

ROGUE TRADER™

L'ESPACE POUR LINCEUL™



UNE INTRODUCTION
AU JEU DE RÔLE ROGUE TRADER

WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE

NOUS SOMMES AU 41^E MILLÉNAIRE.

Depuis plus de cent siècles l'Empereur immobile siège sur le Trône d'Or de Terra. Il est le maître de l'humanité, par la volonté des dieux, et le suzerain d'un million de mondes grâce à la puissance de ses armées innombrables. Il n'est qu'une carcasse en décomposition, qui se tord et frémit sous les influx d'une énergie invisible venue du Moyen Âge Technologique. Il est le Seigneur Charognard de l'Imperium au nom duquel mille âmes sont sacrifiées tous les jours afin qu'il ne meure jamais vraiment.

Suspendu dans cette dimension où il n'est ni tout à fait mort, ni tout à fait vivant, l'Empereur poursuit sa veille éternelle. Ses puissants vaisseaux de guerre naviguent au cœur des miasmes infestés de démons du Warp, sur les seules routes qui leur permettent de relier les étoiles lointaines, selon des trajectoires éclairées par les visions de l'Astronomican, qui sont elles-mêmes la manifestation psychique de la volonté de l'Empereur. Ses armées immenses livrent bataille en son nom sur tant de mondes qu'on ne peut les dénombrer et, de tous, ses soldats les plus grands sont peut-être ceux de l'Adeptus Astartes, les Space Marines bioaméliorés, la quintessence des guerriers. Leurs frères d'armes sont légion : la Garde Impériale et les rangs innombrables des forces de défense planétaire, les membres de l'Inquisition dont la vigilance ne s'endort jamais et les technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus, pour n'en nommer que quelques-uns. Pourtant, ces multitudes suffisent à peine à contenir la menace perpétuelle et toujours présente des xenos, des hérétiques, des mutants... et pire encore.

Être un homme en ces temps troublés, c'est être un individu isolé parmi des milliards d'autres. C'est vivre sous le joug du régime le plus cruel et le plus sanguinaire qui se puisse imaginer. Mais vous n'êtes pas un simple individu, vous êtes un explorateur sur un vaisseau libre-marchand et vous possédez un pouvoir et une liberté qui vont bien au-delà de la compréhension des masses. Muni d'une ancienne lettre de marque et d'un vaisseau capable de voyager dans le Warp, vous vous aventurez dans le vide inconnu, découvrant de nouveaux mondes, des civilisations perdues et d'étranges technologies xenos. Fortune et gloire sont à votre portée. Les libres-marchands se tiennent au seuil d'opportunités infinies et d'innombrables dangers.

QU'EST-CE QU'UN LIBRE-MARCHAND ?

Dans **ROGUE TRADER**, vous assumez le rôle d'un prince marchand corsaire, ou "libre-marchand" (**ROGUE TRADER** en anglais), ou l'un de ses fidèles conseillers. Votre pouvoir est renforcé par une lettre de marque vous autorisant à chercher profit et à piller dans les régions inexplorées de l'espace, hors de la poigne de l'Imperium. Votre vaisseau vous mène vers de nouveaux mondes, dans des zones jamais cartographiées du vide intersidéral, où vous rencontrerez rivaux, pirates, xenos et fort probablement des démons du Warp. Vous acquerrez et dilapiderez des fortunes, et la célébrité comme l'infamie vous suivront comme votre ombre. Vous découvrirez des mystères anciens et oubliés et parcourrez l'inconnu pour trouver des mondes humains perdus et des phénomènes célestes encore jamais vus. Vous devez survivre aux dangers de l'espace, mais pas uniquement à la menace du vide, du froid et des radiations mortelles, mais à celle des choses qui

rôdent dans le sombre néant entre les étoiles, un néant que l'humanité n'était pas censée trouver.

Faire parti d'un équipage de libres-marchands, c'est se tenir au seuil d'opportunités presque infinies. De grandes richesses attendent dans les recoins de la galaxie, si vous et vos compagnons explorateurs trouvez le courage de les trouver et de les faire vôtres. Renom et fortune sont la récompense des braves, mais celui qui ne prend pas garde n'y trouvera qu'une mort anonyme.

Pendant, la véritable récompense d'un libre-marchand se situe bien au-delà de la célébrité et de la fortune. Un libre-marchand qui accepte de prendre des risques et peut les transformer en profits grâce à ses compétences, sa chance, ou sa simple force de caractère, profitera de ce que peu d'humains dans le 41^e millénaire connaîtront jamais. L'existence d'un libre-marchand est faite d'aventures et de liberté, celle de choisir sa voie et de faire face aux conséquences de ses choix, pour le meilleur ou pour le pire. Cela ne signifie pas pour autant que la voie n'est pas semée d'embûches. D'innombrables xenos, des naufrageurs vicieux, et même d'autres libres-marchands se tiendront sur votre route menant à la grandeur. Votre astuce et votre courage seront mis à mal. Survivre, c'est faire face à des épreuves encore plus grandes – et brandir un pouvoir encore plus grand.

PERSONNAGES PRÊTS À JOUER

Des personnages ont été spécifiquement créés pour cette aventure. Vous les trouverez aux pages 3 à 8 de ce livret.



Nom du personnage: Sarvus Trask
Monde natal: Port l'Errance (hors-monde)
Motivation: Renom

Nom du joueur: _____
Plan de carrière: Libre-marchand **Rang:** 1
Citation: « Souviens-toi de mon nom car tu l'entendras bientôt à travers toutes les Étendues. »

Description: Sarvus Trask est un homme courageux et charismatique, élégant et cultivé. Il est né sur la station spatiale Port l'Errance et a grandi en tant qu'héritier d'une jeune et honnête dynastie de libres-marchands. Fondée par le grand-père paternel de Sarvus, Jorvus Trask, la lignée a souffert de revers de fortune en ces temps peu cléments. Sarvus est déterminé à rendre toute sa grandeur à la lettre de marque familiale.

CARACTÉRISTIQUES

Capacité de Combat CC	Capacité de Tir CT	Force F	Endurance E	Agilité Ag	Intelligence Int	Perception Per	Force Mentale FM	Sociabilité Soc
4 4	3 4	3 0	3 1	3 8	4 2	3 3	4 6	5 1



COMPÉTENCES

	Base	Formé	+10	+20
Charisme (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances générales (Imperium) (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances scholastiques (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Astromancie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Occulte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Duperie (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fouille (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilotage (vaisseau spatial) (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÉQUIPEMENT

Microvox, respirateur, vêtements de bonne qualité, cape en pelage de xenos, 2 chargeurs de balles.

TALENTS ET RÈGLES SPÉCIALES

Capacité spéciale: Trask possède la capacité spéciale Présence écrasante. Une fois par round, il peut conférer un bonus de +10 à un allié pour n'importe quel test, tant qu'il l'a dans son champ de vision.

Champ énergétique: l'épée énergétique de Trask est baignée d'une énergie qui augmente ses dégâts et sa pénétration (les statistiques de l'arme en tiennent déjà compte). De plus, lorsque cette épée énergétique est utilisée pour parer l'attaque d'une arme ne possédant pas de champ énergétique, il y a 75 % de chances que l'arme de l'attaquant soit détruite.

Combat à deux armes: le libre-marchand Sarvus Trask est ambidextre et entraîné à combattre avec à la fois son épée énergétique et son pistolet. Lors de son tour, il peut faire une attaque standard avec l'une ou l'autre de ses armes sans malus. Alternativement, au prix d'une action complète, il peut attaquer avec les deux armes en même temps.

Équilibré: L'épée énergétique de Trask est de grande qualité et aisée à manier pour un combattant entraîné. Il bénéficie d'un bonus de +10 sur tous ses tests de Capacité de Combat lorsqu'il pare avec cette arme.

Les trois choses les plus importantes à savoir pour interpréter Trask :

- Vous êtes particulièrement doué avec une épée et excellez au combat rapproché.
- Vous êtes un chef charismatique, expert dans les relations humaines.
- Vous vous dédiez à redorer le nom et la lignée de votre famille.

ARME

Nom: épée énergétique
Groupe: corps à corps **Dégâts:** 1d10+8 **Pén:** 6
Traits: champ énergétique, équilibrée

ARME

Nom: revolver Sixkiller de Kulth
Groupe: poing **Dégâts:** 1d10+4 **Pén:** 2
Portée: 30 m **Mode:** C/-/- **AT:** 6 **Rch:** 1 AC
Traits: aucun

ARMURE

Armure carapace de la Garde
Points d'Armure: 6

POINTS DE BLESSURES

Total: 12
Actuels: _____
Fatigue: _____

MOUVEMENT

Demi-action: 3 m
Action complète: 6 m
Charge: 9 m
Course: 18 m

POINTS DE DESTIN

Total: 3
Actuels: _____

Nom du personnage: Lorayne Thornhallow

Nom du joueur: _____

Monde natal: Veneris (monde impérial)

Plan de carrière: Archimilitant

Rang: 1

Motivation: Vengeance

Citation: « Comme le goût de la guerre et de la vengeance est doux sur ma langue. Il m'en faut plus. »

Description: Lorayne Thornhallow a été bien des choses: mercenaire, chasseuse de primes, et maintenant garde du corps du libre-marchand Sarvus Trask. Lorayne a eu une vie normale sur le monde-chapelle de Veneris jusqu'à ses dix-sept ans. La cupidité d'un marchand a ruiné sa famille et conduit son frère au suicide. Consumée par la colère et de désespoir, Lorayne a quitté son monde natal pour errer, apprenant les voies de la guerre en tant que soldat mercenaire puis comme chasseuse de primes, jusqu'à ce qu'elle ait enfin terminé sa traque, faisant payer le prix fort à ce marchand aux biens mal acquis. Sarvus Trask la prit en tant que garde du corps, et elle demeure à ses côtés depuis lors.

CARACTÉRISTIQUES

Capacité de Combat CC	Capacité de Tir CT	Force F	Endurance E	Agilité Ag	Intelligence Int	Perception Per	Force Mentale FM	Sociabilité Soc
3 5	4 5	3 3	4 1	4 3	4 3	3 7	3 5	4 3



COMPÉTENCES

	Base	Formé	+10	+20
Connaissances générales (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guerre	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Imperium	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances scholastiques (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tactica Imperialis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fouille (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidation (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medicae (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÉQUIPEMENT

Microvox, respirateur, mallette pour munitions bolts, médikit, menottes, tablette de données remplie de têtes mises à prix, 2 chargeurs de bolts.

TALENTS ET RÈGLES SPÉCIALES

Capacité spéciale: Lorayne possède la capacité spéciale Maître des armes. Avec n'importe quelle arme de base (comme son bolter modèle Locke), elle gagne un bonus de +10 pour toucher, de +2 aux dégâts (déjà comptabilisé dans les statistiques de l'arme) et de +2 à l'Initiative.

Déchirante: le bolter modèle Locke de Thornhallow tire une volée de munitions pénétrant les armures et qui explosent à l'impact. Lorsqu'elle jette les dégâts, elle fait deux jets et garde le meilleur.

Formation au combat: Lorayne peut préparer ses camarades au danger. Avant de lancer l'Initiative, tout groupe de personnages incluant Lorayne peut choisir d'utiliser son bonus d'Intelligence à elle (4) pour tous les jets d'Initiative plutôt que leur bonus d'Agilité. Gardez en tête que Lorayne (et seulement Lorayne) ajoute +2 à son Initiative lorsqu'elle utilise son bolter en combat.

Les trois choses les plus importantes à savoir pour interpréter Lorayne:

- Vous êtes particulièrement douée avec les armes à distance et excellez avec votre arme de prédilection, le bolter modèle Locke.
- Vous possédez la compétence Medicae et quelques talents pour ce qui est de recoudre les plaies.
- Vous vivez pour l'excitation que procure la chasse et adorez les montées d'adrénaline provoquées par un combat.

ARME

Nom: bolter modèle Locke
Groupe: base **Dégâts:** 1d10+7 **Pén:** 4
Portée: 90 m **Mode:** C/2/4 **AT:** 24 **Rch:** 1 AC
Traits: déchirante

ARMURE

Carapace légère d'agent de la loi
Points d'Armure: 5

POINTS DE BLESSURES

Total: 15
Actuels: _____
Fatigue: _____

MOUVEMENT

Demi-action: 4 m
Action complète: 8 m
Charge: 12 m
Course: 24 m

POINTS DE DESTIN

Total: 3
Actuels: _____

Nom du personnage: Nathin Tsanthos
Monde natal: Spectoris (monde impérial)
Motivation: Prestige

Nom du joueur: _____
Plan de carrière: Sénéchal **Rang:** 1
Citation: « Les Étendues regorgent d'aventures qui attendent d'être contées. »

Description: Nathin Tsanthos est un visionnaire et un élitiste, une faible combinaison sur un agri-monde replié sur lui-même comme Spectoris. Il arrangea donc un voyage loin de ce monde en soudoyant un marchand, traçant sa voie pour devenir un homme bien plus éduqué et cultivé. Bientôt, Tsanthos devint obsédé par la connaissance, investissant ses efforts et sa fortune pour obtenir un passage vers les Étendues de Koronus, où de grandes découvertes n'attendent que son auto-plume pour être contées. Le libre-marchand Sarvus Trask rencontra Tsanthos et apprécia son esprit; l'érudit accepta de mettre ses connaissances au service de Trask (en échange de l'influence et de la réputation qu'il lui offrait en retour), et il accompagne le libre-marchand dans ses voyages depuis lors.

CARACTÉRISTIQUES

Capacité de Combat CC	Capacité de Tir CT	Force F	Endurance E	Agilité Ag	Intelligence Int	Perception Per	Force Mentale FM	Sociabilité Soc
3 7	3 9	3 4	3 1	3 6	4 8	3 8	4 8	4 7



COMPÉTENCES

	Base	Formé	+10	+20
Connaissances générales (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guerre	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Imperium	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pègre	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances scholastiques (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bureaucratie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Légendes	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Duperie (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fouille (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logique (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Technomaîtrise (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÉQUIPEMENT

Microvox, respirateur, auto-plume, tablette de données, vêtements de bonne qualité, 2 chargeurs pour son pistolet radiant.

TALENTS ET RÈGLES SPÉCIALES

Capacité spéciale: Nathin possède la capacité spéciale Chercheur de connaissances. Il peut utiliser 1 point de Destin pour réussir automatiquement tout test de Connaissances ou de Logique dans le minimum de temps requis.

Précise: le pistolet radiant archéotechnologique de Nathin est une ancienne arme de précision conçue pour réagir parfaitement entre des mains expertes. Lorsqu'il déclare l'action Viser avec cette arme, il bénéficie d'un bonus de +10 à son prochain test de Capacité de Tir en plus du bonus normalement octroyé par l'action Viser.

Sur ses gardes: Nathin est capable de dégainer son arme avec une action gratuite.

Talentueux (Technomaîtrise): Nathin a un don pour comprendre et réparer les outils mécaniques et les artefacts technologiques peu communs. Il bénéficie d'un bonus de +10 sur tous ses tests de Technomaîtrise.

ARMURE

Armure composite xenos
Points d'Armure: 4

POINTS DE BLESSURES

Total: 12
Actuels _____
Fatigue _____

MOUVEMENT

Demi-action: 3 m
Action complète: 6 m
Charge: 9 m
Course: 18 m

POINTS DE DESTIN

Total: 3
Actuels _____

Les trois choses les plus importantes à savoir pour interpréter Nathin :

- Vous êtes une source vivante de savoir et vous pouvez vous souvenir de faits obscurs et de légende en un clin d'œil.
- Vous pouvez entretenir de nombreux outils technologiques et communiquer avec les esprits de la machine.
- Vous brûlez de voir vos découvertes et vos écrits exaltés un jour comme ceux des plus grands érudits des Étendues.

ARME

Nom: pistolet radiant archéotechnologique
Groupe: poing **Dégâts:** 1d10+5 **Pén:** 7
Portée: 35 m **Mode:** C/-/- **AT:** 20 **Rch:** 1 AC
Traits: précise

Nom du personnage: Malakai Burtin
Monde natal: Mortressa (monde mortel)
Motivation: Endurance

Nom du joueur: _____
Plan de carrière: Missionnaire **Rang:** 1
Citation: « L'Empereur-Dieu préserve mon existence dans un but ; répandre Sa lumière au sein des ténèbres »

Description: missionnaire dévoué au Crédo impérial, Malakai Burtin fut le seul survivant du vaisseau-pèlerin *Pious Light*, perdu dans une bataille avec des pirates orks. Le module de sauvetage de Malakai fut retrouvé par Sarvus Trask. Depuis, Malakai a voyagé avec Trask dans le but d'accorder à la dynastie du libre-marchand la bénédiction de l'Empereur-Dieu et de porter le message de l'Éclésiarchie vers les planètes barbares se trouvant au-delà de l'Imperium.

CARACTÉRISTIQUES

Capacité de Combat CC	Capacité de Tir CT	Force F	Endurance E	Agilité Ag	Intelligence Int	Perception Per	Force Mentale FM	Sociabilité Soc
4 5	3 1	4 0	4 1	3 5	3 2	3 3	4 9	4 2



COMPÉTENCES

	Base	Formé	+10	+20
Charisme (Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances générales (Crédo impérial) (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances scholastiques (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédo impérial	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Occulte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fouille (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidation (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medicae (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÉQUIPEMENT

Microvox, respirateur, robes de pèlerin, bâton de pèlerin, un livre des enseignements de saint Drusus, 1 réservoir de munitions pour lance-flammes.

TALENTS ET RÈGLES SPÉCIALES

Capacité spéciale: Malakai possède la capacité spéciale Main de l'Empereur. Lorsqu'il fait une attaque, il peut utiliser 1 point de Destin pour infliger 1d5 points de dégâts supplémentaires.

Équilibrée: l'épée tronçonneuse de Malakai est une arme lourde et puissante qu'il est difficile, pour un adversaire, de contourner. Malakai bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Capacité de Combat pour parer avec cette arme.

Déchirante: l'épée tronçonneuse de Malakai utilise des lames rotatives pour déchirer un adversaire avec ferveur. Lorsqu'il jette les dégâts, il fait deux jets et garde le meilleur.

Lance-flammes: Les armes dotées de cet attribut crachent un cône de flammes. À la différence des autres armes, elles n'ont qu'une seule portée et projettent une mort ardente jusqu'à cette distance. L'utilisateur n'a pas besoin d'effectuer de test de Capacité de Tir pour toucher sa cible, il se contente de presser la détente. Quiconque se trouvant dans un cône de 30° partant du tireur et d'une longueur égale à la portée maximale de l'arme doit réussir un test d'Agilité pour éviter de subir les dégâts de l'arme.

Les trois choses les plus importantes à savoir pour interpréter Malakai :

- Vous vous battez très bien en combat rapproché.
- Vous êtes doués pour les relations humaines et entraîné dans l'art de la médecine.
- Vous croyez que l'Empereur-Dieu vous réserve un grand destin, et vous supporterez n'importe quel fardeau pour le mériter.

ARME

Nom: épée tronçonneuse
Groupe: corps à corps **Dégâts:** 1d10+6 **Pén:** 2
Traits: déchirante, équilibrée

ARME

Nom: lance-flammes d'abordage modèle Mezoa
Groupe: lance-flammes **Dégâts:** 1d10+4 **Pén:** 2
Portée: 20 m **Mode:** C/-/- **AT:** 6 **Rch:** 2 AC
Traits: lance-flammes

ARMURE

Armure pare-balles de la Garde
Points d'Armure: 4

POINTS DE BLESSURES

Total: 15
Actuels: _____
Fatigue: _____

MOUVEMENT

Demi-action: 3 m
Action complète: 6 m
Charge: 9 m
Course: 18 m

POINTS DE DESTIN

Total: 3
Actuels: _____

Nom du personnage: Dominik Van Goren

Nom du joueur: _____

Monde natal: Noblesse

Plan de carrière: Maître du vide

Rang: 1

Motivation: Fortune

Citation: « Mon destin se trouve parmi les étoiles. Je l'arracherai au vide, quoi qu'il advienne. »

Description: huitième fils d'un amiral de la flotte de combat, l'éducation noble de Dominik lui a offert l'opportunité presque unique de se débrouiller par lui-même. Il laissa derrière lui ses semblables cupides ainsi que les restrictions étouffantes de l'élite de la flotte de combat, et emporta avec lui ses connaissances sur le vide aux frontières de l'espace impérial. Rapidement, il devint un véritable expert dans le pilotage des vaisseaux légers; exactement ce dont Sarvus Trask avait besoin.

CARACTÉRISTIQUES

Capacité de Combat CC	Capacité de Tir CT	Force F	Endurance E	Agilité Ag	Intelligence Int	Perception Per	Force Mentale FM	Sociabilité Soc
4 0	4 1	4 3	4 5	3 1	3 2	3 3	2 9	3 2



COMPÉTENCES

	Base	Formé	+10	+20
Connaissances générales (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guerre	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Imperium	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances scholastiques (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Astromancie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fouille (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidation (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilotage (vaisseaux spatiaux) (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÉQUIPEMENT

Microvox, respirateur, babiole bénie provenant d'un vaisseau, pix-enregistreur, bâton de maître d'équipage, 2 chargeurs de cartouches amputator.

TALENTS ET RÈGLES SPÉCIALES

Capacité spéciale: Dominik possède la capacité spéciale Maîtrise des vaisseaux légers. Lorsqu'il pilote un vaisseau léger (comme un cotre de combat, un bombardier ou tout véhicule de taille avoisinante) il peut relancer n'importe quel test de Pilotage.

Dispersion: le fusil de la Marine de Dominik est plus dangereux à courte portée. En cas de tir effectué à bout portant (moins de 3 mètres), elles touchent une fois de plus par tranche de 2 degrés de réussite obtenus par le tireur. En revanche, cet attribut rend les armes moins efficaces à portée supérieure. À portée longue ou extrême, les points d'Armure de leurs victimes sont doublés.

Cartouches amputator: le fusil de la Marine de Dominik est chargé avec des munitions spéciales, remplies de micro-shrapnels explosifs. Ces cartouches ajoutent +2 aux dégâts de l'arme (déjà pris en compte dans les statistiques de l'arme).

Les trois choses les plus importantes à savoir pour interpréter Dominik:

- Vous êtes un bon bagarreur et un pilote naturellement doué.
- Vous possédez une apparence et une carrure imposantes.
- Votre principal intérêt est de faire fortune en accumulant des richesses acquises et non héritées.

ARME

Nom: dague monomoléculaire

Groupe: corps à corps **Dégâts:** 1d5+5 **Pén:** 2

Traits: aucun.

ARME

Nom: fusil de la Marine

Groupe: base **Dégâts:** 1d10+6 **Pén:** 0

Portée: 30 m **Mode:** C/-/- **AT:** 8 **Rch:** 2 AC

Traits: cartouches amputator, dispersion

ARMURE

Armure pare-balles de la Garde

Points d'Armure: 4

MOUVEMENT

Demi-action: 3 m

Action complète: 6 m

Charge: 9 m

Course: 18 m

POINTS DE BLESSURES

Total: 15

Actuels: _____

Fatigue: _____

POINTS DE DESTIN

Total: 4

Actuels: _____

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Les pages suivantes résument quelques-unes des règles les plus importantes de ROGUE TRADER, et plus particulièrement celles permettant de jouer cette aventure.

ANATOMIE D'UN PERSONNAGE

Dans ROGUE TRADER, chaque joueur contrôle un personnage également connu sous le nom d'explorateur. Ils sont très différents les uns des autres mais partagent tous le rejet d'une existence "normale" au sein de l'Imperium et désirent plutôt s'aventurer dans l'inconnu. En plus d'une personnalité, de certaines dispositions, d'un historique et d'une orientation morale, un explorateur est défini par un ensemble de caractéristiques, compétences, traits et talents.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques représentent les capacités brutes du personnage dans une infinité de domaines tels que ceux liés au mental ou au physique. Il y a neuf caractéristiques différentes, chacune s'échelonnant de 0 à 100. Plus la caractéristique est élevée, meilleure elle est.

Capacité de Combat (CC)

Cette caractéristique représente les compétences de votre personnage en combat au corps à corps, que vous soyez armé de vos seuls poings, d'un couteau ou d'une épée tronçonneuse.

Capacité de Tir (CT)

C'est la précision avec laquelle votre personnage est capable d'utiliser les armes à distance telles que les fusils laser, les arbalètes et les pistolets-mitrailleurs.

Force (F)

C'est la force physique de votre personnage. Elle définit la charge qu'il peut porter ainsi que la puissance de ses coups au corps à corps.

Endurance (E)

C'est votre Endurance qui reflète la facilité que vous avez ou non à récupérer de vos blessures, à résister aux poisons, aux environnements toxiques, aux maladies et à toutes les affections physiques.

Agilité (Ag)

Elle représente la rapidité de votre personnage, ses réflexes et son sens de l'équilibre.

Intelligence (Int)

Elle donne la mesure de la perspicacité de votre personnage, de ses capacités de raisonnement et de son savoir.

Perception (Per)

Elle représente la manière dont votre personnage perçoit son environnement. Elle reflète l'acuité de ses sens.

DÉFINITION DE L'ÉQUIPEMENT

- Un microvox est un outil de communication à courte portée.
- Un chrono est une sorte de montre.
- Un respirateur est un accessoire protecteur utilisé pour se protéger d'une brève exposition au vide spatial.
- Une tablette de données est un petit ordinateur tenant dans la main.

Force Mentale (FM)

C'est grâce à sa Force Mentale que votre personnage est capable de supporter les horreurs de la guerre, les terreurs de l'espace et toutes les scènes épouvantables dont il ne manquera pas d'être témoin au cours de ses missions. Elle indique également son potentiel psychique.

Sociabilité (Soc)

La Sociabilité reflète la capacité de votre personnage à interagir avec les autres individus, mais également ses aptitudes à les duper, les charmer ou s'en faire des amis.

BONUS DE CARACTÉRISTIQUES

À chaque caractéristique correspond un bonus. Ce bonus est égal au chiffre des dizaines de la caractéristique considérée. Par exemple, un personnage doté d'une Force de 41 aura un bonus de Force de 4. En général, ces bonus servent à déterminer le succès ou l'échec d'une tentative dans une situation donnée ou lors d'un test pouvant offrir des résultats variables.

Si une caractéristique souffre d'un malus, il affecte également le bonus de cette caractéristique.

LES COMPÉTENCES

Les compétences suivantes ne sont qu'un échantillon de celles qui seront présentes dans ROGUE TRADER.

Registres de compétence

Les compétences sont divisées en deux catégories bien distinctes: compétences de base et compétences avancées. Les premières sont utilisables sans formation précise, alors que les secondes nécessitent un entraînement poussé.

Charisme

Registre: base

Caractéristique associée: Sociabilité

Cette compétence permet de se lier d'amitié avec autrui, persuader ou influencer les autres d'une manière généralement positive ou, du moins, non hostile. Faire un test de Charisme prend généralement une minute.

Connaissances générales

Registre: avancée

Caractéristique associée: Intelligence

Groupes de compétences: Adeptus Arbites, Administratum, Credo impérial, culte de la Machine, Ecclésiarchie, Garde Impériale, guerre, Imperium, pègre, technologie.

La compétence Connaissances générales est divisée en plusieurs groupes qui représentent les connaissances concernant un sujet ou une organisation. Faire un test de Connaissances générales ne prend pas de temps; un personnage sait ou ne sait pas.

Connaissances scholastiques**Registre:** avancée**Caractéristique associée:** Intelligence**Groupes de compétences:** animaux, archaïque, astromancie, bureaucratie, chimie, Credo impérial, cryptologie, héraldique, jugements, légendes, numérogie, occulte, philosophie et *Tactica Imperialis*.

Cette compétence vous offre des connaissances en un domaine précis. Faire un test de Connaissances scholastiques pour se souvenir d'un fait est instantané, un personnage le sait ou ne le sait pas. Les tests de Connaissances Scholastiques peuvent également être faits toutes les 1d10 heures pour poursuivre des recherches dans un environnement adapté (une bibliothèque par exemple).

Duperie**Registre:** base**Caractéristique associée:** Sociabilité

La compétence Duperie permet d'arnaquer les gens et de leur mentir. Rater un test de Duperie peut souvent provoquer une réaction négative, voire hostile, de la part de la cible. Faire un test de Duperie prend généralement une minute.

Esquive**Registre:** base**Caractéristique associée:** Agilité

Esquive est utilisé en réaction durant un combat pour annuler une touche. (Cf. **Descriptions des actions de combat** page 11 pour de plus amples informations.)

Fouille**Registre:** base**Caractéristique associée:** Perception

On utilise cette compétence lorsque l'on fouille une zone pour y trouver des objets, des indices et tout ce qui pourrait y être caché. Fouille est différente de Vigilance; en effet, un test de Fouille est une activité délibérée et non passive. Un simple test de Fouille est suffisant pour couvrir une petite pièce et prend généralement quelques minutes. Les espaces plus grands nécessitent plusieurs tests de Fouille et de plus longues périodes de temps à la discrétion du meneur de jeu (ou MJ).

Intimidation**Registre:** base**Caractéristique associée:** Force

On effectue un test d'Intimidation lorsque l'on souhaite effrayer un individu ou le contraindre à faire quelque chose. Bien que l'Intimidation découle de la Force, le meneur de jeu

peut autoriser des utilisations plus subtiles, basées sur l'Intelligence ou la Sociabilité. Faire un test d'Intimidation demande une action complète.

Logique**Registre:** base**Caractéristique associée:** Intelligence

La logique représente vos capacités mathématiques et vous permet de résoudre les problèmes qui se présentent à vous. Les tests de Logique permettent de déchiffrer des codes ou de résoudre les équations les plus épineuses. La compétence Logique est théorique, la compétence Technomaîtrise est sa contrepartie pratique.

Medicae**Registre:** avancée**Caractéristique associée:** Intelligence

Cette compétence permet de traiter les blessures en refermant les plaies et en rétablissant l'équilibre des humeurs du corps. Un test réussi de Medicae retire un nombre de points de dégâts égal au bonus d'Intelligence du personnage. Un échec de plus de trois degrés inflige un point de dégât supplémentaire. Utiliser la compétence Medicae demande une action complète à la fois pour le personnage utilisant la compétence et pour son patient. La compétence Medicae peut également être utilisée pour déterminer les causes de la mort lorsqu'on étudie un corps.

Pilotage**Registre:** avancée**Caractéristique associée:** Agilité

La compétence Pilotage permet de prendre les commandes de tout ce qui va du petit vaisseau atmosphérique (comme l'ornithoptère et la navette) aux plus gros vaisseaux spatiaux, tels les vaisseaux-capitales comme les frégates de libres-marchands. Dans des circonstances normales, un pilote entraîné n'a pas besoin de faire de test de Pilotage, mais des manœuvres particulières, des imprévus ou des conditions de vol difficiles, requièrent un test. Faire un test de Pilotage demande une demi-action.

Technomaîtrise**Registre:** avancée**Caractéristique associée:** Intelligence

Cette compétence est utile pour réparer des objets mécaniques et comprendre le fonctionnement d'artefacts techniques inhabituels. Un test de Technomaîtrise peut prendre d'une minute à une heure, en fonction de la complexité de la tâche. Chaque degré de réussite sur le test peut diminuer le temps nécessaire.





Vigilance

Registre: base

Caractéristique associée: Perception

La Vigilance est la capacité d'un personnage à percevoir les dangers dissimulés et les plus petits détails dans son environnement. La Vigilance n'est pas liée à un sens en particulier, elle les englobe tous. La Vigilance diffère de la Fouille car elle est plus instinctive. On y recourt de façon passive ou en réponse à un changement subtil. Faire un test de Vigilance est généralement une action gratuite.

LES TESTS

Les tests sont un moyen simple de déterminer le succès ou l'échec d'une action dans ROGUE TRADER. Lorsqu'un explorateur entreprend une tâche dont les conséquences peuvent s'avérer dramatiques (sur l'aventure, la santé du personnage, la réputation du chef, la sécurité du vaisseau et ainsi de suite) un test doit être fait.

DEGRÉS DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC

Pour la plupart des tests, il suffit simplement de savoir si le personnage réussit ou échoue. Mais parfois, il est utile de savoir à quel point un personnage a réussi ou échoué. C'est particulièrement important dans certaines situations de combat, comme tirer avec une arme à feu capable de tirer en mode semi-automatique ou automatique.

Déterminer les degrés de réussite ou d'échec d'un test de compétence ou de caractéristique est très simple. Après le jet de pourcentage, il suffit de comparer le jet avec la caractéristique (modifiée par la compétence et/ou les bonus et malus éventuels). Pour chaque tranche de 10 points par laquelle le test est réussi, un degré de réussite est obtenu. À l'inverse, pour chaque tranche de 10 points par laquelle le test échoue, un degré d'échec est obtenu.



EXEMPLE

Le personnage de Mat attaque avec une CC de 44. Il obtient 22 sur son test et a ainsi obtenu 2 degrés de réussite.

TEST DE COMPÉTENCE

Les tests les plus courants qu'un explorateur fait durant une partie sont les tests de compétence. Chaque compétence est associée à une caractéristique. Par exemple, la compétence Esquive est associée à la caractéristique Agilité (Ag). Pour faire un test de compétence, ajoutez tous les modificateurs éventuels à la caractéristique associée à la compétence et faites un jet de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique ainsi modifiée, le test réussit. Si le résultat est supérieur à la caractéristique modifiée, le test échoue.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Parfois, un explorateur veut tenter une action qui n'est pas couverte par les compétences. Dans ce cas, un test de caractéristique peut être fait en lieu et place d'un test de compétence. Le meneur de jeu détermine la caractéristique la plus appropriée au test, puis le joueur fait le jet de pourcentage. Si le résultat est supérieur à la valeur de la caractéristique, le test rate.

DIFFICULTÉ DES TESTS

Tous les tests ne se valent pas. Un atterrissage de routine sur un port spatial et un déplacement à grande vitesse au milieu d'un champ d'astéroïdes requerront tous deux un test de Pilotage, mais le second est clairement plus difficile que le premier. Mais à quel point est-ce plus difficile? C'est là que la difficulté des tests et le rôle du MJ entrent en jeu.

Dans certains cas, la difficulté d'un test est prédéterminée par les règles; dans d'autres cas, le MJ doit décider de la difficulté et consulter la **Table 1-1 : difficulté des tests** pour déterminer le modificateur approprié. Le modificateur de difficulté s'applique à la caractéristique associée au test.

TABLE 1-1 : DIFFICULTÉ DES TESTS

Difficulté	Modificateur
Très facile	+30
Facile	+20
Assez facile	+10
Moyenne	+0
Assez difficile	-10
Difficile	-20
Très difficile	-30

COMBINER LES DIFFICULTÉS

Certaines circonstances font que des actions sont plus ou moins compliquées, en fonction de plusieurs facteurs. Si une situation appelle deux bonus ou malus (ou plus), additionnez tout simplement les modificateurs et appliquez leur total à la caractéristique concernée.

Le modificateur maximal applicable à un test de caractéristique ou à un test de compétence est de +60 ou -60.

LE RÔLE DU DESTIN

Les explorateurs ne sont pas des gens ordinaires, mais des individus dotés de capacités, historiques et expériences bien au-dessus des citoyens de l'Imperium. Plus que tout, c'est le rôle du Destin dans la vie d'un explorateur qui le sépare des masses. Tous les explorateurs commencent la partie avec un certain nombre de points de Destin, qui sont déterminés lors de la création des personnages. Pour certains, ces points de Destin représentent le signe qu'ils sont marqués par l'Empereur et destinés à un avenir glorieux. Pour d'autres, le Destin représente simplement la chance.

LE COMBAT

Le combat se divise en unités de temps appelées rounds, tours de jeu et actions. Les personnages, en incluant les personnages non joueurs, prennent leur tour de jeu lors de chaque round. L'ordre dans lequel les tours de jeu sont pris dépend de l'ordre d'Initiative.

APERÇU DU COMBAT

Lorsqu'un nouveau combat commence, suivez ces étapes pour déterminer ce qui se produit.

Étape 1 : la surprise

Au début du combat, le MJ détermine si un ou plusieurs combattants sont surpris. Ceci ne concerne que le premier round, et ce n'est parfois même pas nécessaire. Les combattants surpris passent leur tour de jeu durant le premier round de combat. Ils sont pris au dépourvu et les adversaires bénéficient d'un round entier d'avance sur eux. Si personne n'est surpris, passez directement à l'étape 2.

Étape 2 : le jet d'Initiative

Au début du premier round, chaque combattant doit effectuer un jet d'Initiative. Tout le monde lance 1d10 et y ajoute son bonus d'Agilité (le chiffre des dizaines de sa valeur d'Agilité). Chacun conserve ce total durant tous les rounds du combat.

Étape 3 : l'ordre d'Initiative

Le MJ classe les valeurs d'Initiative, y compris celle des PNJ et des monstres, de la plus élevée à la plus basse. C'est l'ordre dans lequel les protagonistes agiront durant chaque round de combat.

Étape 4 : actions des personnages

En commençant par le participant ayant obtenu l'Initiative la plus élevée, chaque personnage effectue son tour de jeu. Durant son tour, un personnage peut accomplir une ou plusieurs actions. Une fois qu'il en a fini avec ses actions, le joueur suivant agit à son tour, etc. Un round de combat dure approximativement 5 secondes.

Étape 5 : fin du round

Une fois que chaque combattant a agi à son tour de jeu, le round est terminé. Tout effet qui spécifie une durée de "jusqu'à la fin du round" s'achève à cette étape.

Étape 6 : répétition des étapes 4 et 5

Continuez à jouer les rounds successifs jusqu'à ce que le combat soit achevé.

LES ACTIONS DE COMBAT

Durant chaque round classique, chaque personnage dispose d'un tour pour agir. À son tour, un personnage peut faire une ou plusieurs actions.

Types d'actions

Chaque action est catégorisée dans l'un de ces types.

Action complète (AC)

Une action complète nécessite toute l'attention du combattant. Un personnage qui entreprend une action complète (ou 1 AC) ne peut pas entreprendre de demi-action durant ce round.

Demi-action (1/2AC)

Une demi-action (ou 1/2 AC) est une tâche relativement simple, qui consiste à se déplacer ou à dégainer son arme, par exemple. À son tour de jeu, un combattant peut entreprendre deux demi-actions au lieu d'une action complète. Notez bien que vous ne pouvez pas entreprendre la même demi-action deux fois durant le round.

Réaction (R)

Une réaction (noté R dans la Table 1-2) est une action entreprise en réponse à un événement précis, comme une attaque. Tous les combattants ont droit à une (et une seule) réaction par round, qui ne peut être utilisée qu'en dehors de leur tour de jeu. Il peut s'agir, par exemple, d'effectuer un test d'Esquive ou de parer une attaque.

Action gratuite (AG)

Une action gratuite (ou AG) ne prend qu'une fraction de seconde et peut donc être menée à bien en plus de toutes les autres actions entreprises. Le nombre d'actions gratuites qu'un combattant peut entreprendre durant un round n'a normalement pas de limite, mais le MJ devra faire preuve de bon sens et indiquera ce qui peut raisonnablement être accompli.

Action étendue

Certaines actions prennent plus d'un round. Une fois que vous avez entrepris une action étendue, on considère que vous vous y consacrez jusqu'à ce qu'elle soit intégralement résolue. Si vous êtes interrompu ou que vous abandonnez, tous les efforts accomplis jusque-là sont anéantis.

Sous-types d'action

En plus des types décrits auparavant, chaque action est également catégorisée en fonction d'un ou plusieurs sous-types. Les sous-types d'actions ne font rien par eux-mêmes mais permettent de clarifier ce qu'un personnage peut faire ou ne pas faire dans certaines circonstances particulières. Par exemple, un personnage immobilisé ne peut entreprendre aucune action avec le sous-type Mouvement.

TABLE 1-2 : ACTIONS DE COMBAT

Action	Type	Description
Attaque à outrance	1 AC	+20 en CC; impossible d'esquiver ou de parer.
Attaque standard	1/2 AC	Effectue une attaque au corps à corps ou à distance.
Charge	1 AC	Déplacement de 4 mètres obligatoire; +10 en CC.
Course	1 AC	Déplacement égal au bonus d'agilité x6; les ennemis ont -20 en CT et +20 en CC.
Déplacement	1/2 AC	Se déplacer jusqu'à sa vitesse de déplacement (égale au bonus d'Agilité en mètres) (en 1/2 AC) ou au double de celle-ci en 1 AC
Esquive	R	Effectuer un test d'Esquive pour annuler un coup.
Parade	R	Effectuer un test de CC pour annuler un coup (à condition de posséder une arme de corps à corps capable de parer).
Rafale automatique	1 AC	+20 en CT; coup supplémentaire pour chaque degré de réussite.
Rafale semi-automatique	1 AC	+10 en CT; coup supplémentaire pour chaque tranche de 2 degrés de réussite.
Réactivité	1/2 AC	Sortir une arme ou un objet.
Rechargement	Variable	Recharger une arme à distance.
Utilisation de compétence	Variable	Utiliser une compétence.
Viser	1/2 AC	Bonus de +10 (1/2 AC) ou de +20 (1 AC) pour toucher lors de votre prochaine attaque.

Utiliser des actions

Pendant son tour, un personnage peut entreprendre une action complète ou deux demi-actions différentes. Un personnage peut, par exemple, faire une attaque à outrance (action complète) ou viser et faire une attaque standard (deux demi-actions).

Davantage d'actions

Les actions de combat décrites dans ce livret ne représentent qu'une fraction de celles disponibles dans ROGUE TRADER.

DESCRIPTIONS DES ACTIONS DE COMBAT

Ces actions offrent aux personnages une variété d'options en combat.

Attaque à outrance

Type: 1 AC

Sous-type: Attaque, Corps à corps

Le personnage lance une violente attaque au corps à corps, s'exposant afin de porter un coup dévastateur. Il bénéficie d'un bonus de +20 au test de Capacité de Combat, mais ne peut ni parer ni esquiver jusqu'au prochain tour de jeu.

Attaque standard

Type: 1/2 AC

Sous-type: Attaque

Le personnage porte une attaque au corps à corps ou à distance en effectuant un test de Capacité de Combat ou de Capacité de Tir.

Charge

Type: 1 AC

Sous-type: Attaque, Corps à corps, Mouvement

Le personnage se précipite sur un adversaire pour lui porter une attaque. L'adversaire doit se situer à 4 mètres au moins de lui, mais dans le rayon de son déplacement de charge. Ses 4 derniers mètres de charge doivent être parcourus en ligne droite afin qu'il prenne un maximum de vitesse et soit dans l'axe de sa cible. Il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Capacité de Combat effectué au terme de la charge.

Course

Type: 1 AC

Sous-type: Mouvement

Le personnage court à toute vitesse, couvrant une distance égale à six fois son bonus d'Agilité. Jusqu'à son prochain tour de jeu, les tests de Capacité de Tir qui le prennent pour cible subissent un malus de -20, mais les tests de Capacité de Combat bénéficient quant à eux d'un bonus de +20.

Déplacement

Type: 1/2 AC ou 1 AC

Sous-type: Mouvement

Le personnage effectue un court déplacement. S'il utilise une demi-action, il peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à son bonus d'Agilité. S'il utilise une action complète, il se déplace du double.

Esquive

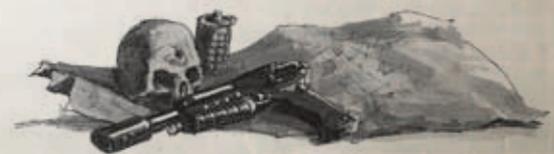
Type: Réaction

Sous-type: Défense, Mouvement

Esquive est une compétence de base et tout le monde peut donc tenter une esquive sans maîtrise particulière. Dès lors qu'une attaque est couronnée de succès, mais avant que le jet de dégâts n'ait été effectué, le personnage peut tenter d'esquiver s'il est conscient de l'attaque. Un simple test d'Esquive suffit. En cas de succès, il s'écarte à la dernière seconde et on considère que l'attaque est ratée (pas de jet de dégâts). S'il rate son test d'Esquive, l'attaque touche et l'assaillant peut lancer les dégâts. On peut esquiver les attaques au corps à corps et à distance.

ESQUIVER LES RAFALES

Quand on esquive une rafale automatique ou semi-automatique, chaque degré de réussite annule un coup supplémentaire.



Parade

Type: Réaction

Sous-type: Défense

Le personnage peut tenter de parer une attaque couronnée de succès s'il porte une arme de corps à corps dégainée et s'il est conscient de l'attaque. Un test de Capacité de Combat est nécessaire pour parer le coup. S'il réussit, l'attaque est repoussée et elle est ratée (pas de jet de dégâts). En cas d'échec, l'attaque touche au but et l'assaillant détermine les dégâts. On ne peut utiliser la parade que pour annuler des attaques au corps à corps.

Rafale automatique

Type: 1 AC

Sous-type: Attaque, À distance

Le personnage arrose ses adversaires à l'aide de son arme automatique. Il doit bien sûr disposer d'une arme capable de tirer des rafales automatiques pour pouvoir entreprendre cette action.

Sa rafale lui confère un modificateur de +20 au test de Capacité de Tir. Si l'attaque à distance est couronnée de succès, elle touche de manière tout à fait normale. De plus, elle touche une fois de plus pour chaque degré de réussite obtenu. Le nombre de coups supplémentaires que le personnage obtient de la sorte ne peut cependant pas excéder le mode automatique de l'arme. Ses coups supplémentaires peuvent être infligés à la cible d'origine ou à n'importe quelle autre cible située dans un rayon de 2 mètres (pourvu qu'il ne soit pas plus difficile d'atteindre celle-ci).

Rafale semi-automatique

Type: 1 AC

Sous-type: Attaque, À distance

Le personnage arrose ses adversaires à l'aide de son arme semi-automatique. Il doit bien sûr disposer d'une arme capable de tirer des rafales semi-automatiques pour pouvoir entreprendre cette action.

Sa courte rafale lui confère un modificateur de +10 au test de Capacité de Tir. Si l'attaque à distance est couronnée de succès, elle touche de manière tout à fait normale. De plus, elle touche une fois de plus pour chaque tranche de 2 degrés de réussite obtenue. Le nombre de coups supplémentaires qu'il obtient de la sorte ne peut cependant pas excéder le mode semi-automatique de l'arme. Ses coups supplémentaires peuvent être infligés à la cible d'origine ou à n'importe quelle autre cible située dans un rayon de 2 mètres (pourvu qu'il ne soit pas plus difficile d'atteindre celle-ci).

Réactivité

Type: ½ AC

Sous-type: Divers

Le personnage peut dégainer une arme ou sortir un objet d'un sac ou d'une poche. Il peut au même moment ranger un objet qu'il a en main (notez que laisser tomber un objet par terre est une action gratuite). Un combattant peut utiliser deux fois cette action au cours d'un même tour de jeu s'il prépare deux objets différents.

Rechargement

Type: ½ AC, 1 AC ou action étendue

Sous-type: Divers

Le personnage peut recharger une arme de tir. Le rechargement peut constituer une action étendue.



Utilisation de compétence

Type: ½ AC, 1 AC ou action étendue

Sous-type: Divers

Le personnage peut utiliser une compétence, ce qui passe généralement par un test. Cela peut prendre la forme d'une action étendue, selon la compétence et les circonstances.

Viser

Type: 1 AC ou ½ AC

Sous-type: Concentration

Le personnage prend son temps pour porter une attaque au corps à corps ou à distance, augmentant ainsi ses chances de toucher. S'il utilise une demi-action pour viser, sa prochaine attaque bénéficie d'un bonus de +10 en Capacité de Combat (pour les attaques au corps à corps) ou en Capacité de Tir (pour les attaques à distance). S'il passe une action complète à viser, ce bonus passe à +20. L'attaque doit avoir lieu sur-le-champ, sans quoi les avantages de cette action sont perdus.

AUTRES ACTIONS

Il existe de nombreuses autres actions de combat dans ROGUE TRADER. En outre, le MJ peut autoriser les joueurs à entreprendre des actions spéciales, n'apparaissant pas parmi celles présentées auparavant. De telles actions improvisées doivent généralement faire intervenir un test de compétence ou de caractéristique.

L'ATTAQUE

En combat, l'action la plus courante est bien évidemment l'attaque. Qu'on soit armé ou qu'on attaque à

mains nues, la méthode est la même. Suivez les étapes ci-dessous pour résoudre les attaques.

Étape 1 : déterminer si l'attaque est possible

Les attaques au corps à corps nécessitent que l'attaquant soit engagé au corps à corps avec sa cible. Les attaques à distance ne peuvent être faites si l'attaquant est engagé au corps à corps à moins qu'il n'utilise une arme de poing. Dans tous les cas, l'attaquant doit être conscient de la présence de sa cible.

Étape 2 : le test

Pour effectuer une attaque avec une arme de corps à corps, le combattant doit être engagé contre la cible. Il effectue alors un test de Capacité de Combat. Quand il porte une attaque à distance, il effectue un test de Capacité de Tir. Tous deux sont résolus comme n'importe quel autre test. Si l'attaquant obtient un résultat inférieur ou égal à sa Capacité de Combat ou Capacité de Tir, son adversaire est touché.

Étape 3 : calcul des dégâts

Une fois la localisation déterminée, il est temps de calculer les dégâts infligés. Chaque arme est affectée d'une valeur de dégâts, généralement représentée par un jet de dé auquel on ajoute ou on retranche un nombre. Lancez le dé requis et ajoutez-y le bonus aux dégâts de l'arme. Enfin, s'il s'agit d'une arme de corps à corps, ajoutez le bonus de Force de votre personnage.

On obtient ainsi le total de dégâts. Si vous obtenez un 10 naturel sur un dé de dégâts, vous avez une chance d'invoquer la fureur du juste.

La fureur du juste !

Normalement, quand une attaque est réussie, on détermine les dégâts en lançant un ou plusieurs d10. Quand vous obtenez un 10 naturel sur un dé (ceci comprend l'obtention d'un 10 sur un d5, même si ce chiffre est ensuite divisé par deux), cela indique que l'œil de l'Empereur s'est peut-être braqué sur votre personnage. Il doit donc effectuer un second jet d'attaque (un second test de Capacité de Combat ou de Capacité de Tir, comme si le personnage portait une nouvelle attaque). Si ce second test est lui aussi réussi, l'esprit de l'Empereur l'accompagne, renforce son attaque et guide sa main. Il peut lancer 1d10 supplémentaire et ajouter le résultat au total de dégâts.

Si le résultat de ce dé est aussi un 10, l'Empereur lui sourit vraiment. Il peut aussitôt lancer un troisième d10 et ajouter son résultat au total (sans avoir à faire de nouveau test). On continue de la sorte jusqu'à ce qu'il obtienne autre chose qu'un 10.

Seuls les personnages joueurs (PJ) peuvent bénéficier de la fureur de juste. Le MJ peut, à sa discrétion, autoriser un personnage non joueur (PNJ) important à bénéficier de la fureur du juste également.

Étape 4 : application des dégâts

L'adversaire soustrait du total de dégâts son bonus d'Endurance et le nombre de points d'Armure qui protègent éventuellement la localisation touchée. Si le total est réduit à 0 ou moins, l'attaque n'a aucun effet. Tous les points de dégâts restants sont ensuite reportés sur sa fiche de personnage. Si le total de points de dégâts subis est supérieur ou égal aux points de Blessures qui lui restent, il meurt.

Pénétration

Toutes les armes possèdent une pénétration, indiquant si l'arme est particulièrement efficace pour percer les armures. Lorsque l'arme parvient à toucher, sa valeur de pénétration est déduite des points

COUP PAR COUP, RAFALE SEMI-AUTOMATIQUE ET RAFALE AUTOMATIQUE

Chaque arme à distance possède un code qui indique si l'arme peut tirer en mode semi-automatique ou automatique, et combien de balles/décharges cela lui fait tirer. Cette caractéristique est suivie de trois indications séparées par une barre oblique : la première indique par un « C » si l'arme peut tirer au coup par coup ; la deuxième précise si l'arme peut tirer ou non en mode semi-automatique ; enfin, la troisième spécifie si l'arme peut tirer ou non en mode automatique. La valeur notée pour les modes semi-automatique et automatique précise le nombre de balles/décharges tirées. Si l'arme ne peut pas tirer dans tout ou partie de ces trois modes, cela est indiqué par un « — ».

Comme vous le verrez sur leur profil, certaines armes disposent de plusieurs modes de tir. Les personnages doivent choisir un mode de tir avant d'effectuer leur attaque.

Exemple : Lorayne Thornhallow possède une arme dont les modes sont C/2/4, signifiant qu'elle peut tirer au coup par coup, tirer 2 cartouches en mode semi-automatique et tirer 4 cartouches en mode automatique.

d'Armure de sa cible. Un résultat inférieur à 0 compte alors comme 0 (et l'armure ne procure aucune protection). Résolvez ensuite les dégâts de façon normale.

CIRCONSTANCES DE COMBAT

Les chances de toucher peuvent être modifiées sur le même principe que les tests de compétence. Les circonstances d'un combat peuvent être utilisées pour refléter les effets du terrain, du climat, de la situation tactique et toutes sortes de facteurs. Les personnages doivent donc apprendre à tirer le meilleur parti des circonstances. Un bon plan, un équipement approprié ou une tactique de choix font souvent la différence entre la vie et la mort. Les conditions suivantes comptent parmi les plus courantes et vous serviront de guide pour toutes celles qui ne sont pas abordées dans ce chapitre. Rappelez-vous que le MJ a le dernier mot en ce qui concerne la difficulté des tests.

Attaques de la main non directrice

Les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir effectués avec une arme tenue dans la main non directrice sont Difficiles (-20).

Bout portant

Les tests destinés à tirer sur une cible située dans un rayon de 3 mètres avec une arme à distance sont Très faciles (+30). Notez que ce bonus ne s'applique pas quand les cibles en question sont en combat rapproché avec le personnage.

Cibles prises au dépourvu

Les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir effectués contre une cible qui n'a pas conscience de l'attaque (sous l'effet de la surprise, par exemple) sont Très faciles (+30).

Cibles sans défense

Les tests de Capacité de Combat effectués contre une cible endormie, inconsciente ou sans défense sont automatiquement couronnés de succès. Pour ce qui est des dégâts, lancez deux dés et faites la somme des résultats. Si l'un des dés donne un 10, les règles de la fureur du juste s'appliquent. Si les deux dés donnent un 10, vous bénéficiez automatiquement de la fureur du juste et relancez les dés de dégâts.

Engagé au corps à corps

Quand un personnage est adjacent à un ennemi, il peut l'engager au corps à corps en utilisant n'importe quelle action d'attaque avec une arme de corps à corps. Si le personnage s'éloigne d'un ennemi alors qu'il était engagé au corps à corps, cet ennemi peut faire une attaque de corps à corps (à l'aide d'une action gratuite) contre le personnage qui s'éloigne. Un personnage engagé au corps à corps ne peut faire d'attaque à distance à moins qu'il n'utilise une arme de poing.

Obscurité

Les tests de Capacité de Combat effectués dans l'obscurité sont Difficiles (-20), les tests de Capacité de Tir sont Très difficiles (-30).

Terrain difficile

Les tests de Capacité de Combat et d'Esquive effectués en terrain difficile, comme la boue, sont Assez difficiles (-10). Les tests effectués en terrain très difficile, comme une épaisse couche de neige ou de la glace, sont Très difficiles (-30).

Tirer dans le tas

Les tests de Capacité de Tir effectués contre une cible engagée au corps à corps contre un adversaire sont Difficiles (-20).

Blessures

Durant les combats, les personnages subissent des dégâts. Un combattant peut encaisser un nombre de points de dégâts égal à ses points de Blessures. Quand les dégâts subis les égalent ou les excèdent, il meurt.

Dégâts critiques

Les règles de Blessures dans ce livret ont été simplifiées pour des raisons d'espace. ROGUE TRADER inclura de nombreux effets dus aux dégâts critiques comme la perte d'un membre par exemple.

L'ESPACE POUR LINCEUL

« La Gueule. C'est ainsi qu'ils nomment le chemin menant aux Étendues de Koronus; un nom adapté au vu de son histoire. Durant tout le temps passé sur mon siège de capitaine, j'ai vu une multitude de vaisseaux – et d'âmes – disparaître dans son gosier. Bien sûr, ils y viennent toujours, car la Gueule mène à un ventre empli de richesses. »

— Seigneur capitaine Ezekiel Pengalia

L'Espece pour Linceul est une courte aventure d'introduction permettant aux joueurs de se familiariser avec le jeu de rôle ROGUE TRADER. Cette aventure suit les efforts des personnages joueurs pour trouver et secourir l'*Emperor's Bounty*, un vaisseau perdu dans la Gueule; et incarne l'essence même des thèmes au cœur du jeu: l'influence et l'exploration. Elle fournit également aux joueurs et au meneur de jeu un point de départ vers de prochaines aventures dans l'univers sombre et dangereux de Warhammer 40,000.

POINT DE DÉPART

Toutes les informations nécessaires pour jouer cette aventure sont fournies dans ce livret, ce qui inclut le résumé des règles et les personnages prêts à jouer. Quelques éléments du contexte de jeu ont également été présentés, mais **L'Espece pour Linceul** a été conçu comme un scénario en soi. L'aventure débute lorsque Sarvus Trask et son équipage s'aventurent dans la Gueule à la recherche d'un vaisseau disparu et de la fortune et la gloire qu'il leur promet. Le libre-marchand est à bord de son vaisseau, le *Sovereign Venture*, un ancien croiseur impérial remodelé d'après l'iconographie de sa dynastie. Le *Sovereign Venture* est un vaisseau impressionnant, capable de raser des villes et de naviguer dans les courants du Warp. Bien sûr, le plus important aux yeux de Trask et de ses hommes, ce sont ses cales immenses et les richesses qu'on peut y entasser.

UNE SITUATION DE RÉCUPÉRATION

Le point focal de ce scénario est la récupération d'un vaisseau connu sous le nom de *Emperor's Bounty*. Dans ROGUE TRADER, ce type de mission est connu sous le terme d'entreprise. Le MJ devrait expliquer aux joueurs que leur but en recherchant et en localisant ce vaisseau est de parvenir à remplir cette entreprise, augmentant ainsi leur richesse et la gloire de leur dynastie. En plus de définir l'entreprise, le MJ devrait aviser les joueurs de la façon dont ils en sont venus à obtenir des informations sur ce vaisseau et tous les prérequis qu'ils ont dû entreprendre avant de se lancer dans leur mission. Dans une entreprise classique, les PJ devraient s'acquitter eux-mêmes des prérequis mais, pour cette aventure, ils sont automatiquement considérés comme réunis.

Les prérequis pour cette entreprise et la façon dont les PJ les ont obtenus sont les suivants:

La localisation du vaisseau: un éclaireur de la Marine Impériale a capté récemment le signal de détresse de l'*Emperor's Bounty* dans l'Hécatombe, une section d'espace désolée de la Gueule. Cette information est parvenue jusqu'aux échelons inférieurs de la chaîne de commandement de la flotte Calixis, où elle fut proprement ignorée jusqu'à ce qu'un jeune officier entreprenant ne la vende – accompagnée de la fréquence vox permettant de détecter le signal de détresse – à Trask et son équipage.

Un acte de revendication: à la demande de Trask, Tsanthos a entrepris les démarches nécessaires auprès de l'Administratum, recevant finalement un acte de revendication correspondant à la découverte et à la récupération de l'*Emperor's Bounty*. Sous les conditions de la revendication, le libre-marchand doit mettre lui-même le pied en premier sur le vaisseau en perdition.

Un équipement et un équipage de récupération: en utilisant une fraction de son capital, Trask a engagé une équipe de biffins – ou récupérateurs – à Port l'Errance.

Pour cette aventure, le montant final d'influence que les PJ vont accumuler d'après leurs actions est un bon point de référence pour déterminer leur réussite ou échec. Le MJ doit bien faire comprendre aux joueurs que, quoi qu'ils parviennent à faire, leur but ultime est de retrouver l'*Emperor's Bounty* et de tirer un profit substantiel de sa récupération. Lisez ou paraphrasez ce qui suit:

Récemment, un vaisseau éclaireur impérial a détecté le signal de détresse de l'Emperor's Bounty dans l'Hécatombe, une section d'espace désolée de la Gueule. La Gueule est un passage warp dangereux qui relie le secteur Calixis aux Étendues de Koronus, une région spatiale peu cartographiée se trouvant en dehors de l'influence de l'Empire.

Nathin Tsanthos, un érudit des Étendues, sait que l'Emperor's Bounty est un croiseur léger de classe Lathès, une prise de choix s'il peut être retrouvé. À la demande du libre-marchand Sarvus Trask, Tsanthos a entrepris les démarches nécessaires auprès de l'Administratum, recevant finalement un acte de revendication correspondant à la découverte et à la récupération de l'Emperor's Bounty. Sous les conditions de la revendication, le libre-marchand doit mettre lui-même le pied en premier sur le vaisseau en perdition. À cette fin, vous avez embarqué sur le Sovereign Venture, un croiseur massif et puissant, possession de la dynastie Trask depuis plusieurs siècles.

COMMENT FONCTIONNENT LES ENTREPRISES

Dans ROGUE TRADER, l'un des objectifs prioritaires des PJ est l'acquisition d'influence. Le facteur d'influence représente une échelle de mesure de la richesse des PJ, à la fois matériellement et sur le papier. Il ne s'agit pas simplement de ce que le seigneur capitaine conserve sous clé dans ses appartements privés, mais bien d'une échelle de valeur quantifiant les réussites des PJ, leur permettant de faire grandir leur dynastie et d'acquérir et maintenir des dépenses colossales, comme celles attribuées à des vaisseaux, des armées de mercenaires et des stations spatiales. Le plus gros du travail des PJ sera d'augmenter constamment leur facteur d'influence, ou tout du moins de les maintenir à un niveau acceptable.

Une entreprise est une mission spécifique (dans le cadre de cette aventure, c'est une mission de récupération) qui, si elle est remplie, permettra aux PJ de gagner une augmentation significative du facteur d'influence. Chaque entreprise est différente puisqu'elle possède une liste de prérequis (ce dont les PJ ont besoin avant de débiter leur entreprise) ainsi qu'un niveau de récompense (augmentation du facteur d'influence) lorsqu'il est achevé.

L'HÉCATOMBE

Ce scénario débute par l'entrée du Sovereign Venture dans l'Hécatombe. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Cela fait plusieurs jours que vous avez embarqué depuis Port l'Errance dans les ténèbres et les périls de la Gueule. Durant tout ce temps, votre vaisseau a été battu pas les violentes vagues warp du passage, et vous avez dû vous translater dans l'espace réel à de nombreuses reprises pour maintenir votre cap. Le champ de Geller du Sovereign Venture (le halo d'énergie qui protège tous les vaisseaux impériaux des entités maléfiques du Warp) a également été mis à rude épreuve par la nature du passage et le caractère volatil de la Gueule. Mais votre vaisseau arrive enfin dans l'endroit maudit connu sous le nom d'Hécatombe, une bande de vide à l'abandon, parsemée des débris d'anciens navires de guerre. Quelque part ici gît l'Emperor's Bounty.

Ayant atteint l'Hécatombe, les explorateurs doivent entamer la recherche de l'Emperor's Bounty. Cette

LE FACTEUR D'INFLUENCE

La richesse et l'influence collective d'un libre-marchand et de ses conseillers (les PJ) sont mesurées grâce à une valeur : le facteur d'influence. Cette valeur est utilisée pour déterminer si, oui ou non, certains services peuvent être achetés, les risques encourus par le groupe, et leur place parmi leurs pairs et autre puissances de l'Imperium.

Dans ROGUE TRADER, les personnages joueurs peuvent, s'ils le désirent, augmenter le facteur d'influence de leur groupe en réussissant des entreprises. Chaque entreprise remplie s'ajoute au facteur d'influence du groupe, leur permettant ainsi de croître en fortune et puissance (leur permettant peut-être un jour de commander de vastes flottes de vaisseaux ou de posséder leur propre planète).

recherche devrait prendre plusieurs heures au mieux, peut-être même plusieurs jours (l'Hécatombe est un endroit très vaste). C'est le bon moment pour les PJ de se décrire les uns aux autres et de comprendre leurs rôles respectifs à bord du vaisseau (cf. description des PJ). Le MJ peut également utiliser cette brève introduction pour faire ressentir aux PJ la nature désolée de l'Hécatombe et décrire le frisson qui leur parcourt le dos à sa simple vision. Lorsque le MJ est prêt, il peut permettre aux PJ de détecter le faible signal vox de la balise de détresse de l'Emperor's Bounty, les guidant sur les lieux de son dernier repos.

UN DON GLORIEUX

Atteindre l'Emperor's Bounty, par contre, est plus facile à dire qu'à faire, puisqu'il gît profondément au cœur d'un amas de débris massif de près de 300 000 kilomètres de diamètre. Alors que le vaisseau des PJ s'approche de l'amas, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

À travers la verrière d'observation de votre vaisseau, vous commencez à distinguer un gigantesque nuage scintillant au travers du vide. Alors que vous vous rapprochez, vous discernez avec difficulté les coques pulvérisées de vaisseaux, corrodées par des siècles d'exposition au vide spatial et aux radiations solaires. Il semblerait qu'une bataille ait eu lieu ici il y a très longtemps, laissant derrière elle les restes déformés de vaisseaux d'assaut, pièces d'artillerie et autres déchets produits par la guerre. Vous observez que le nuage se déplace en un lent tourbillon de fragments se heurtant les uns les autres et se brisant en une pluie de débris et de poussière. Vous pouvez tout juste distinguer le faible clignotement d'un propulseur à plasma alors qu'il laisse échapper une légère lueur dans l'espace proche du centre chaotique de cette masse de vaisseaux fracassés et de carcasses noircies.

Une fois parvenus à proximité du nuage de débris, les senseurs du vaisseau enregistrent de nombreux dangers, des épaves radioactives aux munitions dissimulées qui n'ont pas encore explosé. En fait, l'Emperor's Bounty lui-même semble avoir souffert de sérieux dommages lorsqu'il a dérivé dans le nuage il y a plusieurs mois de cela, et les timoniers et le navigateur des PJ les avertiront que diriger le navire dans le nuage pourrait s'avérer une très mauvaise idée. Un vaisseau de taille modeste pourrait par contre faire le trajet sans risques. Les analyses des senseurs sur l'Emperor's Bounty révèlent également que son champ de Geller est partiellement actif, bien que faible et fluctuant (les PJ en découvriront la cause plus tard).

NAVIGUER DANS LE CHAMP DE DÉBRIS

Maintenant, les PJ vont devoir déterminer le meilleur moyen de libérer le vaisseau de la tombe de débris. Il doit leur apparaître clairement que prendre leur propre vaisseau pour traverser le nuage n'est pas envisageable, même s'ils atteignent l'*Emperor's Bounty* vivants, les dommages qu'ils subiront réduiront à néant toute l'influence générée par l'entreprise. Piloter l'*Emperor's Bounty*, ou du moins l'atteindre pour récupérer ses composants les plus rentables, est la meilleure option. La méthode la plus évidente pour atteindre l'*Emperor's Bounty* est d'utiliser un petit vaisseau maniable tel qu'un cotre de combat (les PJ disposent d'un tel vaisseau à bord pour leurs déplacements à terre par exemple). Un petit vaisseau comme celui-ci pourrait éviter le gros des débris flottants et ne devrait pas déclencher les torpilles et mines.

Cependant, toute tentative pour naviguer dans le champ avec un petit vaisseau n'est pas sans danger et nécessite un **test de Pilotage Moyen (+0)**. Rater ce test résultera en quelques dommages infligés au vaisseau, alors qu'il heurte des débris et déclenche d'anciennes munitions, mais il atteindra l'*Emperor's Bounty* tout de même, non sans mal. Les PJ astucieux pourraient avoir l'idée de se tracer une voie à travers le champ grâce aux canons de leur vaisseau, rendant la tâche plus aisée à un petit vaisseau pour passer. Si les PJ ont la présence d'esprit de faire ça avant d'embarquer, les **tests de Pilotage** deviennent **Très faciles (+30)**.

LE COTRE DE COMBAT

Le terme "cotre de combat" fait référence à une catégorie de vaisseaux armés et blindés qui peuvent être utilisés pour se déplacer dans un système, en tant que transporteur de l'orbite jusqu'au sol, pour des atterrissages en milieu hostiles ou même en combat aérien.

Le cotre des explorateurs accueille un ou deux pilotes, un ou deux canonnières, et un technicien. Le véhicule dispose de plusieurs systèmes d'armement, de quartiers pour six personnes et d'une cale assez grande pour transporter une trentaine de personnes ou l'équivalent en cargaison. Il y a six combinaisons spatiales à bord.

RÉCUPÉRATION DANS LE NUAGE

Les PJ pourraient également avoir l'idée de fouiller parmi les restes du nuage pour récupérer des choses utiles. Bien que la plupart des débris aient été depuis bien longtemps débarrassés

de tous composants utiles ou broyés au point de ne plus ressembler à rien, un peu de temps et d'efforts pourraient porter leurs fruits. Si les PJ pensent à entreprendre ces fouilles, ils peuvent faire un **test de Technomaîtrise Moyen (+0)** (tant qu'ils sont à bord de leur vaisseau avec un accès à ses senseurs). S'ils réussissent, ils ont alors identifié quelques débris de valeur dans le nuage et peuvent faire passer l'information à leurs équipes de récupération, augmentant leur facteur d'influence (cf. Récompenses).

ABORDER L'EMPEROR'S BOUNTY

Alors que les PJ approchent de l'*Emperor's Bounty*, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

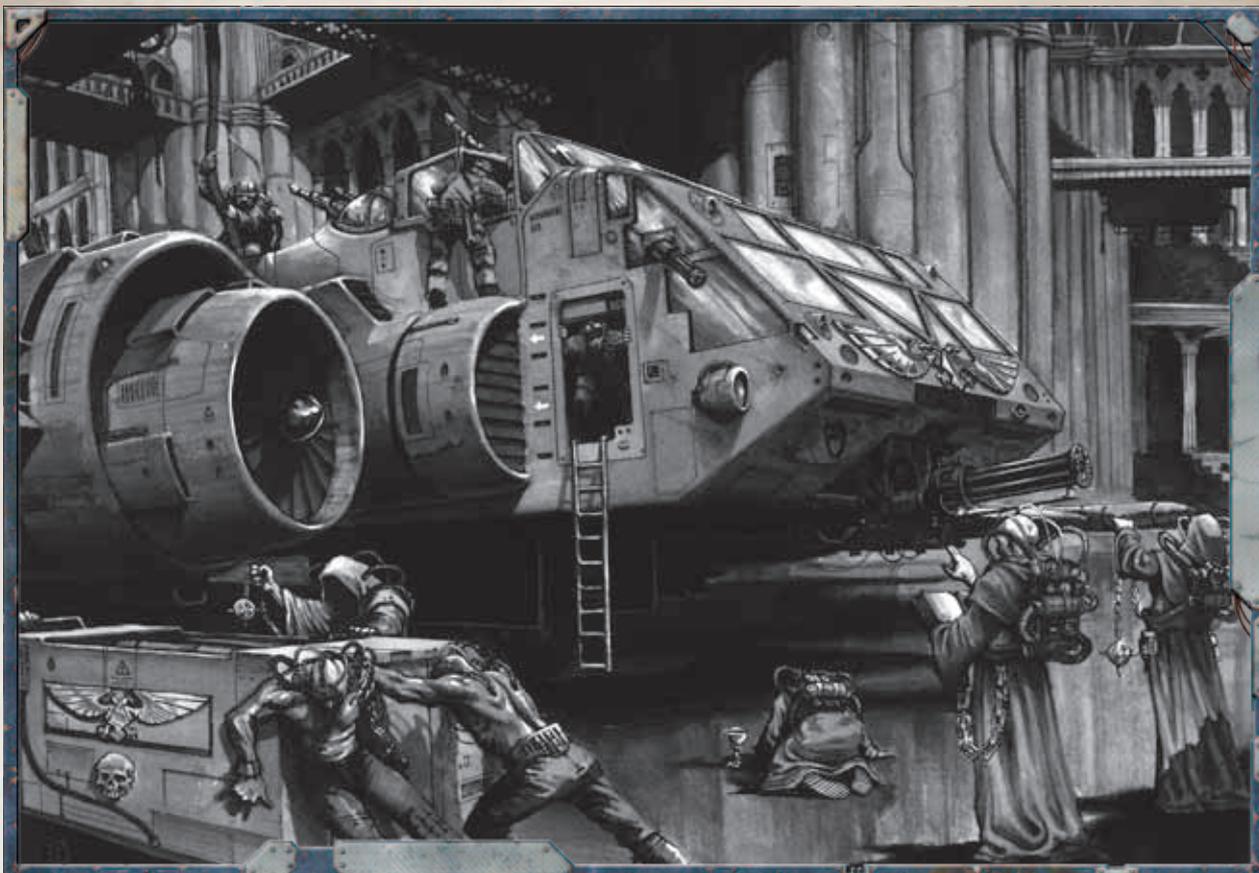


Vu de près, l'Emperor's Bounty est en mauvais état; de grandes fissures marquent sa coque, et ses bastions et cloisons sont perforés et usés par des mois d'exposition au vide spatial. Il y a, malgré tout, une faible lueur provenant des propulseurs et l'ombre d'une lumière émanant du dôme d'observation de la passerelle de commandement, indiquant que les réacteurs à plasma ne sont pas complètement hors d'usage.

Les PJ devraient être en mesure de trouver un sas d'accès sans trop de difficultés – soit près de la passerelle, soit le long de la coque – pour se fixer à la carcasse. Des runes ambrées à peine visibles indiquent qu'il y a toujours une atmosphère dans le vaisseau, les personnages peuvent donc continuer sans leurs combinaisons spatiales, bien qu'ils puissent tout de même bénéficier des respirateurs (cf. Tomber à cours d'air page 18). Lorsque le sas est ouvert, un épais nuage de poussière pénètre dans le sas, charriant avec lui l'odeur sèche d'une vieille mort. À partir de maintenant, les PJ sont libres de fouiller le vaisseau et, au fur et à mesure qu'ils parcourent ses coursives poussiéreuses, certaines choses doivent devenir apparentes pour eux :

Le dédale d'ombres : pour que les réacteurs à plasma soient toujours actifs, la totalité du vaisseau doit fonctionner avec un minimum d'énergie. Cela signifie que les lampes murales le long des coursives ne projettent qu'une faible luminosité, conservant la plupart des salles et allées dans les ombres. De nombreuses portails, bordées et auspex ne fonctionnent pas et les systèmes vox du vaisseau sont inactifs. Un **test de**





Technomaîtrise Assez facile (+10) révélera que certaines lignes électriques, notamment celles menant à la passerelle, semblent fonctionner à plein régime.

Cadavres et poussière: répandus aux quatre coins du navire se trouvent les corps poussiéreux et flétris des membres d'équipage et serviteurs, étalés sur les ponts et effondrés sur les commandes. Avec leurs armes toujours rengainées et aucun signe de violence, les cadavres ne révèlent rien de ce qui les a tués. Un **test de Medicae Moyen (+0)** révélera qu'ils sont probablement morts d'asphyxie.

Sas et écoutilles: durant leur exploration, les PJ vont également découvrir que la plus grande partie du vaisseau est scellée par d'impressionnantes portes pressurisées, ce qui inclut la quasi-totalité du pont inférieur et des niveaux des réacteurs. Ces portes sont incrustées de poussière et de runes écarlates luminescentes, indiquant une atmosphère toxique ou un vide spatial de l'autre côté. Abattez les portes ou restaurez l'atmosphère de l'autre côté prend du temps et il est bien plus facile de les ouvrir depuis la passerelle de commandement.

Quoi que les PJ décident de faire, il leur faudra se rendre à un moment ou à un autre sur la passerelle pour tenter de prendre le contrôle du vaisseau et restaurer le système électrique. Le MJ peut le suggérer aux joueurs ou, s'ils sont accompagnés d'un PNJ, ce dernier leur fera cette suggestion. Mais leur exploration du vaisseau peut tout naturellement les y conduire.

Un coup de main

Il est possible que les PJ décident d'emmener avec eux des bras supplémentaires pour les aider. Bien que le *Sovereign Venture* ait un large équipage (comprenant approximativement 100 000 personnes), ce ne sont pas des soldats et la plupart sont un rouage essentiel dans le fonctionnement du vaisseau. Pour occuper les éventuelles places supplémentaires disponibles dans le cotre, les PJ peuvent s'adjoindre les services de récupérateurs ou de membres d'équipage de moindre importance. Partez du prin-

cipe que les membres d'équipage et les récupérateurs ont tous 25 dans leurs caractéristiques. Ils sont tous armés d'automatiques (30 m; C/-/-; 1d10+3; Pén: 0; AT: 8; Rch: 1 AC).

Les PJ peuvent également décider d'envoyer d'autres personnes à bord du cotre. Si cela se produit, le MJ devrait glisser au joueur contrôlant Tsanthos que, selon les clauses de l'acte de revendication, le libre-marchand en personne doit être le premier à mettre le pied sur l'objet de l'acte (*l'Emperor's Bounty*) pour que ce dernier soit valide aux yeux de l'Administratum, sans oublier qu'un véritable libre-marchand ne refuse jamais de revendiquer une telle prise personnellement.

L'HISTOIRE DE L'EMPEROR'S BOUNTY

L'Emperor's Bounty est tombé sous la coupe d'un instrument du Halo mortel, connu sous le nom de ver psycharus, apporté à bord par le capitaine Janrak Spargan qui voyageait à travers les Étendues et ne se doutait de rien. L'instrument demeura inactif tant qu'il fut aux bons soins de Janrak durant la majeure partie du trajet de retour vers le secteur Calixis, jusqu'à ce qu'il soit examiné par son navigator, Orden Hyort. Navigator appartenant à la maison Benetek, Orden était un membre loyal de l'équipage de Janrak et a servi à ses côtés durant de nombreuses années. Malheureusement, il n'était pas préparé à affronter le ver psycharus et le mal ancien qu'il renfermait. À peine avait-il touché l'artefact maudit que celui-ci se fraya un chemin à coups de griffes sur son visage pour se fixer sur son troisième œil, le forçant à s'ouvrir. S'abreuvant à la source du Warp, le ver emplit Orden d'un pouvoir surnaturel et de sombres désirs xenos. Poussé par le ver, le navigator vida le vaisseau de son atmosphère, tuant des centaines de membres d'équipage. Il tenta ensuite de prendre le contrôle du vaisseau en s'aidant du pouvoir du ver, animant les cadavres de ses victimes pour le seconder dans sa tâche. Un combat âpre et sanglant s'ensuivit, dans lequel la plus grande partie de l'équipage fut massacrée, y compris Janrak. Bien que les rares survivants fussent incapables de tuer Orden ou de détruire le ver, ils réussirent à saboter

le vaisseau, empêchant toute prise de contrôle. Son plan ainsi contrecarré, Orden attend une nouvelle occasion de s'enfuir.

LA MÂCHOIRE SE REFERME

La passerelle de commandement de l'*Emperor's Bounty* offre une vision inquiétante avec son sol couvert de cadavres blanchis par la poussière. Mais, à la différence du reste du vaisseau, il y a des signes de lutte ici. Les cloisons portent les marques d'impacts de lasers et de bolts, les corps sont brisés dans des positions atroces et des douilles jonchent le sol. En explorant la passerelle, les PJ vont rapidement découvrir l'épicentre du combat. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :



Enjambant les corps des membres d'équipage tombés, vous vous dirigez vers le poste de commandement, au pied du trône du seigneur capitaine. À la base du trône gît ce qui doit être les restes du capitaine en personne, brisé et contorsionné, câbles et tubes sauvagement arrachés de leurs logements. À sa place, sur le trône, se trouve un homme portant les robes d'un navigator, sa tête inclinée, apparemment mort. Curieusement, la capuche de l'homme est rejetée en arrière, révélant un étrange objet métallique en forme de ver fixé à son front, là où devrait se trouver son troisième œil. Soudain, la tête du navigator se redresse, et il vous fixe de ses yeux morts.

Orden voit immédiatement les PJ et leur vaisseau comme une opportunité de s'évader de sa prison ; bien sûr, ils ne lui seront utiles qu'une fois morts. La première chose qui se produit, c'est la fermeture de toutes les portes de la passerelle, dans un bruit de pressurisation. Puis, une lueur écarlate maléfique entoure le ver alors qu'il concentre ses pouvoirs. Tout cela ne prend que quelques secondes, durant lesquelles les PJ peuvent décider d'attaquer Orden ou de lui parler. De tels efforts sont cependant futiles, puisqu'il ne répond à aucune question et bénéficie de la protection d'un puissant bouclier psychique qui dévie toutes les attaques au corps à corps et les munitions, exceptés les plus

LES INSTRUMENTS DU HALO

Les instruments du Halo sont des artefacts xenos découverts dans les ruines d'anciens mondes parmi les étoiles du Halo. Possédant des propriétés étranges et puissantes, ils peuvent atteindre une valeur considérable au sein de l'Imperium où des collectionneurs convoitent leurs capacités à renforcer le corps humain et atteindre l'immortalité. Inutile de dire qu'entrer en possession d'une archéotechnologie xenos aussi dangereuse est une hérésie pure et simple.

LE VER PSYCHARUS

Bien avant la venue de l'homme, les étoiles du Halo et les Étendues accueillent d'étranges et terrifiants empires xenos. Occasionnellement, des artefacts de ces civilisations perdues sont retrouvés par quelque marchand, explorateur ou pirate et importés discrètement dans l'Imperium. Le ver psycharus est l'un de ces instruments. Possédant l'apparence d'un asticot de laiton terni d'une douzaine de centimètres de longueur, le ver est froid et grasseux au toucher et ne semble être, à première vue, qu'une curiosité macabre. Cependant, lorsqu'il est lié au Warp, il développe une grande intelligence et le pouvoir d'animer les morts et ceux-qui-n'ont-jamais-vécu en d'ignobles pantins warp.

TOMBER À COURS D'AIR

À différents moments durant l'exploration de l'*Emperor's Bounty* par les PJ, ces derniers peuvent se retrouver à cours d'air. Les effets sont alors les suivants :

- Durant les 5 premiers rounds, chaque PJ a la tête qui tourne et subit un malus de -10 à tous ses tests de compétences.
 - À chaque round après le cinquième, chaque PJ doit réussir un test d'Endurance avec un malus cumulatif de -5 ou subir 1 point de dégâts (son armure et son bonus d'Endurance ne lui sont d'aucune protection). Si un PJ subit un nombre de points de dégâts égal à ses points de Blessures, il tombe inconscient et meurt en 1d5 minutes.
- Si les PJ portent leur respirateur, ils peuvent ignorer la totalité de ces effets.

puissants bolts et explosions. Il devrait apparaître évident que la chose fixée sur son front le protège (cf. Combattre Orden).

Aussitôt que la passerelle est scellée, des lanières d'énergie warp surgissent de l'objet situé sur le front du navigator, en se tortillant et dansant au milieu des cadavres. Une seconde plus tard, les corps commencent à bouger. Au départ, seuls quelques-uns parviennent à se mettre debout pour avancer lentement sur les PJ, animés d'intentions meurtrières. Mais bientôt, des douzaines se relèvent péniblement du sol poussiéreux. Un assortiment disparate de membres d'équipage et de serveurs (se hissant depuis leurs fosses de contrôle ou s'arrachant à leur tableau de commande) converge vers les personnages en une masse traînante. Le MJ devrait entamer les hostilités en faisant attaquer six pantins warp humains ou serveurs (cf. page 20). Ils commencent leurs déplacements à quelques mètres des PJ, leur donnant ainsi le temps de réagir. Après 2 rounds, six de plus se joignent au combat et, après 5 autres rounds, douze de plus arrivent. En plus d'animer des pantins warp dès qu'il est éveillé, Orden commence à vider l'atmosphère, envoyant des filets de poussière voler vers les conduits de ventilation. À partir de maintenant, la règle "Tomber à cours d'air" s'applique (cf. encadré). Notez que, durant le combat, Orden n'attaque pas les PJ en personne, préférant dans un premier temps évaluer leurs capacités. Cependant, s'il est blessé, il fuit.

COMBATTRE ORDEN

Avec le pouvoir du ver pour le protéger, il devrait être presque impossible pour les PJ de le blesser. Le MJ devrait le faire comprendre clairement à tout PJ l'attaquant directement, décrivant un champ protecteur écarlate déviant les coups et impacts. Les personnages disposant de **Connaissances scholastiques** en légendes, occulte ou *Tactica Imperialis*, peuvent faire un **test Moyen (+0)** pour reconnaître un puissant bouclier psychique. Le bouclier vacille et ne semble pas avoir entièrement pris corps. Cette instabilité est la conséquence des sursauts intermittents du champ de Geller, interférant avec le pouvoir du ver. Le meneur de jeu devrait encourager les personnages joueurs à faire un **test de Logique Moyen (+0)** pour faire le rapport (de nombreux habitants de l'espace, les hors-monde notamment, peuvent dire lorsqu'un champ de Geller est activé, à la façon dont leurs poils se hérissent). Les fluctuations n'affectent pas la puissance du bouclier et il est pratiquement impossible pour les PJ de le briser (cf. profil d'Orden). Il existe cependant d'autres moyens de blesser Orden. Le MJ devrait autoriser les PJ à faire un **test de Vigilance Moyen (+0)** pour leur permettre de remarquer la verrière ébréchée ou les câbles électriques dénudés conduisant au trône du capitaine, ce qui devrait les mener à ces deux options :

Une grosse explosion : si les PJ peuvent produire une explosion suffisamment violente, en utilisant des charges explosives ou en réussissant un test de Technomaîtrise Assez difficile (-10) pour créer une surcharge au niveau du trône du capitaine, alors Orden sera visiblement blessé et se repliera dans l'oculus du navigator (utilisant les pantins warp pour couvrir sa fuite), bloquant le passage derrière lui.

Briser la coque : en utilisant des explosifs ou une arme dotée d'une pénétration d'au moins 4, les PJ peuvent faire exploser la verrière de la passerelle et plonger la pièce dans le vide stellaire. Cela forcera Orden à battre en retraite (cf. plus haut) sans quoi il sera éjecté dans le vide. Tout PJ ne portant pas de combinaison spatiale subit immédiatement 2d10 points de dégâts ignorant l'armure et commence à suffoquer (cf. Tomber à cours d'air).

FUIR LA PASSERELLE

Qu'ils réussissent à faire fuir Orden ou non, les PJ auront besoin de s'échapper de la passerelle avant que l'air se raréfie ou qu'ils soient submergés par les pantins warp qui ne cessent de se relever. Il existe deux moyens de quitter la passerelle :

Défoncer un portail : s'ils ont emmené des hommes en plus ou de l'équipement, ils pourraient disposer de la puissance de feu ou des outils pour découper l'un des portails. Ce n'est pas une tâche aisée et il faut trois hommes travaillant de concert pendant 3 rounds durant lesquels ils doivent être protégés. Un PJ peut également faire un **test de Technomaîtrise Difficile (-20)** pour ouvrir manuellement un portail depuis l'un des panneaux de contrôle. Cela prend 3 rounds de travail ininterrompu.

Passer par la ventilation : avec une action complète, un PJ peut faire exploser l'accès à un conduit de ventilation et sauter dans l'obscurité. Trouver un conduit qui mène autre part que vers un ventilateur tournant à pleine vitesse nécessite de réussir un **test de Fouille Moyen (+0)**. Si plusieurs personnages tentent ce test, un seul nécessite de réussir. Si les PJ échouent ou choisissent tout simplement un conduit au hasard, ils tombent dans une sorte de broyeur ou autre danger et subissent 1d10+4 points de dégâts. À la discrétion du MJ, il peut obliger les personnages à ramper dans les conduits de ventilation avec les pantins warp à leurs trousses.

PANTINS WARP

Ces ignobles parodies de vie sont des cadavres animés et contrôlés par le ver. Lents et maladroits, ils ne représentent à première vue aucun danger, mais leur nombre les rend mortels.

Profil de pantin warp 								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
31	13	64	21	11	—	12	13	—

Mouvement : 1/2/3/6

Points de Blessures : 6

Compétences : aucune.

Talents : Formation aux armes (variable).

Traits : pantin de chair.

Armure : aucune.

Armes : débris tranchant marqué par le Warp (1d5+6 ; Pén: 2) ou pistolet laser (30 m ; C/-/- ; 1d10+3).

Équipement : aucun.

Pantin de chair : ni morts ni vivants, les pantins warp ne sont que des objets animés par le pouvoir du ver psycharus. En tant que tels, ils ne peuvent pas vraiment être tués. Lorsque leurs points de Blessures tombent à 0, ils s'écroulent pour 5 rounds

avant de se relever avec de nouvelles blessures béantes et membres en moins. Seuls des dégâts massifs infligeant au moins 15 points de dégâts en une seule fois peuvent les coucher pour de bon. Le MJ pourrait autoriser les PJ à déchi-queter les pantins inactifs avec des armes de corps à corps. Les pantins warp n'utilisent que les actions de charge et d'attaque standard.

ORDEN, ESCLAVE DU VER PSYCHARUS

Il reste peu de chose d'Orden, son esprit vidé par le ver psycharus. Ce dont il se remémore lui revient vaguement dans des flashes de souvenirs humains perdus entre des visions xenos et les désirs du ver.

Profil d'Orden 								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
53	13	34	51	47	40	39	58	12

Mouvement : 4/8/12/24

Points de Blessures : 21

Compétences : aucune.

Talents : aucun.

Armure : aucune.

Armes : poings énergétiques (2d10+4).

Équipement : aucun.

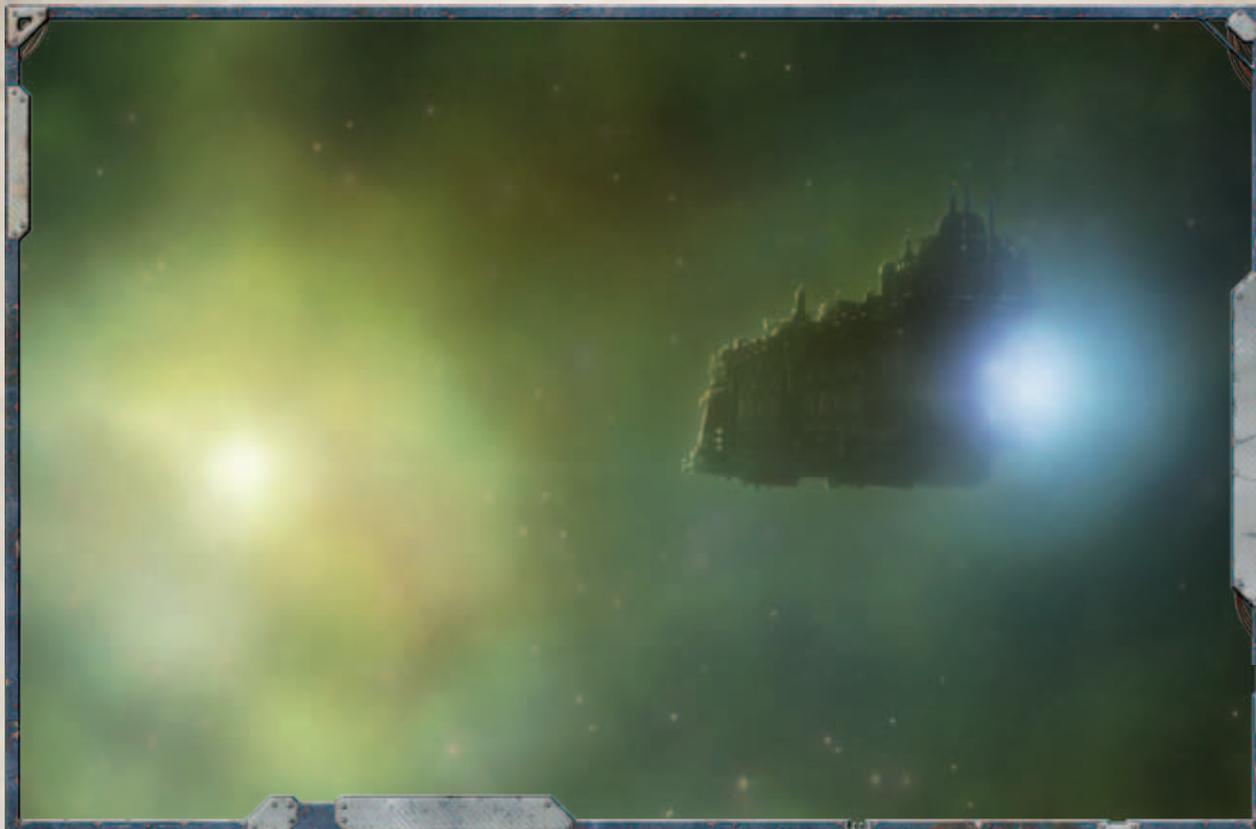
De plus, tant que le ver possède un lien avec le Warp, il est capable de régénérer Orden, même s'il est tué.

LES FANTÔMES DE L'EMPEROR'S BOUNTY

Une fois que les PJ se sont enfuis de la passerelle de commandement, leurs deux seuls buts seront sans doute de contacter leur vaisseau et de rejoindre leur cotre de combat. Malheureusement, ils ont été coupés des deux. Aux signaux vox ne répond que de la friture et le chemin menant au sas par lequel ils sont entrés a été scellé et vidé de son oxygène. Toute tentative de rejoindre leur cotre se heurte à des meutes de pantins warp (d'abord rares, ils se feront plus nombreux) et au danger de traverser des pièces privées d'oxygène. Le MJ devrait jouer sur le fait que les PJ sont piégés, leur permettant de se frayer un passage à travers les portes scellées ou trouver d'autres chemins, pour finalement les confronter à de nouveaux obstacles infranchissables. Durant tout ce temps, ils seront confrontés à des pantins warp et contraints de battre en retraite ou d'engager de brefs échanges de tir, utilisant des munitions précieuses. Après plusieurs tentatives pour rejoindre leur vaisseau, il devrait tomber sur Erart, l'un des rares survivants de l'*Emperor's Bounty*.

Un homme débraillé et sale vêtu d'une ancienne combinaison spatiale sort de l'obscurité, levant les bras et demandant aux PJ de ne pas tirer. S'ils obtempèrent, il approche et leur dit que son nom est Erart et qu'il connaît un endroit sûr où se cacher. Si les PJ veulent le questionner, il leur dit qu'il n'est pas prudent de parler ici et leur offre de dire tout ce qu'il sait lorsqu'ils seront sous les ponts. S'il le doit, il les prierait de le suivre, mais s'ils désirent rester sur place, il les laissera seuls. S'ils le suivent, il les mène au travers d'un dédale de tunnels fermés par des écrouilles munies de codes d'accès, jusque dans les entrailles du vaisseau, leur expliquant que les pouvoirs du ver sont plus faibles près des réacteurs. Dans le labyrinthe de coursives, ils croisent les autres survivants, de pauvres hères aux visages émaciés, à l'apparence ironiquement plus horrible que celle des pantins warp.

Initialement méfiants vis-à-vis des PJ, les survivants devront être convaincus que les PJ sont là pour les aider. Les persuader peut passer par une scène d'interprétation avec les PJ présen-



tant leurs raisons au chef des survivants, Erart en personne. Selon le mode de persuasion choisi par le PJ, il peut faire un **test de Charisme**, de **Duperie** ou d'**Intimidation Facile (+20)**. Tant que les PJ sont d'accord pour tenter de détruire Orden et de les conduire hors du vaisseau et de l'Hécatombe, ils offriront leur aide. Erart leur raconte alors le récit de l'*Emperor's Bounty* (cf. page 17) et ce qu'il sait à propos de l'instrument du Halo (qu'il appelle le ver). Il leur parle de leur tentative pour tuer Orden et de leur combat fatal sur la passerelle. C'est durant ce combat qu'ils ont réalisé le véritable pouvoir de l'objet et ses capacités. Ils sont alors arrivés à la conclusion que l'instrument tirait d'une quelconque façon son pouvoir d'Orden, c'est pourquoi il l'empêchait de mourir.

Heureusement, il y a de l'espoir. Avant de périr, le capitaine a soumis l'idée que l'instrument doit tirer son pouvoir du Warp, car il n'est devenu actif qu'en présence d'Orden et de son troisième œil. Il était resté inerte lorsque le vaisseau était en transit, protégé du Warp par le champ de Geller. Erart pense que si le champ de Geller peut être monté à pleine puissance il pourrait trancher le lien entre l'instrument et sa source d'énergie, leur permettant alors d'abattre Orden. Bien sûr, cette idée n'est qu'une théorie puisque la première chose que fit Orden lorsqu'il a massacré l'équipage fut de désactiver le cogitateur central et de purger son esprit de la machine, permettant au ver de régner en maître sur le vaisseau et ses systèmes. Sans le cogitateur et l'esprit de la machine, le champ de Geller ne peut pas fonctionner à pleine puissance.

À partir de maintenant, Erart tente de convaincre les PJ que c'est à eux de rejoindre le cœur du vaisseau pour réveiller l'esprit de la machine. Si les PJ lui demandent pourquoi ils n'ont jamais tenté de le faire eux-mêmes, il répondra qu'il n'a jamais été en mesure d'obtenir de réaction de la part du cogitateur (la vérité est que tous les survivants sont trop terrifiés pour quitter la sécurité de leurs tunnels et trop faibles pour essayer de tuer Orden).

Si les PJ choisissent de ne pas essayer d'éveiller l'esprit de la machine, ils devront attendre les secours.

ÉVEILLER L'ESPRIT DE LA MACHINE

Pour atteindre le cogitateur central, les PJ doivent traverser une portion substantielle du vaisseau. Bien que ce trajet puisse être pénible (les contraignant à passer à travers de brèches dans la coque, de cales remplies de débris et diverses zones affectées par des changements de gravité), les PJ devraient atteindre leur objectif sans rencontrer trop de problèmes. Une fois qu'ils ont atteint le cœur, lisez ou paraphrasez ce qui suit :



Vous débouchez en rampant dans une vaste chambre cylindrique emplie de câbles et tuyaux en spirale permettant d'acheminer l'énergie et de transférer les fluides depuis les ténèbres et inversement. Suspens au milieu de ce chaos de tubes et de fils se trouve un ensemble de sphères de laiton entourées de serviteurs inactifs. Vous avez atteint le cogitateur central.

Pour réveiller l'esprit de la machine, les PJ doivent d'abord utiliser le rituel et les supplications adéquats. Aucun test n'est nécessaire tant qu'ils suivent les instructions données par Erart, mais cela risque de prendre au moins une heure, le temps qu'ils démarrent les cascades de runes et remplissent les réserves de fluide, ramenant ainsi la machine à la vie. Si le groupe n'est pas accompagné d'Erart ou décide de procéder seul, un **test de Technomâîtrise Assez facile (+10)** réussit suffit à éveiller l'esprit de la machine. Une fois active, l'interface de l'esprit de la machine – un serviteur à la tête et au torse parcheminés – leur adresse la parole, leur demandant de s'identifier. Le MJ devrait interpréter l'esprit de la machine comme un être de logique pure, totalement froid, rappelant ainsi que ce n'est pas réellement un être vivant. C'est maintenant aux PJ de répondre de façon satisfaisante aux questions de l'esprit de la machine qui suivent et de le convaincre d'activer le champ de Geller :

Qui êtes-vous ? : la machine répondra favorablement si l'un des PJ se présente comme étant le capitaine. Si les PJ ont oublié le nom du capitaine (donné par Erart plus tôt), accordez-leur un **test d'Intelligence Très facile (+30)** pour s'en souvenir.

Pourquoi y a-t-il un temps de décalage dans le cogitateur central ? : les PJ ne peuvent pas simplement dire que l'esprit de la machine a été déconnecté, car il ne comprend pas ce concept (ayant été conçu pour demeurer éternellement vigilant dans son vaisseau). À la place, ils doivent inventer une histoire et, s'ils rejettent la faute sur la translation warp ou un phénomène équivalent, l'esprit sera apaisé.

L'esprit de la machine continue à poser ces questions jusqu'à ce qu'il obtienne une réponse. Après avoir répondu de façon satisfaisante à ces questions, les PJ sont libres de poser leurs propres questions au cogitateur central. Connaissant l'état du vaisseau, ils n'en apprendront pas beaucoup plus que ce qu'ils savent déjà. S'ils lui demandent d'activer le champ de Geller, il leur répondra que ce n'est pas nécessaire car ils ne sont pas en translation dans le Warp. S'ils lui expliquent la situation avec Orden et l'instrument du Halo, il ne comprend pas. Pour convaincre l'esprit de la machine d'activer le champ de Geller, les PJ doivent utiliser les arguments suivants :

- Le capitaine veut tester le champ,
- Le vaisseau approche d'une crevasse warp et le champ de Geller est nécessaire pour renforcer le bouclier,
- Le vaisseau se prépare à une translation et le navigator veut que le champ soit activé,
- Une entité warp a infiltré le vaisseau et elle doit être éliminée.

Tout autre argument logique peut également fonctionner à la discrétion du MJ. Notez cependant qu'il est impossible pour le vaisseau de pénétrer dans le Warp (il a subi trop de dommages), un fait connu de l'esprit de la machine. Si les PJ sont coincés, le MJ peut leur autoriser à faire un **test de Logique Moyen (+0)** pour trouver l'une des tactiques adéquates.

AFFRONTER LE VER

Une fois que l'esprit de la machine est réveillé et le champ de Geller activé, les PJ sont prêts à retourner sur la passerelle pour éliminer Orden. Le ver tentera d'entraver leur progression, soit en envoyant des pantins warp sur leur chemin, soit en vidant plusieurs sections du vaisseau de son oxygène. Les PJ malins devraient arriver à se faufiler jusqu'à la passerelle de commandement en restant discrets, profitant des informations fournies par l'esprit de la machine. Le MJ devrait autoriser les PJ à préparer un plan pour atteindre la passerelle et éviter le gros des pantins warp et, tant que leur plan est crédible, leur permettre de réussir. Une fois la passerelle atteinte, ils devront se battre. Orden se tient maintenant devant le trône, entouré par douze pantins warp et, dès qu'il repère les PJ, il attaque, ses poings chargés d'énergie. Heureusement pour les PJ, son bouclier psychique est abaissé, et il peut maintenant être blessé par leurs armes. De plus, sans son lien avec le Warp, le ver ne peut plus le régénérer.

CONCLUSION

Une fois Orden éliminé, le ver psycharus devient à nouveau inerte, un simple objet xenos, et tous les pantins warp survivants s'écroulent sur place. Les PJ pourraient essayer de détruire l'objet, mais il résistera aux dégâts de n'importe quelle arme personnelle. Même en présence de psykers, il demeure inactif, comme mort. Ce que les PJ font de l'instrument du Halo est à leur entière discrétion, mais, quoi qu'ils décident, il créera certainement de nouveaux problèmes



à l'avenir. Il revient également aux PJ de décider du sort des survivants. Les PJ compatissants pourraient les remorquer jusqu'au secteur Calixis et même leur offrir leurs services ; mais ils pourraient tout aussi bien les vendre ou les balancer à travers un sas si le libre-marchand le décide. Les PJ peuvent maintenant continuer leur œuvre de récupération sans être dérangés et sont libres de retourner à leur vaisseau et quitter l'Hécatombe.

RÉCOMPENSES

Pour leurs efforts à bord de l'*Emperor's Bounty*, chaque personnage reçoit 500 xp. Ils remplissent également l'entreprise consistant à désosser l'*Emperor's Bounty*, ajoutant +2 à leur facteur d'influence après avoir dépouillé le vaisseau de tous ses composants de valeur. Ce bonus est modifié en fonction des actions des PJ durant l'aventure :

- S'ils ont scanné avec succès le champ de débris : +1
- Si leur cotre de combat a été endommagé : -1
- S'ils ont réussi à extraire le vaisseau du nuage de débris, rendant ainsi leur tâche de récupération plus aisée : +1
- Si l'*Emperor's Bounty* a subi de lourds dommages dus à des batteries de vaisseau ou équivalents : -1
- Si les PJ décident d'ajouter à la liste de leur tâche de récupération le sauvetage des survivants : +1
- Si leur propre vaisseau a tenté de pénétrer le nuage : -2

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

REMERCIEMENTS

"The Lurkers in the Valley" Ed Browne et Meric England,
Loren Overby, Jeff Poff, Lisa Poff, Vern Wester, "No Guts No Glory"
Sean Connor et Mathieu Booth, Steven Cook, Les Hedges,
Nick Hodge, Chris Pitson, Stephen Pitson, Benn Williams et Kat Glass,
Chris Lancaster, Matt Ricicki, Rebecca Williams, Eric Young et Tod Gelle.

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

OMNIMÉSSIE

Mathieu Saintout

RESPONSABLE DE GAMME

Fabien Marteau

GRAPHISME ADDITIONNEL

Stéphanie Lairer

TRADUCTION

Fabien Marteau



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge®

Bibliothèque
INTERDITE



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

Code produit RTx1

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

ROGUE TRADER™

L'ESPACE POUR LINCEUL™

FORTUNE ET DANGER ATTENDENT À LA FRONTIÈRE DES TÉNÈBRES!

BIENVENUE DANS LE DEUXIÈME
JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS
DE WARHAMMER 40,000 :
ROGUE TRADER

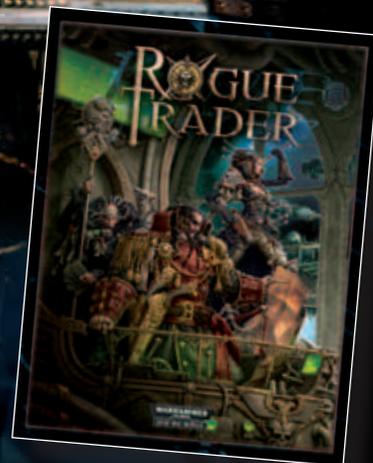
L'ESPACE POUR LINCEUL est une aventure d'initiation axée sur l'enquête pour le jeu de rôle ROGUE TRADER. Quelque part dans une région de l'espace regorgeant de périls, un vaisseau à l'abandon représente une opportunité des plus tentantes. Le libre-marchand Sarvus Trask et son équipage sont déterminés à tirer profit de ce vaisseau lourdement endommagé. Malheureusement pour eux, ce croiseur léger qui paraissait abandonné renferme un piège mortel prêt à se refermer sur notre ambitieux libre-marchand.

*Des règles simplifiées sont incluses
afin d'aider joueurs et meneur de jeu à
se familiariser avec ROGUE TRADER.*

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/RT



ROGUE TRADER
DISPONIBLE !



**GAMES
WORKSHOP**

sage

**Bibliothèque
INTERDITE**

EXEMPLAIRE GRATUIT
NE PEUT ÊTRE VENDU.