

Aide de jeu pour ROGUETRADER

VAISSEAUX PRECONSTRUITS



Ce matériel fait référence aux suppléments « Dans la tempête », « Battlefleet Koronus » et « Hostile acquisitions ».

Le pourquoi de cette petite aide de jeu...

Ce matériel a été conçu pour jouer à Roguetrader en club. Le souci de départ, comme dans bien des clubs de JDR, vient du fait que nos parties sont limitées et que certains participants changent d'une semaine sur l'autre. Investir du temps pour créer les perso est difficile. Or, la phase de création est très longue dans ce jeu précis, avec la multiplicité des choix à chaque étape de la table des origines et des carrières avancées. Sans compter qu'en plus de créer l'équipage, il faut créer le navire... Les pré-tirés n'étaient pas une option car nos membres les détestent autant qu'ils prennent plaisir à créer leur personnage. Il fallait donc trouver un compromis.

La création libre étant impossible, nous avons opté pour des personnages et vaisseaux préconstruits, plutôt que pré-tirés. Le MJ fournit une base prédéfinie sur laquelle se greffent des blocs d'options. Les joueurs ne sont pas libres des choix qui composent un bloc, mais déterminent l'orientation générale de leur personnage et leur vaisseau. Ne leur reste plus qu'à porter la touche finale pour personnaliser l'archétype obtenu. Les parties le rendront unique.

Cette aide de jeu a été utilisée pour la création rapide du vaisseau du groupe en proposant aux joueurs **3 carènes de navire** orientant les champs d'intervention de l'équipage, **chacune se spécialisant en trois variantes**. Soit un choix de 9 bâtiments préconstruits. **Vaisseau = élément de carène + éléments de l'option.**

Choix 1) Navire de transport, pour les équipages privilégiant la spécialisation et les entreprises avec

- Un vaisseau de ligne pour ceux qui favorisent le commerce (30PV) ;
- Un pavillon diplomatique pour ceux qui préfèrent le jeu social (34 PV) ;
- Un bâtiment d'exploration, pour les amateurs de chasse au trésor et assoiffés de savoir (34 PV).

Choix 2) Croiseur léger, pour les équipages privilégiant le combat et l'action

- Une relique vénérable, bijou de technologie des temps anciens (77 PV);
- Un vaisseau d'invasion pour soutenir une croisade (74 PV) ;
- Un navire rapide pour traquer les pirates (72 PV).

Choix 3) Frégate, pour les équipages privilégiant souplesse et puissance de feu pour des combats tactiques

- Un baroudeur de l'espace, pour jouer au chat et à la souris dans les champs d'astéroïdes (56 PV) ;
- Un navire de contrebande, rapide et discret avec ce qu'il faut pour se faire oublier (58 PV) ;
- Un prédateur furtif, spécialiste des embuscades et des tactiques traîtresses (57 PV).

La touche finale : une fois le vaisseau choisi, la table lui donne un nom et pour commencer à lui donner vie, le MJ lance un tour de table où chaque joueur :

- Fait parler son personnage sur son attachement au navire (une anecdote, une motivation personnelle, un héritage familial, etc.) ;
- Décrit une pièce ou un élément emblématique du vaisseau, et pourquoi pas en donnant un éclairage sur les exploits passés du pavillon ;
- Imagine un PNJ secondaire, ou un groupe de matelots, qui épaula son personnage dans ses tâches.

Code couleur : rouge signale un élément de mauvaise qualité. Gras = point fort de ce choix (+) = élément « upgradé » par rapport à la carène. (A) = élément archéotechnologique. (X) = élément Xénotechnologique. Note : certains choix ont pris des libertés avec les règles de création pour privilégier « la gueule pleine de crocs » du vaisseau. Bien que les points et modificateurs aient été recomptés, son écriture a été rapide, aussi il n'est pas exclu qu'il reste des coquilles. Nous vous invitons à repasser en revue les points et bonus de l'option que vous aurez sélectionné. Les points sont un détail dans l'esprit de cette aide de jeu : le but principal est d'offrir un « coffre à jouet » qui donne envie aux joueurs de s'y investir !

Transport de classe vagabond

CARENE

- **Réacteurs classe II Lathès** (vitesse +1/ manœuvrabilité +3%)
- **Réacteurs warp Markos I** (-D5 j aux voyages dans le Warp)
- **Coque anti-warp** (+10% navigation dans le warp/ rencontres : 2 jets, garder le meilleur)
- Boucliers simples
- **Générateur d'atmosphère Mk1** (air vicié : moral -1)
- **Quartiers d'équipage spartiates** (moral -2)
- Lance sidérale titanforge (proue)
- Macrocanons thunderstrike (dorsal)
- Grandes soutes (+125 en commerce, intégré à la carène)
- Détectaugure Mk 100

Configuration « vaisseau de ligne » (30 PV)

- Passerelle commerciale (+50 en commerce)
- Compartiments de luxe (+100 en crime, commerce, credo/ -3 moral)
- **(+) Quartiers des matelots** (pas de perte de moral, remplace spartiates)
- Salle des trophées (+50 en crime, exploration, commerce)

Vitesse : 5	Manœuvrabilité : -2	Blindage : 13 (15)	Tourelles : 1
Intégrité de coque : 43		Détection : +10%	Moral : -4

Entreprises

Commerce : +375 Crime : +150 Credo : +100 Exploration : +50

Ses atouts majeurs

Voyageur du warp : temps écourté de D5 jours, +10% navigation, rencontres moins dangereuses.

Force de frappe commerciale : fonctionnel et rapide, ce vaisseau a tout pour améliorer vos bénéfices !

Historique : vaisseau ombrageux qui cherche à éviter les combats, mais se montre très rapide dans les autres situations (-1 en vitesse au combat, +1 en vitesse hors combat, voyages dans le warp réduits D5 jours). Ce vaisseau est appartenue à une ancienne et obscure famille de libre marchands faisant de la contrebande pour alimenter le marché froid de Castel. L'inquisition finit par les débusquer et les exterminer jusqu'au dernier, effaçant leur nom des registres de l'Imperium. Le vaisseau fut saisi, puis racheté par la famille du libre-marchand actuel. Mais il conserve la sulfureuse réputation de **son passé trouble**, son nom restant un légende pour les fournisseurs de denrées interdites à Castel. Il offre un bonus de +20% pour traiter avec les marchands véreux de Castel, et de -20% pour traiter avec l'inquisition.

Configuration « pavillon diplomatique » (34 PV)

- **(A) Passerelle antique** (+10% aux jets sociaux, +5 en manœuvre)
- Soutes secrètes (75 en crime, 50 en commerce)
- Mélodium (+1 en moral, +10% aux jets sociaux)
- Sensorium (+2 en moral, +10% aux jets de charme et commerce)
- **(+) Générateur d'atmosphère vitae** (air sain, annule le malus de moral de la version de base)

Vitesse : 5 (6)	Manœuvrabilité : +6	Blindage : 13	Tourelles : 1
Intégrité de coque : 43		Détection : +10%	Moral : +1

Entreprises

Commerce : +175 Crime : +75

Ses atouts majeurs

Vaisseau diplomatique : +35% aux jets sociaux et 40% aux jets de marchandage et de séduction effectués à bord avec les autorités impériales. +15/+25 avec les xenos et les étrangers à l'Empire.

Valise diplomatique : cette version privilégie le transport de marchandise sous scellé diplomatique (grandes soutes, soutes secrètes...). Il est possible d'imaginer une version tournée davantage vers le protocole et le transport d'ambassadeurs. En ce cas le vaisseau a fait l'objet de travaux lourds pour réaménager ses soutes pour du transport de riches passagers. Sa grande soute (incluse à la carène) est remplacée (-125 en commerce) par de prestigieuses cabines de luxes (+100 en crime, credo et commerce/ -3 en moral). Le vaisseau conserve ses soutes secrètes...

Historique : ce vaisseau de ligne a un caractère **ombrageux**. Il cherche à éviter les combats, mais se montre très rapide dans les autres situations (-1 en vitesse au combat, +1 en vitesse hors combat, voyages dans le warp réduits D5 jours). De l'or de ses ogives élancées à ses dalles de marbres et aux aigles d'acier qui ornent sa coque, ce vaisseau **incarne le prestige de l'Imperium**. Ceux qui montent à son bord sont impressionné par tant de prestance et de raffinement. Traiter à bord avec les autorités de l'Impérium accorde un bonus de +15% aux jets sociaux. Mais cette ostentation provoque les étrangers à l'Empire (-5% sur jet sociaux).

Configuration « bâtiment d'exploration » (34 PV)

- Passerelle d'exploration (+50 en exploration, +5% en détection)
- Dôme d'exploration (+150 en exploration)
- **(X) Lecteur de runes** (+20% orientation stellaire, temps de voyage warp réduit de moitié)
- Auspex multibandes (-2% en détection, +5 en manœuvre, +50 en exploration)
- Medicae (+20% en médecine, réduit les pertes d'effectif)
- Librarium (+10% en connaissances scholastiques et universelles)
- Magasins supplémentaires (double l'autonomie de voyage, +1 moral)
- Blindage renforcé (+1 blindage, -2% manœuvre)

Vitesse : 4	Manœuvrabilité : -2	Blindage : 14	Tourelles : 1
Intégrité de coque : 43		Détection : +13%	Moral : -2

Entreprises

Exploration : +250

Commerce : +125

Ses atouts majeurs

Unités de recherches : le vaisseau dispose d'une imposante bibliothèque qui facilite les recherches scholastiques, tenue par un archiviste. Contient des écrits Eldars (connaissance interdites, Xenos). Il dispose également d'un hôpital de campagne doté de labo et de cellules d'isolement et d'une équipe médicale.

Opérations au long court : avec l'autonomie de ses magasins, ses capacités de soins et la précision des appareillages Eldar, ce vaisseau est taillé pour l'exploration des cadrons les plus lointains.

Historique : vaisseau **aventureux** qui apprécie voguer dans des zones inexplorées (détection +10%) mais devient paresseux dans les trajets confortables, utilisant des lignes aethériques (détection -10%). Les équipes des senseurs et les psykers sont habitués aux caprices de l'esprit de la machine mais les petits nouveaux ont du mal au départ... Suite à la greffe d'un appareillage eldar (le lecteur de rune), le navire et son équipage ont développé une certaine **xenophilie** envers cette race (accès à la xénotechnologie). A la différence du commun des impériaux, ils considèrent les eldars avec sympathie et ont procédé à plusieurs reconfigurations employant de la moelle spectrale, qui rendent les réparations très compliquées (-30%) pour les technoprêtres.

Croiseur léger de classe Dauntless

CARENE

- Réacteurs classe III Jovian
- **Réacteurs warp Miroslav 6.16.6 H** (temps de saut/ 2 mais test de rencontre tous les 3j au lieu de 5)
- Champ warp d'activation d'urgence (en cas de saut accidentel, s'active sur 3+)
- Boucliers simples
- Générateur d'atmosphère vitae
- Quartier des matelots
- Passerelle de commandement (+5 en tir et commandement, évite les critiques sur 3+)
- Détectaugure Mk 201.b (+5% en détection)
- Lance sidérale titanforge (proue)
- **2 Batteries latérales de macrocanons modèles mars** (bâbord et tribord)

Configuration « reliquaire vénérable » (77 PV)

- **(A) Réacteurs modifiés classe III Jovian** (occupent moins d'espace)
- **(A) Passerelle antique** (+10% sur jets sociaux)
- **(A) Teleportarium** (téléporteur avec 3 balises)
- **(A) Inter liaison de cogitation** (+5% au niveau de compétence de l'équipage)
- Munitorum (+1 aux dégâts)
- Système d'assaut planétaire Storm (+50 en militaire, 10 drop pods de 10 hommes avec bolteur lourd en couverture)
- Dôme d'exploration (+150 en exploration)
- Salle des trophées (+50 en crime, exploration, commerce)
- Chambre du cœur astropathique (+5 US de portée psy)
- Cloisons internes renforcées (+3 intégrité de coque)
- Emetteur d'hymnes à longue fréquence (-10% en détection et Cd pour l'ennemi)

Vitesse : 7	Manœuvrabilité : +25	Blindage : 19	Tourelles : 1
Intégrité de coque : 60		Détection : +20%	Moral : 0

Entreprises

Commerce : +50 Crime : +50 Militaire : +50 Exploration : +200

Ses atouts majeurs

Reliquaire de mars : ce vaisseau est une pièce rare à la gloire de l'empereur (4 pièces archéotech, hymnes au combat, etc.). Stéphane Bern a sûrement tourné une émission à bord !

Habile au combat : +10% en tir, +5% en commandement, +1 aux dégâts de ses armes, capacités améliorée de +5% pour tout l'équipage.

Historique : vaisseau **vieux et sage**, fragilisé par son âge et ses « cicatrices » (-3 en intégrité) mais qui répond au doigt et à l'œil à la manœuvre (+10% manœuvrabilité). Contient de nombreux vestiges des temps anciens et des témoignages des générations d'équipages qui ont usé ses ponts. Il s'agit d'un objet de collection, témoignage des glorieux temps antérieurs au moyen-âge technologique, ce vaisseau est **un reliquaire de Mars**

(accès à l'archéotech) que bien des technoprêtres aimeraient visiter. L'inconvénient de tant de splendeur, c'est que ces pièces sont rares et très difficiles à réparer (-20% en réparation).

Configuration « fer de lance de croisade » (74 PV)

- **(A) Réacteurs modifiés classe III Jovian** (occupent moins d'espace)
- **(+) DéTECTAUGURE interstellaire** (remplace le Mk201.b, +10% en détection)
- Munitorum (+1 aux dégâts)
- Système d'assaut planétaire Storm (+50 en militaire, 10 drop pods de 10 hommes avec bolteur lourd)
- Dôme d'exploration (+150 en exploration)
- Quartier des pilotes (+2 en moral pour les assauts aériens)
- Baie pour escadron aérien (escadron de 20 chasseurs et 5 bombardiers, arme sup en combat spatial)
- Atelier de réparation pour escadron aérien
- Caserne (+100 en militaire, bataillon d'infanterie,+10% contre les abordages)
- Autotemple (+150 en credo, +2 en moral)
- Blindage renforcé (+1 blindage, -2% manœuvre)

Vitesse : 7	Manœuvrabilité : +13	Blindage : 20	Tourelles : 1
Intégrité de coque : 60		Détection : +30%	Moral : +2

Entreprises

Credo : +150

Militaire : +150

Exploration : +150

Ses atouts majeurs

Icone à la gloire de l'empereur : +15% pour traiter avec les autorités impériales, +10% en tir et +5% en commandement.

Force d'invasion : largage d'infanterie et de religieux, soldats entraînés avec bombardiers en couverture et force de frappe aérienne.

Historique : l'esprit de la machine ronronne d'un puissant **orgueil martial**. En bon soldat, il adore le combat (+5% en CT) et ne veut jamais abandonner (-15% en manœuvres pour se désengager). Il **incarne la puissance de l'Imperium**, avec son immense Aquila frontal, symbole de foi et d'abnégation, semant la terreur chez les ennemis ! (+15% pour traiter avec les forces de l'Imperium, -5% pour traiter avec les étrangers).

Configuration « chasseur de pirates » (72 PV)

- **(A) générateur atmosphérique ancien** (+2 en moral)
- **(A) Teleportarium** (téléporteur avec 3 balises)
- **(X) Matrice de drain d'énergie** (réduit de 1 la vitesse et -15% manœuvre d'un vaisseau touché)
- Dôme d'exploration (+150 en exploration)
- Salle des trophées (+50 en crime, exploration, commerce)
- Troupes d'assaut d'élite ou serviteurs tueurs (+20% en abordage, critiques)
- Voile Empyréen (+50 en crime, augmente de 2 cran la détection ennemie en course silencieuse)
- Proue renforcée (+2 blindage avant, +D5 de dégâts en éperonnage)
- Blindage renforcé (+1 blindage, -2% manœuvre)
- Cloisons internes renforcées (+3 intégrité de coque)

Vitesse : 7(8)	Manœuvrabilité : +13 (20)	Blindage : 20 (22 de front)	Tourelles : 1
Intégrité de coque : 63		Détection : +25%	Moral : +2

Entreprises

Commerce : +50 Crime : +100 Exploration : +200

Ses atouts majeurs

Abordage sauvage : +20%, avec possibilité de téléportation sur les ponts ennemis et ralentissement des vaisseaux ciblés pris dans la nasse de la matrice énergétique.

Faux semblant : avec son voile et ses dispositifs de camouflages, la plupart des capitaines sous-estiment la puissance de feu et la rapidité de ce prédateur maquillé en vieux vaisseau pesant...

Historique : vaisseau **batailleur**, qui aime en découdre. L'esprit de la machine s'excite dès qu'il sent la tension du combat (+1 en vitesse, +7% en manœuvrabilité). Mais hors des combats, les commandes se montrent indolentes (-1 en vitesse, -5% en détection et manœuvrabilité). Le vaisseau trompe ses ennemis en apparaissant comme un gros vaisseau marchand plutôt qu'un navire de guerre. Ce **loup déguisé en agneaux** cache ses puissantes batteries latérales et sa proue renforcée, invisibles aux scans ennemis.

Frégate de classe Sword

CARENE

- **Réacteurs 2B Lathès** (+3% en manœuvre, + 1 en vitesse)
- **Réacteurs warp Miroslov 6.16.6 H** (temps de saut/ 2 mais test de rencontre tous les 3j au lieu de 5)
- Champ de Geller
- **Boucliers simples à champ répulsif** (pas de malus dans les champs de débris)
- **Générateur d'atmosphère Mk1** (air vicié -1 en moral)
- **Quartiers communautaires** (+1 en moral, +10% pour défendre un abordage)
- Passerelle de commandement (+5 en tir et commandement, évite les critiques sur 3+)
- Détection Mk 201.b (+5% en détection)
- 2 batteries de macrocanons modèles mars (2, dorsal)

Configuration « baroudeur rusé » (56 PV)

- **(X) Voiles gravitationnelles** (+1 en vitesse/ +5% en manœuvre)
- **(+) Détection interstellaire** (remplace le Mk201.b, +10% en détection)
- Munitorum (+1 aux dégâts)
- Salle des trophées (+50 en crime, exploration, commerce)
- Medicae (+20% en médecine, réduit les pertes d'effectif)
- Rétrofusées améliorées (+5 en manœuvrabilité)

Vitesse : 10	Manœuvrabilité : +33	Blindage : 17	Tourelles : 2
Intégrité de coque : 35		Détection : +30%	Moral : +2

Entreprises

Commerce : +50 Crime : +50 Exploration : +50

Ses atouts majeurs

As des as : alliant vitesse, souplesse et boucliers à champs répulsif, ce vaisseau est idéal pour naviguer dans des zones difficiles où les autres ne peuvent le suivre. Il se prête idéalement aux stratégies adeptes du « hit and run » et des courses poursuites sanglantes.

Instabilité dans le warp : il peut se replier rapidement dans le warp (temps de saut/2) mais la navigation warp est rendue aléatoire (jet de rencontres à 3j).

Historique : ce vaisseau a un goût certain pour **chercher les problèmes**. Il porte les cicatrices de ses nombreux combats (-1 en blindage) mais reste à l'affût constant de proies (+5% en détection). Habile et rapide à la navigation, ses **moteurs warp capricieux** sont tout aussi rapide pour sauter, mais rendent les voyages warp hasardeux.

Configuration « vaisseau de contrebande » (58 PV)

- **(A) Augures sorcières** (le navigator peut détecter les objets massifs présents dans le warp)
- **Pharmacia** (+50 en crime et en commerce, peut analyser et dupliquer drogues et substances)
- **Rétrofusées** (+5 en manœuvrabilité)
- **Voile Empyréen** (+50 en crime, augmente de 2 cran la détection ennemie en course silencieuse)
- **Soutes secrètes** (+50 en commerce, +75 en crime)
- **Proue rotative** (5 figures de proue au choix, avec signature modifiée)

Vitesse : 8	Manœuvrabilité : +28	Blindage : 18	Tourelles : 2
Intégrité de coque : 35		Détection : +21%	Moral : -11

Entreprises

Commerce : +100 Crime : +175

Ses atouts majeurs

Discret : son voile empyréen, ses soutes secrètes et ses proues permettant de changer d'apparence combinée à sa vitesse et son habileté à se faufiler, offrent à ce navire d'excellentes dispositions pour transporter de la marchandise précieuse ou illégale.

Historique : ce vaisseau a un goût certain pour **trouver les problèmes**, surtout quand son capitaine voudrait les fuir. Il porte les cicatrices de ses nombreux combats (-1 en blindage) mais reste à l'affut constant des prédateurs et autorités qui en voudraient à sa cargaison (+5% en détection). Ce navire a été récupéré, dérivant dans l'espace après que son capitaine et tous ses psykers soient morts dans d'étranges circonstances. Le vaisseau fut vendu à la famille du capitaine actuel par les héritiers, qui assuraient qu'il était maudit. Personne n'écoula les témoignages des soutiers, et pourtant, ce vaisseau est effectivement **hanté** ! L'équipage vit dans la peur d'assister aux manifestations spectrales (-10 en moral), telles que des silhouettes dans les coursives, des visages hurlants sur les écrans ou des pleurs dans les vox... En revanche ces manifestations parlent à ceux qui savent écouter, car elles précèdent toujours une rencontre (+6% en détection) et terrifient les ennemis qui oseraient aborder le navire (-5% en abordage pour l'ennemi).

Configuration « vaisseau de combat furtif » (57 PV)

- **(X) Dark canon** (arme supplémentaire, la cible perd 15% en tir)
- **(+) Générateur d'atmosphère vitae** (remplace Mk1 et annule son malus au moral)
- **(+) Détectaugure interstellaire** (remplace le Mk201.b, +10% en détection)
- **Troupes d'assaut d'élite ou serviteurs tueurs** (+20% en abordage, critiques)
- **Voile Empyréen** (+50 en crime, augmente de 2 cran la détection ennemie en course silencieuse)
- **Proue renforcée** (+2 blindage avant, +D5 de dégâts en éperonnage)
- **Rétrofusées** (+5 en manœuvrabilité)

Vitesse : 8	Manœuvrabilité : +28	Blindage : 18(20)	Tourelles : 2
Intégrité de coque : 35		Détection : +25%	Moral : 0

Entreprises

Crime : +50

Ses atouts majeurs

Une ombre dans l'espace : ce vaisseau est un as du combat furtif, compensant sa faible puissance de feu en affaiblissant l'ennemi par son arme Xenos. Avec son Dark canon et ses voiles, ce vaisseau se rapproche des techniques de combat Eldar, disposant de +10% en tir pour lors d'une embuscade. Idéal pour la piraterie !

Autonome : le vaisseau s'auto-répare grâce aux pièces de ses magasins (D10+5 en réparation).

Historique : ce vaisseau a bien mauvaise réputation (-20% en soc si on découvre qui est vraiment l'équipage) car il appartenait autrefois à un **pirate célèbre qui écumait les gouffres amers**. Il dispose d'un armement non conventionnel. Son équipage, habitué aux persécutions et à la suspicion des autorités portuaires, a appris à se débrouiller pour le réparer sans passer par les stations. En bonus pour le rendre plus funeste encore : de vieux soutiers perpétuent les rites macabres des anciens pirates propriétaires, faisant régner la terreur à travers **un culte la mort** (-8 en effectif), rendant l'équipage extrêmement soudé et obéissant (pertes de moral réduites).