot, lisez ce qui suit :



Alors que votre cotre de combat s'élève difficilement, vous ressentez un frisson traverser la cabine. Tournant votre regard vers la tour xenos de plus en plus lointaine, votre vision est bientôt empli par un flash de lumière aveuglante. Pendant un battement de cœur, c'est le silence, puis l'onde de choc frappe le cotre, le projetant violemment dans les airs. Alors que la lumière faiblit, vous pouvez voir la sphère bleue de l'explosion du vortex crépiter au-dessus de l'îlot en lançant avidement ses rubans d'énergie au travers de la sombre forteresse. Au loin, vous pouvez apercevoir les autres tours relais s'illuminer brièvement avant de s'éteindre alors que le vortex les prive de leur énergie. Puis, vous franchissez le rideau invisible et pénétrez à nouveau dans le vide – juste à temps pour observer la structure xenos monolithique commencer à implorer.

CONSEIL AU MJ : AFFRONTER LE GARDIEN DES OS

Le gardien des os est un redoutable adversaire et les explorateurs devraient avoir du mal à le vaincre. Il les frappe de ses cadavres et leur envoie des décharges d'énergie warp provenant de sa couronne. La difficulté du combat dépend du MJ et de la perception qu'il a de ses joueurs et de leur capacité à résister – en prenant en considération qu'ils peuvent déjà s'être blessés durant le trajet vers la tour. La difficulté de ce combat tient au nombre de cadavres dans la chambre et donc à la capacité du gardien à se régénérer : 10 ou moins peuvent donner un combat équitable ou presque, alors que plus de 20 représentent un important défi. Les joueurs peuvent également s'apercevoir que le gardien utilise les cadavres pour se régénérer et peuvent donc décider de les détruire avant qu'il ne puisse les utiliser. C'est une tactique légitime tant qu'ils possèdent des armes suffisamment puissantes pour déchiquer un cadavre – un bolter sur la position semi-automatique (ou un tir de lance-flammes) devrait suffire. Enfin, un autre moyen de réduire la difficulté de l'affrontement est de faire entrer les alliés des PJ dans la danse – Martek ou Palar et leurs hommes peuvent prendre sur eux une partie des attaques. Bien sûr, cela créera plus de cadavres...

Si les joueurs (ou le MJ) sont curieux et souhaitent savoir d'où proviennent les corps, un examen de ces derniers révélera qu'ils appartiennent à des humains et des xenos et sont dans un état variable de décomposition. Il paraît évident pour quiconque réussit un test de **Connaissances générale (Imperium) Facile (+20)** que les explorateurs ne sont pas les premiers à tenter de détruire la tour et que, s'ils échouent, ils rejoindront les piles de cadavres.

Une fois le gardien des os détruit, les explorateurs peuvent poser leur bombe et se replier. Si les PJ ont particulièrement souffert de leurs épreuves, vous pouvez tout simplement leur permettre de rebrousser chemin et de rejoindre leur cotre de combat, puis leur vaisseau sans encombre. Cependant, si vous pensez qu'ils en ont encore sous le pied, vous pouvez faire qu'un de leurs "alliés" se retourne contre eux, soit frappé de folie, ou tente de prendre le contrôle de leur vaisseau. Peut-être que Palar ou Martek pourraient fuir, laissant des hommes derrière eux pour les couvrir alors qu'ils tentent de rejoindre le cotre en premier en les abandonnant sur place. Ainsi, les explorateurs devraient combattre pour s'en sortir – affrontant éventuellement d'autres éclairachnés – pendant que le compte à rebours de la bombe s'égraine lentement...

CONCLUSION ET RÉCOMPENSES

Avec la tour de cristal détruite, les gardiennes de la forteresse yu'vath – les guêpes stellaires – explosent et le verrou warp est brisé, permettant aux explorateurs de quitter le système. Les derniers survivants seront plus qu'heureux de profiter de leur vaisseau pour rejoindre

l'Imperium et seront même prêts à payer pour obtenir ce privilège. C'est le moment où les explorateurs peuvent piller le système et peut-être même se faire de nouveaux alliés. Si Lynara est encore parmi eux, elle sera fort probablement ouverte à toutes sortes d'arrangements avec eux. Enfin, s'ils sont particulièrement intrépides (et qu'ils n'ont pas eu assez d'ennuis avec la technologie xenos) ils peuvent également piller les ruines de la forteresse. Ce qu'ils y découvrent est à l'appréciation du MJ – mais il est évident que cela débouchera sur de nouveaux ennuis, peut-être même d'autres gardiens des os...

En dernier lieu, ne demeure que la question du ver psycharus et de ce qu'il faut en faire (s'il est toujours en possession des PJ). Avec la destruction du champ d'énergie de la forteresse, il est maintenant totalement inerte et ne causera plus de problème. Cela signifie que les explorateurs sont libres de le conserver, de le détruire ou de tenter de le vendre. Mais, même inerte, il peut leur apporter des problèmes car les rumeurs enflent concernant leur implication avec l'instrument du Halo auprès d'organisations obscures et autres parties intéressées.

FACTEUR D'INFLUENCE

- **Piller le système et remorquer les survivants vers l'Imperium: +3**
- **Entrer en possession de tout autre artefact yu'vath à vendre ou remettre à l'Inquisition: +1**

POINTS D'EXPÉRIENCE

- **Briser le verrou warp et quitter le système: 500 xp**
- **Unir les factions et obtenir tout ce dont ils ont besoin pour partir à l'assaut de la forteresse sans provoquer la mort d'un des chefs ou de leurs suivants: 100 xp**

Si vous possédez un exemplaire du livre de base de ROGUE TRADER, vous pouvez également profiter de cette opportunité pour créer une entreprise (cf. **Chapitre X: Le meneur de jeu** du livre de base de ROGUE TRADER) sous la forme d'une colonie permanente sur la lune sans nom ou d'une xeno-excavation de la forteresse qui pourraient procurer des profits plus importants et plus durables aux explorateurs.

