

ROGUE TRADER

BIENVENUE DANS ROGUE TRADER, UN JEU DE RÔLE DANS LES TÉNÈBRES DU 41^E MILLÉNAIRE

VOUS INCARNEZ LE DESCENDANT DE L'UNE DES LÉGENDAIRES DYNASTIES DE LIBRES-MARCHANDS, DES FAMILLES DE CORSAIRES AUTORISÉES PAR DÉCRET IMPÉRIAL À PARCOURIR L'IMPERIUM À BORD DE LEUR MAJESTUEUX NAVIRE.

VOUS ÊTES SEUL MAÎTRE À BORD, VOTRE SOUVERAINETÉ CONSACRÉE PAR UNE ANTIQUE LETTRE DE MARQUE, PREUVE INDISCUTABLE DE VOTRE AUTORITÉ ABSOLUE. CE DOCUMENT D'UNE RARETÉ INOUIË VOUS AUTORISE À EXPLORER L'ESPACE INCONNU SITUÉ EN DEHORS DES FRONTIÈRES IMPÉRIALES, DE DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX MONDES, DE COMMERCER AVEC DES RACES NON-HUMAINES ET DE MENER VOS VAISSEAUX AU COMBAT AU NOM DE L'EMPEREUR.

AU COURS DE VOS VOYAGES, VOUS DÉCOUVRIREZ DES MYSTÈRES OUBLIÉS, DES NATIONS PERDUES ET DES SECRETS QUE L'HUMANITÉ NE DEVRAIT PAS RETROUVER.

MAIS POUR CLAMER VOS RICHESSES ET FAIRE VALOIR VOS DROITS, VOUS DEVREZ AFFRONTÉ LES IMMENSES DANGERS QUI SE TAPISENT DANS LE VIDE INTERGALACTIQUE, SURVIVRE AUX ATTAQUES DES PIRATES ET XENOS, ET SURTOUT ÉVITER LES INDICIBLES MENACES QUI SE TAPISENT DANS L'OBSCURITÉ ENTRE LES ÉTOILES.

Ce livre contient :

Un système rapide de création de personnage vous permettant de commencer à jouer rapidement, suivi de possibilités plus étendues grâce au système de la voie des origines. Des règles de simulation dynamiques, des interactions sociales au gain d'influence, jusqu'aux combats effrénés entre vaisseaux spatiaux et l'utilisation des pouvoirs psychiques.

Une aventure d'introduction, pour plonger immédiatement les explorateurs au cœur de l'action, sur la voie de la richesse et de la gloire.

Le livre de base de ROGUE TRADER renferme tout ce dont vous avez besoin pour débiter dans l'univers de Warhammer 40,000.

edge®



GAMES WORKSHOP®

www.bibliothequeinterdite.fr/rt

Bibliothèque
INTERDITE

Prix public 55,00 €

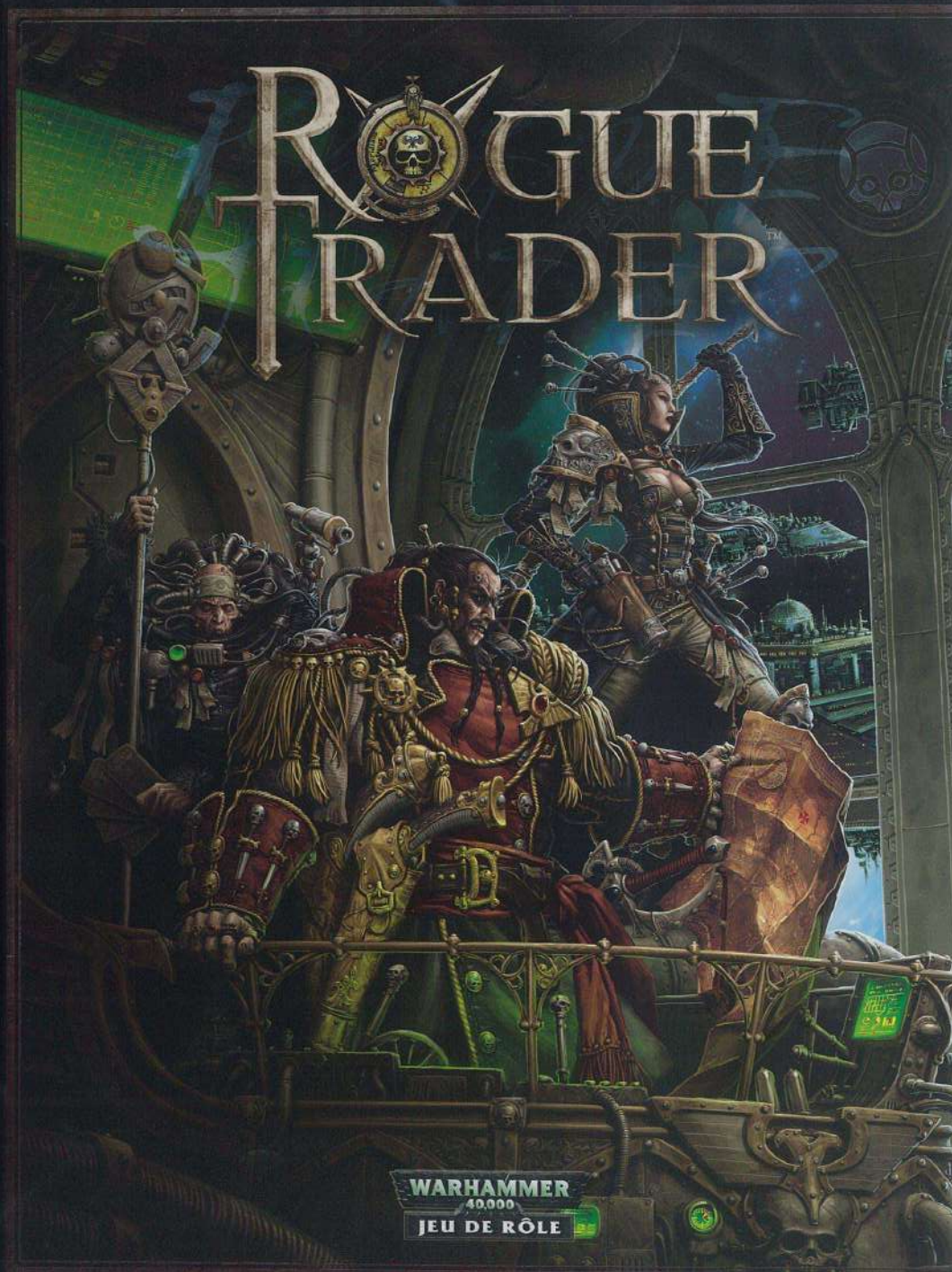


B

WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE

ROGUE TRADER

ROGUE TRADER



WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE



GRANDS RÉCIFS D'HECATON

PHAINAL ÉCHO

RÉCIFS WARP

VORTEX HURLANT

Ici errent les démons

ROYAUME DE WINTERSCALE



FIEF DAMNÉ

MYSS KAIN

LE CHAUDRON

REMOUS DU DANSEUR DU VIDE

GOUFFRES AMERS

Prenez garde à l'est, où brûlent

MONDES ORPHELINS

FLÉAU DE L'EMPEREUR-DIEU

GOUFFRES ALÉNIQUES

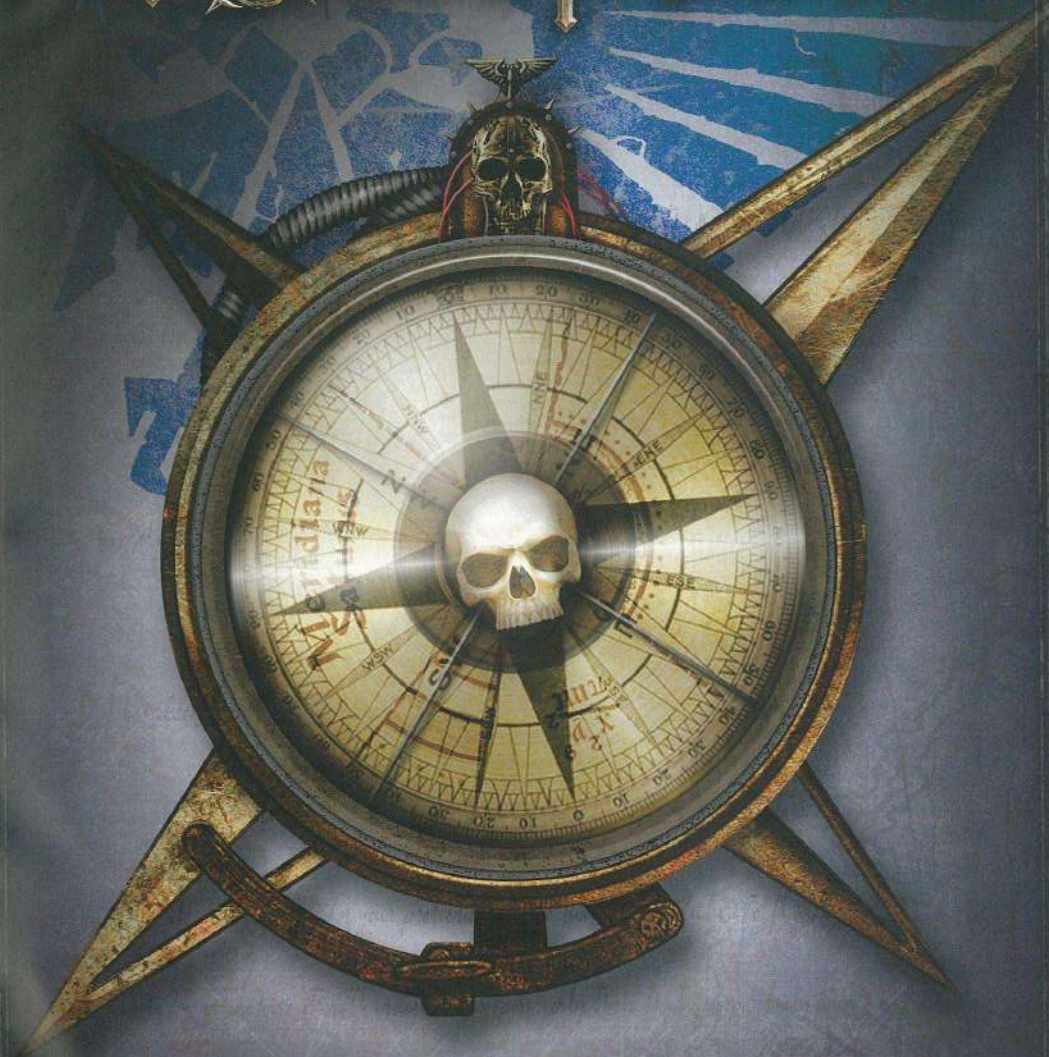


Cortège des Damnés

Puits Septogoniques



ROGUE TRADER



UN JEU DE RÔLE DANS LES TÉNÈBRES
DU 4^e MILLÉNAIRE

CRÉDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

ROGUE TRADER EST UNE CONCEPTION DE
Michael Hurley et Ross Watson avec la contribution
de Jay Little et Sam Stewart

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT
Ross Watson

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT

Owen Barnes, Alan Bligh, John French, Andy Hoare, Tim Huckelbery,
Michael Hurley, John Ivicek, Reason et Sam Stewart

CONTRIBUTION DE

Matt Boles et Sean Schoonmaker

BASÉ SUR DARK HERESY, CONÇU PAR

Owen Barnes, Kate Flack et Mike Mason

RESPONSABLES DE RÉDACTION

Paul Harmon, Mark O'Connor, Leigh Anne Reger
et Patrick Rollins

CONCEPTION GRAPHIQUE

Kevin Childress, Andrew Navarro,
Mark Raynor et Brian Schomburg

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Andrea Uderzo

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Matt Bradbury, Sascha Diener, David Griffith, Paul Himmelman, Stefan
Kopinski, Clint Langley, Paul Moriarty, Adrian Smith, Mark Smith,
Imaginary Friends Studio, Mattias Tapia, Kev Walker et Andrea Uderzo

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Gabe Laulunen

RESPONSABLE DE DÉVELOPPEMENT

Michael Hurley

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

RESPONSABLE DES LICENCES

Owen Rees

Remerciements spéciaux à Nelson et Orsme. Merci également à toute l'équipe du studio
de développement de Games Workshop – votre travail est une source d'inspiration.



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.

Cette édition de ROGUE TRADER a été imprimée en incluant les errata de la version anglaise 1.0.

ISBN 9-782359-610345

Code Produit RT01

Imprimé en Espagne par INO Reproducciones

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

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/RT

RESPONSABLE DES DROITS ET DES LICENCES

Erik Mogensen

RESPONSABLE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Alan Merrett

DIRECTEUR DU SERVICE LÉGAL ET DES LICENCES

Andy Jones

REMERCIEMENTS

"All Records Expunged" Sean Schoonmaker et Cliff Drozda,
Nate Grover, Andrew McDonnell, Eric Ullman, "Bring The Noise"
James Savage et Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, Stewart Strong,
"FFG Special Ops" Tim Flanders, Tod Gelle, Mike Jett, Thaad
Powell, "Justice, Inc." John Ivicek et James Gross, Leigh Anne
Gross, Victoria Weaver, "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 "Sons of a Rogue Trader" Robin
Everett-McGuird et Alex Athanas, Christopher Brandmeier,
Peter Marotta, Matthew Robenhaymer et Isaac Xavier-Santos

EDGE ENTERTAINMENT

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Gilles Garnier

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

COMMODORE

Mathieu Saintout

RESPONSABLES DE GAMME

Fabien Marteau & Olivier Collin

GRAPHISME ADDITIONNEL

Stéphanie Lairer

TRADUCTION

Vincent Basset, Julien Drouet, Olivier Fanton, Nathalie Huer, Sandy
Julien, Dominique Lacrouts et Jérôme Vessiere

La Bibliothèque Interdite tient tout spécialement à remercier
Pierrick « Lexographe » Garry pour son aide inestimable.

TABLE DES
MATIÈRESL'AMBITION NE CONNAÎT
PAS DE FRONTIÈRES

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	8
Qu'y a-t-il dans ce livre ?	9
Le jeu et les dés	10

CHAPITRE I : CRÉATION DE PERSONNAGE

Création d'explorateur	12
Étape 1 : Le tirage des caractéristiques	14
Comment calculer les caractéristiques	14
Étape 2 : La voie des origines	15
Les intersections	15
La voie des origines	16
Choisir un monde natal	17
Héritage	25
Appel de l'espace	26
Épreuves	27
Motivations	29
Carrière	30
Étape 3 : Utilisation des points d'expérience	30
Points d'expérience de départ	30
Étape 4 : Donner vie à son personnage	31
Un nom	31
Personnalité	31
Étape 5 : Facteur d'influence et points de vaisseau	33
Facteur d'influence de départ	33
Points de vaisseau	33
Étape 6 : Choisir son équipement	34

CHAPITRE II : PLAN DE CARRIÈRE

Démarrage	36
Améliorations de personnage	37
Libre-marchand	40
Archimilitant	44
Astropathe émérite	48
Explorateur	52
Maître du vide	56
Missionnaire	60
Navigator	64
Sénéchal	68
Capacités spéciales	72

CHAPITRE III : COMPÉTENCES

Acquisition des compétences	74
Formation et maîtrise de compétence	74
Compétences de base et avancées	74
Compétences de base	74
Compétences avancées	74
Considérer une compétence avancée comme une compétence de base	74
Registres de compétence	76
Groupes de compétences	77
Description des compétences	77

CHAPITRE IV : TALENTS

Acquisition des talents	90
Groupes de talents	90
Conditions préalables	91
Description des talents	94

CHAPITRE V : ARSENAL

Disponibilité	110
Disponibilité et niveau technologique	111
Délais et disponibilité	111
Qualité	112
Richesse et acquisition	112
Trône gelt	113
Facteur d'influence	113
Munitions	113
Armes	114
Attributs des armes	115
Armes à bolts	117
Armes à fusion	120
Armes à munitions solides	120
Armes à plasma	122
Armes exotiques	122
Armes lance-flammes	124
Armes laser	125
Armes primitives	126
Grenades et missiles	127
Lanceurs	128
Armes de corps à corps	129
Armes à décharge	129
Armes énergétiques	129
Armes de corps à corps exotiques	130
Armes primitives	131
Armes tronçonneuses	132
Améliorations d'arme	133
Munitions	134
Munitions spéciales	135
Armures	136
Équipement	139
Vêtements et objets personnels	139
Stimulants et articles consommables	141
Outils	143
Cybernétique	147
Prothèse et organes bioniques	147
Systèmes implantés	148

CHAPITRE VI : POUVOIRS PSYCHIQUES

Types de psykers	154
Les capacités psychiques	156
Utilisation des techniques psychiques	157
Disciplines psychiques	162

CHAPITRE VII : NAVIGATORS

Le gène navigator	174
L'œil du Warp	174
Les grandes maisons	175
Votre lignée	175
Acquisition de pouvoirs de Navigator	178
Pouvoirs de départ	178
Utilisation des pouvoirs de Navigator	178
Pouvoirs de Navigator	179
Mutations de Navigator	181

Acquisition de mutations de Navigator.....	182
Navigation dans le Warp.....	183
Les bases de la navigation warp.....	183
Le péril du Warp.....	186

CHAPITRE VIII: VAISSEAUX SPATIAUX

La vie parmi les étoiles.....	188
Les bruits de la vie à bord.....	189
Anatomie d'un vaisseau spatial.....	189
Représenter et générer les caractéristiques.....	189
La mince enveloppe qui sépare du vide.....	190
Éléments.....	191
Construire un vaisseau spatial.....	193
Coques.....	194
Singularités.....	197
Éléments vitaux.....	199
Éléments annexes.....	202
Vaisseaux PNJ.....	208
Exemple de vaisseau de libre-marchand.....	211
Le combat spatial.....	212
Actions.....	212
Armes et tir.....	218
Dégâts et défenses.....	220
Incendie, dépressurisation et autres dangers.....	221
Effectif et Moral d'équipage.....	223
Le voyage spatial hors combat.....	226
La navigation spatiale.....	227
Réparations lourdes.....	228

CHAPITRE IX: RÈGLES DU JEU

Test.....	230
Tests de compétence.....	230
Tests de caractéristique.....	230
Degrés de réussite et d'échec.....	231
Tests étendus.....	232
Tests opposés.....	232
Difficulté des tests.....	232
Entraide.....	232
Le rôle du destin.....	233
Utilisation des points de Destin.....	233
Dépense des points de Destin.....	233
Gain de points de Destin supplémentaires.....	233
Combat.....	234
Temps narratif et temps structuré.....	234
Détail du combat.....	234
Surprise.....	235
Initiative.....	236
Actions.....	236
Utilisation des actions.....	237
Description des actions.....	238
L'attaque.....	243
Combat à mains nues.....	245
Combat à deux armes.....	245
Particularités liées aux circonstances.....	246
Blessures.....	249
Les points de Blessures.....	249
Les dégâts.....	249
Dégâts de caractéristique.....	251
Conditions et dégâts spéciaux.....	260
Guérison.....	262
Exploration.....	263
Utiliser les compétences d'exploration.....	263
Utiliser les compétences d'investigation.....	264

Déplacements.....	264
Déplacement narratif et terrain.....	265
Déplacements et environnement.....	265
Escalade.....	266
Sauts en hauteur et en longueur.....	266
Nage.....	267
Porter, soulever et pousser des objets.....	267
Éclairage.....	268
Voler.....	268
Le facteur d'influence.....	269
Facteur d'influence de départ.....	270
Augmentation et réduction du facteur d'influence.....	270
Acquisition.....	271
Tests d'Acquisition.....	271
Commerce et acquisition.....	272
Acquisition d'éléments de vaisseau spatial.....	273
Acquisitions inhabituelles.....	274
Tests d'entretien.....	275
Influence.....	276
Tests d'Influence.....	276
Entreprises.....	276
Créer une entreprise.....	277
Points d'Accomplissement.....	277
Organiser des entreprises.....	278
Faire jouer des entreprises.....	278
Résoudre les entreprises.....	279
Entreprises courantes.....	279
Établir une colonie impériale.....	279
Exploiter un monde-ressource.....	280
Établir un marché froid à partir de mondes xenos morts.....	281
Établir une route commerciale.....	282
Infortunes.....	283
Le prix de l'infortune.....	283
Surmonter les infortunes.....	284

CHAPITRE X: LE MENEUR DE JEU

Le rôle du meneur de jeu.....	286
La sombre frontière: installer l'atmosphère.....	288
Comment diriger une aventure de Rogue Trader.....	289
Les dynasties de libres-marchands.....	290
Les récompenses: indicateurs de réussite.....	291
Combats de masse.....	292
Interaction.....	293
Compétences d'interaction.....	293
La peur et la damnation.....	294
Points de Folie et de Corruption.....	294
Peur.....	295
Devenir fou.....	296
Degrés de folie.....	296
Traumatismes mentaux.....	296
Subir des troubles mentaux.....	296
Gravité des troubles mentaux.....	297
Types de troubles mentaux.....	297
Retirer des points de Folie à votre personnage.....	298
Corruption.....	299
Points de corruption.....	299
Menaces morales.....	299
Le test de malignité.....	299
Mutations.....	299

CHAPITRE XI: L'IMPERIUM

Les institutions impériales.....	302
L'Imperium de l'Humanité.....	306

Les planètes de l'Imperium.....	307
Dialectes et langages.....	308
Cultures et civilisations.....	309
Les mutations.....	309
Les communications.....	309
L'Imperium et le voyage spatial.....	310
Le Warp.....	310
Voyager dans le Warp.....	310
Les créatures du Warp.....	313
La navigation spatiale.....	313
Les segmentae majoris.....	315
Les flottes interstellaires.....	315

CHAPITRE XII: LES LIBRES-MARCHANDS

La lettre de marque.....	321
Des origines diverses.....	322
L'attribution d'une lettre de marque impériale.....	325
Tempéraments et personnalités.....	326
Les privilèges du pouvoir.....	329
Conditions et obligations.....	330
Se conformer à ses obligations.....	332
Les lignages.....	333
Dividendes et bénéfices.....	334

CHAPITRE XIII: LES ÉTENDUES DE KORONUS

Les redoutables tempêtes warp des étoiles du Halo.....	337
Port l'Errance: aux portes des Étendues.....	340
L'architecture de Port l'Errance.....	340
La passe de Koronus: «la Gueule».....	341
Les stations de guidage.....	342
Furibundus.....	342
Castel.....	342
Le royaume de Wintercale.....	343
Les mille cartes.....	344
Les Mondes orphelins.....	345
Perdus dans la tempête.....	345
Des entreprises vouées à la calamité.....	346
Le Pief Damné.....	347
Des étoiles et des routes inconnues.....	347
Les étoiles Païennes.....	349
Les Gouffres amers.....	351
Les grands récifs d'Hecaton.....	351
Ce qui vit dans les Étendues de Koronus.....	352
La menace ork.....	352
Les stryxis.....	354
Esclaves des ténèbres.....	355
Les perfides eldars.....	357
Les maraudeurs rak'gol.....	359
Les disciples de Thule.....	359
Les yui'vath.....	359
Les artefacts du Halo.....	360
Les kroots.....	361
Quelques célébrités des Étendues.....	361

CHAPITRE XIV: ADVERSAIRES ET XENOS

Traits.....	364
Description des traits.....	364
Mutations.....	369
Acquisition de mutations.....	369
Alliés, ennemis et rivaux.....	371

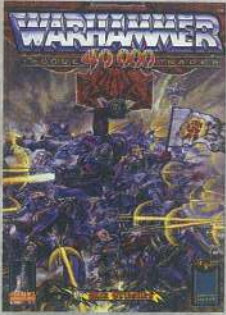
Les masses de l'humanité.....	371
Serviteurs.....	375
Xenos.....	376
L'au-delà.....	378

CHAPITRE XV: LA GUEULE DE L'ENFER

Mythe et mensonges.....	380
I ^{re} Partie: L'énigme du <i>Righteous Path</i>	381
Vue d'ensemble.....	381
La Cour des Morts (plan).....	384
II ^e Partie: Dans un ciel de tempête.....	385
Vue d'ensemble.....	385
III ^e Partie: Au cœur de l'hiver.....	387
Vue d'ensemble.....	387
Dans les Étendues.....	387
La Passerelle du <i>Righteous Path</i> (plan).....	391
PNJ importants.....	392



AVANT-PROPOS



Voici un peu plus de vingt ans, Games Workshop dévoilait un étrange et merveilleux manuel de règles de science-fiction destinées à son jeu de figurines, en les affublant d'un titre aussi dur à prononcer que difficile à placer dans une conversation. Ce manuel de jeu, dont la publication passa pratiquement inaperçue à l'époque, constituait le prélude au lancement d'un extraordinaire univers anti-utopique, un sombre futur dans lequel

l'humanité vivait sous la menace constante d'une myriade de races non-humaines belliqueuses et de toutes sortes d'autres monstres, mutants, démons et traîtres. Ce livre et l'extraordinaire gamme de figurines associées mises sur le marché par Games Workshop acquit rapidement une incroyable popularité et il ne fallut pas longtemps pour que naisse la légende. Il s'agissait, évidemment, de la parution du manuel « WARHAMMER 40,000 ROGUE TRADER », un événement qui devait modifier à jamais le cours de l'histoire pour les jeux de stratégie et pour la société Games Workshop.

Les origines de ce jeu et de son improbable surnom remontent pratiquement aux origines de Games Workshop et à la création de Citadel Miniatures, à la fin des années 70. À l'origine, Citadel avait été fondée pour produire des figurines d'heroic fantasy destinées au marché du jeu de rôle qui se développait alors dans le sillage du succès du jeu DUNGEONS & DRAGONS. Toutefois, ce marché était encore balbutiant, à côté des orques, elfes, sorciers et autres guerriers qui devenaient rapidement le point fort de la production de Citadel, la société décida également de se lancer dans la production d'une pléthore de figurines destinées à satisfaire une large gamme d'autres centres d'intérêt. Convaincue que toutes les figurines de fantasy qui se vendaient n'étaient pas uniquement achetées par des fans de jeu de rôle, Citadel lança sa propre gamme, basée sur sa propre vision des jeux d'heroic fantasy : un jeu appelé WARHAMMER, qui permettait à ses fans de mener de fantastiques batailles en déployant des armées entières de figurines sur leurs tables de jeu.

Le succès fut tel que la société commença à envisager une gamme de figurines Citadel associées aux règles d'un jeu de stratégie. Hélas, la plupart de ces tentatives débouchèrent sur des impasses, mais une idée revenait sans cesse : celle d'un jeu de combat spatial entre vaisseaux. Après avoir ébauché une série de règles que nous testâmes en jeu, nous commençâmes à esquisser l'univers dans lequel ce jeu se situerait et nous finîmes par lui choisir un nom. Le seul écueil, c'est que nous n'avions aucune gamme de figurines de vaisseaux à proposer ! Sans nous laisser arrêter par ce détail insignifiant, et avec la conviction que les concepteurs de Games Workshop/Citadel sauraient relever le défi, nous publiâmes une annonce dans le premier Compendium du magazine Citadel (en 1983) proclamant l'arrivée de « ROGUE TRADER, le jeu de rôle de science-fiction de Citadel ».

À l'évidence, les choses prenaient une nouvelle tournure ! Peu satisfaits à l'idée de lancer un jeu limité à une poignée de vaisseaux spatiaux miniatures (qui n'existaient toujours pas), nous décidâmes d'y inclure les figurines de science-fiction qui commençaient tout juste à faire leur apparition dans la vaste gamme de Citadel.

C'est alors qu'un certain Rick Priestley se mit à travailler sur le projet et le réorienta immédiatement vers l'idée d'un jeu de stratégie, abandonnant du même coup l'idée d'en faire un jeu de rôle.

En 1987, enfin, le nouveau livre et la sélection relativement modeste des nouvelles figurines qui lui étaient associées furent prêts. Toutefois, par comparaison avec la popularité de l'heroic fantasy dans le monde des jeux de rôles et de stratégie, la science-fiction était encore considérée comme un pari risqué. Jusque-là, le jeu de figurines WARHAMMER était allé de succès en succès et avait été rejoint par le très populaire « WARHAMMER, le jeu de rôle fantastique » (WJRF pour les intimes). Après un grand nombre de débats et de controverses, nous décidâmes de rebaptiser notre jeu futuriste WARHAMMER 40,000 (une référence cool à l'univers et l'historique de ce jeu et un nombre remarquable, propre à marquer les esprits). Cela nous permettait de créer un lien évident avec notre marque mère, en nous appuyant sur une image qui soutiendrait notre jeu futuriste. Cependant, à la dernière minute, plutôt que de laisser la dénomination que nous avions utilisée lors du développement mourir de sa belle mort, nous avons ajouté un sous-titre au logo : WARHAMMER 40,000 ROGUE TRADER était né.

Au fil des vingt années qui se sont écoulées depuis, le jeu de figurines WARHAMMER 40,000 a peut-être perdu son sous-titre mais il s'est développé au point de devenir un phénomène international dans le monde du jeu. Chaque année, Games Workshop produit des centaines de nouvelles figurines, de kits, de livres et de magazines entièrement consacrés à ce jeu. Il a également engendré une vaste descendance de produits dérivés et il est aujourd'hui possible de se procurer des romans, des jeux vidéo, des bandes dessinées, des jeux de rôle et des jeux de plateau, tous situés dans l'univers de WARHAMMER 40,000. Ce livre est le second de ce que nous espérons être une longue série de jeux de rôle dans cet univers et il constitue un digne compagnon pour DARK HERESY, notre première production. Le livre que vous tenez en mains porte l'illustre titre de ROGUE TRADER, et nous sommes conscients que cela lui vaudra plus que sa part de regards scrutateurs et d'attention de la part des fans du jeu des origines. À mon avis, ils ne seront pas déçus, car ce volume n'a pas seulement hérité du nom de son illustre ancêtre. Il en a également retrouvé l'esprit d'aventure et l'imagination. Tout le crédit doit en être attribué aux bonnes gens de Fantasy Flight Games, avec nos remerciements à tous, chez Games Workshop, pour avoir traité notre vieil ami avec l'amour et le respect qu'il méritait et qui transparaissent d'une manière tellement évidente dans cette réalisation.

Que vos entreprises soient toujours profitables !

Alan Merrett,
Games Workshop



Le 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 noyau à géométrie parfaite. Il est le seigneur charognard de l'empire, 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 vaine éternelle. Ses puissants vaisseaux de guerre patrouillent au cœur des nébuleuses infectées 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'astrologie, 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 bio-améliorés, la quintessence des guerriers. Leurs frères d'armes sont les légions de la garde impériale et les rangs innombrables des forces de défense planétaires, les membres de l'imposition dont la vigilance ne s'endort jamais et les technopriêtres 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 troubles, 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. Pourtant, vous n'êtes pas un homme ordinaire en ce monde. Vous êtes un explorateur. Vous naviguez parmi les étoiles à bord d'un vaisseau de libre-marchand, et l'autorité et la liberté dont vous disposez dépassent de très loin les rêves les plus fous des citoyens ordinaires. Grâce aux pouvoirs que vous confère votre antique lettre de marque et à votre vaisseau capable de naviguer sur les traîtres courants du Warp, vous êtes sur le point de vous aventurer dans les régions inexplorées de l'espace, où vous découvrirez de nouveaux mondes, des civilisations perdues et des technologies xenos plus étranges les unes que les autres. La fortune et la gloire vous tendent les bras, à vous, libres-marchands, qui vous tenez sur le seuil d'un univers riche de possibilités et d'innombrables dangers.



L'AMBITION NE CONNAÎT PAS DE FRONTIÈRES

Bienvenue dans l'univers de **ROGUE TRADER**, un jeu de rôle privilégiant l'exploration, le risque et la puissance brute, situé dans le lointain futur de ruines et de corruption de **WARHAMMER 40,000**. Avec **ROGUE TRADER**, vous allez pouvoir parcourir l'univers de **WARHAMMER 40,000** et en explorer les recoins comme vous ne l'avez jamais fait auparavant. D'immenses fortunes vous attendent aux confins de la galaxie, si vous et vos compagnons explorateurs parvenez à rassembler suffisamment de courage pour les découvrir et les revendiquer pour vôtres. Dans ce monde, la renommée et l'opulence appartiennent aux audacieux, mais les imprudents ne trouvent qu'une mort anonyme et oubliée. Quant au libre-marchand qui parviendra à arracher ses richesses à ce dangereux univers, par chance, par ruse ou par force, il aura le bonheur de goûter à ce que peu d'humains du 41^e millénaire peuvent espérer connaître : une vie d'aventures et de véritable liberté.

Toutefois, il faut savoir que c'est un chemin pavé de périls. D'infâmes xenos, des pillards pervers et bien souvent d'autres libres-marchands se dresseront sur votre chemin dans votre quête de grandeur. Votre intelligence et votre présence d'esprit, votre chance, vos capacités et votre courage seront rudement mis à l'épreuve, parfois poussés jusqu'à l'extrême limite. Survivre, c'est affronter de plus grands défis... et accéder à une puissance plus grande encore.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Lorsque vous participez à un jeu de rôle, vous créez un alter ego, un personnage fictif qui sera votre avatar dans le monde de ce jeu. Peut-être aimeriez-vous incarner un redoutable guerrier, un sage érudit ou encore un meneur d'hommes charismatique ? Dans le jeu, avec vos amis, vous allez diriger vos personnages à travers une série d'aventures. Imaginez, par exemple, un drame policier ou un film d'aventure ou de guerre. Cette fois, au lieu de vous contenter de regarder passivement l'histoire se dérouler devant vous, vous allez contrôler l'un des personnages, prendre les décisions pour lui ou elle, le faire agir et même le faire parler. En outre, vos décisions et celles de vos amis joueurs influenceront directement les événements et le déroulement de l'histoire.

Comment pouvez-vous influencer ces événements ? Comment allez-vous décider de ce qui va se passer ? C'est là qu'intervient le jeu. Les jeux de rôle comme **ROGUE TRADER** vous fournissent un ensemble de règles qui décrivent comment concevoir votre personnage et le faire agir tout au long du jeu. Ces règles couvrent toutes les situations de la fusillade à la poursuite, en passant par la gestion d'enquêtes qui peuvent durer plusieurs jours d'affilée. Souvent, ces règles vous demanderont de lancer des dés pour réaliser une action, et ce seront les résultats de ce tirage qui vous indiqueront le succès ou l'échec. Tandis que les règles sont là pour fournir un cadre et des principes de jeu, les dés permettent d'introduire un élément de hasard.

Après tout, la réussite ne serait pas si délec-

table si l'échec n'existait pas. Sauter de toit en toit devient soudain beaucoup plus palpitant si le moindre faux pas (matérialisé par un mauvais jet de dés) peut faire basculer votre personnage dans la ruelle, tout en bas.

Au début, un jeu de rôle comme **ROGUE TRADER** vous semblera peut-être truffé de règles. Toutefois, vous ne tarderez pas à voir que ces règles sont en réalité relativement simples, faciles à mémoriser et souvent très intuitives. Pour l'arbitrage, il y a toujours un meneur de jeu (ou MJ). Vous pouvez tenir ce rôle ou le confier à l'un de vos amis qui sera choisi par le groupe. Le MJ ne possède pas de personnage défini à incarner dans la partie. Au lieu de cela, c'est lui qui dirige le jeu, raconte l'histoire et décrit les innombrables situations qui se présentent au fil de sa narration. Il incarne également les individus que rencontrent vos personnages, gère ces rencontres et met en scène les événements étranges face auxquels vous devez réagir, il est, en quelque sorte, à la fois l'arbitre du jeu et le narrateur de l'histoire.

Tous les autres joueurs contrôlent des personnages qui vivent dans le monde dans lequel se déroule l'histoire. Ces protagonistes sont appelés personnages joueurs (ou PJ). Durant le jeu, les joueurs devront décrire les intentions et les actions de leurs personnages au MJ, qui décidera, en se basant sur les règles, si ces actions réussissent ou échouent et comment les paroles et les actes des personnages vont affecter le scénario qu'ils sont en train de jouer.

QUE FAUT-IL POUR JOUER À ROGUE TRADER ?

Quand vous serez prêt à vous lancer dans votre première partie, voici ce dont vous aurez besoin :

- Ce livre de règles
- Trois personnes (au moins) prêtes à jouer
- Un endroit tranquille (autour d'une table, c'est l'idéal)
- Trois ou quatre heures libres
- Quelques dés à dix faces (au moins deux par joueur)
- Du papier
- Des crayons à papier et des gommes
- Des friandises à grignoter, des boissons, etc.

Vous devriez trouver des dés à dix faces dans la boutique où vous avez acheté ce livre. À défaut, il existe de nombreuses boutiques Internet qui vendent ce genre de dés dans une variété de couleurs et de finitions. Si vous disposez d'un photocopieur, vous voudrez peut-être reproduire les fiches de personnage qui se trouvent à la fin de ce livre à l'intention de chacun des membres de votre groupe, mais ce n'est pas indispensable. Vous pouvez également télécharger gratuitement des fiches de personnages imprimables sur notre site : www.bibliothequeinterdite.fr/rt.

Afin d'aider les joueurs à visualiser l'action, vous pouvez également utiliser des figurines adaptées afin de représenter vos personnages et leurs ennemis lors des combats. Les figurines Citadelle de la gamme **WARHAMMER 40,000** de Games Workshop sont idéales pour cela. Visitez www.games-workshop.com pour plus de détails et pour connaître l'adresse des détaillants les plus proches.



QU'Y A-T-IL DANS CE LIVRE ?

ROGUE TRADER est divisé en quinze chapitres. En voici le contenu :

INTRODUCTION

Vous êtes en train de la lire. Elle présente une vue d'ensemble de **ROGUE TRADER** et du jeu de rôle en général.

CHAPITRE I : CRÉATION DE PERSONNAGE

Il vous guidera à travers les différentes étapes de la création du personnage que vous interprétez dans le jeu.

CHAPITRE II : PLANS DE CARRIÈRE

La carrière de votre personnage est une composante essentielle. Elle détermine ce que vous étiez avant de devenir un explorateur et définit votre position au sein de votre dynastie de libres-marchands. Dans ce chapitre, vous trouverez une description détaillée de tous les plans de carrière et toutes les explications sur la manière d'améliorer et de développer votre personnage dans le jeu.

CHAPITRE III : COMPÉTENCES

De l'enquête à la Technomaîtrise, chaque personnage peut utiliser un certain nombre de compétences acquises au cours de son existence. C'est ici que vous trouverez leur description.

CHAPITRE IV : TALENTS

Qu'il s'agisse de Biceps saillants ou d'une Foi inébranlable, chaque personnage possède des aptitudes particulières qui le rendent unique. Ce chapitre décrit tous ces talents en détail.

CHAPITRE V : ARSENAL

Vous y trouverez la description d'un certain nombre d'outils, d'équipements, d'armes et d'armures que votre explorateur pourrait utiliser ou acquérir au fil de ses aventures.

CHAPITRE VI : POUVOIRS PSYCHIQUES

De l'astrotélépathie aux mystères du Tarot de l'Empereur, les pouvoirs étranges et atypiques de l'esprit sont aussi gratifiants que dangereux à manier. Les pouvoirs d'un astrologue diffèrent légèrement de ceux des autres individus doués de capacités psychiques. Dans ce chapitre, vous découvrirez comment ils agissent et ce qui se passe en cas d'échec.

CHAPITRE VII : LES NAVIGATORS

Les navigators sont une espèce particulière de mutants dotés d'un troisième œil qui leur permet de voir dans le royaume immatériel du Warp. Vous trouverez ici la description de leurs pouvoirs et de leurs mutations.

CHAPITRE VIII : LES VAISSEAUX SPAATIAUX

Un libre-marchand ne voyage pas seul dans les immensités de l'espace. La puissance de sa dynastie est liée à la puissance de son vaisseau.

CHAPITRE IX : RÈGLES DU JEU

Dans **ROGUE TRADER**, vous devrez souvent faire face à de nombreux ennemis xenos. Ce chapitre vous explique comment y parvenir. Vous y trouverez également des indications sur la manière d'effectuer des tests de compétence, d'utiliser vos points de Destin et d'accomplir toutes sortes d'actions liées aux règles du jeu.

CHAPITRE X : LE MENEUR DE JEU

Dans tout jeu de rôle, le MJ occupe une fonction bien particulière : ce chapitre vous explique comment l'assumer. En plus de conseils sur la manière de faire progresser une campagne dans **ROGUE TRADER**, vous y trouverez également des règles relatives à la corruption et à l'attribution des points d'expérience.

CHAPITRE XI : L'IMPERIUM

Dans ce chapitre, vous trouverez la description de l'Imperium de l'Humanité au 41^e millénaire, dans toute sa glorieuse décrépitude ravagée par la guerre.

CHAPITRE XII : LES LIBRES-MARCHANDS

Dans ROGUE TRADER, vous allez incarner un explorateur; vous pourrez être un libre-marchand ou encore l'un des alliés et des conseillers qui ont toute sa confiance et qui l'accompagnent dans ses voyages. Ici, vous trouverez des informations cruciales sur ces corsaires et ces princes marchands de l'espace.

CHAPITRE XIII : ÉTENDUES DE KORONUS

Les Étendues de Koronus forment la région spatiale dans laquelle évoluent les joueurs de ROGUE TRADER. Vous y trouverez une description générale de cette immense région, avec des informations plus détaillées sur certains lieux importants, comme Port l'Errance, la Gueule et le Castel. Le MJ devrait également y trouver quantité d'idées et de références à exploiter lors de ses campagnes ROGUE TRADER.

CHAPITRE XIV : ADVERSAIRES & XENOS

La galaxie fourmille de créatures mortellement dangereuses; vous trouverez ici la description, l'histoire et les profils d'un certain nombre d'ennemis potentiels qui pourront croiser le chemin des joueurs lors de leurs aventures dans les Étendues de Koronus.

CHAPITRE XV : LA GUEULE DE L'ENFER

Ce scénario préliminaire est conçu pour permettre aux meneurs de jeu d'entrer immédiatement dans le vif du sujet et de donner le coup d'envoi de leurs campagnes dans ROGUE TRADER. Attention cependant: ce chapitre est réservé aux MJ; il ne devrait pas être lu par les joueurs.

LE JEU ET LES DÉS

ROGUE TRADER est un jeu de rôle dans lequel les joueurs utilisent des dés polyédriques à dix faces, également appelés d10 dans ce livre. Vous pourrez en trouver dans toutes les boutiques spécialisées dans les jeux, de nombreuses librairies et probablement là où vous avez acheté ce livre. Tous les participants doivent disposer d'au moins deux d10, de couleurs différentes si possible.



Dans les règles, l'abréviation 1d10 désigne un seul dé à dix faces, 2d10 indique qu'il faut lancer deux dés, et ainsi de suite. Souvent, les joueurs devront obtenir un chiffre au hasard, compris entre 1 et 100. On appelle cela un jet de pourcentage, aussi désigné sous l'abréviation d% ou d100.

Pour effectuer un jet de pourcentage, vous aurez besoin d'utiliser deux dés à dix faces. Choisissez celui qui indiquera les « dizaines » et celui qui indiquera les « unités ». Vous trouverez probablement utile d'avoir des dés de couleurs différentes afin de mieux les distinguer. Voyez la **Table A-1 : exemples de jets de pourcentage**, ci-dessous.

EXEMPLE

Sarvus, un jeune libre-marchand, est victime de l'explosion d'une grenade à fragmentation qui lui inflige 2d10 points de dégâts explosifs. Le MJ lance 2d10 et obtient un « 6 » et un « 7 » pour un total de 13 points de dégâts.

Il est important de signaler que lorsque les règles précisent 2d10, il ne s'agit pas d'un jet de pourcentage. Dans ce cas, après avoir lancé les dés, vous devez simplement additionner les résultats donnés par chaque dé.

EXEMPLE

La grenade à fragmentation était suffisamment puissante pour infliger 1 point de dégâts critiques à Sarvus. Après avoir consulté la table des dégâts critiques appropriés, le MJ découvre qu'il est projeté en arrière sur 1d5 mètres. Il lance 1d10 et obtient un « 5 » qui donne un résultat de $3 (5 / 2 = 2,5, \text{arrondi à } 3)$. Le pauvre Sarvus est donc catapulté à trois mètres en arrière par l'explosion.

Dans certains cas, les règles vous demanderont de lancer 1d5. Pour obtenir le résultat souhaité, lancez simplement un dé à dix faces et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'entier supérieur.

TABLE A-1 : EXEMPLES DE JETS DE POURCENTAGE

Dé des « dizaines »	Dé des « unités »	Résultat
7	3	73
3	7	37
2	0	20
0	2	2
0	0	100



CRÉATION DE PERSONNAGE

- CRÉATION D'EXPLORATEUR
- LE TIRAGE DES CARACTÉRISTIQUES
- LA VOIE DES ORIGINES
- UTILISATION DES POINTS D'EXPÉRIENCE
- DONNER VIE À SON PERSONNAGE
- FACTEUR D'INFLUENCE ET POINTS DE VAISSEAUX
- CHOISIR SON ÉQUIPEMENT