



Une dame noble de la planète Kbarra vient demander de l'aide à l'équipe d'un Libre Marchand, afin de défendre son royaume contre des Kroots. Ce qu'elle ignore, c'est qu'en élargissant les limites de son royaume, ses serfs ont empiété sur un site funéraire sacré Kroot recouvert par la jungle.

La Lune d'Arbalan est le lieu de départ de l'aventure. Même les meilleurs explorateurs ont besoin de se reposer. L'Hôtel d'Arbalan est un endroit calme, discret et bien équipé, de telles qualités sont rares au-delà du passage de Koronus. Le Libre Marchand et son équipage font faire la rencontre de **Dame Victoria de Kbarra**, une reine d'un monde perdu, en grande difficulté, qui cherche du secours là où elle le peut.

Imaginons que le Seigneur Libre Marchand sirote un verre d'amasec millésimé en compagnie de ses complices notoires, attablés à un luxueux bar, de l'Hôtel d'Arbalan. Il y a assez peu de monde chez d'Arbalan ces jours-ci ; l'endroit est très calme. Alors que la soirée allait s'annoncer passablement tranquille, ce que peuvent ardemment désirer de temps en temps certains Libre-Marchands.

## L'entrevue avec Dame Victoria de Kbarra :

Une belle dame vint s'approcher de la table des personnages joueurs. Victoria de Kbarra est belle, à n'en pas douter, avec cette grâce et ce charme troublant que possède la noblesse. Grande, avec des cheveux semblables à l'or filé tombant à mi-dos. Elle est vêtue d'une robe somptueuse au ton mauve et doré. Cette dame est accompagnée de deux gardes du corps qui dénotent devant la beauté de Victoria de Kbarra. Ceux-ci sont maigres, de petite taille, ils ont le teint foncé, avec un aspect assez repoussant, leurs cheveux noirs enduits de graisse maison. Ils fument des petits cigares dont l'odeur est entêtante. Ils portent de vieilles armures pare-balles, difficilement identifiables. Ils sont équipés de vieux fusils et de revolvers. Elle fit un sourire et une révérence à l'attention du Libre-Marchand et s'adressa en ces termes aux explorateurs :

« Salutations à vous, Prince des Etoiles et à votre aréopage, je suis Dame Victoria de Kbarra, Souveraine de Kbarra et de son peuple. Je suis une descendante du noble Sébastien Winterscale, découvreur des rivages étoilés se trouvant au-delà de la Gueule. Ma planète, Kbarra est un joyau parmi l'écrin des étoiles froides de cette mer étincelante. Néanmoins, ma planète est quelque peu insulaire et isolée comme ces terres à explorer parmi les étoiles. Je sollicite votre aide, car je suis dans l'embarras et ma terre est frappée par la guerre. Votre seigneurie est sûrement la personne que je recherche. Je serais me montrer prolix en récompense, et je ne doute pas que vous trouver matière à forcer votre renommée ! Souhaitez-vous en entendre d'avantage ? »

Bien entendu, les explorateurs devraient répondre par l'affirmative où alors point d'aventure. Elle espère que les explorateurs seront se monter charmant avec elle, elle apprécie un certain formalisme surannée, du style baisemains et galanterie. Ses gardes du corps s'éloigneront quelque peu. Elle continue son discours :

« Mon royaume a souffert aux cours des siècles de son isolement, ma terre bien que belle est aussi sauvage et âpre. Mes serfs se regroupent en fratrie et tentent de survivre dans une terre luxuriante mais dangereuse. Je devrais d'abord commencer par vous présenter ma planète, ma terre... » Elle présentera ensuite les informations relatives à Kbarra (voir paragraphe Kbarra.) Elle poursuivra sur la mission qu'il l'amène. Tout d'abord, elle n'a pas de vaisseau, elle s'est fait transporter jusqu'à la Lune d'Arbalan, espérant trouver en ce lieu, les hommes que la situation exige. Elle est assez désespérée et ce voyage pour elle, symbolise la dernière chance pour sa terre et son peuple.

« Il y a de cela un an, une comète brilla dans le ciel de Kbarra. Sur les analyses Aupex, tout indiquait que cette comète n'en n'était pas une, c'était un vaisseau en perdition sur notre terre. Selon mes premières investigations, celui-ci s'était écrasé à l'opposé des terres de mon royaume. Par bateau, mes éclaireurs remarquèrent les débris d'un vaisseau très ancien de l'Imperium, drossé par le ressac sur une plage escarpée. Ils s'explorèrent l'endroit et tombèrent nez à nez sur des Kroots. Pour ceux qui ne connaissent pas cette race xéno, je dirais que ce sont des humanoïdes, primitifs et tribaux, à la force et à la vitalité surhumaine [Elle montra aux explorateurs des photo-pix de qualité médiocre pour se faire une idée physique de ces xénos.] Mes éclaireurs firent preuve d'une bonne conciliation et parvinrent à discuter avec leur chef, le mentor Kroot, **Kythklik**.

Les Kroots survivants peu nombreux (moins de mille selon les éclaireurs), restaient dans cette zone et ne viendraient pas importuner mon peuple. Tout cela fut pour le mieux et les mois s'écoulèrent. L'hiver suivant, une terrible tempête frappa mon royaume et mon énergie fut toute entière mise dans l'effort de reconstruction. Nombreux de mes serfs avaient péri sur les rivages, je me devais d'être auprès d'eux. J'en oubliais même jusqu'à l'existence des Kroots tant que le drame climatique toucha durement mon peuple.

Certains de mes serfs sans abri suite à la tempête, migrèrent en direction de nouvelles terres à coloniser. A peine installé, ils furent attaqués et tués sauvagement par les Kroots. Qu'à vais-je fait pour mériter cela ? Alors que j'avais fait preuve de mansuétude à leur égard... Mes colons ne se sont pas laissés faire et sont parvenus à abattre une poignée de Kroots au prix de pertes considérables. C'est l'escalade et mes troupes ne peuvent se mesurer à ces xénos, qui sont de redoutables adversaires au corps à corps et en matière d'attaques éclairs. Mes serfs fuient en masse la zone dangereuse mais les Kroots s'aventurent de plus en plus profondément dans mon royaume. Pourquoi un tel acharnement ? Je ne voulais pas cette guerre...»

Le voyage de la Lune d'Arbalan à Kbarra est assez court, vu que la destination est dans le même secteur cosmique. Le Meneur du Jeu peut l'émailler de difficultés s'il le souhaite. Le scénario sur Kbarra est très ouvert, il serait vint d'essayer d'imaginer tout ce dont les explorateurs vont édifier au cours de ce scénario. Nous allons plutôt détailler les points importants de l'intrigue : Kbarra, la lune perdue ; le royaume de Kbarra ; les Kroots ; les ruines.

## Kbarra, les constantes planétaires :

Kbarra est une lune, tout juste un peu plus grande que celle d'Arbalan, gravitant autour d'une planète tellurique, à l'atmosphère toxique et brûlante. Kbarra est à contrario une belle sphère d'un vert bleu miroitant. Le soleil est toujours bas à l'horizon. La planète rougeâtre, est toujours présente dans le ciel de Kbarra. Le soleil reste toujours à l'horizon, il fait jour 90% du temps. Ceci correspond à des nuits de 4 heures en moyenne. L'air est doux, la température de

25°C, subit de très légères variations et fraîchit légèrement la nuit. Des pluies fines arrosent le seul continent de la lune de temps à autre. L'unique masse continentale est dotée d'un réseau hydrographique important.

La flore : La jungle de Kbarra est singulière car sa végétation est constituée de plantes non tropicales.

La faune : Elle est constituée dans la grande majorité de mammifères et d'une grande variété de serpents. Un peu nombre de chiens Kroots à l'état sauvage sillonnent les grandes étendues boisées. Certains indigènes racontent qu'ils ont vu des Gnarlocs mais ces rumeurs n'ont jamais été vérifiées. Le continent de Kbarra est très vaste, cette rumeur pourrait s'avérer exacte, à la discrétion du Meneur de Jeu.

## Le Royaume de Kbarra :

Selon les dernières estimations du Bureau Royal des Renseignements de Kbarra, la population humaine sur la lune s'élèverait à 40 000 individus. Le royaume humain occupe les 2/5<sup>ème</sup> de l'unique masse continentale. Il se situe tout le long du plus long fleuve continental, le Chatar. La capitale du royaume est le plus grand port du royaume, celui-ci se trouve à l'embouchure du Chatar, la capitale est nommée Dohiz l'Étincelante. La capitale compte environ 10 000 habitants, elle est très ancienne, les premières résidences datent de la découverte de la planète par Sébastien Winterscale. La plupart des bâtiments intra-muros sont en pierre blanche, avec une architecture d'inspiration babylonienne. Les faubourgs sont très étendus et l'habitat est principalement en torchis. Un spatioport sommaire est situé à proximité des murailles, aucun vaisseau ne stationne sur celui-ci. Un mur de barbelés entoure le site, il est troué par endroit. Les deux miradors en lithobéton protégeant le site sont abandonnés depuis des lustres et recouvert par le lierre. Deux vieilles épaves de navettes orbitales ont été poussées jusqu'à la périphérie, elles sont envahies par les plantes et la corrosion.

Le principal mode de transport est la barge à fond plat, la navigation est préférable aux longues marches dans la jungle. La marine sur les nombreuses rivières est très développée, elle est le déplacement incontournable dans le royaume de Kbarra.

L'armée de Victoria est désuète, elle rassemble 4000 soldats, dont la plupart sont équipés de fusils, de pistolets de qualité médiocre. Le manque de munitions est aussi récurrent. Les guerriers affectionnent davantage, leurs longues sarbacanes, leurs dards empoisonnés que les armes à munitions solides. Ils sont redoutables dans les engagements à distance et prennent plutôt la fuite dès la survenue du corps à corps. Le moral est faible dans l'armée et la discipline assez basse, l'armée a plus l'habitude d'intervenir efficacement en petit groupe qu'en régiment ordonné. Les soldats ont recourt aux drogues donc leur état de combativité n'est pas très haut. Les Kroots n'ont eu aucune difficulté à repousser les assauts de l'armée alors qu'ils sont dans une situation d'infériorité numérique de 1 Kroot pour 4 guerriers Kbarriens. L'armée Kbarrienne dispose d'une unique escouade de blindés, soit trois « Hellhound. » Ces blindés ont plus un rôle d'apparat, qu'autre chose. Ils sont dévolus à la défense de la capitale et manquent de munitions.

Le palais de la Reine Victoria de Kbarra se trouve sur l'unique colline du site. Il est majestueux, mais quelque peu délabré. Les jardins d'agrément sont pour la plupart mal-entretenus et les plantes grimpent le long des façades du palais. Néanmoins, elle réserve les plus belles suites, aux charmes antiques aux explorateurs. Le palais est un véritable labyrinthe de couloirs et de pièces, sans compter les passages secrets, alcôves discrètes, cryptes de la famille royale, les caves et greniers. Le palais de la Reine est relativement vide, sa mère est morte l'année dernière à l'âge de 120 ans, elle est fille unique, n'a qu'un unique cousin assez âgé

sur place, **Victorinus Kbarra**. Son cousin est le chef de l'armée qu'il gère d'une manière laconique.

Les Kbarriens sont d'un morphotype indou, de petite stature et souvent malingre. Ils ont souvent les cheveux longs autant les hommes que les femmes. Ils ont l'habitude de se badigeonner les cheveux d'une graisse rance. Ils apprécient la consommation de drogues à fumer ou à chiquer. La moitié de la production agricole est constituée de produits narcotiques pour leur consommation quotidienne. Cette consommation rend les Kbarriens quelque peu apathique, oisif et dégoûtant. Néanmoins, la grande majorité de la population s'est lire et écrire le bas Gothique. Ils sont aussi de grands artistes, comme en témoignent les nombreuses fresques dans la cité de Dohiz et statues. Ils ont aussi de nombreuses fêtes religieuses dédiées aux saints du secteur Calixis. Le clergé de l'Empereur, c'est replié sur lui-même depuis la césure avec les terres de l'Imperium. Ils ont développé leurs propres liturgies où les serpents sont présents durant les offices religieux. Le serpent est devenu le symbole de l'Empereur et plus particulièrement une espèce de boa albinos géant.

## Les Kroots :

Cette bande de mercenaires, forte dorénavant de 900 Kroots est dirigée par une ribambelle de mentors dont le plus éminent est le mentor Kroot nommé, **Kythclik**. L'histoire de ces Kroots commence dans l'espace. Cette énorme bande de Kroots, appelés les Affranchis de BolHoss, travaillèrent longtemps pour le Libre Marchand, Antonius Humbach. Ce Libre Marchand était un vil pirate de l'espace, esclavagiste, tortionnaire, recherché par l'Inquisition, la Marine Impériale et l'Arbites. Dernièrement, Humbach se rendit propriétaire d'une amulette démoniaque, artéfact d'un Grand Infâme. Ce fut l'artéfact de trop, celui-ci condamna tout l'équipage à la mort lente. C'est la raison pour laquelle *l'Humbach Black Tiger* s'écrasa sur la lune de Kbarra. Seul les Kroots survécurent à la maladie propagée par l'amulette impie, ils subsistèrent autant au crash.

Un millier de Kroots survivants s'échappèrent des cales du vaisseau, drossé sur les récifs d'une plage désolée. Ils édifièrent un camp de fortune dans l'ombre de l'épave. Les Kroots furent surpris de trouver des traces de leur civilisation dans des cavernes des falaises. Kythclik comprit que leur crash avait été prédestiné par les étoiles, les Kroots avaient déjà été présents ici sur cette lune perdue. Quand les éclaireurs de Kbarra se présentèrent à eux, Kythclik souhaitait une coexistence pacifique. Il fut d'accord sur les termes d'un pacte, les Kroots peuvent s'installer sur cette terre, sans toutefois aller déranger le royaume de Kbarra, situé à des centaines de kilomètres de là. Le mentor envisageait même la possibilité de travailler pour la reine de Kbarra.

Alors qu'une tempête océanique s'abattait sur les côtes du continent et que le Royaume de Kbarra essuyait une terrible catastrophe climatique sans précédent, les Kroots s'aventurèrent dans les méandres des fleuves, remontant la trace de leurs ancêtres sur cette terre. C'est alors qu'ils découvrirent le site d'une ancienne cité Kroot sous les frondaisons de la jungle. Ils désertèrent les rivages pour s'installer dans la cité perdue. Alors que la Reine de Kbarra travaillait à réparer les dégâts humains et matériels de la tempête, les Kroots s'échinaient à nettoyer les ruines pour y vivre. C'est en consultant les pictogrammes de leur peuple, qu'ils apprirent le sombre secret de Kbarra. L'ensemble des Kroots de cette cité avaient été massacrés par les explorateurs Winterscale lors de la découverte de cette lune. Le Libre Marchand Sébastien Winterscale avait les mains entachées du sang des Kroots. Pour s'approprier la lune, il y avait commis le génocide de tout un peuple... Les Kroots découvrirent sur un autre emplacement, un énorme site funéraire ou avait été enterré en hâte 700 ans plus

tôt l'ensemble du peuple Kroot. Les mentors dont Kythclik expliquèrent la vérité à leurs frères, qui sombrèrent un temps dans l'apathie.

C'est à l'arrivée des colons de Kbarra que les relations s'envenimèrent. Les colons avaient repéré plusieurs zones intéressantes pour installer des villages. Seulement, l'un d'eux se trouvait être à quelques centaines de mètres du site funéraire. Quand ces colons furent repérés par les Kroots, ce fut l'embrasement ! Des meutes entières de guerriers Kroots tombèrent sur les colons qui furent sauvagement massacrés et dévorés.

Kythclik a décidé de mener une expédition punitive sur les Kbarriens, il veut les condamner tous à la destruction et reprendre le contrôle de Kbarra par les Kroots. Le seul bémol est le nombre de Kroots qu'il dispose. Ils sont efficaces, terribles mais 900 contre 40 000 humains. Les Kroots pourraient voir leurs forces renforcées, s'ils parviennent à domestiquer les rares bandes de chiens Kroots de la jungle.

### Les entreprises de Kbarra :

- Pacifier les Kroots : Primaire, Militaire - Les exigences principales pour la réalisation de cette entreprise est de remplir la part du marché que raconta Dame Victoria de Kbarra. Le profit peut-être substantiel, le royaume de Kbarra à des richesses précieuses.
- Développer le marché des narcotiques : Secondaire, Commerce - Les Kbarriens sont de très grands consommateurs de drogue en tout genre. Il y a possibilité d'édifier un marché de contrebande en drogue en destination de monde à forte population.



par **Fredraider**  
pour la rubrique *Rogue Trader*  
du SDEN - <http://www.sden.org/>  
Mai 2010