

ROGUE TRADER™

LE NEXUS DU TRAITRE™

The background of the cover features a lush, green jungle with dense foliage. In the center, a large, ancient stone structure with arched windows and a central tower rises from the ground. Two characters are seen from behind, standing in the foreground. The character on the left is wearing a yellow and black tactical suit with a helmet. The character on the right is wearing a red and black tactical suit with a helmet and a mechanical arm. They appear to be exploring the site.

UNE NOUVELLE AVENTURE
POUR L'APPEL DES ÉTENDUES

WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE

CRÉDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Sam Stewart

RÉDACTION

Andy Hoare et Owen Barnes

ÉDITION

Alex Davy

CONCEPTION GRAPHIQUE

Bryan Schomburg et Kevin Childress

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Ramon Contini

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Matt Bradbury, Ramon Contini et Aaron Panagos

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Gabe Laulunen

RESPONSABLE DU GAME DESIGN

Corey Konieczka

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT JDR

Michael Hurley

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

RESPONSABLE DES LICENCES

Owen Rees

RESPONSABLE DES DROITS ET DES LICENCES

Paul Lyons

RESPONSABLE DE LA PROPRIÉTÉ

INTELLECTUELLE

Alan Merrett

DIRECTEUR DU SERVICE LÉGAL ET DES LICENCES

Andy Jones

EDGE ENTERTAINMENT

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Gilles Garnier

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

AMIRAL

Mathieu Saintout

RESPONSABLES DE GAMME

Fabien Marteau et Olivier Collin

GRAPHISME ADDITIONNEL

Stéphanie Lairret

TRADUCTION

Fabien Marteau

Remerciements à Pierrick Garry.



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 RTx5

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

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/RT

LA PLANÈTE DES MUTINÉS

« Mieux vaut vous heurter à la colère de l'Empereur que de vous retourner contre votre seigneur capitaine ».

— Ancien proverbe de voyageur du vide

La planète des mutinés est la dernière partie de la Piste païenne, là où les explorateurs obtiennent le dernier indice quant aux coordonnées menant à la Perle funeste. Cependant, la planète Sabine est un lieu dangereux, et ses habitants ne sont pas les seuls à désirer entraver les efforts des PJ. En plus des mutinés et de leur dirigeant perfide, les explorateurs doivent faire face à des marais mortels, des zombies fangeux, des compétiteurs revanchards et, non des moindres, un eldar capricieux qui est prêt à tout pour s'assurer que les explorateurs n'atteindront jamais la Perle funeste.

VISITE GUIDÉE DE SABRINE

L'étoile de Sabine est répertoriée dans les archives des maisons de navigators, mais (si l'on en croit les enregistrements) n'a jamais été visitée. L'expédition à s'être le plus approchée du système, il y a deux siècles de cela, fut celle de la flotte Explorer Pythus qui s'était aventurée dans un amas à quelque deux années lumière de distance, orientant ses instruments en direction de l'étoile. Rien de remarquable ne fut noté et la flotte quitta la zone. Aucune force impériale n'est venue depuis.

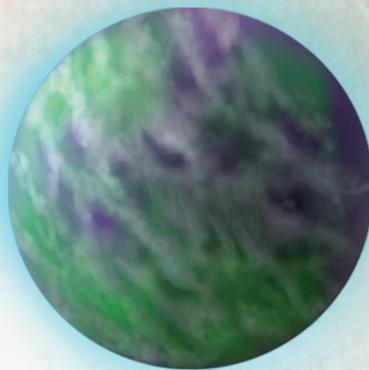
GÉOGRAPHIE

La surface de Sabine est couverte de cratères dus à des impacts, la planète étant proche d'une grande ceinture d'astéroïdes. La vaste majorité de ces cratères est inondée, transformée en immenses bassins et marécages recouvrant la plus grande partie de la surface de ce monde. Seules les bordures des cratères demeurent à la surface, formant ainsi des refuges secs.

Les terres fangeuses de Sabine cohabitent avec la vie animale et végétale. Bien qu'elle ne soit pas aussi périlleuse qu'un monde mortel, la planète propose son lot de dangers, dont la plupart sont à l'affût dans les terres marécageuses des cratères. En outre, les marais des plus grands cratères sont presque totalement isolées de la terre alentour. Ce microclimat a donné naissance à des formes de flore et de faune très particulières et différentes de celles des autres cratères. Ainsi, il n'est pas impossible qu'une expédition répertorie la biomasse d'un cratère pour s'apercevoir qu'elle est très différente de celle d'un autre.

LA MALÉDICTION DE SABRINE

L'une des conséquences de l'isolation des terres marécageuses de Sabine est que certains cratères accueillent d'étranges dangers biologiques, naturellement tenus « en quarantaine » de part leur éloignement. Parmi ces dangers, il existe une virulente souche de virus dévoreur de chair, maintenue dans les cratères les plus grands de Sabine, et qui a pour effet de « réanimer » ses hôtes. Cette souche se développe chez son porteur, en prend le contrôle, et le conduit à répandre l'infection. Que l'hôte soit réellement mort ou qu'il maintienne un semblant de conscience est un fait encore inconnu, mais cette dernière hypothèse est particulièrement horrible.



Quoi qu'il en soit, le corps est réduit à un stade de décomposition avancé, à l'odeur fétide, alors que des morceaux pourrissent lentement et se détachent, jusqu'à complète décomposition.

LE SANCTUAIRE

Bien qu'inconnue de l'Imperium, une population humaine réduite demeure sur Sabine. Cette population s'étend sur les franges des cratères, mais a également établi des colonies sur les terres marécageuses, montées sur pilotis de façon à exploiter les marais et ses sources de « nourriture ».

Ces humains sont des gardes impériaux mutinés. Ce régiment, le 37^e Kommitzar (levé sur le monde pénal de Kommitzar dans le secteur Calixis), fut mis à disposition lors de l'une des expéditions de Calligos Winterscale. Loin du port, le régiment prit le contrôle de son vaisseau de transport de troupes, échappa aux autres vaisseaux de l'expédition, et se rendit vers le plus proche système. Là, ils trouvèrent Sabine. Ils s'écrasèrent avec leur transport dans les marécages de l'un des plus vastes cratères, récupérant un maximum d'équipement avant que le vaisseau ne sombre dans la fange. Cependant, la structure squelettique du pont supérieur de l'appareil est toujours visible dans les marais, infestée par des zombies fangeux et au dernier stade de l'érosion.

Bien que la plupart des troupes pénales aient péri quelques jours après leur crash, rongées par une bactérie dévoreuse de chair ou tombant face à la « malédiction de Sabine », assez survécurent pour établir une colonie, le « Sanctuaire ».

Le Sanctuaire s'étend de façon précaire sur le pourtour du plus grand cratère de Sabine, surplombant les terres marécageuses au-dessous. Sa structure est rudimentaire; les troupiers de Kommitzar n'avaient que peu de ressources à leur disposition et durent se rabattre sur les matériaux arrachés aux marais. Les constructions du Sanctuaire sont bâties avec les branches tordues des arbres des marais, liées ensemble avec les plantes grimpantes épaisses qui serpentent à travers les marécages. Le Sanctuaire abrite environ six mille habitants: deux mille mutinés et leur descendance. Un autre millier vit dans les habitations sur pilotis des zones marécageuses.

Le Sanctuaire est un lieu rudimentaire, ces structures ayant été dressées de manière erratique au fur et à mesure qu'il s'étendait. La plupart s'accrochent aux parois du cratère alors que d'autres sont perchées sur la bordure supérieure. Elles sont connectées ensemble par des passerelles de bois pourri. Les habitants du Sanctuaire, étant issus de troupes pénales mutinées, sont rustres et plutôt « simples ». Seuls les rares armes, lambeaux d'uniformes, insignes ou outils manufacturés dans l'Imperium, les démarquent des peuplades des mondes sauvages.

Le roi Kommitzar

L'individu qui dirige le Sanctuaire et par extension la planète, se fait appeler « roi Kommitzar » et dirige sa population de mutinés avec un mélange d'indifférence et d'oppression totalitaire. Initialement

connu comme étant le sergent-major Quas, cet homme a initié la mutinerie, massacrant la plus grande partie de l'équipage du transport de troupes du 37^e, s'assurant la collaboration des autres par la menace des armes.

Le roi Kommitzar dirige le Sanctuaire depuis sa cour, qui occupe une grande plateforme de bois au sommet de la colonie. Sous des auvents faits de plantes grimpantes tressées, le roi et ses concubines se prélassent, grignotant les fruits des terres marécageuses cultivés par ses sujets et sirotant un tord-boyaux distillé localement.

Le roi et son harem s'imaginent que cette existence est le summum de la noblesse, aucun n'ayant vécu ailleurs que dans une cellule de prison ou le Sanctuaire. Le roi Kommitzar se contente parfaitement de cette vie indolente, mais parfois certains événements triviaux le courroucent et son peuple doit alors courber l'échine devant sa colère. Durant de tels moments, le roi est prompt à rendre des jugements illogiques, souvent au détriment des vies et de la sauvegarde de ses sujets.

Il n'y a pas que la forte personnalité du roi et ses prouesses martiales qui lui ont permis de conserver le pouvoir aussi longtemps, bien que seul un fou oserait se mesurer à lui. Autour du cou du roi se trouve un joyau brillant. Ce joyau fait en réalité partie du Nexus de Sabine, arraché à sa structure par le roi Kommitzar lorsqu'il le découvrit, peu de temps après le crash des mutinés sur la planète. L'objet a octroyé au roi un certain niveau de pouvoir psychique latent, lui donnant la capacité de faire courber les faibles d'esprit. Sans ce joyau, ce dirigeant despotique aurait été renversé depuis longtemps.

Incursions

Au fil des ans, la population du Sanctuaire et plus spécialement celle des habitations sur pilotis, ont grandement souffert de la malédiction de Sabine. Régulièrement, un paysan ou une sentinelle est porté disparu, réapparaissant plusieurs jours après, hideusement transformé en cadavre ambulants n'ayant qu'un seul but : répandre la contagion parmi ses anciens compagnons. Les fermiers maintiennent une vigilance constante contre ces créatures, et leurs incursions sont à l'origine de la position élevée de la cour du roi Kommitzar au sein du Sanctuaire.

Occasionnellement, l'une de ces créatures pénètre au cœur de la colonie et le chaos s'ensuit. Le peuple forme aussitôt une milice, chargée de la délicate mission de débusquer et d'éradiquer le cadavre ambulants. Cependant, avec chaque incursion, les ressources en armes diminuent, et il ne restera bientôt plus d'armes à distance.

LES EXPÉDITEURS

Lorsque les mutinés ont frappé leurs oppresseurs, un petit groupe de ces derniers parvint à éviter le massacre, rejoignant le roi Kommitzar car il représentait leur seule chance de survie. Ces « tourne casaque » formaient un petit groupe de psykers de combat assignés en soutien au régiment, et ils se sont fait une place unique au sein de ce qui passe pour la société de Sabine.

Les Expéditeurs maintiennent une vigilance constante envers ceux qui pourraient être affectés par la malédiction de Sabine, les suppliant de rebrousser chemin lorsqu'ils tentent une incursion. Étonnamment, les contaminés obéissent parfois aux paroles des Expéditeurs, peut-être à cause de leurs capacités psychiques.

Bien que les Expéditeurs représentent peut-être la seule chance des habitants de Sabine de ralentir l'épuisement des réserves de munitions et d'échapper à la malédiction, ils peuvent être la source de leur anéantissement. Si les premiers Expéditeurs sont des psykers assermentés, nombre de leurs progénitures sont des psykers n'ayant jamais subi le rituel d'asserment-

ation. Chacun d'entre eux est une bombe à retardement, un conduit potentiel au travers duquel le pouvoir brut du Warp et de ses démons peut émerger. Alors, le Sanctuaire s'effondrera sûrement, avec ou sans la malédiction de Sabine.

LE NEXUS DE SABRINE

Le dernier Nexus auquel le navigateur des explorateurs doit se rendre afin de déchiffrer la carte stellaire se trouve à la surface du monde inconnu de Sabine. En fait, c'est au centre du plus vaste cratère, sur un petit monticule perdu au milieu des marécages qui sont à l'origine de la malédiction de Sabine. Si les explorateurs veulent s'y rendre, ils doivent braver les terres marécageuses et leurs périls, se confronter au virus dévoreur de chair et aux zombies affamés !

Localiser le Nexus de Sabine n'est pas bien difficile puisqu'il se trouve dans une section dégagée des marécages, mais l'atteindre est bien plus compliqué. Les explorateurs doivent repérer un point d'atterrissage sûr au milieu de ces terres humides, ce qui nécessite un **test de Fouille Difficile (-20)**. S'ils réussissent le test, ils découvrent un petit monticule à seulement trois kilomètres du Nexus, qui devrait être en mesure de supporter le poids de la navette. S'ils échouent à ce test, les explorateurs doivent atterrir sur le pourtour du cratère et parcourir une distance de cinquante kilomètres à travers des marécages infestés de zombies. Puisqu'il fait peu usage de sources d'énergie artificielles et est construit à partir de matières premières d'origine naturelle, le Sanctuaire n'est pas détectable depuis l'orbite, à moins qu'un scan par augures ne réussisse d'au moins cinq degrés. Si cela se produit et que les explorateurs décident de



s'y rendre, rendez-vous à la section **Aventures sur Sabrina** et gardez la description du Nexus pour plus tard.

TRAVERSER LES MARÉCAGES

Où qu'ils se posent, les explorateurs doivent traverser les marécages de Sabrina. C'est une tâche périlleuse et les PJ seraient bien avisés de revêtir les plus résistantes combinaisons de survie auxquelles ils ont accès. Peu importe la distance qu'ils doivent couvrir, ils n'auront qu'un seul test à faire pour savoir s'ils contractent la malédiction dans cet environnement. Cependant, le MJ devrait mettre l'accent sur l'atmosphère putride et nocive de l'endroit et même faire réagir leurs auspex face aux myriades de formes de vie microbiennes. Cf. encadré **Contracter la malédiction**.

Si les explorateurs traversent ces terres souillées sans incident, un zombie fangeux les attaque alors qu'ils approchent du Nexus. Les explorateurs tombent sur une femme récemment « transformée », qui marche vers eux en trébuchant régulièrement. Un **test d'Observation Assez difficile (-10)** permet de déterminer que quelque chose ne tourne pas rond avec cette personne, de plus elle ne répond à aucune question ou requête. Au lieu de ça, elle se dirige vers l'explorateur le plus proche et (si personne ne l'arrête) l'attaque ! Voilà qui devrait secouer les explorateurs. S'ils prennent le temps d'examiner le corps, ils constatent que ses extrémités sont à un stade avancé de décomposition, alors que le reste du corps est intact et paraît même « vivant ». Un **test de Medicae Très difficile (-30)** réussi et un auspex permettent de détecter la présence de la bactérie à l'origine de la malédiction.

Lorsqu'ils atteignent le Nexus et que le navigator commence sa lecture, il réalise rapidement qu'il y a un problème. Le Nexus ne réagit pas à son sondage psychique. Pendant ce temps, les explorateurs prennent conscience de grognements sourds provenant du marécage qui s'étend autour d'eux. D'autres zombies fangeux s'approchent du Nexus, bien qu'aucun n'attaque pour le moment. Demandez au navigator un **test de Psyniscience Moyen (+0)**. En cas de réussite, le Nexus se révèle être corrompu. Un ou plusieurs degrés de réussite indiquent qu'une

partie de celui-ci a été retirée, un élément de la taille d'un petit pendentif a été visiblement extrait de sa structure. Sans lui, la lecture ne peut avoir lieu. Arrivé à ce point, passez à la section **Aventures sur Sabrina**.

Les profils des zombies fangeux se trouvent à la fin de ce supplément.

AVENTURES SUR SABRINE

Dans cette aventure, les explorateurs sont assaillis par de putrides zombies fangeux, les malheureuses victimes de la malédiction de Sabrina. Alors que l'obstacle semble insurmontable, un étrange individu intervient, repoussant les ignobles créatures. Cependant, rien ne semble être ce qu'il paraît sur le monde maudit de Sabrina. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :



L'épaisse et malodorante brume qui vous entoure résonne de sourds et terribles grognements, suivis du son des éclaboussures de douzaines de pieds se frayant maladroitement un chemin à travers les eaux stagnantes. La brume rend difficile toute tentative visant à déterminer la provenance des sons, mais vous réalisez rapidement que vous êtes encerclés. Les minutes s'égrainent et les sons gagnent en intensité jusqu'à ce que des dizaines de silhouettes grises apparaissent au travers de la brume. Tout autour de vous se tiennent les formes traînantes et décomposées de cadavres ambulants. Les yeux de chaque zombie implorant votre miséricorde, alors que leurs bras se dressent pour vous saisir dans une étreinte mortelle !

Les explorateurs n'ont pas d'autre option que de combattre, chaque zombie fangeux qu'ils abattent étant remplacé par deux autres, jusqu'à ce qu'ils soient submergés par le nombre et que la défaite semble inévitable. Si les explorateurs ont un moyen de prendre la fuite, comme une navette ou un téléporteur, il met du temps à venir à leur secours et ils seront submergés bien avant. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :



Alors que vous faites face à l'ennemi, dos à dos, les formes brisées des zombies vaincus s'amoncelant et d'autres ne cessant d'apparaître, se rapprochant inexorablement de vous, l'air est déchiré par une note stridente. Les zombies semblent ralentir, et alors qu'une seconde note perçante coupe la brume, il s'arrête totalement.

Si les rangs des explorateurs comptent un psyker, ce dernier peut effectuer un **test de Psyniscience Moyen (+0)**. Une réussite indique qu'un pouvoir psychique a été utilisé à proximité. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :



La brume s'écarte devant vous et une silhouette est révélée, celle flétrie et courbée d'un individu vêtu de haillons de cuir et couverts de toutes sortes de fétiches. Il brandit un bâton fait d'une branche tordue et les zombies s'écartent, ouvrant la voie qui vous sépare de cet étrange individu. « Pressez-vous », dit-il, « je ne pourrai pas les distraire très longtemps ». Il vous fait alors signe de le suivre et ouvre un chemin à travers les marécages.

CONTRACTER LA MALÉDICTION

L'ignoble maladie connue sous le nom de « malédiction de Sabrina » peut affecter quiconque passe trop de temps dans les marécages, ou est frappé par un zombie fangeux lors d'un affrontement. Si cela se produit, le sujet doit réussir un **test d'Endurance Moyen (+0)** modifié comme suit :

-10 si le zombie inflige des dégâts.

+10 si le personnage prend des pilules antitoxines.

+30 s'il porte une armure hermétique ou une combinaison étanche telle qu'une combinaison spatiale.

+20 si le personnage possède le trait Machine.

Si le test échoue, la victime commence à se sentir mal après 1d5 heures, subissant alors un malus de -10 en Endurance. Au bout d'un jour, il doit refaire un test (en prenant en compte le malus d'Endurance). Si ce second test échoue, la malédiction commence à s'enraciner et il leur reste 2d10 + bonus d'Endurance heures avant de succomber. La seule chose capable de leur sauver la vie est un traitement antitoxines intensif (sur leur vaisseau). Cela n'est possible qu'avec un équipement medicae complet et un **test de Medicae Difficile (-20)** réussi.

Enfin, si quelqu'un souffrant de la malédiction meurt, son corps abandonne le combat pour repousser la maladie et il se relève en tant que zombie fangeux dans les 1d10 minutes.

L'homme est un Expéditeur nommé Papa Yoke et, une fois débarrassé des zombies fangeux, il se présente aux explorateurs et leur dit qu'ils ont été exceptionnellement chanceux de tomber sur lui. De bien étranges choses se sont produites dans les marécages récemment. Si on le questionne à ce sujet, Papa Yoke avoue que les zombies fangeux ne comptent pas parmi ces choses étranges, mais explique que «des étrangers arrivent, et d'autres sont déjà là».

Si la conversation se poursuit avec Papa Yoke, celui-ci se révèle être un Expéditeur, un des psykers assermentés originaire du vaisseau. Il décrit la colonie du Sanctuaire telle qu'elle est présentée dans la visite guidée. Il dépeint également le roi Kommitzar, ses manières devenant plus rudes alors qu'il leur dresse son portrait. Papa Yoke n'éprouve qu'un profond mépris envers l'autoproclamé roi de Sabrine, tout simplement parce qu'il est l'un des rares à ne pas être sujet à l'aura dégagée par le joyau du roi. Les joueurs peuvent effectuer un **test de Logique Difficile (-20)** pour déterminer que la description du joyau ressemble à la partie manquante du Nexus.

Si les explorateurs souhaitent achever leur quête afin d'obtenir les coordonnées de la Perle funeste, ils n'ont d'autre potion que de mettre la main sur le joyau pour le replacer dans le Nexus de Sabrine.

OBJECTIF 1 : RÉCUPÉRER LE JOYAU DU NEXUS

La façon dont les explorateurs souhaitent récupérer le joyau leur appartient entièrement. Ils ont plusieurs options et il ne fait aucun doute qu'ils en inventeront d'autres. Voici quelques suggestions, assorties des réactions éventuelles du roi Kommitzar et de ses suivants.

À noter que, bien que le joyau octroie des capacités psychiques latentes au roi, celles-ci ne fonctionnent qu'à longue échéance, et seulement sur des individus «normaux». Les explorateurs étant des êtres exceptionnels, ils ne peuvent être affectés pas ses pouvoirs dans un laps de temps aussi court que celui qu'ils vont passer sur Sabrine. Le joyau ne fait pas non plus du roi Kommitzar un psyker.

Négociations ouvertes

Une méthode que les explorateurs pourraient essayer, consiste tout simplement à se rendre au Sanctuaire pour demander une audience au roi dans l'espoir de parvenir à un accord. Atteindre l'intérieur du Sanctuaire est une affaire potentiellement périlleuse, car les sentinelles ne sont guère habituées à autre chose venant de la brume que des zombies fangeux. Ils pourraient être tentés de sonner l'alerte et faire appel à la milice à moins que les explorateurs ne se livrent à quelques pourparlers qui feraient mieux de s'avérer convaincants. Cependant, une fois à l'intérieur, ils sont menés directement devant le roi qui prend toutes les décisions importantes.

Le roi est immédiatement suspicieux envers les explorateurs (c'est après tout un fugitif ayant échappé à la justice impériale et qui ne comptait pas tomber sur quoi que ce soit en provenance de l'Imperium). Cela demande donc quelques efforts pour convaincre le roi Kommitzar que les explorateurs ne sont pas des chasseurs de primes envoyés pour le capturer et le traîner dans une cellule pour condamnés à mort du monde pénal où son régiment a été levé. En fait, à la moindre erreur, le roi entre dans une rage noire et ordonne la mise à mort des explorateurs.

S'ils peuvent éviter de se mettre à dos le roi Kommitzar durant suffisamment longtemps, les explorateurs aperçoivent le joyau pourpre suspendu par une cordelette à son cou. S'ils font mention du joyau, le roi fait montre d'un comportement irrationnel et devient jaloux. Rien ne peut plus l'empêcher de chasser les explorateurs de sa cour ou de les faire exécuter sur-le-champ. S'ils parviennent à poursuivre la conversation sur un ton cordial, les explorateurs pourraient trouver le roi ouvert à une forme d'accord, il se montre alors très intéressé par des armes automatiques (il en a besoin pour garder les zombies fangeux à distance). Cependant, il n'acceptera jamais de céder son joyau et toute tentative visant à l'en déposséder déclenche immédiatement son courroux.

Les explorateurs pourraient être tentés de monnayer le fait qu'ils possèdent un moyen de quitter Sabrine. Si le roi Kommitzar n'est pas intéressé, certains de ses sujets pourraient l'être. Et bien que le joyau les terrifie et les empêche d'attaquer



le roi directement, les explorateurs pourraient tout de même être capables de les utiliser à leur avantage.

L'homme au pistolet

En prenant en considération le fait que les explorateurs disposent d'une puissance de feu nettement supérieure à celle des habitants du Sanctuaire, il est tout à fait possible qu'ils souhaitent régler cette affaire « à l'ancienne » en usant d'intimidation pour mettre la main sur le joyau. Après tout, les explorateurs ont un vaisseau lourdement armé en orbite, et peuvent même disposer de centaines de soldats à leur solde. Le roi Kommitzar répond à de telles menaces avec une lucidité surprenante en les invitant calmement à venir arracher la pierre de « son corps froid ». Il tentera de détruire le joyau en dernier recours (il est suffisamment fragile pour être détruit par un tir d'arme à feu ou plusieurs coups de marteau).

Si les explorateurs lancent un assaut, ils doivent se livrer à un combat de masse contre les milliers d'ex-mutinés. Les mutinés utilisent le profil qui se trouve à la fin de cette aide de jeu, ou celui de la Racaille, page 371 du livre de base de ROGUE TRADER.

Approche subtile

L'une des options les plus évidentes consiste bien entendu à s'introduire discrètement à la cour du roi Kommitzar pour subtiliser le joyau sous son nez (littéralement). Cette approche est la plus à même de réussir et Papa Yoke peut leur fournir une description de la cour afin que les explorateurs puissent s'y glisser à la faveur de la nuit. Le roi dort sur une plateforme qui occupe la partie la plus élevée du Sanctuaire, entouré de plusieurs compagnons. Dix gardes armés de lances sont en poste dans la salle du trône, sous la plateforme. Deux d'entre eux gardent directement les escaliers menant au-dessus. Le roi est entouré de cinq compagnons et l'un d'entre eux est un garde du corps redoutable, placé ici pour pallier au fait que les gardes puissent être bernés ou vaincus.

Le profil du roi Kommitzar se trouve à la fin de cette aide de jeu. Ses gardes et compagnons peuvent être représentés par le profil du mutiné, également décrit à la fin de cette aide de jeu. Ses compagnons sont armés de lances avec l'amélioration d'arme monomoléculaire, ainsi qu'avec de vieux pistolets laser.

Récompenses

- 25 points d'Accomplissement pour avoir obtenu le joyau du roi Kommitzar.
- 10 points d'Accomplissement si des membres du Sanctuaire peuvent être persuadés de travailler pour les explorateurs.
- -25 points d'Accomplissement si les explorateurs font appel à une force militaire conséquente (plusieurs compagnies de troupes armées par exemple) pour mettre la main sur le joyau.

OBJECTIF 2 : RÉPARER LE NEXUS DE SABRINE

Une fois que les explorateurs auront récupéré le joyau, ils devront retourner au Nexus de Sabine afin de l'y replacer. Le trajet vers le Nexus peut se faire à pied et, si c'est le cas, il serait peut-être judicieux de créer une rencontre avec quelques zombies fangeux. Cependant, Papa Yoke est prêt à accompagner les explorateurs dans les marais et il peut les guider au travers des chemins tortueux et recourir à ses pouvoirs pour maintenir les zombies à distance.

Si les explorateurs lancent une attaque contre le roi ou ses sujets, ou s'ils le dupent, il y a des chances pour qu'ils soient

poursuivis au travers des marais alors qu'ils se dirigent vers le Nexus. Si c'est le cas, faites monter la pression alors qu'ils se retrouvent nez à nez avec un groupe de zombies ou se perdent alors qu'ils tentent de fuir la milice enragée lancée à leurs trousses.

Finalement, les explorateurs devraient arriver au Nexus de Sabine. Avant que la lecture ne puisse avoir lieu, ils ont besoin de le réparer et de replacer le joyau. Pour ce faire, le navigator doit consacrer au moins quinze minutes à cette tâche. Remettre le joyau dans son emplacement est simple, mais ce dernier doit également être lié psychiquement à la structure de moelle spectrale. Cela requiert un **test de Force Mentale Assez difficile (-10)** de la part d'un psyker. Si deux psykers ou plus combinent leurs efforts, le test devient moins difficile d'un degré pour chaque psyker après le premier. Ce test peut être répété plusieurs fois, mais à chaque fois qu'il est raté de 4 degrés ou plus, un contrecoup psychique inflige 1 point de Folie à chaque psyker prenant part au test.

Récompenses

- 50 points d'Accomplissement pour avoir réparé le Nexus de Sabine.
- -10 points d'Accomplissement si dix PNJ ou plus sont perdus contre les attaques de zombies fangeux (l'équipage ne peut avoir confiance dans un chef qui ne les protège pas).

OBJECTIF 3 : PROCÉDER À LA LECTURE

Le navigator ne peut procéder à la lecture qu'une fois le Nexus réparé. À ce moment (ou plus tôt si les explorateurs n'ont pas le joyau) le MJ choisit un ou plusieurs des événements suivants qui surviennent alors. Les explorateurs ont attiré l'attention d'un groupe de zombies fangeux alors qu'un groupe d'eldars attendait afin de prendre en embuscade quiconque accédait au Nexus.

- Papa Yoke hurle de terreur et une douzaine de zombies fangeux sortent de la brume.
- S'il est toujours en vie, le roi Kommitzar, accompagné de trois Expéditeurs et d'une douzaine de miliciens, apparaît et attaque immédiatement les explorateurs.
- L'air est déchiré par les tirs de fusils de précision alors que cinq éclaireurs eldars, qui avaient pris position dans les arbres, ouvrent le feu.
- Le Nexus laisse exploser un déluge d'énergie arcanique alors qu'un archonte eldar surgit de la brume, entouré d'un vortex tourbillonnant de feu sorcier, et tente de soustraire cette puissance aux explorateurs.
- Au moins l'un des concurrents des explorateurs survient. Qu'il s'agisse d'un allié ou d'un rival dépend du MJ et de l'aide dont ont besoin les PJ à ce moment précis.

Si les explorateurs n'ont pas le joyau, un **test de Psyniscience Difficile (-20)** révèle que l'archonte eldar (qui est maintenant soit mort soit dans l'incapacité de bouger) est en possession d'un joyau qui correspond à celui que porte le roi Kommitzar.

Récompenses

Remplir cet objectif permet de gagner la récompense réservée à la lecture réussie d'un Nexus: 200 points d'Accomplissement.

En plus de la récompense en points d'expérience habituelle, si les explorateurs se sont emparés du joyau du roi Kommitzar d'une façon particulièrement inventive ou créative (en utilisant un minimum de leurs ressources), le MJ peut leur accorder 200 points d'expérience supplémentaires.

ADVERSAIRES

Voici les adversaires que l'on trouve sur Sabrine. Les talents et bonus de Force sont directement pris en compte dans leurs profils.

ROI KOMMITZAR

Ancien sous-officier dans un régiment pénal de la Garde Impériale, le « Kommitzar » a poussé ses compagnons à la révolte. Maintenant, il se fait appeler « roi », un titre qu'il conserve grâce à un recours constant à la brutalité.

Profil du roi Kommitzar

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
50	38	34	42	34	34	38	42	36

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessure: 20

Compétences: Charisme (Soc), Commandement +10 (Soc), Connaissances générales (Imperium, pègre, négocié) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Duperie (Soc), Enquête (Soc), Esquive (Ag), Interrogatoire +10 (Soc), Intimidation (F), Langue (jargon spatial) (Int), Marchandage (Soc), Orientation (stellaire +10) (Int), Pilotage (vaisseaux spatiaux) (Ag), Technomaîtrise (Int), Vigilance (Per).

Talents: Attaque rapide, Aura d'autorité, Blasé, Décadence, Formation aux armes de base (bolts, laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (énergétiques, primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de jet (primitives), Formation aux armes de poing (bolts, laser, MS), Paranoïa, Résistance (peur), Sommeil léger.

Armure: vieille armure carapace de la Garde et ornements renforcés (bras et jambes: 4 PA; corps: 6 PA).

Armes: Vieille épée tronçonneuse (1d10+5 P; Pén: 2; Attributs: déchirante, équilibrée), Fusil à pompe (30 m; C/-/-; 1d10+4 I; Pén: 0; AT: 8; Rch: 2 AC, Attributs: dispersion).

Équipement: bijoux, colifichets et babioles volés.

Commandement psychique: le joyau du roi Kommitzar lui octroie d'étranges capacités psychiques latentes qui lui permettent d'exercer un certain contrôle sur ses sujets. Lorsqu'il a affaire à des habitants de Sabrine, Kommitzar gagne un bonus de +20 à ses tests de Commandement et d'Intimidation.

ZOMBIES FANGEUX

Les zombies fangeux de Sabrine étaient autrefois humains, avant de succomber à l'infection bactérienne connue sous le nom de malédiction de Sabrine. Maintenant, ce sont des automates décérébrés, n'ayant pour seul but que de propager l'infection et se nourrir avant que la pourriture ne les réduise en poussière.

Profil de zombie fangeux

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	—	30	30	13	—	15	—	—

Déplacement: 1/2/4/-
Compétences: Vigilance (Per).

Points de Blessure: 8

Talents: aucun.

Traits: Armes naturelles, Au-delà, Endurance surnaturelle (x3), Loi du nombre, Peur (1) †.

Loi du nombre: à la place des bonus habituels accordés lorsque l'on submerge un adversaire, les zombies fangeux gagnent un bonus de +10 à leurs tests de Capacité de Combat et un bonus de +1 aux dégâts qu'ils infligent pour chaque autre zombie fangeux attaquant leur cible. S'il n'est pas engagé au corps à corps, un zombie fangeux avance toujours vers la cible la plus proche. S'il est engagé au corps à corps, il utilise l'attaque à outrance contre toute cible à portée, en choisissant la cible qu'il a attaquée au tour précédent, si possible.

Armure: aucune.

Armes: dents et griffes (1d10+3 P; Pén: 0).

Équipement: vêtements pourris et équipement détruit par la fange.

† Une fois qu'un personnage a réussi un test de Peur contre un zombie fangeux, il est immunisé à leur effet de Peur. À la discrétion du MJ, un personnage peut être contraint de refaire un test dans certaines circonstances (s'il est surpris par un zombie fangeux surgissant de la boue à ses pieds, par exemple).

SOLDATS MUTINÉS

Les soldats mutinés de la légion pénale ont perdu la plus grande partie de leur équipement et oublié leur entraînement. Cependant, certains sont assez chanceux pour avoir conservé un vieux pistolet laser.

Profil de soldat mutiné

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	35	30	30	30	20	40	25	25

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessure: 8

Compétences: Connaissances générales (Imperium, pègre) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Esquive (Ag), Vigilance (Per).

Talents: Blasé, Formation aux armes de base (laser, MS, primitives), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS, primitives).

Trait: Habitants des marais.

Habitants des marais: les soldats mutinés bénéficient d'un bonus de +20 sur leurs tests de Dissimulation et de Mouvement silencieux lorsqu'ils évoluent dans les marécages de Sabrine.

Armure: vieille armure pare-balles de la Garde (corps: 4 PA).

Armes: pistolet laser (60 m; C/3/-; 1d10+3 E; Pén: 0; AT: 30; Rch: 1 AC) ou arc composite (30 m; C/-/-; 1d10+3 P; Pén: 0; AT: 1; Rch: ½ AC; Attribut: fiable, précise, primitive) et une arme improvisée (1d5+3 P; Pén: 0; Attributs: primitive).

Équipement: uniformes pourris et babioles technologiques inutiles.