



Livre de base Rogue Trader - 2010

dimanche 11 juillet 2010, par [Fredraider](#)

Ce livre de 400 pages 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.

En 15 chapitres, le volume de belle facture, vous permettra d'incarner ces riches et talentueux Libre-Marchands. Ces personnages joueurs n'ont rien à voir avec les acolytes misérables et peu expérimentés de Dark Heresy... D'entrée de jeu, vous jouez des princes des étoiles prêt à se tailler une renommée galactique...

- Chapitre 1 : Création des personnages : le tirage des caractéristiques, la voie des origines, utilisation des points d'expérience, donner vie à son personnage, facteur d'influence et points de vaisseau, choisir son équipement.
- Chapitre 2 : Plan de carrière : Libre-Marchand, Archmilitant, Astropathe émérite, Explorator, Maître du Vide, Missionnaire, Navigator, Sénéchal.
- Chapitre 3 : Les compétences.

- Chapitre 4 : Les talents.
- Chapitre 5 : Arsenal : Disponibilité, richesse et acquisition, facteur d'influence, armes, munitions, équipement.
- Chapitre 6 : Pouvoirs psychiques : capacités, utilisation et disciplines psychiques.
- Chapitre 7 : Navigators : Pouvoirs de départ, utilisation, mutations.
- Chapitre 8 : Vaisseaux spatiaux : Anatomie, construction d'un vaisseau, combat spatial et voyage.
- Chapitre 9 : Règles du jeu : Tests de compétences, de caractéristiques, points de destin, règles de combat, utilisation des actions, blessures, déplacement, facteur d'influence, test d'acquisition, création d'entreprise.
- Chapitre 10 : Le Meneur de jeu : Rôle du meneur, combat de masse, peur et damnation, troubles mentaux, menaces morales et mutations.
- Chapitre 11 : L'Imperium : institutions impériales, planètes de l'Imperium, voyager dans le Warp.
- Chapitre 12 : Les Libre- Marchands : origines, lettre de marque, privilèges, obligations, lignages, dividendes et bénéfiques.
- Chapitre 13 : Les étendues de Koronus : les détails du théâtre de jeu.
- Chapitre 14 : Adversaires et xenos : traits, mutations, alliés, ennemis et rivaux, serviteurs, xenos et l'au-delà.



- Chapitre 15 : La Gueule de l'Enfer : aventure de base.

Au cours de vos voyages dans le cosmos, vous découvrirez les mystères des étendues de Koronus, des planètes perdues dont les secrets ne devraient

pas être retrouvés. En tant que prince des étoiles, pour clamer vos richesses et faire valoir vos droits, vous devrez affronter bien des dangers qui se tapissent dans le vide stellaire, surtout éviter les indicibles menaces qui se tapissent dans l'obscurité entre les étoiles...