

LA TRAME DE L'IMPERIUM



ROGUE TRADERS

ET AUTRES FLOTTES MARCHANDES DE L'HUMANITE

SOMMAIRE

FLOTTES DE COMMERCE DE L'IMPERIUM & ROGUE TRADERS	Page	03
FORCE DE SOUTIEN DE LA FLOTTE IMPERIALE (INSF)	Page	06
REGLES SPECIALES DES NAVIRES DE TYPE TRANSPORT	Page	07
Commandement, mouvement, ordres spéciaux, Points de victoire	Page	07
Assaut planétaire, socles des transports, construire un convoi	Page	07
Les différents types de navires de transport	Page	08
Flottes de Commerce de la Charte et Force de Soutien de la Flotte Impériale	Page	09
REGLES SPECIALES ROGUE TRADERS	Page	10
Commandement, mouvement et ordres spéciaux	Page	10
Equipages	Page	10
Armement	Page	10
TRANSPORTS INTERSTELLAIRES ET VAISSEAUX PLANETAIRES DE L'IMPERIUM	Page	12
NAVIRES ROGUE TRADERS	Page	33
LISTES DE FLOTTE	Page	44
REGLES DE CAMPAGNE ROGUE TRADERS	Page	51
ANNEXE 1: TRANSPORTS XENOS	Page	53
ANNEXE 2: SCENARIOS DE CONVOIS	Page	65

FLOTTES DE COMMERCE DE L'IMPERIUM & ROGUE TRADERS

FLOTTES MARCHANDES DE L'IMPERIUM

C'est un fait bien connu que la force et le courage de la Marine Impériale, ont repoussé les marées enragées de non-humains hideux et d'hérétiques vils qui infestent le reste de la galaxie, d'envahir les millions de mondes venus se réfugier durant les millénaires passés sous la protection bienveillante de l'Empereur. Bien que ses puissants et massifs navires de combats soient la représentation la plus notable du contrôle des étoiles par l'humanité, c'est en réalité par des millions d'humbles cargos marchands, de lourds et pesants transports et de clippers rapides et élancés qui représentent presque 90% des navires interstellaires de l'humanité que ce vaste domaine est maintenu en un seul bloc. Seulement une petite fraction de ces innombrables mondes sur lesquels les enfants de l'homme se sont établis peut être réellement qualifiée d'autonome. La plupart dépendent de la prospérité du commerce interstellaire pour entretenir un flux stable de produits alimentaires et des matières premières pour maintenir leur productivité et mode de vie.

Une grande majorité des mondes Impériaux peuvent passer des décades voire des siècles sans avoir la visite d'un seul navire de guerre Impérial. D'un autre côté, la vue de transports de passagers et de cargos/transports de fret, dans leur infinie variété de genres et de formes, sont une occurrence commune, même dans les mondes les plus reculés de la frontière. Avec la Flotte toujours plus étirée pour défendre ce vaste domaine des graves menaces internes, de la bordure ou d'au-delà, il revient aux vaisseaux marchands lents, mal équipés et mal armés de tenir ouvertes les lignes commerciales et de communications dans ce vaste et insensible univers, rempli de grands dangers pour le corps et l'esprit humain.

Tous les vaisseaux marchands opèrent sous les auspices et au bon plaisir de la flotte Impériale. La Flotte autorise rarement la possession privée de navires interstellaires, tout du moins sans de lourds contrôles. Toutefois, la Flotte est bien trop occupée pour reléguer ses officiers et équipages entraînés au combat à de telles tâches et de tels vaisseaux. Bien que la Flotte maintienne un certain nombre de transports pour ses besoins personnels, la vaste majorité des navires de transport qui parcourent l'espace stellaire est dirigée par des civils. Ceci est codifié sous forme de Chartes, qui accordent divers droits et libertés aux guildes de commerce, syndicats et familles marchandes qui possèdent et opèrent des vaisseaux et flottes marchandes. Ces Chartes héréditaires sont accordées par l'Administratum et enregistrées pour le Segment qui a autorité sur la zone d'opération du ou des vaisseaux. Bien qu'elles puissent être révoquées à n'importe quel moment par l'autorité impériale, elles sont héréditaires par nature et dans certains cas leur établissement remonte à plusieurs siècles ou millénaires.

Quasiment toutes les routes commerciales les plus lucratives sont aussi gérées au travers de licences, achetées par les opérateurs commerciaux avec des droits non restrictifs voire parfois exclusifs sur l'acheminement des biens vers certains mondes, systèmes ou petit groupe de systèmes. Les plus rentables (et onéreuses) de ces opérations gèrent les routes les plus profitables établies depuis longtemps entre les mondes de premier plan, et il n'est pas inhabituel de voir plusieurs organisations concurrentes en compétition sur les routes les plus fréquentées. Les licences des routes commerciales et les taxes afférentes, habituellement applicables sur une centaine d'années, le sont dans certains cas sur des périodes bien plus longues voire même à perpétuité. Elles peuvent atteindre dans certains cas des tarifs exorbitants, bien au-delà des moyens de beaucoup des plus petits opérateurs. Beaucoup s'estiment suffisamment fortunés de pouvoir acquérir des licences moins rentables afin d'opérer comme Capitaine de la Charte pour les mondes secondaires moins peuplés des milliers de sous secteurs éparpillés dans l'espace de l'Imperium.

Malgré cela d'autres petites corporations, familles marchandes ou libre marchands opèrent dans le cadre de la Charte mais sans aucune licence de route commerciale. Ces derniers sont forcés de gagner leur vie en dirigeant un ou au mieux un petit groupe de vaisseaux, en acceptant les contrats qui passent, menant vers des destinations dangereuses ou isolées dans l'espoir de gagner suffisamment de revenu pour couvrir les dépenses générées pour maintenir en état un navire interstellaire. Comme si cela n'était pas suffisant, les Capitaines de la Charte peuvent à tout moment voir leur vaisseau et cargaison réquisitionnés par une force de la Flotte Impériale ayant besoin d'un soutien logistique ou encore par un Inquisiteur ou autre notable de même importance ayant besoin de vaisseaux de transport, un inconvénient mineur si l'on considère qu'ils pourraient facilement se heurter à un pack de brigands Orks déchainés, des corsaires Eldars, des pirates non-humains ou d'immenses serviteurs du Chaos et disparaître à jamais, subissant des destinées parfois plus terribles que le sinistre confort de la mort elle-même.



FLOTTES DE COMMERCE DE L'IMPERIUM & ROGUE TRADERS

ROGUE TRADERS... LE BON, LE MOCHE ET LE MECHANT

Pour une grande majorité, les capitaines marchands ne s'écartent pas ou peu des routes établies depuis des générations, réticents à prendre les missions lucratives mais dangereuses choisies par les maîtres de la chartre pour rester là où les profits seront certes faibles, mais où la route est assez fréquentée et à minima aussi libre de danger autres que ceux que l'on peut attendre de phénomènes stellaires. Il existe toutefois quelques rares marchands qui après un temps rejettent cette maigre existence, choisissant à la place de s'embarquer pour de grandes quêtes au travers des secteurs peu explorés ou inexplorés de l'espace pour trouver de nouveaux mondes prêts à être colonisés, pour aller courageusement là où encore aucun humain n'est allé avant.

Bien que beaucoup de ces intrépides aventuriers disparaissent à jamais, les annales de la longue histoire de l'Imperium sont pleines d'histoires de capitaines au long cours et de leurs équipages découvrant des mondes débordants de richesses indescriptibles et incomparables, de mondes aux prairies vierges idéaux pour l'agriculture, ou de mondes habités par l'homme isolés de l'Imperium pendant des millénaires et mûrs pour être ré-endoctrinés par le crédo impérial comme force de travail de serviteurs désireux de servir l'empereur. Toutefois, d'autres reviennent porteurs d'histoires de rencontres avec des races non humaines et d'étranges nouvelles technologies, de rares et précieux artefacts remis à l'Adeptus Mechanicus contre de généreuses récompenses.

Ces braves âmes ayant le courage et les moyens d'entreprendre de telles aventures et d'y survivre pour revenir les conter sont connus en tant que Rogue Traders. Afin de limiter la contamination morale causée par le contact avec les races non humaines et les cultures non impériales lors des millénaires passés, l'Adeptus Terra interdit le commerce et les relations hors des frontières de l'Imperium. Seuls les individus avec des mandats de commerce ou des documents similaires sont autorisés à explorer des planètes n'étant pas encore sous contrôle impérial, de rentrer en contact avec des civilisations non humaines ou des colonies humaines oubliées dotées de sociétés ayant régressé, et à revendiquer les mondes stériles riches en minéraux ou autres ressources.

Ces droits sont typiquement décernés aux officiers de la marine en retraite, aux rejetons de nobles familles et leurs semblables, des fois sous la condition d'entreprendre une mission d'une certaine importance avec le mandat de commerce comme récompense. Opérant au-delà du contrôle de l'Imperium, ils vivent selon leurs propres lois. Certains sont de pieux individus, apportant la lumière de l'empereur au-delà de son bienveillant domaine. D'autres ne sont rien de plus que des vauriens ou pirates glorifiés.

Tout ceux qui se revendiquent être Rogues Traders ne le sont pas, beaucoup de mandats de commerce sont vieux de plusieurs siècles, transmis de génération en génération par les familles de marchands, échangés lors de paris sur de gros enjeux, volés à leurs propriétaires légitimes ou tombés dans les mains de ceux qui ont abusé des pouvoirs qui leur ont été conférés. Malgré des histoires personnelles assez pittoresques et des réputations louches voire véreuses généralement desservies, les Rogue Traders en tant que tout ont œuvré à étendre l'influence de l'Imperium. Individuellement, ils sont connus pour divers excès et singularités qui ne sont normalement pas tolérés par les Ordos les plus stricts. Mais, comme ils fournissent aux agents de l'Inquisition des ressources inestimables d'informations issues de sources ne provenant pas des réseaux normaux, ces singularités et excès sont tolérés jusqu'à une certaine limite ou dans certains cas on ferme les yeux volontairement dessus.

Les Rogue Traders exsudent la confiance, ils sont très charismatiques, souvent charmeurs et coquins, fins diplomates (certains diraient arnaqueurs) et des tueurs endurcis quand la situation le demande. Les Rogue Traders vont souvent attirer des compagnons et une cour de flagorneurs (« parasites ») un peu à la manière de celle d'un inquisiteur, et cela peut inclure des guerriers non humains, des mutants ou autres indésirables qui feraient marquer le Rogue Trader en question comme hérétique par beaucoup d'Inquisiteurs. Beaucoup de Rogue Traders ont une personnalité hautement instable, certains sont connus pour avoir détruit des mondes sur un simple caprice ou expérimenté sur des races non humaines par pure curiosité macabre.



FLOTTES DE COMMERCE DE L'IMPERIUM & ROGUE TRADERS

Les Rogues Traders sont souvent habillés de manière extravagante et flamboyante, comme les Inquisiteurs chacun a son style et ses manières. Ils s'équipent des meilleures armes et équipements qu'ils peuvent acquérir, ceci inclue tout type d'armes et de gadgets non humains, les armes digitales des Jokaeros sont populaires, lasers miniatures et lance-aiguilles portés en tant que bagues mais ayant la même puissance qu'un pistolet. Ils peuvent porter des armes de phase C'tan qui ignorent l'armure, des étoiles neurales Ha'Kaidan ou un million d'autres équipements étranges et bizarres.

Il n'est pas inhabituel pour un Rogue Trader d'avoir été à un moment donné un membre de haut rang de l'Adeptus Terra, parfois démis de sa position, recourant au commerce et à ses contacts pour regagner sa position et ses pouvoirs. De tels Rogue Traders portent souvent les atours de l'aristocratie impériale mixés à des vêtements venant de mondes hors de la souveraineté de l'Empereur, et une arme de leur service militaire comme un poignard de marine ou un sabre d'officier. Ils peuvent aussi porter des pistolets de duels dans des holsters très ornements, d'anciens fusils de chasse portés avec désinvolture en bandoulière, ou d'autres équipements fastueusement ornés mais tout aussi mortels en tant qu'armes.



LES FLOTTES ROGUE TRADERS

Les Rogue Traders voyagent de différentes manières, comme passager à bord de navires militaires, comme invité de distantes sociétés non impériales, mais la plupart préfèrent la liberté de voyager selon leur propre gré. Devant voyager sur de longues distances, ils se voient accordé le droit d'entretenir leurs propres navires, et dans certaines occasions de flottes entières comportant une douzaine de navires ou plus.

Comme le veut leur nature non conformiste, les Rogue Traders emploient une incroyable variété de navires. Leurs droits de réquisition leur autorise à acquérir des navires de la Marine Impériale, mais d'autres utilisent leurs vastes fortunes ainsi que de moyens plus douteux pour acquérir des navires d'autres origines, comme des navires construits et customisés spécialement, des navires marchands révisés et transformés, des navires capturés et même des vaisseaux acquis auprès de mondes n'appartenant pas à l'Imperium. Les navires Rogue Traders sont uniques, exotiques, exhibant mains signes de leur histoire pittoresque et sujets à l'ajout constant de mains ornements souvent anciens ou même d'origine non humaine.

Bien que leur entreprise ne dépende que de leurs propres décisions, de temps en temps, un Rogue Trader peut être accompagné par des prêtres, ou même se voir confier le commandement d'une flotte complète sur ordre de la Prêtrise. Lors de telles missions, au-delà des frontières de l'Imperium, à l'intérieur duquel n'importe qui peut la censurer, l'autorité du Rogue Trader est totale. Dans des lieux si étrangers et si inconnus, leur étrange façon de commander doit être suivie à la lettre si l'on veut pouvoir espérer survivre.

De la même manière, si un Rogue Trader ne maintient pas d'armée, il peut se voir confier des forces de la Garde Impériale, voir même une force Space Marine s'il estime que sa mission le nécessite. Dans de telles occasions, le Rogue Trader change son commerce en machine de guerre, dirigeant les armées de l'Empereur vers des mondes inconnus, amenant la guerre aux ennemis de l'humanité, parfois même au-delà de la portée de l'Imperium lui-même. Toutefois, très peu de Rogue Traders le font de manière altruiste, car même en guerre ou aux frontières de la mort, un Rogue Trader rusé trouvera le moyen de faire du profit et des bénéfices.

FORCE DE SOUTIEN DE LA FLOTTE IMPERIALE (IMPERIAL NAVY SUPPLY FORCE (INSF))

La Force de Soutien de la Flotte Impériale (Imperial Navy Supply Force (INSF)) est certainement la moins connue de toutes les flottes marchandes de l'humanité, car elle n'en est pas vraiment une. Plus connue sous le simple nom de Force de Soutien, la Force de Soutien de la Flotte Impériale est le complément incontournable de la Flotte Impériale. Si la Marine Impériale forme le bras armé de l'Imperium, la Force de Soutien assure l'approvisionnement et le soutien logistique de toutes les forces militaires de l'Imperium ou quelles soient et ou quelles aillent.

La Force de Soutien a été créée en même temps que la Marine Impériale pour répondre au besoins logistiques de ses flottes de combats. Les convois de la Force de Soutien vont du simple transport de fret aux béhémoths pouvant assurer le ravitaillement des forces d'une petite planète.

Sous branche de la flotte Impériale, elle travaille aussi avec le Departmento Munitorum, assurant des services aussi divers que le transport de matière premières pour les industries militaires, d'approvisionnement des flottes Impériales ou des régiments de la Garde Impériale, de transport de troupes, de vaisseau de réparation suivant les flottes en expédition...

La Force de Soutien ne représente qu'une partie infime de tous les navires de transports de l'Imperium et qu'une petite fraction de la Flotte Impériale. La Flotte ne peut y affecter que peu d'hommes, elle n'assure donc jamais de missions pour le compte des autorités civiles de l'Imperium, laissant cette responsabilité à d'autres organisations ayant signé la charte Impériale des Marchands, comme celle des Rogue Traders, .

Les navires de la Force de Soutien sont peu et mal armés comparativement aux navires de combat de la flotte Impériale. En fonction du secteur et leur taille, ses convois sont souvent escortés par les flottes Impériales locales et peuvent inclure des transports transformés pour assurer un complément de défense.

Toutefois, la compétence des capitaines de la Force de Soutien réside dans leur soutien logistique aux forces armées de l'Imperium et pas dans la guerre spatiale, ils ne sont donc pas les meilleurs commandants pour réagir efficacement en cas d'attaque ennemie.



REGLES SPECIALES DES NAVIRES DE TYPE TRANSPORT

Les règles suivantes incluent la FaQ 2007. Les règles additionnelles issues de la FaQ 2010 ou BFG FR sont signalées dans le texte et sont compatibles avec les FaQ 2007 & FaQ 2010.

Le type Transport s'ajoute au types Escorteur, Croiseur Léger, Croiseur, Croiseur Lourd, Croiseur Super Lourd, Cuirassé. Les navires affectés du type Transport suivent toutes les règles de base (Blue Book, Armada, FaQ 2007) aux exceptions suivantes:

COMMANDEMENT

Lors de la détermination du commandement sur la table p.10 du Blue Book, ils réduisent la valeur obtenue de 1, ils possèdent donc une valeur de commandement (Cd) comprise entre 5 et 8.

MOUVEMENT

Les navires de type transport suivent les même règles de mouvement que les flottes de l'Impérium.

ORDRES SPECIAUX

Les navires de type transport peuvent utiliser tous les ordres spéciaux des règles, la seule modification est l'ordre spécial « En Avant Toute » ou ils ne gagnent que 3D6cm de mouvement supplémentaire au lieu de 4D6cm, lors d'un ordre réussi.

POINTS DE VICTOIRE & ETS (FaQ 2007 / BFG FR)

Les points de victoire des scénarios incluant des convois se comptent souvent en nombre de transports standards (un transport standard est celui décrit dans les règles de base p.114 du Blue Book). Pour simplifier l'utilisation des transports de ce supplément nous donnerons leur valeur au nombre de transports standard équivalent ou ETS (Equivalent Transports Standard).

Exemple: Clipper = 0,5 transports standard

Transport Impérial = 1 transports standard

Galion Impérial = 2 transports standard

Caraque Impériale = 3 transports standard

Barge Impériale = 4 transports standard

Lors du calcul des points de victoire, tout transport désemparé ne rapporte à son contrôleur que la moitié de sa valeur en ETS. *Exemple: Une Barge Impériale désemparée ne rapporte que 2 points d'ETS.*

Faites la somme des ETS pour obtenir votre nombre de points de victoire pour les scénarios de type convoi. Cette somme est toujours arrondie à l'inférieur. *Exemple: Si vous avez 0,5 au total, la valeur est arrondie à 0.*

ASSAUT PLANETAIRE (FaQ 2007 / BFG FR)

S'il n'est pas désemparé, un transport donne deux fois leur valeur en ETS comme points d'assaut planétaire. *Exemple: une Barge Impériale donne 4(ETS) x2 soit 8pts d'assaut planétaire.*

Un transport désemparé ne rapporte que sa valeur en ETS comme points d'assaut planétaire. *Exemple: Une Barge Impériale désemparée 4 (ETS) donne 4pts d'assaut planétaire.*

SOCLES DES TRANSPORTS

Comme les autres vaisseaux, les transports possédant 3 boucliers ou plus, ou 10 points de structure ou plus doivent être montés sur un socle large.

CONSTRUIRE UN CONVOI (FaQ 2007 / BFG FR)

Sauf exception, les transports ont la valeur « spécial » à la place d'un coût en points. Ils se voient attribuer un nombre d'ETS qui servent comme valeurs d'objectifs dans les scénarios. Rappel Un transport standard des règles de base p.114 (Blue Book) correspond à 1 point d'ETS.

Sauf règles spéciales qui permettent de le dépasser, le nombre maximum de navires de type transport autorisés à l'intérieur d'un convoi doit être inférieur ou égal à la somme des points d'ETS arrondie à l'inférieur.

Exemple: si vous construisez un convoi d'une valeur de 10 points d'ETS, vous pouvez avoir jusqu'à 10 navires possédant le type « transport » et le total des points d'ETS de tous vos transports doit être égal à 10.

Une Barge Impériale et 2 Caraques Impériales coutent 10 ETS auxquels vous pouvez ajouter 2 Escorteurs de Transports, un Loki et un Dolos de coût 0 ETS soit un total de 7 vaisseaux qui est inférieur au maximum de 10 autorisé pour 10 ETS.

Si vous utilisez le scénario 6 des règles de base, vous pouvez avec l'accord de votre adversaire convertir le nombre de transports en points d'ETS. Puis construire vous-même le convoi en choisissant les transports de ce supplément grâce à leur coût en points d'ETS. Si toutefois, un des transports possède un coût à la place de la valeur « spécial », vous devez l'ajouter à votre total de points de votre flotte.

REGLES SPECIALES DES NAVIRES DE TYPE TRANSPORT

Les listes de flottes de ce supplément vous proposent des règles complémentaires pour générer les points de flotte du convoi et concevoir vos propres scénarios.

Exemple de construction avec points de flotte: Vous avez 2 points d'ETS, vous décidez de sélectionner pour 1 point d'ETS un Transport Impérial et pour 1 point d'ETS un Cargo Armé. Vous avez bien dépensé 2 points d'ETS, mais le Cargo Armé à une valeur de 20 points à la place de Spécial, vous devez donc aussi payer 20 points de flotte pour le sélectionner.

LES DIFFERENTS NAVIRES DE TYPE TRANSPORT

Transport ou Cargo

C'est le cheval de bat de toute flotte commerciale. Il suit les règles de base et les exceptions ci-avant, il n'utilise pas de règles spéciales additionnelles.

Pétrolier ou Tanker (FaQ 2010 / BFG FR)

Certains transporteurs (spécifié dans les règles spéciales de chaque fiche de navire) peuvent être équipés pour convoier des matières dangereuses et hautement explosives (indiqué dans les règles spéciales du navire). Le joueur dirigeant le convoi peut transformer gratuitement un ou plusieurs transporteurs en Pétroliers/Tankers.

Si un transport de la taille d'un escorteur (c'est-à-dire valant un point d'ETS ou moins), transformé en Pétrolier /Tanker est détruit. Lancez 2D6, sur un résultat de:

- 1 à 8, mettez 2 pions impacts à la place du navire,
- de 9 à 12, les moteurs explosent dans une boule incandescente. Le vaisseau est retiré du jeu, laissant derrière lui deux pions impacts et tous les vaisseaux dans un rayon de 3D6cm sont frappés par un tir de pièce d'artillerie navale de Force 1. Effectuez normalement les jets pour toucher.

Si un transport de la taille d'un croiseur léger ou plus grand est transformé en Pétrolier /Tanker, il subit un critique sur un résultat de 5+ au lieu du 6 habituel. S'il est réduit à zéro points de structure, il lance 3D6 au lieu de 2D6 sur la table des dommages catastrophiques.

Dans le cadre d'une campagne, en fin de scénario, le joueur dirigeant le convoi reçoit un point de renommée supplémentaire par Pétrolier /Tanker ayant survécu et ne s'étant pas désengagé. Rappel: Si le scénario prévoit de faire sortir les transports à un endroit précis de la carte, ceci n'est pas considéré comme un désengagement.

Transport de troupes (FaQ 2010/BFG FR)

Les transporteurs avec un ETS de 1 ou plus, peuvent être équipés en transport de troupes. Dans le cas des scénarios d'assaut planétaires, les transports de l'attaquant doivent venir se positionner à moins de 30cm du bord de la table d'orbite basse représentant la surface de la planète, afin de débarquer des troupes et de bombarder les positions ennemies.

Pour chaque transport de type transport de troupes arrivé à cette distance, vous marquez un bonus supplémentaire en points d'assaut égal à deux fois sa valeur d'ETS s'il n'est pas désemparé, une fois sa valeur en ETS sinon. Attention ce bonus n'est valable qu'une et une seule fois par partie. *Exemple: Lors de la partie, un Galion Impérial transformé en transport de troupes passe 3 tours en orbite basse à moins de 30cm du bord de la table, il marque 3 x 4 points d'assaut comme le prévoit les règles auquel il ajoute le bonus de 4 points d'assaut (ETS 2 x2) de transport de troupes, soit un total de 16pts d'assaut.*

Un transport de troupe désemparé rapporte 50% de sa valeur d'ETS en points victoire à l'adversaire.

Transport de passagers (BFG FR)

N'importe quel transporteur avec un ETS différent de 0 peut être équipé en transport de passagers. Par défaut, le transport de passager utilise des règles et des valeurs identiques à celle du transport standard. Pour illustrer la valeur des passagers transportés pour l'Imperium, vous pouvez, en début de partie avec l'accord de votre adversaire, décider d'affecter un multiplicateur de points de victoire pour tous les transports de passagers du convoi. Ce multiplicateur peut être 0,5 ou 2.

Vaisseau de réparation (FaQ 2010/ BFG FR)

Vous pouvez transformer un transport avec 2 points d'ETS ou plus en navire de réparation, ceci en payant une base de 20pts +5pts par point d'ETS du navire.

Les navires de réparation de grande taille (ETS initial de 4 ou plus) capables de produire les pièces nécessaires au maintien des vaisseaux de combats à partir de ressources brutes, appartiennent aussi à la classe des vaisseaux usines appelés vaisseaux forges. Ces derniers sont très rares et seront fortement protégés.

REGLES SPECIALES DES NAVIRES DE TYPE TRANSPORT

Le navire de réparation bénéficie de personnel formé par l'Adeptus Mechanicus et de quelques techno-prêtres. Lors de la phase de contrôle des dégâts, le navire de réparation peut à aider réparer les conséquences de touches critiques un ou plusieurs navires, situé dans un rayon de 10cm de celui-ci. Le nombre de navires qu'il peut aider est égal à la moitié de ses points d'ETS (arrondie au supérieur).

Exemple: un Navire de réparation avec 3 points d'ETS peut aider à réparer deux navires distant de 10cm ou moins.

Pour illustrer cette réparation, lors de la phase de contrôle de dégâts, il repartit entre chaque navire qu'il aide à réparer un nombre de dés supplémentaires égal à son nombre de points d'ETS.

Exemple: Un Lunar et un Dauntless on subit des critiques et sont à moins de 10cm d'un navire de réparation avec 3 points d'ETS. Lors de la phase de contrôle des dégâts, le joueur contrôlant le navire de réparation peut répartir 3 dés de réparation supplémentaires entre les deux navires, de la manière qu'il veut. C'est-à-dire, 0 dé au Lunar et 3 dés au Dauntless, ou 1 dé au Lunar et 2 dés au Dauntless, ou 2 dés au Lunar et 1 dé au Dauntless, ou encore 3 dés au Lunar et 0 dé au Dauntless.

Si le navire de réparation doit se réparer lui-même de conséquences de touches critiques, lors de la phase de contrôle des dégâts il ajoute alors un nombre de dés supplémentaires égal à son nombre de points d'ETS. Attention! S'il s'auto-répare il ne peut pas réparer d'autres navires que lui-même.

Exemple: un Navire de réparation avec 4 points d'ETS doit se réparer. Lors de la phase de contrôle des dégâts il ajoutera 4 dés supplémentaires à son jet, mais ne pourra pas aider à la réparation d'autres navires que lui-même durant cette phase.

Dans le cadre d'une campagne, le joueur contrôlant le navire de réparation ajoute 1 point de renommée supplémentaire ou deux points de réparation si le navire de réparation survit à la bataille sans s'être désengagé. Si l'adversaire désempare le navire de réparation il gagne un point de renommée, s'il le détruit il gagne deux points de renommée.

Les vaisseaux de réparation sont rares et précieux, hormis dans la Force de Soutien de la Flotte Impériale ou l'Adeptus Mechanicus, aucune flotte ne peut en posséder plus d'un. Un convoi possédant un navire de réparation doit obligatoirement être escorté par une flotte accompagnatrice.

La Force de Soutien de la Flotte Impériale (BFG FR)

Elle suit toutes les règles spéciales des navires de transport aux exceptions précisées dans sa liste de flotte.

Les flottes de commerce de la Charte ou intra-système (BFG FR)

Elles suivent toutes les règles spéciales des navires de transport aux exceptions précisées dans leurs listes de flotte.

Note: L'Adeptus Mechanicus, ainsi que ses transports, feront partie d'un supplément spécifique.



REGLES SPECIALES ROGUE TRADERS

Les règles suivantes incluent la FaQ 2007. Les règles additionnelles issues de la FaQ 2010 ou BFG FR sont signalées dans le texte et sont compatibles avec les FaQ 2007 & FaQ 2010.

COMMANDEMENT

Les Rogues Traders utilisent la table p.10 du Blue book, y compris pour leurs navires de type transport (affectés des modificateurs si nécessaire).

MOUVEMENT ET ORDRES SPECIAUX

Les navires Rogue Traders suivent les mêmes règles que celles de la Flotte Impériale.

LE MIEUX QUE L'ON PUISSE ACHETER

Equipages (FaQ 2010) (Ne s'applique pas aux vaisseaux ayant le type transport)

Les équipages et les officiers des Rogue Traders tendent à être profondément chevronnés après tant d'années passées dans l'espace. Les Rogue Traders ayant réussi sont au moins aussi expérimentés qu'un Capitaine vétéran de la Flotte.

Pour représenter ceci et pour un coût additionnel de 10% de leur valeur, chaque croiseur, escadron d'escorteurs Rogue Trader peut effectuer un jet sur la table de compétence des équipages p.157 du livre de règles de base (Blue Book).

Exemple: Vous avez un croiseur Dauntless RT (110pts) et un escadron d'escorteurs de 3 vaisseaux Xénos (150pts). Vous pouvez payer:

- 26pts supplémentaires pour faire un jet pour le croiseur et un jet pour l'escadron,
- 11pts si vous ne voulez faire que le jet pour le croiseur,
- 15pts si vous ne voulez faire que le jet pour l'escadron
- 0pt si vous ne voulez pas faire de jet.

Armement et technologie

Pour +15pts par vaisseau de ligne, +5pts par escorteurs*, chaque navire Rogue Trader peut effectuer un jet sur la table de technologie Xénos ci-après. Pour un coût additionnel de 5pts par navire, le joueur peut choisir dans la liste au lieu d'effectuer un jet.

* Attention! Tous les escorteurs d'un même escadron doivent prendre la même amélioration.

Exemple: Un joueur veut faire un jet sur la table de technologie Xénos pour un escadron de 3 escorteurs. Cela lui coûte 3x5 pts soit 15pts pour l'escadron et il n'effectue qu'un seul jet sur la table qui s'applique à tous les escorteurs de l'escadron. S'il veut choisir dans la liste, il doit payer 3x5pts soit 15pts supplémentaires.

Pour ces jets, les transports Rogue Traders utilisent leur deuxième type de vaisseau.

Exemple: un transport Impérial suit les règles des escorteurs (et doit être en escadron), un Galion Impérial suit celles d'un croiseur (vaisseau de ligne).

Les navires auxiliaires choisis dans une autre liste de flotte ne peuvent pas bénéficier de la table de technologie Xénos.

TABLE DE TECHNOLOGIE XENOS

D6	Résultat
1	Senseurs Longue Distance: Le navire ajoute +1 à son commandement de base (max Cd 10).
2	Matrice de Visée: Lors de l'utilisation de la table de canonnage, le navire compte toutes les cibles comme de face en deçà de 30cm et ne subit pas le décalage d'une colonne quand il tire au-delà de 30cm.
3	Boucliers Avancés: Le navire augmente la puissance de ses boucliers de +1.
4	Grille de Défense: Le navire augmente la puissance de ses tourelles de +1.
5	Technologie de propulsion avancée: Le navire ajoute +5cm à sa vitesse ainsi que +1D6cm quand il utilise l'ordre spécial en avant toute
6	Propulseurs gravitationnels: Le navire peut doubler sa capacité de virage.

Rappel FaQ 2007. Tout vaisseau avec 3 ou plus boucliers, ou 10 points de structure ou plus doit posséder un socle large.



REGLES SPECIALES ROGUE TRADERS

TABLE DE TECHNOLOGIE XENOS ETENDUE POUR LES VAISSEAUX DE LIGNE (BFG FR).

La table suivante n'est pas utilisable pour les navires possédant le type transport ou escorteur.

Avec l'accord de votre adversaire

A la place de la table de technologie Xenos officielle, vous pouvez pour illustrer la diversité des artefacts non humains disponibles pour des vaisseaux de ligne, utiliser la table étendue suivante. Cette table remplace la table officielle mais suit tous les prérequis et limitations de celle-ci dictés par les règles ou les listes de flottes.

Pour +15pts par vaisseau de ligne, chaque navire Rogue Trader peut effectuer un jet sur la table de technologie Xénos ci-après.

Pour un coût additionnel de 5pts par navire Rogue Trader, le joueur peut choisir une technologie dans la table correspondant aux résultats de 4 à 10.

Pour un coût additionnel de 15pts par navire Rogue Trader, le joueur peut choisir une technologie dans la table correspondant au résultat de 3 ou 11.

Pour un coût additionnel de 30pts par navire Rogue Trader, le joueur peut choisir une technologie dans la table correspondant au résultat de 2 ou 12.

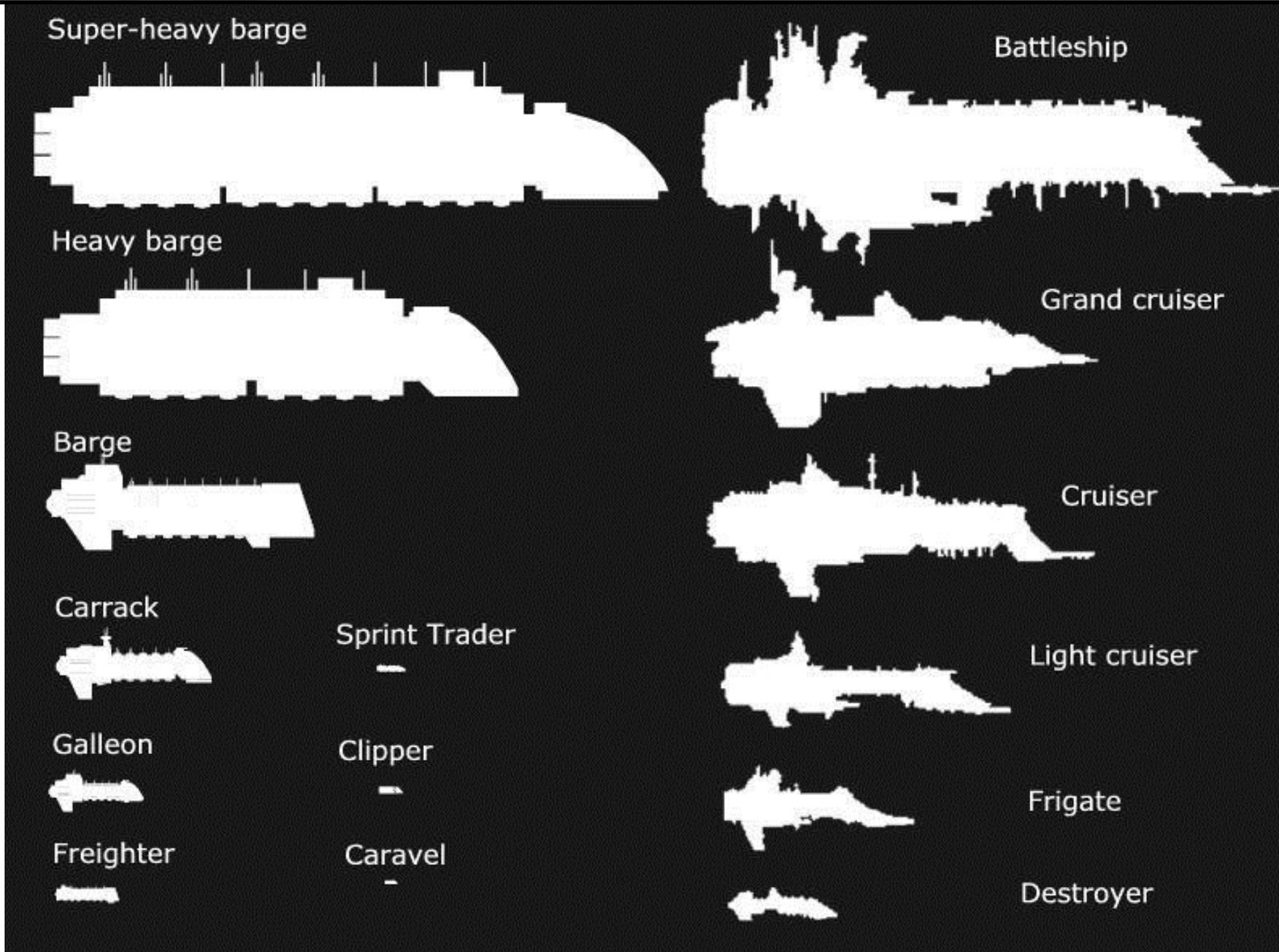


2D6	Résultat
2	Holochamp: Le navire remplace tous ses boucliers par un holochamp, voir règles Blue Book p.129. <i>Le résultat de 10 sur la table des critiques est remplacé par « générateur d'holochamp détruit, ce dégât ne peut être réparé ».</i>
3	Torpilles guidées: Les torpilles du navire suivent les règles des missiles Tau, voir Armada p.105 mais avec une vitesse 15-30 cm.
4	Robots de maintenance: Ajoutez 2D6 lors de la phase de contrôle des dégâts. Au début de votre tour, <u>si le navire n'est pas désarmé</u> , vous pouvez lancer 1D6. Sur un résultat de 6, les robots réparent un point de structure (PS). Votre nombre de PS ne peut pas dépasser le nombre de PS initial
5	Matrice de visée: Lors de l'utilisation de la table de canonnage, le navire compte toutes les cibles comme de face en deçà de 30cm et ne subit pas le décalage d'une colonne quand il tire au-delà de 30cm.
6	Boucliers avancés: Le navire augmente la puissance de ses boucliers de +1.
7	Senseurs longue distance: Le navire ajoute +1 à son commandement de base (max Cd 10).
8	Grille de Défense: Le navire augmente la puissance de ses tourelles de +1.
9	Technologie de propulsion avancée: Le navire ajoute +5cm à sa vitesse ainsi que +1D6cm quand il utilise l'ordre spécial en avant toute
10	Propulseurs gravitationnels: Le navire peut doubler sa capacité de virage.
11	Système de défense avancé: Le navire peut relancer ses jets de tourelle ratés
12	Autonomes furtifs : Les chasseurs et les bombardiers du navire suivent les règles des autonomes Eldars voir Blue Book p.134

TRANSPORTS INTERSTELLAIRES ET VAISSEAUX PLANETAIRES DE L'IMPERIUM

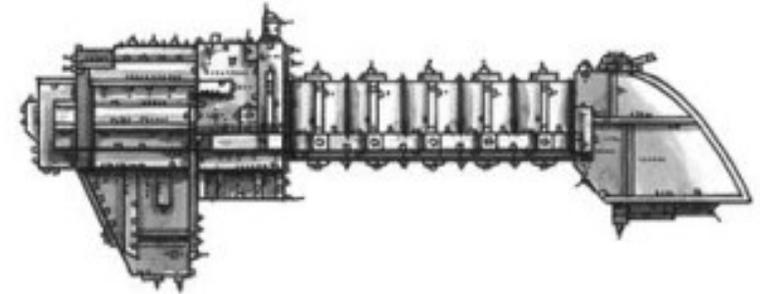


CHARTE DES TAILLES DE TRANSPORTS



TRANSPORT PLANETAIRE (Adapté de Rogue Trader RPG) Special Pts

Cette catégorie regroupe des transports à court rayon d'action incapables de voyage interstellaire. Quasi identiques visuellement à la classe des Transports Impériaux, ils sont toutefois dépourvus de leur systèmes les plus perfectionnés, et leurs moteurs sont limités aux besoins intra-système. Toujours dirigés par des civils, leur armement et leur blindage est limité à éloigner d'éventuels débris stellaires.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	15cm	45°	1	4+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes		15cm	1	Gauche/Avant/Droit	

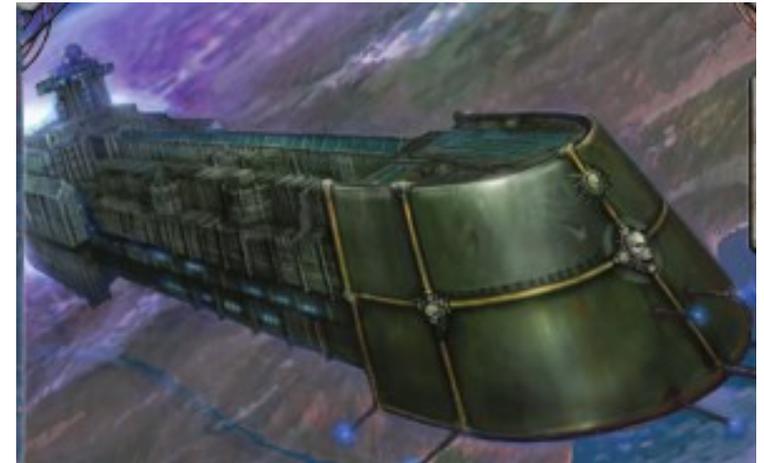
Règles Spéciales:

- Navire de type Transport, Pas de moteurs Warp (Ne peut pas être utilisé dans un scénario sans planète)
- Réservé au scénarios ou le joueur contrôleur contrôle ou bénéficie du soutien d'une planète
- Le Transport planétaire peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1

TRANSPORT DE CLASSE VAGABOND (Adapté de Rogue Trader RPG) Special Pts

Un vision commune dans mains secteurs, la classe Vagabond est parmi les transports civil la bonne à tout faire la plus commune de l'Imperium. Le Vagabond est capable de transporter à peu près toutes sortes de marchandises et même des passagers. Peu cher et facile à maintenir, il est très populaire auprès des capitaines les plus pauvres de la charte.

Ses plus gros défauts résident dans sa faible vitesse et son blindage qui en font une proie facile pour les pirates sur des trajets longues distance. Ce qui fait que malgré ses capacités Warp, il est souvent utilisé comme transport intra-système.



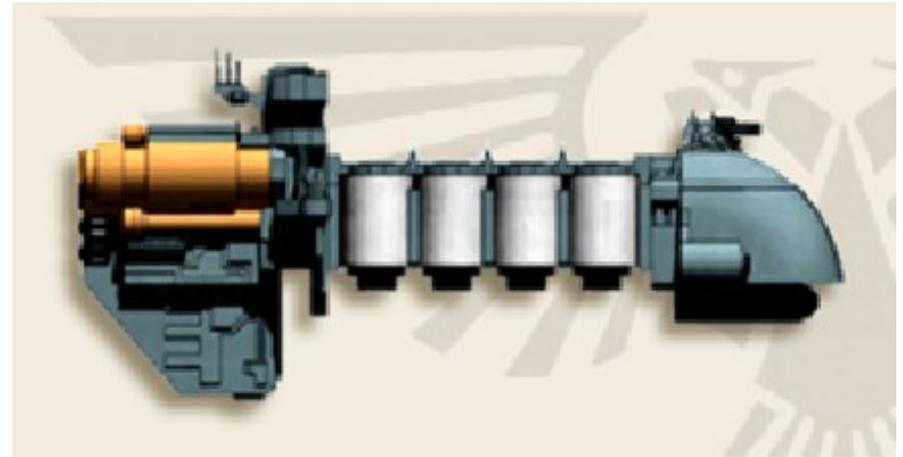
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	10cm	45°	1	4+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes dorsale		15cm	2	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport.
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- Dans les scénarios le Vagabond rapporte le double des points d'objectifs/victoire à son contrôleur.
- Sauf scénario spécifique, le nombre de Vagabonds dans un convoi ne peut dépasser la moitié des points d'ETS.

TRANSPORT IMPERIAL (Extrait du Blue Book) Special Pts

Les millions de transports civils et des forces de l'Imperium constituent l'ossature du système de ravitaillement de l'Empire. Sans ces « bêtes de somme », toute l'humanité périrait rapidement par manque d'approvisionnements.



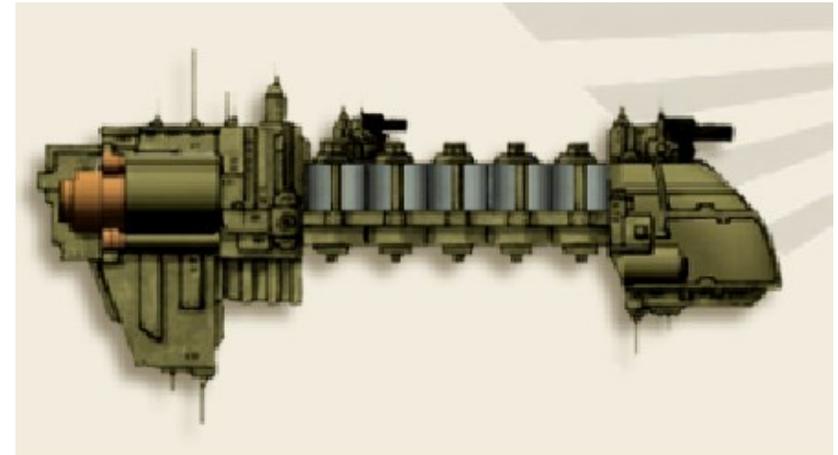
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	15cm	45°	1	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes dorsale		15cm	2	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport.
- Le Transport Impérial peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1

TRANSPORT ARME (Extrait d'Armada) 20 Pts

Un transport armé sacrifie une bonne partie de ses soutes pour inclure un armement plus puissant et bénéficiant d'une meilleure portée. Les transports armés sont souvent combinés à des transports standards pour offrir une capacité de défense limitée.



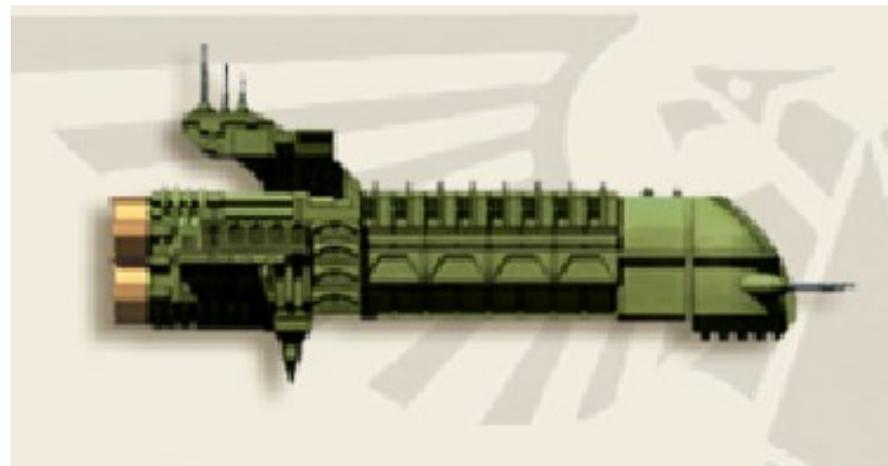
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	15cm	45°	1	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes dorsale		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- Pour les conditions de victoire, le transport armé ne compte que pour la moitié de sa valeur d'ETS.

CARAVELLE (Adapté de Rogue Trader RPG) Special Pts

Les Caravelles sont les plus petits transports doté d'une capacité de saut warp, toutefois leur coque est moins résistante qu'un transport standard, il sont de sorte plus souvent utilisés pour des trajets intra-système plutôt que de longs voyages inter-galactiques.



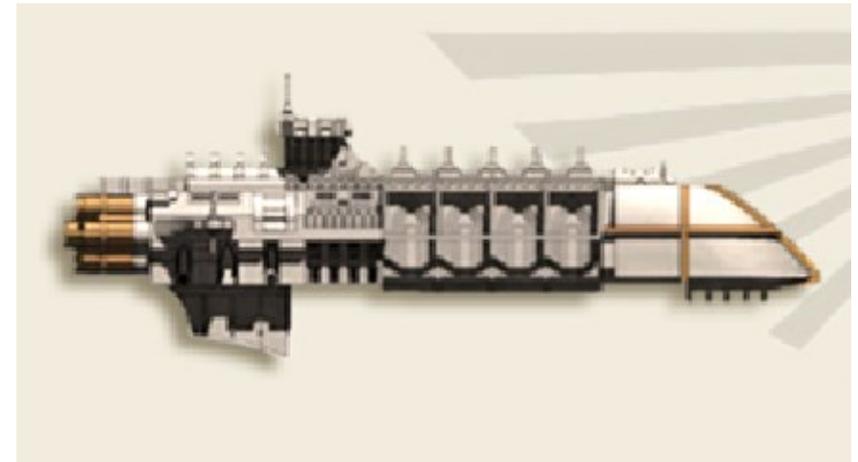
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	15cm	45°	1	4+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes dorsale		15cm	1	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- Equivalent Transports Standard (ETS): 0,5

CLIPPER (Adapté de Rogue Trader RPG) Special Pts

Un Clipper sacrifie une bonne partie de ses soutes et tout son armement pour gagner en vitesse pure en montant des moteurs plus puissants. Utilisés comme forceurs de blocus, pour transporter des cargaisons de valeur, ils sont souvent reconvertis comme transports personnels de hauts dignitaires.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	25cm	45°	1	4+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
-		-	-	-	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- Pour les conditions de victoire, le Clipper ne compte que pour la moitié de sa valeur d'ETS.
- Quand il utilise l'ordre spécial « En Avant Toute » Le Clipper lance 4D6cm de mouvement supplémentaire.

CLIPPER RAPIDE DE CLASSE ORION (Adapté de Rogue Trader RPG) 10 Pts

La classe Orion est une rareté parmi les navires de l'Imperium elle se classe entre le transport rapide et le clipper. Bien qu'elle soit conçue pour le transport, ses formes épurées, son étrave élancée et ses moteurs puissants sont moins optimisés pour le transport de fret que pour les voyages à grande vitesse. La classe Orion est construite pour transporter de petites cargaisons de grande valeur qui doivent être acheminées rapidement ou au travers de contrées hostiles. Ces mêmes caractéristiques font que l'Orion est aussi souvent utilisé comme messenger entre systèmes.

Plutôt que de se reposer sur une escorte comme les convois, les Orions tendent à voyager seuls. Ils se reposent sur leur vitesse et leur manœuvrabilité pour éviter la plupart des prédateurs qui sillonnent l'espace interne de l'Imperium. Ils y réussissent d'ailleurs souvent à éviter les dangers, mais la classe Orion a un défaut majeur, pour améliorer sa vitesse et sa capacité d'emport, il a été renoncé aux cloisons de sécurité internes et à l'armure externe habituellement présentes sur la majorité des vaisseaux humains. La résultante est que quelques tirs bien placés suffisent à rendre inopérant un Orion.



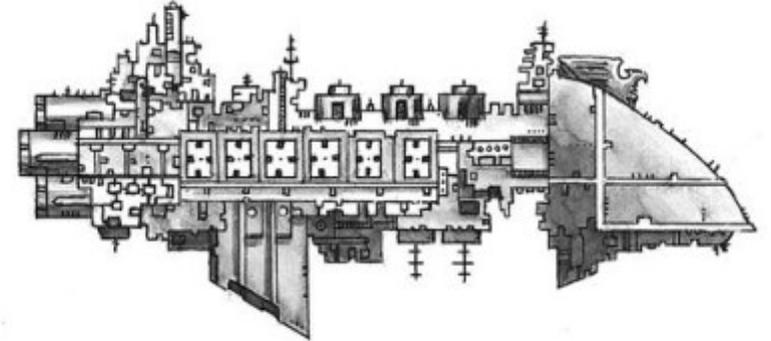
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	30cm	90°	1	4+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
-		-	-	-	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- Sauf si le scénario le précise, le nombre d'Orion est limité à deux.
- Pour les conditions de victoire, l'Orion ne compte que pour la moitié de sa valeur d'ETS.
- Quand il utilise l'ordre spécial « En Avant Toute » l'Orion lance 4D6cm de mouvement supplémentaire.

VAISSEAU PLANETAIRE (Extrait du Blue Book) 20 Pts

Cette catégorie regroupe des vaisseaux de frappe à court rayon d'action et d'autres navires incapables de voyage interstellaire. Souvent dirigés par des civils, ils sont dépourvus des systèmes de visée perfectionnés, des moteurs surpuissants et des turbines directionnelles précises dont bénéficient les vaisseaux de guerre, bien qu'en nombre ils puissent s'avérer être des adversaires dangereux. Au cours de l'attaque Eldar sur Misere en 153.M41, la flotte de plaisance du gouverneur fut équipée à la hâte de ponts d'artillerie et envoyée au combat. Elle fut finalement détruite, mais emporta avec elle deux escorteurs ennemis.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	15cm	45°	1	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Pas de moteurs Warp ((Ne peut pas être utilisé dans un scénario sans planète)
- Réservé au scénarios ou le joueur contrôleur contrôle ou bénéficie du soutien d'une planète

VAISSEAU DE DEFENSE (Extrait d'Armada) 60 Pts

Les vaisseaux de défense sont des navires spécialisés dans le rôle qui leur est confié, conçus pour pilonner l'ennemi à portée courte et dirigés par des membres de la Flotte Impériale. En revanche, l'essentiel de leur énergie alimente leurs armes et non leurs moteurs, ce qui implique qu'ils sont dotés d'une puissance de feu conséquente pour leur taille mais relativement durs à manœuvrer. Néanmoins, lorsqu'ils ont affaire à une attaque planétaire directe et que l'ennemi est obligé de s'approcher d'eux, ce manque de maniabilité n'est bien sûr plus un problème.

Bien que dépendant de la Flotte Impériale, en cas d'activité pirate suspectée ou avérée, ces navires sont amenés à patrouiller le système et peuvent escorter des convois intra-système sur la demande de l'administration locale.



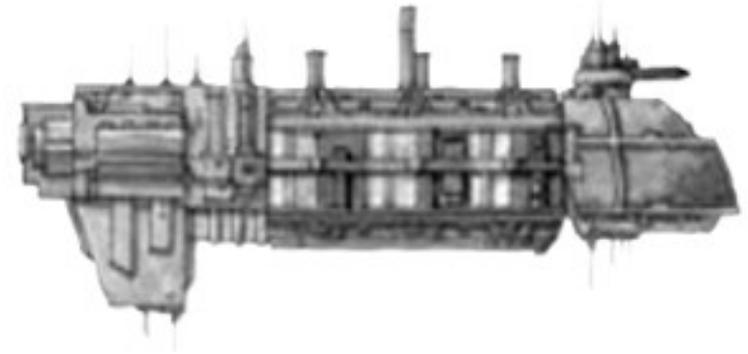
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	10cm	45°	2	6+	2
Batterie d'armes		30cm	8	Gauche/Avant/Droit	
Pièce d'artillerie navale		30cm	1	Avant	

Règles Spéciales:

- Pas de moteurs Warp (Ne peut pas être utilisé dans un scénario sans planète)
- Réservé au scénarios ou le joueur contrôleur contrôle ou bénéficie du soutien d'une planète

ESCORTEUR DE TRANSPORT (Extrait d'Armada) 60 Pts

Les transporteurs ont souvent été transformés en « escorteurs » par l'installation d'appareils d'attaque dans les cales déjà encombrées. Ces conditions d'utilisation difficiles ont causé de nombreux accidents et de toute façon seul un tout petit nombre d'escadron peut être transporté.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	15cm	45°	1	5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pont de lancement tribord		Chasseurs: 30cm Bombardiers: 20cm	1	-	
Pont de lancement babord		Chasseurs: 30cm Bombardiers: 20cm	1	-	
Batterie d'armes dorsale		15cm	2	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- Equivalent Transports Standard (ETS): 0
- Pour les conditions de victoire, l'Escorteur de Transport ne compte pas comme un transport.
- Les ponts de lancement de l'escorteur de transport sont d'anciennes soutes reconverties et ne sont pas optimisés comme ceux des navires de guerre. Il effectue le test de l'ordre spécial « Rechargement » avec une valeur de commandement (Cd) diminuée de 1

VAISSEAU LEURRE DE CLASSE LOKI (Extrait d'Armada) 60 Pts

Occasionnellement, des transporteurs sont équipés d'armes dissimulées, de moteurs et de générateurs de boucliers améliorés, puis intégrés à des convois. Ils restent cachés jusqu'à ce que l'ennemi soit à portée et font alors feu avec une puissance inattendue. La désignation Classe Loki regroupe tous les vaisseaux leurre de la taille d'un transport Impérial.



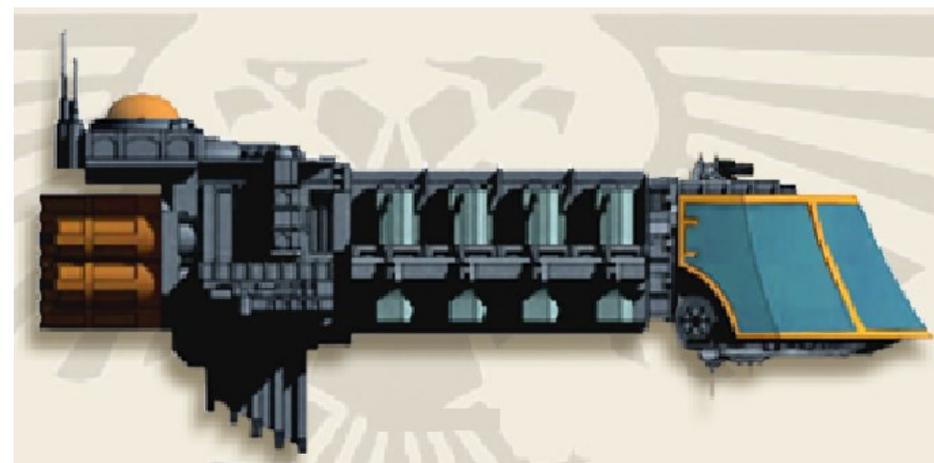
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	15cm	45°	2	5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes dorsale		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	
Pièce d'artillerie navale de proue		30cm	1	Avant	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport,
- Equivalent Transports Standard (ETS): 0
- Pour les conditions de victoire, le Loki ne compte pas comme un transport.
- Quand il utilise l'ordre spécial « En Avant Toute » le Loki lance 4D6cm de mouvement supplémentaire.
- Les vaisseaux-leurres ne sont pas identifiés lors du déploiement, le joueur qui en possède dans sa flotte doit secrètement noter, au début de la partie, quels transporteurs sont des vaisseaux leurres. Il peut les révéler à tout moment au cours du jeu. Ils sont démasqués si le nombre de pions impact à leur contact est égal à leur nombre de boucliers (la chute de leurs boucliers trahi leur présence). Le vaisseau-leurre possédant une tourelle de plus que le transport qu'il imite, il est permis, pour conserver la surprise, de prendre le risque de ne pas faire feu avec la tourelle supplémentaire lors d'une attaque d'autonome.

GALION IMPERIAL (Adapté d'Armada Transporteur Lourd)Special Pts

Tous les navires marchands ne tombent pas dans la catégorie « Transport léger ». Les Galions de commerce Impériaux accompagnant les flottes Rogue Traders ont des dimensions rivalisant celles de vaisseaux de lignes légers.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger & Transport / 4	15cm	45°	1	5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes dorsales		15cm	4	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- Le Galion Impérial peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 2

TRANSPORT DE PASSAGER DE CLASSE JERICHO (Adapté de Rogue Trader RPG) Special Pts

Les gigantesques vaisseaux pèlerins de classe Jericho sont en fait des vaisseaux raffinerie reconvertis. Leurs énormes containers à pétrole sont reconstruits pour créer des centaines de cabines passagers et un seul navire peut emporter plusieurs milliers de croyants.

Le confort est assez variable, pour ceux qui ont les moyens le voyage peut être relativement agréable, mais la plupart doivent faire avec des rations de survie et des couchettes installées à fond de cale dans les soutes cavernueuses du navire.

Un classe Jericho peut être reconfiguré pour le transport de marchandises. Le vaisseau en lui-même est large, lent et peu manœuvrable. La plupart présentent quelques systèmes d'armement pour décourager d'éventuels pirates, mais la plupart des boucaniers les ignorent et recherchent des proies plus intéressantes.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger & Transport / 4	15cm	45°	1	4+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes tribord		15cm	2	Droit	
Batterie d'armes bâbord		15cm	2	Gauche	
Batterie d'armes dorsale		15cm	2	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport.
- Le Jericho peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 2
- Le Jericho est peu manœuvrable et ne peut adopter l'ordre spécial « Virage Serré ».
- Dans les scénarios le Jéricho rapporte le double des points d'objectifs/victoire à son contrôleur.

CARAQUE IMPERIALE (Adapté d'Armada Transporteur Lourd) Special Pts

Les Caraques de type minéralier ou transport de container possèdent une capacité de soutes et une taille impressionnante. Mais, malgré leur grande taille, elles ne possèdent qu'un armement relativement faible ce qui les rends vulnérables face à un vaisseau de guerre.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger & Transport / 6	15cm	45°	2	5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes tribord		15cm	3	Droit	
Batterie d'armes bâbord		15cm	3	Gauche	
Batterie d'armes dorsale		15cm	2	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- La Caraque Impériale peut être convertie en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 3

VAISSEAU LEURRE DE CLASSE DOLOS (Adapté d'Armada Vaisseau Leurre) 80 Pts

Plus rarement que la classe Loki, des transporteurs de plus grande taille sont équipés d'armes dissimulées, de moteurs et de générateurs de boucliers améliorés, puis intégrés à des convois. Ils restent cachés jusqu'à ce que l'ennemi soit à portée et font alors feu avec une puissance inattendue. La désignation Classe Dolos regroupe tous les vaisseaux leurre de la taille d'un Galion ou d'une Caraque.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger & Transport / 6	15cm	45°	2	5+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes tribord		30cm	3	Droit	
Batterie d'armes bâbord		30cm	3	Gauche	
Batterie d'armes de proue		30cm	4	Avant	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport, réservé aux listes de flotte de la Force de Soutien de la Flotte Impériale (INSF) et Rogue Traders.
- Equivalent Transports Standard (ETS): 0
- Pour les conditions de victoire, le Dolos ne compte pas comme un transport.
- Quand il utilise l'ordre spécial « En Avant Toute » le Dolos lance 4D6cm de mouvement supplémentaire.
- Les vaisseaux-leurre ne sont pas identifiés lors du déploiement, le joueur qui en possède dans sa flotte doit secrètement noter, au début de la partie, quels transporteurs sont des vaisseaux leurre. Il peut les révéler à tout moment au cours du jeu. Ils sont démasqués si le nombre de pions impact à leur contact est égal à leur nombre de boucliers (la chute de leurs boucliers trahi leur présence). Le vaisseau-leurre possédant une tourelle de plus que le transport qu'il imite, il est permis, pour conserver la surprise, de prendre le risque de ne pas faire feu avec la tourelle supplémentaire lors d'une attaque d'autonome.

BARGE IMPERIALE (Adapté d'Armada Transporteur Lourd) Special Pts

Les barges de transport Impériales appartiennent majoritairement à la Force de Soutien de la Flotte Impériale (Imperial Merchant Navy), toutefois des exceptions existent et certaines sont attribuées dans le cadre d'opérations civiles ou vendues à des organisations comme celles des Rogue Traders.



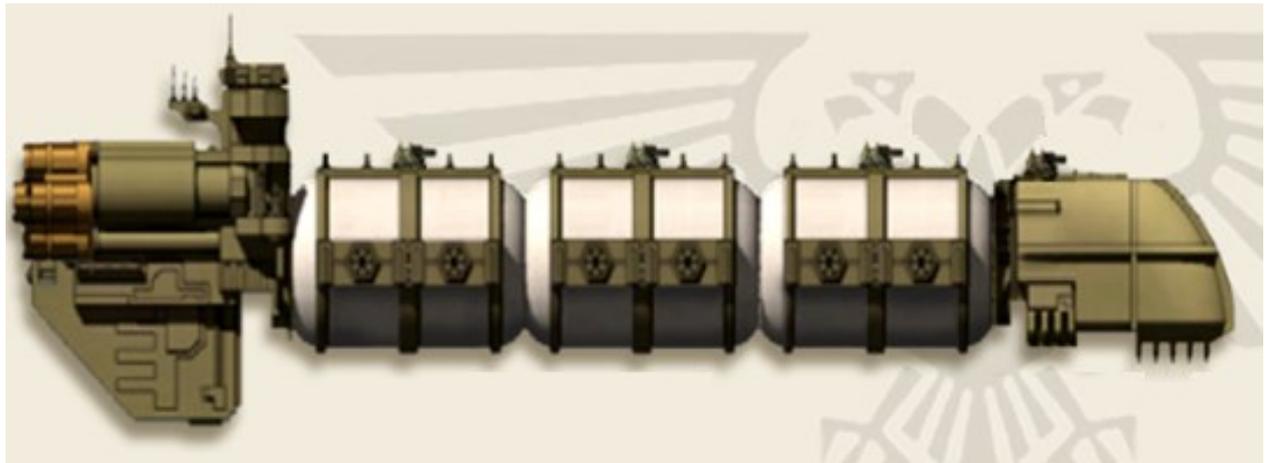
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur & Transport / 8	15cm	45°	2	5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes tribord		15cm	3	Droit	
Batterie d'armes bâbord		15cm	3	Gauche	
Batterie d'armes dorsale		15cm	4	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- La Barge Impériale peut être convertie en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 4
- Pour +5pts la version transport de troupes est équipée de téléporteurs supplémentaires pour un transfert rapide des troupes, elle peut effectuer deux frappes éclair au lieu d'une.

BARGE IMPERIALE LOURDE (Adapté d'Armada Transporteur Lourd) Special Pts

Ces énormes vaisseaux de la Force de Soutien de la Flotte Impériale (Imperial Merchant Navy) sont en charge de l'approvisionnement et du transport de régiments entiers de la garde Impériale. Bien qu'elles soient réservées quasi exclusivement à l'usage de cette dernière, les Maisons Rogue Traders les plus fortunées réussissent parfois à en acheter un exemplaire aux chantiers naval les produisant. Mais, la plupart des rares exemplaires au services des Maisons Rogue Traders viennent de la remise en services d'unités déclassées et vendues par l'Imperium suite à des avaries ou des dégâts jugés trop importants pour valoir la peine d'une réparation.



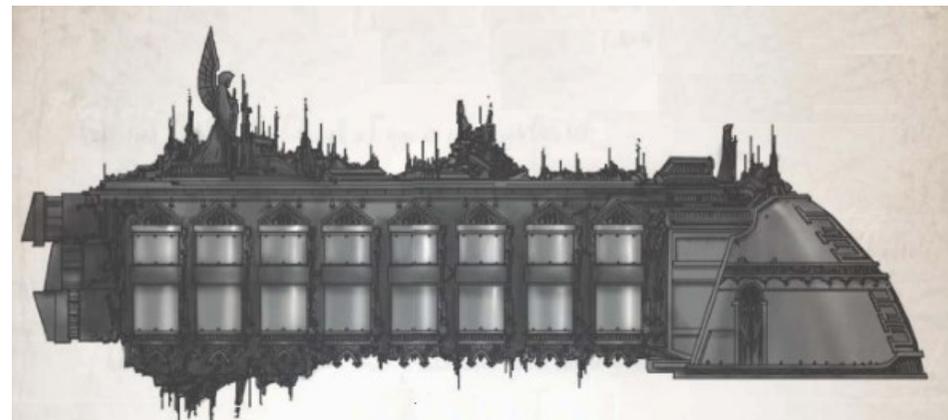
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Super Lourd & Transport / 10	15cm	45°	2	5+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes tribord		15cm	4	Droit	
Batterie d'armes bâbord		15cm	4	Gauche	
Batterie d'armes dorsale		15cm	4	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- La Barge Impériale Lourde peut être convertie en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 5
- Pour +5pts la version transport de troupes est équipée de téléporteurs supplémentaires pour un transfert rapide des troupes, elle peut effectuer deux frappes éclair au lieu d'une.

CONVOYEUR DE MASSE DE CLASSE UNIVERS (Adapté de Rogue Trader RPG) Special Pts

Parmi les myriades de vaisseaux spatiaux desservant les lignes commerciales de l'Imperium, les convoyeurs de masse font partie des plus grands. D'une longueur d'environ douze kilomètres de la proue à la poupe, un convoyeur de classe Univers apparaît vu de loin comme un vaisseau élancé et élégant. Toutefois, au fur et à mesure que l'on s'en approche, cette impression trompeuse est remplacée par un respect mêlé d'une crainte horrifiée, quand ce que l'on prenait pour un mat radio se transforme en tours gigantesques de la taille des piliers des citées ruches. L'échelle véritable du navire se révèle d'elle-même quand l'observateur réalise que des citées entières scintillent et miroitent sur ses flancs. Construire un convoyeur de classe Univers est une entreprise gigantesque. Leur construction demande tellement de ressources qu'ils ne peuvent être construits qu'en orbite des stations et des mondes les plus riches de l'Imperium. Ce sont de purs transports, relativement simple de design mais conçus à une échelle vraiment épique. Ce sont presque des mondes, ou des communautés entières nées dans l'espace vivent indifférentes aux objectifs ou de l'identité du propriétaire de leur vaisseau. Le simple fait de décharger le navire est une entreprise titanesque qui peut prendre des mois. Les navires de la classe Univers sont des géants qui font apparaître la plupart des autres navires de l'Impérium comme des nains.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé et Transport / 12	15cm	45°	2	4+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes tribord		15cm	4	Droit	
Batterie d'armes bâbord		15cm	4	Gauche	
Batterie d'armes dorsale		15cm	6	Gauche/Avant/Droit	

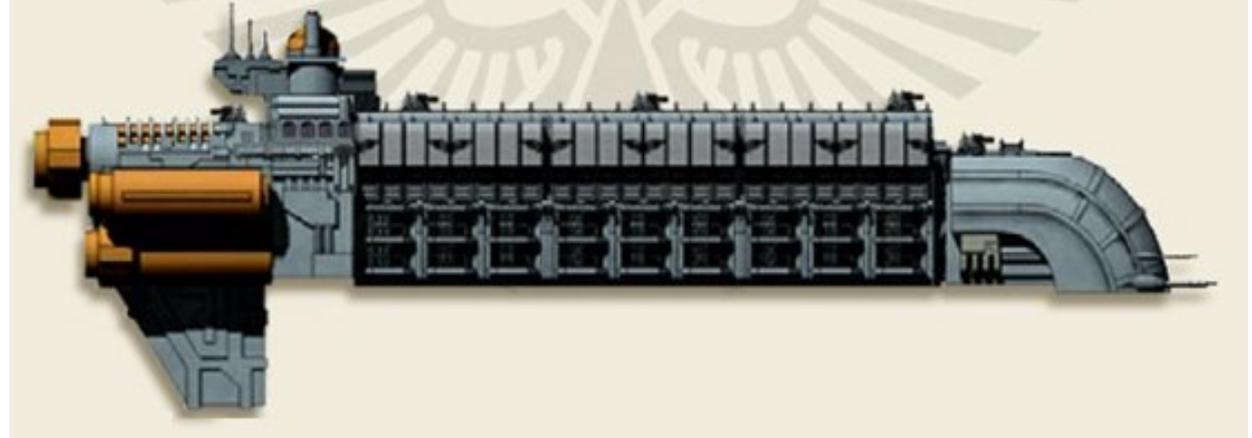
Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- Equivalent Transports Standard (ETS): 6
- L'Univers est très peu manœuvrable et ne peut adopter les ordres spéciaux « Virage Serré », « En avant Toute » et « Rétrofusées ».
- Pour +20pts et en diminuant sa valeur d'espace cargo de 2 points, l'Univers peut équiper s'équiper de 2PF de ponts de lancement (1 PF bâbord et 1 PF tribord) permettant de lancer des chasseurs Furies vitesse 30cm. Les ponts de lancement achetés de cette manière ne sont pas optimisés comme ceux des navires de guerre, l'Univers effectue le test de l'ordre spécial « Rechargement » avec une valeur de commandement (Cd) diminuée de 1. Pour +5pts additionnels, l'Univers peut embarquer des navettes Sharks (vitesse 30cm). Celles-ci suivent les règles standards sauf lors de la résolution de la frappe éclair; appliquez un malus de -1 au résultat du dé pour illustrer l'inadéquation des troupes de sécurités de l'Univers à ce type de combat.
- En raison de sa masse (très largement supérieure à celle d'un cuirassé), l'Univers n'est pas ralenti par les pions impacts, son mouvement reste de 15cm.

BARGE IMPERIALE SUPER LOURDE (Adapté du Roman Inferno!) Special Pts

Ces vaisseaux sont les plus grands que l'on puisse trouver au service de l'Imperium, ils sont capables de transporter des approvisionnements pour l'équivalent d'une petite colonie ou des régiments complets de la Garde Impériale avec leur équipements. Certaines barges possèdent même des petits contingents de chasseurs pour leur défense.

Ces mastodontes ne se trouvent qu'au service de la Force de Soutien de la Flotte Impériale (Imperial Merchant Navy) et ne sont pas supposés être au service d'autres organisations que cette dernière, La classe de transport de troupes Cetaceus en est un parfait exemple.

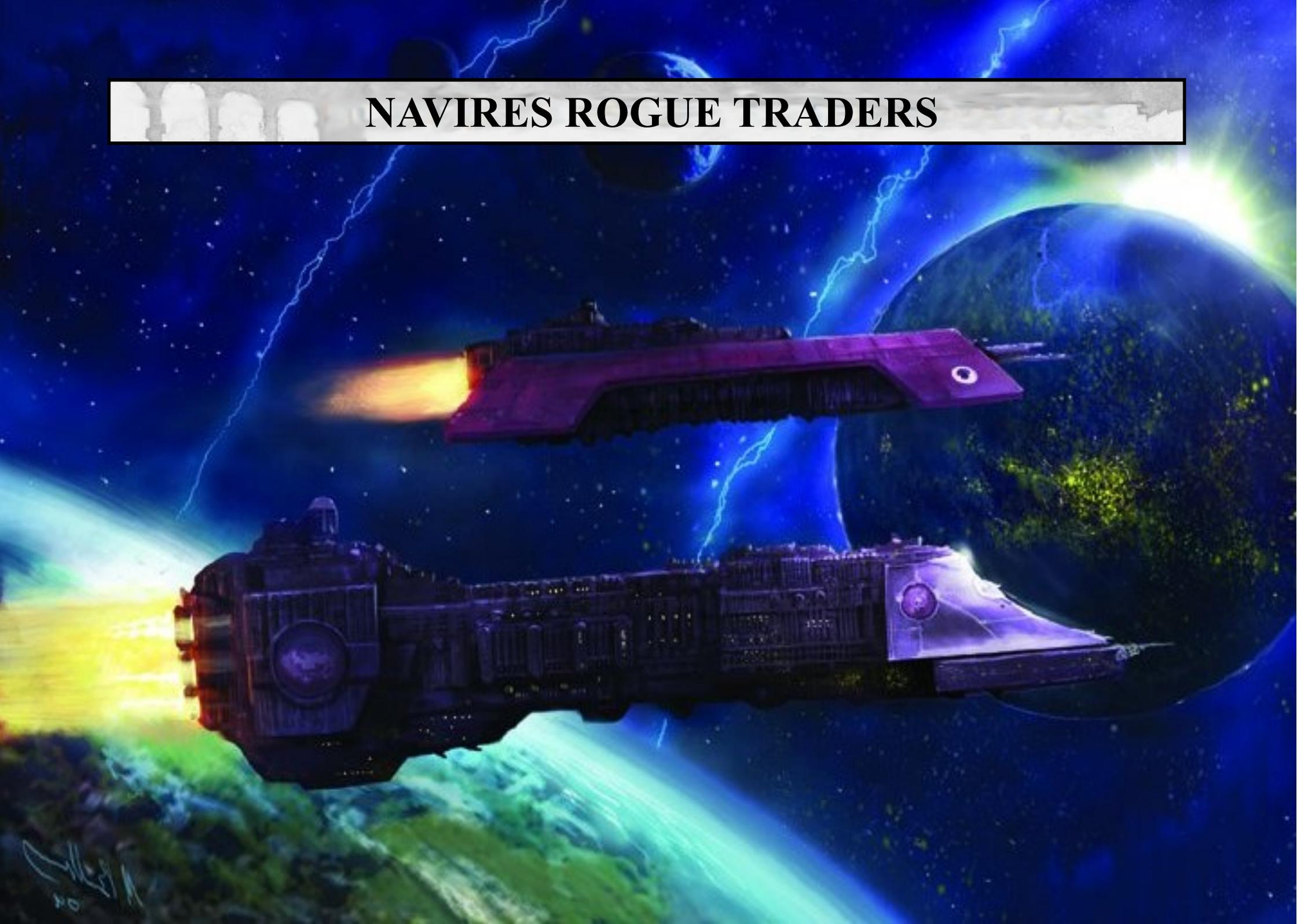


TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé & Transport / 12	15cm	45°	3	5+	4
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes tribord		15cm	4	Droit	
Batterie d'armes bâbord		15cm	4	Gauche	
Batterie d'armes dorsale		15cm	6	Gauche/Avant/Droit	
Pont de lancement tribord		Chasseurs: 30cm	1	-	
Pont de lancement bâbord		Chasseurs: 30cm	1	-	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport, réservé aux listes de flotte de la Force de Soutien de la Flotte Impériale (INSF)
- Equivalent Transports Standard (ETS): 6
- Les ponts de lancement de la Barge Impériale Super Lourde sont d'anciennes soutes reconverties et ne sont pas optimisés comme ceux des navires de guerre. Elle effectue le test de l'ordre spécial « Rechargement » avec une valeur de commandement (Cd) diminuée de 1.
- La Barge Impériale Super Lourde est très peu manœuvrable et ne peut adopter les ordres spéciaux « Virage Serré », « En avant Toute » et « Rétrofusées ».
- Pour +5pts la version transport de troupes peut équiper ses ponts de lancement de navettes d'abordages Sharks vitesse 30cm
- Pour +5pts la version transport de troupes est équipée de téléporteurs supplémentaires pour un transfert rapide des troupes, elle peut effectuer deux frappes éclair au lieu d'une.
- En raison de sa masse (très largement supérieure à celle d'un cuirassé), la Barge Impériale Super Lourde n'est pas ralentie par les pions impacts, son mouvement reste de 15cm.

NAVIRES ROGUE TRADERS



CARGO ROGUE TRADER (Adapté de Fabric of the Imperium Privateers rules) 20 Pts

Les Rogue Traders utilisent un grand nombre de transport et de cargos de modèles différents pour ramener leurs marchandises dans l'Imperium ou leur servir de moyen de transport si besoin était. Les dangers qu'affrontent les Rogue Traders lors de leurs voyages dans les contrées peu ou pas explorées de l'espace et au-delà des frontières de l'Imperium sont largement suffisant pour qu'ils équipent leurs transports au maximum de leurs capacités. De telles modifications sont rarement permanentes et un Rogue Trader abandonnera souvent une partie de son armement ou de la puissance de ses générateurs pour faire de la place pour des cargaisons plus lucratives lorsqu'il tombe dessus ou si le besoin s'en fait sentir.

Toutefois, quand son commerce présente des possibilités de conflits, les cargos armés ont de grandes chances de faire partie intégrante de la suite d'un Rogue Trader. Une incroyable variété de navires est utilisée comme cargo armé, mais quelque soit leur modèle initial, l'espace, les générateurs et les systèmes de support disponibles sur ces vaisseaux sont limités, la plupart comportent dès lors les mêmes modifications simples en termes d'armement, tourelles et boucliers. En fait, l'équipage d'un cargo armé se trouve souvent être le même quelle que soit sa configuration. En tant que tel, les armements avec lesquels le vaisseau peut être équipé sont limités à ceux que l'équipage peut rapidement apprendre à manier.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	25 cm	45°	1	5+	1
Batterie d'armes		30cm	1	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport, réservé aux listes de flotte Rogue Traders
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- Le Cargo Rogue Trader peut échanger gratuitement son armement pour prendre le résultat 5 de la table de technologie Xénos:
 - ⇒ **Technologie de propulsion avancée:** Le navire ajoute +5cm à sa vitesse ainsi que +1D6cm quand il utilise l'ordre spécial en avant toute.
- Dans les scénarios incluant des transports, un cargo Rogue Trader gagne 1 point d'assaut pour chaque tour passé à moins de 30cm du bord de la table d'orbite basse de la planète

ESCORTEUR REMIS EN SERVICE (Adapté de Fabric of the Imperium Privateers rules) 30 Pts

Etant les individus opportunistes qu'ils sont invariablement, il n'est pas inhabituel pour un Rogue Trader d'acquérir des navires de la Flotte Impériale retirés du service ou ceux relégués à la flotte de Réserve d'un segment. Bien qu'ils soient la plupart du temps en mauvais état, il est dans les moyens de la plupart des Rogue Traders de réparer et réhabiliter ce type de vaisseaux, des fois en utilisant des systèmes et des technologies assez différents des composants originaux.

En raison des armes montées par ces vaisseaux, comme les tubes lance torpilles, un équipage expérimenté est nécessaire pour faire fonctionner ces vaisseaux de guerre. De ce fait, les Rogue Traders recruteront des mercenaires, des équipages de la Flotte Impériale à la retraite ou sortis du rang et tout spationautes capables de les faire fonctionner. Quand certaines spécialités ou membres se font rares, il peut même arriver qu'ils recrutent parfois des déserteurs ou des mutins...



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	30cm	90°	1	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie d'armes		30cm	2	Gauche/Avant/Droit	
Torpilles de Proue		30cm	1	Avant	

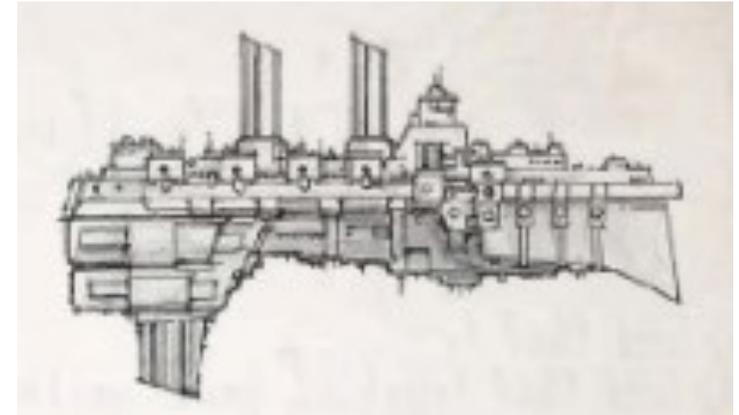
Règles Spéciales:

DESTROYER DE CLASSE ICONOCLAST (Adapté de Rogue Trader RPG) 30 Pts

Bien que l'Iconoclast soit aussi connu par la fameuse dénonciation de l'Inquisiteur Kalladran sur Scintilla comme « vecteur d'anciennes terreurs, virus de la pensée, propagé d'hérétique en hérétique sous forme de plans entachés par le sang de milliards d'être »; cette classe l'est surtout par son design omniprésent, aisé à reproduire que l'on retrouve dans beaucoup de modèles, mais qui a depuis longtemps été supplanté par les nouveaux types d'escorteurs plus avancés de la Marine Impériale.

Bien armé pour sa taille, l'Iconoclast est un navire simple, compact et facilement constructible, pouvant même, avec du temps, être assemblé dans le plus primitif des chantiers naval. Ces caractéristiques le rendent apprécié par les forces du Chaos et les Pirates, mais aussi par un certain nombre de Rogue Traders. Simplement parce que pour un Rogue Trader il est simple à entretenir et peut être manœuvré par un équipage débutant n'ayant eu que le minimum d'entraînement ou parce que ce dernier a certaines tendances à la piraterie.

Les Iconoclasts Rogue Traders sont soit des récupérations d'anciennes unités, soit d'unités flambant neuves sorties de chantiers naval n'appartenant pas à la juridiction de l'Imperium.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	30cm	90°	1	4+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Note: Les destroyers de classe Iconoclast peuvent être utilisés dans une flotte Rogue Trader « loyaliste » à condition d'être peints suivant les schémas de couleurs de l'Imperium et non du Chaos.

VAISSEAU XENOS (Adapté de Fabric of the Imperium Privateers rules) 50 Pts

Avoir des contacts avec des races non humaines est sans nul doute le fait qui donne le plus de notoriété aux Rogue Traders. Leurs missions d'exploration et de commerce les emmènent nécessairement dans des régions situées hors de la juridiction de l'Imperium, des fois même pendant des années durant. Dans ces régions, il y a des chances de rencontrer des cultures non humaines ayant développé le voyage spatial, voire même des empires s'étendant sur plusieurs systèmes.

Les Rogue Traders peuvent gagner beaucoup des échanges avec ces races et ne dédaignent certainement pas de les utiliser comme mercenaires quand la situation le demande. Loin de chez eux, quand avoir la protection de la Marine Impériale n'est plus qu'un rêve qui n'a aucune chance de se réaliser, pour leur protection beaucoup de Rogue Traders engagent vaisseaux et équipages auprès des races non humaines qu'ils rencontrent.

Ces vaisseaux apportent souvent la connaissance indispensable du secteur local, les compétences nécessaires pour surmonter les barrières culturelles et linguistiques, ainsi qu'une bonne dose de puissance de feu quand le besoin s'en fait sentir. Les Rogue Traders particulièrement téméraires vont de temps à autre, revenir dans l'Imperium toujours accompagnés de leur escorte non humaine, sans doute désireux de continuer à utiliser l'appui de leurs armements exotiques. Isolés souvent pour plusieurs années, loin des docks et des chantiers de réparation de l'Imperium, les énormes réserves énergétiques nécessaires aux pièces d'artillerie propre à l'Imperium et leur maintenance extrêmement difficile les rends quasi inaccessibles aux Rogue Traders. Ceux-ci favorisent donc le recrutement de races utilisant des navires avec des technologies énergétiques avancées pour y palier.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	25cm	90°	1	5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes *		45cm	2	Gauche/Avant/Droit	
Pièce d'artillerie*		30cm	1	Avant	

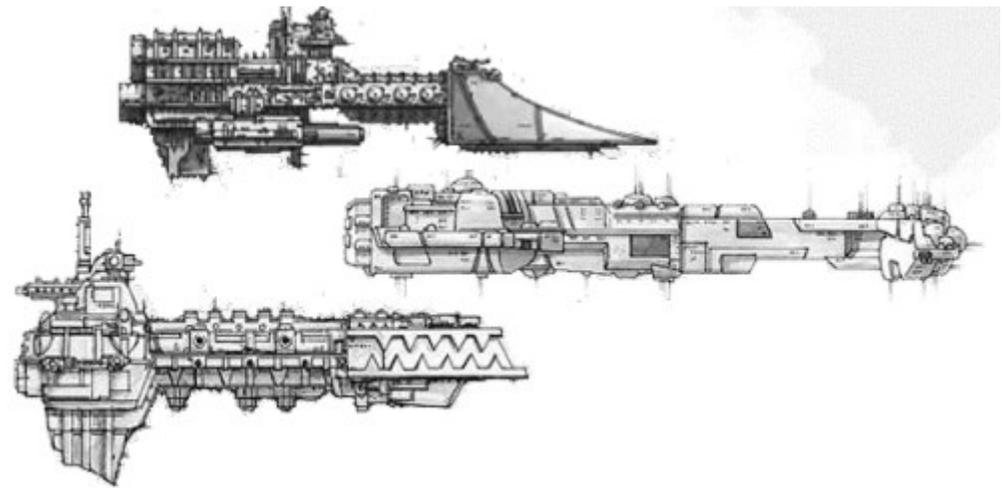
Règles Spéciales:

- Le profil ci-dessus représente une large variété de vaisseaux non-humains pouvant se retrouver dans l'escorte personnelle d'un Rogue Trader. Comme les Rogue Traders tendent à choisir leurs vaisseaux pour des tâches spécifiques, beaucoup des vaisseaux Xénos employés comme mercenaires seront similaires, bien que jamais tout à fait identiques. Pour cette raison un seul profil de navire est utilisé, mais pour mieux représenter la diversité des vaisseaux non humains pouvant être rencontrés au 41ème millénaire, chaque vaisseau Xénos peut faire un jet gratuitement sur la table de technologie Xénos.
- Si vous avez deux vaisseaux Xénos ou plus du même type (même figurine) ou de la même race dans les escadrons accompagnant des croiseurs Rogue Trader, vous pouvez décider de choisir gratuitement dans la table la technologie qui s'appliquera à tous les vaisseaux Xénos de ce type ou de cette race dans votre flotte.
- Sinon, vous pouvez payer +5pts par vaisseau Xénos pour choisir la technologie à appliquer individuellement à chaque vaisseau dans la table de technologie Xénos.

VAISSEAUX AUXILIAIRES (Adapté de Fabric of the Imperium Privateers rules) Variable Pts

Les Rogue Traders demanderont souvent l'adjonction de vaisseaux d'escorte comme partie de la rémunération de leur services et quelquefois, les garderont de manière permanente.

La plupart des commandants de flotte sont plus que ravis d'avoir quelques uns de leurs navires agir de concert avec tout Rogue Trader employé. Ne fut-ce que parce qu'ils ont plus confiance dans leurs officiers et équipages d'escorteurs que dans ceux des Rogue Traders. Mais aussi parce que cela leur permet de garder un œil sur les actions de ceux-ci.



Règles Spéciales:

- Jusqu'à la moitié (arrondi à l'inférieur) de l'escadron d'escorteurs d'un Rogue Trader peut être composée de navires choisis dans la liste de flotte que le Rogue Trader accompagne. Par exemple, s'il accompagne une flotte Impériale du secteur Gothic, jusqu'à la moitié des escorteurs de l'escadron d'escorteurs (2 à 6 unités) du croiseur Rogue Trader peut être pris dans cette liste.
- Les vaisseaux auxiliaires accompagnant un croiseur Rogue Trader peuvent être choisis pour former n'importe quel arrangement désiré. A part les vaisseaux Xénos (p.38), une seule et unique race peut être choisie pour fournir les navires auxiliaires accompagnants. Toute race peut être utilisée pour fournir des navires auxiliaires à l'exception des races suivantes:
 - Orks
 - Eldars Noirs
 - Necrons
 - Tyranides
 - Fra'al
 - Rak'Gol
- Les vaisseaux Xenos (p.38) ne peuvent pas être pris si les vaisseaux auxiliaires sont sélectionnés dans la liste de flottes Inquisition ou une des listes de flotte Space Marines.
- L'Iconoclast ne peut pas être pris si les vaisseaux auxiliaires sont sélectionnés dans les listes de flottes Inquisition, Space Marines « Croisade » et Space Marines Exterminatus.

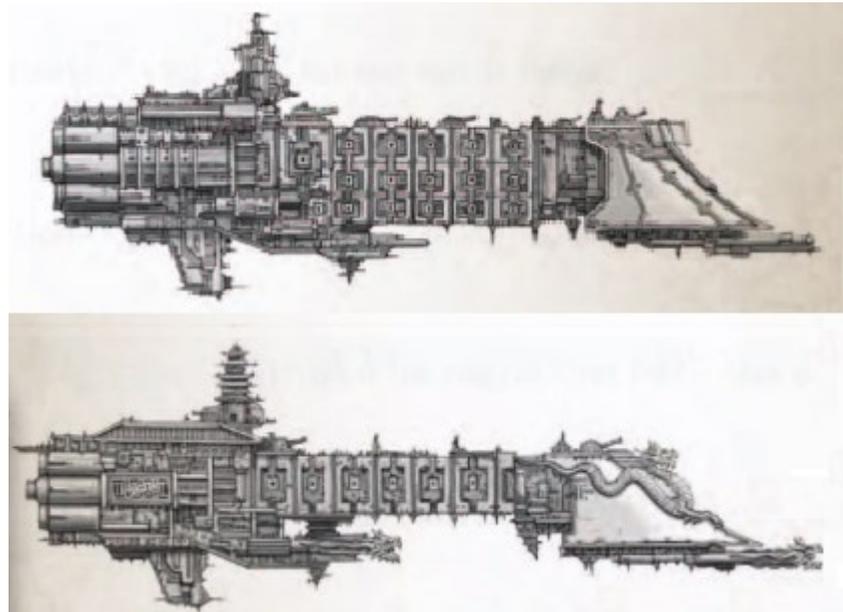
CROISEUR LEGER DAUNTLESS RT (Adapté de Rogue Trader RPG) 110 Pts

Exceptionnellement, les Rogue Traders ont accès à des croiseurs légers de la Flotte Impériale, lorsque celle-ci les estime trop endommagés pour les remettre en état. Ces épaves peuvent être alors rachetées, personnalisées et remises en état par des Rogue Traders, lentement au gré de leurs gains et de leur bonne fortune pour trouver certaines pièces détachées.

Toutefois, les pièces d'artillerie navale demandent une maintenance plus importante que des systèmes d'armements plus basiques comme les batteries d'armes ou les tubes lance torpilles. De ce fait, certains Rogue Traders, ne désirant pas gérer ce surcoût préfèrent les échanger contre des systèmes d'armement plus rustiques, moins gourmands en entretien et des boucliers supplémentaires.

Le croiseur léger de classe Dauntless subit souvent les mêmes modifications techniques de la part des Rogue Traders au point d'en faire une variante à part entière. La variante la plus connue échange toutes les pièces d'artillerie navales pour un bouclier supplémentaire et une batteries d'armes grand angle et de plus longue portée. Une deuxième variante moins nombreuse en unités existe remplaçant les pièces d'artillerie par un bouclier, une tourelle supplémentaire et des tubes lances torpilles.

Ces variantes autrefois simplement considérée comme un Dauntless modifié sont de plus en plus codifiées sous le nom de Dauntless RT, RT signifiant Rogue Trader.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger / 6	25cm	90°	2	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		30cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	4	Gauche	
Batterie d'armes de proue		45cm	3	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

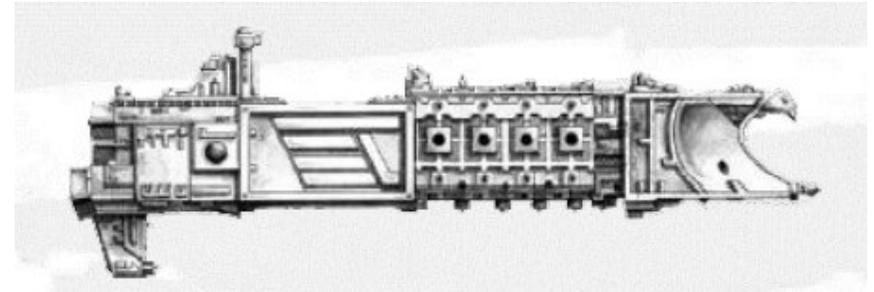
- Le Dauntless RT peut passer gratuitement son armure de proue à 6+, mais sa capacité de virage est réduite à 45° si cette option est prise.
- Le Dauntless RT peut échanger gratuitement ses 3PF de batterie d'armes de proue pour 3PF de tubes lance torpilles tirant dans l'arc avant et une tourelle supplémentaire.
- Si vous achetez un jet sur la table de Technologie Xénos, le Dauntless RT bénéficiant déjà d'un bouclier supplémentaire ne peut plus recevoir le résultat 3 : « Bouclier Avancé », relancez le jet.

Un croiseur léger de type Dauntless avec les caractéristiques du « blue book » p.112 peut être sélectionné mais au coût de 125pts pour illustrer le surcoût en maintenance pour un Rogue Trader.

CROISEUR LEGER ENDEAVOUR (Adapté de Rogue Trader RPG) 120 Pts

Bien que beaucoup de Rogue Traders aspirent à acquérir un navire de la taille d'un croiseur, d'autres trouvent que les croiseurs légers sont plus adaptés à leur besoins, tant aux types de missions qu'ils effectuent qu'au coût d'entretien qu'ils peuvent supporter. L'Endeavour est un des plus communs et plus vieux modèle de croiseur léger opérant au sein de l'espace de l'Imperium. En tant que tel, un surplus d'Endeavour retirés du service est disponible sous toutes formes de variantes, et il n'est pas inhabituel qu'un certain nombre d'entre eux finissent entre les mains de Rogue Traders ou de Maison Marchandes qui financent leur emploi. Il n'est pas inhabituel non plus que la Flotte Impériale ou même l'Adeptus Mechanicus, dans sa quête incessante de nouvelles technologies, prêtent un petit nombre de ces vaisseaux à une expédition Rogue Trader au delà des frontières de l'Imperium.

Pour beaucoup de Rogue Traders l'Endeavour est un navire de choix, ne nécessitant que peu de modifications. En effet, il ne possède pas d'armements complexes à maintenir comme les pièces d'artillerie et possède dès le départ de bonnes défenses.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger / 6	20cm	90°	1	5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		30cm	6	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	6	Gauche	
Batterie d'armes de poue		30cm	2	Gauche/Avant/Droit	
Tubes lance torpilles de poue		30cm	2	Avant	

Règles Spéciales:

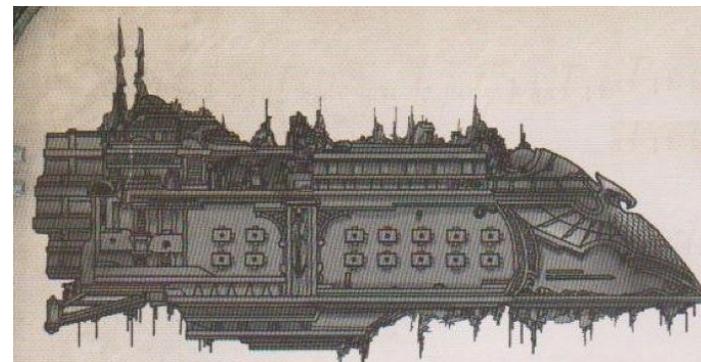
- L'Endeavour peut passer gratuitement son armure de poue à 6+, mais sa capacité de virage est réduite à 45° si cette option est prise.
- L'Endeavour reçoit un bonus de +1 pour ses jets de dés lorsqu'il subit un abordage. Ceci en raison de son corridor central étroit qui facilite la défense et limite l'accès aux éléments vitaux du navire.

GALION STELLAIRE DE CLASSE CONQUEST (Adapté de Rogue Trader RPG)100 Pts

Les Galions Stellaires sont considérés comme les convoyeurs de trésors du tout début de l'Impérium, mis en service pour les premiers Rogue Traders sur les ordres de l'Empereur lui-même. Que ceci soit vrai ou non est complètement invérifiable, mais ces Galions Stellaires sont généralement d'anciens navires comportant des designs et des éléments oubliés des chantiers navals modernes. Navires spécialisés dans l'exploration à long cours, capable de voyager durant des années d'une traite, ils ont été conçus comme des hybrides de transport et de croiseur lourdement armés. Ils ont assez de puissance de feu pour se défendre seuls et de se tailler un empire hors de l'Imperium; mais ils peuvent aussi ramener des mégatonnes de butin de guerre en toute sécurité.

Ce sont de précieuses reliques datant du temps de la fondation de l'Impérium. Seules les plus anciennes et les plus puissantes dynasties de Rogue Traders conservent de tels héritages et les protègent jalousement. Ils sont généralement considérés comme fragiles et sous armés pour leur taille par la plupart des officiers modernes. Une tel jugement ignore le fait que ce ne sont pas des navires de guerre, mais des cargos surarmés. La classe Conquest est l'archétype du Galion Stellaire, bien que les dizaines de milliers de variations existantes au sein d'un nombre limité de navires encore actifs rendent le concept de classe discutable.

Chaque Conquest est un navire unique, beau et séduisant, cité brillante au milieu des étoiles, chargé de trésors de contrées et empires interdits. Aussi larges que la plupart des croiseurs, bien que moins armés ou blindés, ils sont capables de se défendre contre la plupart des menaces. On considère le Conquest comme l'ancêtre des croiseurs Rogue Traders actuels.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur & Transport / 8	15 cm	45°	2	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		30cm	6	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	6	Gauche	
Batteries d'armes tribord		30cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	4	Gauche	

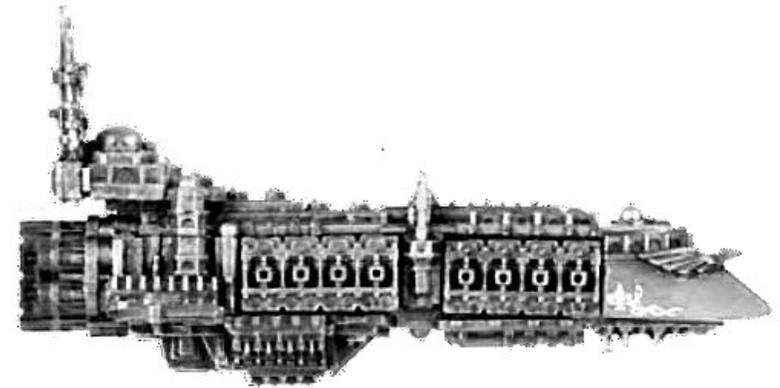
Règles spéciales:

- Navire de type Transport, réservé aux listes de flotte Rogue Traders
- Equivalent Transports Standard (ETS): 2 (Sauf si le scénario le précise, le nombre de Conquest est limité à un et un seul exemplaire).
- Quand il utilise l'ordre spécial « En Avant Toute » le Conquest lance 4D6cm de mouvement supplémentaire.
- Pour +15pts, le Conquest peut soit étendre la portée des 4PF des batteries tribord et 4 PF bâbord de 30cm à 45cm., ou les échanger contre 1PF de pont de lancement tribord et 1 PF de pont de lancement bâbord pour chasseurs (vitesse 30cm) et bombardiers (vitesse 20cm)

CROISEUR DE CLASSE ROGUE TRADER (Adapté de Fabric of the Imperium Privateers rules) 185 Pts

Les croiseurs impériaux sont de gigantesques constructions, la plupart étant âgés de plusieurs siècles voir millénaires. Les quelques construits neufs sont souvent le résultat d'années de labeur par la population d'un monde dans d'énormes chantiers navals pouvant produire un navire en quelques décades. Même les puissants mondes forges avec leurs énormes ressources, leurs rangs serrés de docks orbitaux et chantiers d'assemblage ne peuvent compléter qu'un seul de ces béhémoths par an ou a peu près, bien qu'ils en aient une douzaine ou plus en divers états d'avancement à tout instant.

De tels efforts gargantuesques demandent des moyens au-delà même de ceux de la majorité des Rogue Traders. Au lieu de cela la plupart de ceux-ci se reposent plutôt sur des navires construits (et souvent propriété) par d'autres. Mains croiseurs font en fait partie du mandat de commerce lui-même, et indéniablement une aide puissante de la part de l'Administratum offerte comme legs à leur agent à l'extérieur de l'Imperium. D'autres navires sont prêtés aux Rogue Traders de manière plus temporaire, parfois des mêmes des vaisseaux de la flotte Impériale si leur quartier général estime que cela peut leur être bénéfique. Les navires Rogue Traders sont des pièces uniques, exotiques, exhibant maints signes de leurs aventures mouvementées. Bien que basé sur les coques des classes de croiseurs Impériaux les plus communes, les vaisseaux Rogue Traders sont sujets à de constantes modifications et ajouts de décorations, beaucoup d'entre elles d'origines non humaine, créant vraiment des navires uniques. Le commerce d'un Rogue Trader peut l'emmener partout dans la galaxie et, bien que la classe ou le modèle de son navire soit commun dans son secteur d'origine, il est virtuellement inconnu dans ceux où il voyage. Ce qui veut dire un croiseur relativement standard peut réellement se distinguer de ses homologues de la flotte Impériale. Ceci importe peu à un Rogue Trader, car attirer l'attention sur lui est une chose qu'il ne cherche guère à éviter.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 8	20cm	45°	2	6+ / 5+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		45cm	6	Droit	
Batteries d'armes bâbord		45cm	6	Gauche	
Batteries d'armes tribord		30cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	4	Gauche	
Tubes lance torpilles de proue		30cm	4	Avant	

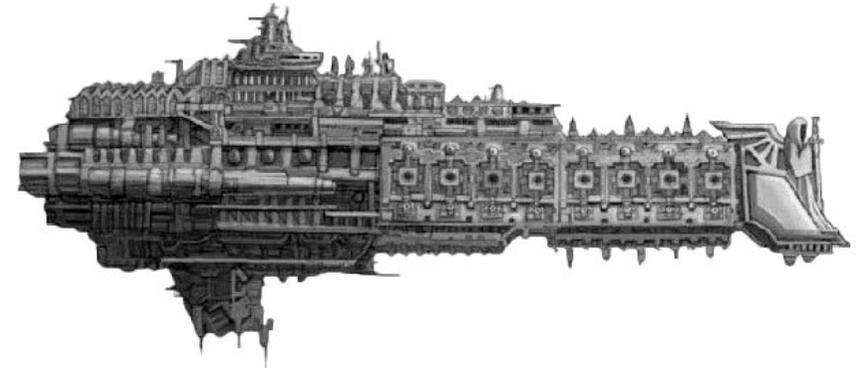
Règles Spéciales:

- Pour +10pts Le Rogue Trader peut échanger ses 4PF de tubes lance torpilles de proue contre 4F de batterie d'armes de portée 45cm tirant dans les arcs Gauche/Avant/Droit.

CROISEUR DE CLASSE AMBITION (Adapté de Rogue Trader RPG) 170 Pts

La flotte Impériale est de loin le plus grand acheteur de navires de guerre de l'Imperium. L'économie de sous secteurs entiers est consacrée à la fabrication et à la maintenance de ces puissants vaisseaux, principalement dans les régions au service des plus grands mondes forges comme Mars ou Cypra Mundi. Il est extrêmement rare que des clients privés aient les ressources pour acheter un croiseur neuf au comptant. Rare... mais pas impossible, l'Imperium malgré sa hiérarchie féodale complexe, produit occasionnellement, pour les individus extrêmement riches, ou les dynasties avec les moyens d'en ordonner la fabrication, un croiseur sur commande. Ces derniers ne sont pas des croiseurs de seconde main rouillés ou mis en sommeil, issus des casses ou des flottes de réserves, mais des navires flambant neufs construits à partir des spécifications hallucinantes d'individus excentriques et intrigant dans les hautes sphères du pouvoir.

L'Ambition est caractéristique d'un tel type de navire. Ces derniers millénaires, par intermittence une poignée de navires de cette classe rare est apparue en provenance des chantiers naval de Kormisoshi dans le secteur Calixis, chacun représentant un achat exceptionnellement couteux. Ce sont de vrais croiseurs, avec une puissance de feu équivalente aux classes Lunar et Tyrant de la flotte Impériale, bien qu'à la connaissance d'aucun, ils n'aient jamais été testés comparativement en mode combat avec ces mêmes classes. Ils incorporent invariablement les quartiers les plus luxueux et opulents, l'Ambition est un navire vif et efficace auquel manque certaines des redondances systèmes ultra conservatrices construites dans les véritables navires de guerre. Certains commentateurs ont observé qu'en tant que tel ces navires tendent à être plus fragiles que la plupart des « vrais » croiseurs, mais la plupart des Rogue Traders sont prêts à prendre ce risque pour le prestige de posséder ce vaisseau si noble et si exclusif.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 8	20cm	45°	2	6+ / 5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		45cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		45cm	4	Gauche	
Batteries d'armes tribord		30cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	4	Gauche	
Tubes lance torpilles de proue		30cm	6	Avant	

Règles Spéciales:

- Lors de la phase de contrôle des dégâts, l'Ambition lance un dé de moins (minimum 1) que ne le prévoient les règles.
- Pour +10pts l'Ambition peut échanger ses 6PF de tubes lance torpilles de proue contre 6PF de batteries d'armes de portée 45cm tirant dans les arcs Gauche/Avant/Droit

LISTES DE FLOTTES



LISTE DE FLOTTE DE COMMERCE DE LA CHARTE (F.C.C)

Une liste de flotte de Commerce de l'Imperium doit obligatoirement contenir des navires de type transport choisis dans la section:

◇ **Transports Interstellaires et Vaisseaux Planétaires de l'Imperium**

Rappel, en plus des règles spécifiques à cette liste, le convoi suit les règles de construction p.7.

Choisir une taille de convoi :

Vous pouvez choisir n'importe quelle nombre d'ETS (Equivalent Transports Standard) pour définir la taille de convoi. Ci-après quelques exemples de taille:

Très petit: 2 points d'ETS

Petit: 4 points d'ETS

Moyen: 8 points d'ETS

Grand: 12 points d'ETS

Très grand: 16 points d'ETS

Enorme: 20 points d'ETS

Pour calculer la valeur disponible en points de flotte utilisez les éléments suivants:

- Pour tous les transports standards (cargos et transporteurs normaux), vous obtenez 50pts de flotte par point d'ETS.
- Pour les pétroliers et tankers, vous obtenez 75pts de flotte par point d'ETS.
- Pour les transports de passagers, vous obtenez 50pts de flotte par point d'ETS fois le multiplicateur si vous avez choisi d'en appliquer un
- Pour le navire de réparation, vous obtenez 150pts de flotte par point d'ETS.

Si votre Convoi fait 12 points d'ETS ou plus vous pouvez lui affecter un Amiral Marchand ou un Commandant de la Charte (Mais pas les deux).

0-1 Amiral Marchand de la Charte

Pour +25pts vous pouvez choisir, d'affecter un Amiral Marchand à un navire de type transport. Il ajoute +1 au Cd du vaisseau (Max Cd 9) et peut acheter jusqu'à trois relances, utilisables uniquement par les navires de type transport au prix de +25pts par relance.

0-1 Commandant de la Charte

Pour +20pts vous pouvez choisir, d'affecter un commandant à un navire de type transport. Il ajoute +1 au Cd du vaisseau (Max Cd 9) et peut acheter jusqu'à deux relances, utilisables uniquement par les navires de type transport au prix de +25pts par relance.

Capitaine de la Charte

Pour +10pts Vous pouvez affecter un capitaine de la Charte à n'importe quel transport. Il augmente le commandement de son vaisseau de 1 (Max Cd 9).

Limites de navires spéciaux

Le nombre maximum de vaisseaux de réparation autorisé est limité à 1 quel que soit sa valeur d'ETS.

Quelle que soit leur provenance, le nombre total de vaisseaux leurres ne peut être supérieur à la moitié du nombre de navires de type transport autorisés à l'intérieur du convoi (règles p.7).

Vous pouvez inclure des vaisseaux leurre ne comptant pas dans la limite de nombre de vaisseau du convoi (règles p.7). Ceci à raison d'un vaisseau leurre de type Loki par tranche complète de 4 points d'ETS. Le coût en points de flotte du Loki est à payer normalement.

Exemple:

Si vous avez 2 ou 3 points d'ETS, vous ne pouvez pas ajouter gratuitement de vaisseau leurre sans que celui-ci n'occupe la place d'un de vos transports et vous coûte des points d'ETS.

Si vous avez une tranche complète de 4 points d'ETS, en payant les 60pts de flotte, vous pouvez ajouter un Loki qui ne compte pas dans la limite des 4 points d'ETS (Note: Si vous avez 7 points d'ETS, vous n'avez qu'une seule tranche complète de 4points).

Règle optionnelle utilisable avec l'accord de votre adversaire.

Suivant sa taille et sa mission, une Flotte de Commerce de la Charte peut demander à bénéficier de la protection de la flotte Impériale. Dans ce cas:

Si sa taille est supérieur ou égale à 8 points d'ETS. Vous pouvez choisir une liste de Flotte Impériale et construire une flotte accompagnatrice avec au maximum la moitié des points de flotte de votre convoi.

Si elle est réquisitionnée par l'Imperium. Vous devez choisir une liste de Flotte Impériale et construire une flotte accompagnatrice avec au minimum la moitié des points de flotte de votre convoi.

Le total de votre flotte accompagnatrice et tous les coûts additionnels liés aux navires de type transport (commandement inclus) doit être inférieur ou égal à la valeur disponible en points de flotte.

Le convoi ne peut pas bénéficier des relances du ou des commandants de la flotte accompagnatrice

LISTE DE LA FORCE DE SOUTIEN DE LA FLOTTE IMPERIALE (INSF)

Une liste de la Force de Soutien de la Flotte Impériale doit obligatoirement contenir des navires de type transport choisis dans la section:

◇ **Transports Interstellaires et Vaisseaux Planétaires de l'Imperium**

Rappel, en plus des règles spécifiques à cette liste, le convoi suit les règles de construction p.7.

Choisir une taille de convoi :

Vous pouvez choisir n'importe quelle nombre d'ETS (Equivalent Transports Standard) pour définir la taille de convoi. Ci-après quelques exemples de taille:

Très petit: 2 points d'ETS

Petit: 4 points d'ETS

Moyen: 8 points d'ETS

Grand: 12 points d'ETS

Très grand: 16 points d'ETS

Enorme: 20 points d'ETS

Pour calculer la valeur disponible en points de flotte utilisez les éléments suivants:

- Pour tous les transports standards (cargos et transporteurs normaux), vous obtenez 50pts de flotte par point d'ETS.
- Pour les pétroliers et tankers, vous obtenez 75pts de flotte par point d'ETS.
- Pour les transports de troupes, vous obtenez 100pts de flotte par point d'ETS.
- Pour les navires de réparation, vous obtenez 150pts de flotte par point d'ETS.

Quelle que soit sa taille, s'il le demande, un convoi de la Force de Soutien de la Flotte Impériale bénéficie de la protection de la Flotte Impériale .

Pour construire votre flotte accompagnatrice, choisissez une des listes de flotte Impériale (dans les règles de base (Blue Book), Armada ou de la FaQ 2010). N'oubliez pas d'ajouter au coût de votre flotte tous les coûts additionnels liés aux navires de type transport (commandement additionnel inclus).

Commandant de la Flotte Impériale.

La flotte accompagnatrice suit les règles de sa propre liste de flotte.

Sans Commandant de convoi, Tous les navires de type transport du convoi sont considérés comme faisant partie de la flotte accompagnatrice.

Commandant de convoi

Pour +25pts vous pouvez choisir, d'affecter un commandant de convoi à un navire de type transport. Il peut acheter jusqu'à trois relances, utilisables uniquement par les navires de type transport au prix de +25pts par relance.

La présence d'un Commandant de convoi permet:

- lors de la détermination du commandement sur la table p.10 du Blue Book, les navires de type transport ne réduisent pas la valeur obtenue de 1.
- de dissocier les commandements du convoi et de la flotte accompagnatrice. C'est-à-dire, si un des navires du convoi (navire de type transport) rate son test de commandement, cela n'affecte que les navires du convoi et pas ceux de la flotte accompagnatrice et inversement.

Si le navire du commandant de convoi est détruit, les navires du convoi réduisent immédiatement la valeur de leur Cd de 1 (minimum 6) et intègrent la flotte accompagnatrice.

Limites de navires spéciaux

Le nombre maximum de vaisseaux de réparation est limité à un maximum de 6 points d'ETS.

Si votre convoi contient des transports de troupes ou un vaisseau de réparation, vous devez obligatoirement créer une Flotte Impériale (IN) accompagnatrice.

Quelle que soit leur provenance, le nombre total de vaisseaux leurres ne peut être supérieur à la moitié du nombre de navires de type transport autorisés à l'intérieur du convoi (règles p.7).

Si la taille de votre convoi ne fait pas au moins 4 points d'ETS, vous ne pouvez pas sélectionner de vaisseau leurre de type Dolos.

Les convois de l'INSF peuvent inclure des vaisseaux leurre ne comptant pas dans la limite de nombre de vaisseau du convoi (règles p.7). Ceci à raison d'un Loki par tranche complète de 3 points d'ETS. Le coût en points de flotte du Loki est à payer normalement.

Exemple: Si vous avez une tranche complète de 3 points d'ETS, en payant les 60pts de flotte, vous pouvez ajouter Loki qui ne compte pas dans la limite des 3 points d'ETS. (Note: Si vous avez 5 points d'ETS, vous n'avez qu'une seule tranche complète de 3 points).

Exemple de convoi à 3pts d'ETS: 3 transports Impériaux (3x1 ETS) et 1 Loki en payant les 60pts de flotte.

JOUER LES ROGUE TRADERS DANS DES LISTES DE FLOTTE NON ROGUE TRADER (1/2)

Utiliser les navires Rogue Traders dans les listes de flottes autres que les listes de flotte spécifiques aux Rogue Traders (Adapté de la FaQ 2010).

Les Rogues traders sont opportunistes et n'hésitent pas à se joindre à d'autres flottes voire à des flottes de races non humaines s'ils y voient un intérêt. Dans certains cas ils peuvent même se voir confier le commandement de ces flottes.

Commandement des vaisseaux Rogue Traders

Le commandement des navires Rogue Traders est tiré comme décrit p.10.

En plus des commandants de flotte de la liste principale, des capitaines Rogue Traders (vétérans ou non) peuvent diriger les vaisseaux de ligne Rogue Trader. Vous ne pouvez pas affecter un capitaine Rogue Traders à des vaisseaux de lignes autres que Rogue Traders.

Si la flotte inclut plus d'un vaisseau de ligne Rogue Trader vous devez assigner un Capitaine Rogue Trader Vétéran à l'un d'entre eux.

0-2 Capitaine Rogue Trader Vétéran

Il possède un commandement de 9 et possède une relance gratuite, incluse dans son coût, qu'il peut utiliser pour tout vaisseau de ligne Rogue Trader ou escadron les accompagnant.

Capitaine Rogue Trader Vétéran (Cd9)50pts

Capitaine Rogue Trader

Il possède un commandement de 8 et possède une relance gratuite utilisable seulement pour son navire.

Capitaine Rogue Trader (Cd8)25pts

Les vaisseaux Rogue Traders peuvent bénéficier des relances des commandants de flottes de l'Imperium*

mais pas de celles de commandants de flotte Xénos.

* Flotte Impériale (Imperial Navy), Space Marines, Adeptus Mechanicus, Inquisition

Commandant Rogue Trader comme Amiral d'une flotte de l'Imperium

Dans le cadre d'une mission pour l'Imperium, un capitaine Rogue Trader Vétéran peut se voir confier le commandement d'une flotte entière (Flotte Impériale (Imperial Navy) voire dans de rare occasions Space Marines) par l'Adeptus Administratum. Dans ce cas, vous ne pouvez pas sélectionner d'autres commandants pour votre flotte.

Le commandant Rogue Trader possède un commandement de 9 et possède une relance gratuite, incluse dans son coût.

Commandant Rogue Trader (Cd9) 50pts

Le commandant Rogue Trader peut faire bénéficier de sa relance n'importe quel vaisseau de la flotte et peut en acquérir d'autres si vous le souhaitez aux coûts suivants:

Une relance supplémentaire 25pts

Deux relances supplémentaires 75pts

Trois relances supplémentaires 150pts

Vaisseaux de lignes Rogue Traders dans les autres listes de flotte

Toute flotte, à l'exception des Tyranides, Nécrons, Fra'al et Rak'Gol, peut inclure un (ou plusieurs) vaisseau de ligne Rogue Trader.

La limite est d'un vaisseau de ligne Rogue Trader par tranche de:

- 750pts pour une flotte de l'Imperium (Flotte Impériale (Imperial Navy), Space Marines, Adeptus Mechanicus, Inquisition).

- 1500pts pour une flotte Xénos.

Chaque Vaisseau de ligne Rogue Trader peut être accompagné d'un escadron accompagnateur d'escorteurs et/ou d'un convoi (escadron et/ou vaisseaux de lignes) de transports, tels que décrits ci-après.

Escorteurs du Vaisseau de ligne Rogue Traders

- **Escadron de 2 à 6 escorteurs**, choisis parmi les navires possédant le type escorteur des sections:

◇ **Autres Transports Civils et Rogue Traders**

◇ **Navires Rogue Traders**

Ces navires sont aux coûts annoncés dans les différentes sections de ce supplément.

Usage de Navires Auxiliaires dans l'escadron d'escorteurs: A l'exception des listes Eldars Noirs et Orks, auxquels même les Rogues Traders les plus fous ou corrompus ne font pas confiance, la moitié des escorteurs de l'escadron, (arrondi à l'inférieur) peut être choisie dans ceux de la liste de flotte accompagnée, au coût de cette liste.

Si la flotte accompagnée est Space Marine ou Inquisition, vous ne pouvez pas avoir d'escorteur « Vaisseau Xénos » dans votre escadron

L'escadron peut être un mix (mélange) de n'importe quels modèles autorisés des sections nommées et de la liste de flotte accompagnée.

Les escorteurs choisis dans la liste de flotte accompagnée ne peuvent pas bénéficier du jet sur la table de technologie Xénos.

JOUER LES ROGUE TRADERS DANS DES LISTES DE FLOTTE NON ROGUE TRADER (2/2)

Transports accompagnant le Vaisseau de ligne Rogue Trader

- **Convoi de transports de valeur minimum 2 ETS et maximum 6 ETS**, choisis parmi les navires de type transports des sections:
 - ◇ **Transports Interstellaires et Vaisseaux Planétaires de l'Imperium**
 - ◇ **Navires Rogue Traders**

Si certains transports ont un coût en points, vous devez l'ajouter au total de de flotte. Un convoi Rogue Trader ne peut pas inclure de navire de réparation s'il y en a déjà un dans le reste de votre flotte. Rappel, le convoi suit les règles de construction p.7.

Objectifs Secondaires Rogue Traders

Les Rogue Traders sont loin d'être altruistes. Leur présence dans une flotte indique qu'ils ont quelque chose à gagner à former cette alliance temporaire. Que leurs objectifs personnels bénéficient d'une quelconque manière à leurs alliés du moment reste ouvert à débat.

Si vous utilisez un vaisseau de ligne Rogue Trader dans votre flotte vous DEVEZ utiliser un objectif secondaire pour la partie. Cet objectif peut être imaginé comme représentant les intérêts personnels du Rogue Trader (cf. p.82 à 84 des règles de base (Blue Book)).

Si le joueur contrôlant le Rogue Trader échoue à remplir cet objectif secondaire, son adversaire reçoit des points de victoire supplémentaires égaux à :

- La valeur du vaisseau de ligne¹ Rogue Trader désemparé. Si celui-ci n'est ni désemparé ou détruit.
- La valeur du vaisseau de ligne¹ Rogue Trader détruit. Si celui-ci est désemparé ou désemparé ou détruit.

¹ Les escorteurs et/ou convoi du navire Rogue Trader ne sont pas inclus dans cette valeur.



Si le vaisseau de ligne Rogue Trader est détruit, le joueur contrôleur échoue automatiquement à remplir l'objectif secondaire.

Si le vaisseau de ligne Rogue Trader survit (même désemparé) à la partie et que le joueur contrôleur a réussi à remplir l'objectif secondaire, il remporte tous les points de victoire de l'objectif secondaire. En mode campagne, ajoutez +1 point de renommée pour cette réalisation.

Si le vaisseau de ligne Rogue Trader se désengage après avoir rempli l'objectif secondaire, l'adversaire ne gagne aucun point de victoire par rapport au vaisseau de ligne Rogue Trader, ceci quelle que soit sa condition.

Si le vaisseau de ligne Rogue Trader se désengage sans que son contrôleur ait rempli l'objectif secondaire, il compte comme étant détruit pour le calcul des points de victoire concernant l'objectif secondaire.

Règles Spéciales en mode campagne

- Si le vaisseau de ligne Rogue Trader est détruit, il ne peut pas être remplacé par un nouveau vaisseau Rogue Trader et son escorte se disperse. Lui et son escorte sont remplacés selon les règles p.154 (blue book) par des navires équivalents en points de la liste de flotte. S'il était accompagné d'un convoi, ce dernier passe sous contrôle de votre flotte.
- Si un escorteur Rogue Trader est détruit, il doit être remplacé par un navire auxiliaire de points équivalents.
- Si un transport Rogue Trader est détruit il est remplacé par son équivalent ETS de transports compatibles avec la liste de flotte.

LISTE DE FLOTTE EXPÉDITIONNAIRE (OU DES BORDURES) ROGUE TRADERS (1/2)

COMMANDANT DE FLOTTE

Les flottes expéditionnaires sont des flottes Rogue Traders au long cours qui partent pour de longues périodes dans les confins ou hors des frontières de l'Imperium.

Si votre flotte fait plus de 750pts vous devez lui affecter un commandant Rogue Trader.

0-1 Commandant Rogue Trader

Le commandant Rogue Trader possède un commandement de 9 et possède une relance gratuite, incluse dans son coût.

Commandant Rogue Trader (Cd9) 50pts

Le commandant Rogue Trader peut faire bénéficier de sa relance n'importe quel vaisseau de la flotte et peut en acquérir d'autres si vous le souhaitez aux coûts suivants:

Une relance supplémentaire 25pts

Deux relances supplémentaires 75pts

Trois relances supplémentaires 150pts

Capitaine Rogue Trader

Il possède un commandement de 8 et possède une relance gratuite utilisable seulement pour son navire.

Capitaine Rogue Trader (Cd8) 25pts

Le commandant et les capitaines Rogue Traders ne peuvent être affectés qu'à des vaisseaux de ligne Rogue Traders choisis dans la liste ci-après.

VAISSEAUX DE LIGNES

0-12 croiseurs

Au moins la moitié des vaisseaux de ligne dans la flotte d'exploration doivent être soit des croiseurs de classe Rogue Trader soit des croiseurs légers. Les autres croiseurs de la flotte peuvent être des croiseurs de l'Imperium ou du Chaos des classes suivantes: Lunar, Tyrant, Carnage ou Murder (s'ils sont utilisés comme navires loyalistes, les navires du Chaos doivent être peints en fonction).

Pour refléter les coûts additionnels de maintenance pour un Rogue Trader, une majoration de +15pts est appliquée si le navire est équipé de pièces d'artillerie ou de d'armes d'une portée de 60cm (coût déjà inclus dans la liste ci-après). Les Rogue Traders ne peuvent pas utiliser les variantes ou les options décrites dans les notes de ces vaisseaux. Par exemple, le Tyrant ne peut pas sélectionner les batteries de portée étendue ou remplacer ses torpilles de proue par un canon Nova.

Croiseur de classe Rogue Trader 185pts

Croiseur de classe Ambition 170pts

Croiseur de classe Tyrant 185pts

Croiseur de classe Lunar 195pts

Croiseur de classe Carnage 195pts

Croiseur de classe Murder 185pts

Croiseur Léger de classe Dauntless RT 110pts

Croiseur Léger de classe Dauntless 125pts

Croiseur Léger de classe Endeavour* 120pts

* FaQ2010 110pts

ESCORTEURS

Pour chaque vaisseau de ligne Rogue Trader présent dans la flotte vous pouvez sélectionner un escadron de 2 à 6 escorteurs. L'escadron peut être un mix (mélange) de n'importe quels modèles choisis dans la liste suivante:

Vaisseau Xénos 50pts

Escorteur remis en service 30pts

Destroyer de classe Iconoclast 30pts

Cargo Rogue Trader 20pts

Vaisseaux Auxiliaires Variable

Les vaisseaux auxiliaires peuvent bénéficier de la table de technologie Xénos.

TRANSPORTS

La flotte doit comporter un convoi de transports sous forme d'escadrons et/ou de transports de la taille d'un vaisseau de ligne. Le convoi bénéficie de 2pts* d'ETS par croiseur présent dans la flotte pour un total maximum de 20 ETS. Rappel: le nombre de vaisseaux du convoi ne doit pas dépasser le nombre d'ETS et vous devez intégrer tous les coûts additionnels de ces transports au coût de votre flotte.

* A décider en début d'une campagne, avec l'accord de vos adversaires, vous pouvez monter jusqu'à 4pts d'ETS par croiseur.

Votre convoi peut être construit à partir des modèles autorisés des sections:

◇ **Transports Interstellaires de l'Imperium**

◇ **Autres Transports Civils et Rogue Traders**

Les transports sélectionnés pour cette flotte peuvent être utilisés pour tous scénarios requérant des transports.

LISTE DE FLOTTE EXPEDITIONNAIRE (OU DES BORDURES) ROGUE TRADERS (2/2)

RESERVES

Vous pouvez sélectionner des réserves issues d'une unique liste de flotte de BFG à l'exception des flottes Orks, Nécron, Tyranides, Fra'al et Rak'Gol, ceci a raison d'un croiseur pour chaque tranche complète de trois croiseurs (quel que soit leur type) présents dans votre flotte. Les mêmes règles s'appliquent pour les escorteurs.

Les vaisseaux ainsi choisis proviennent de la même liste de flotte et doivent respecter les contraintes et les restrictions de celle-ci (exemple: vous ne pouvez pas sélectionner de croiseur super-lourd si vous ne possédez pas déjà trois croiseurs dans votre réserve).

Attention! Si vous avez sélectionné des vaisseaux auxiliaires dans vos escorteurs, vos réserves doivent faire partie de la même liste de flotte que ceux-ci.

Si la flotte est assez grande pour qu'au moins trois vaisseaux de ligne alliés ou de réserves soient sélectionnés, un unique (0-1) cuirassé allié peut accompagner la flotte pour son coût normal. Si vos réserves sont Eldars, Eldars Vaisseaux Mondes ou Eldars Noirs remplacez le cuirassé par un unique (0-1) croiseur ou grand croiseur additionnel.

Les réserves et alliés n'ont pas accès aux relances du commandant Rogue Trader, mais peuvent acheter un et un seul officier de leur liste de flotte.

ALLIES

Si votre flotte ne contient pas de vaisseaux auxiliaires ou de réserves appartenant à une liste de flotte qui ne peut pas s'allier avec les Demiurgs et les Kroots vous pouvez accéder aux alliés suivants en plus des réserves.

Demiurgs et Kroots sont considérés comme ayant les mêmes incompatibilités que les Taus

Rappels des listes incompatibles: Space Marines, Inquisition, Chaos

DEMIURG

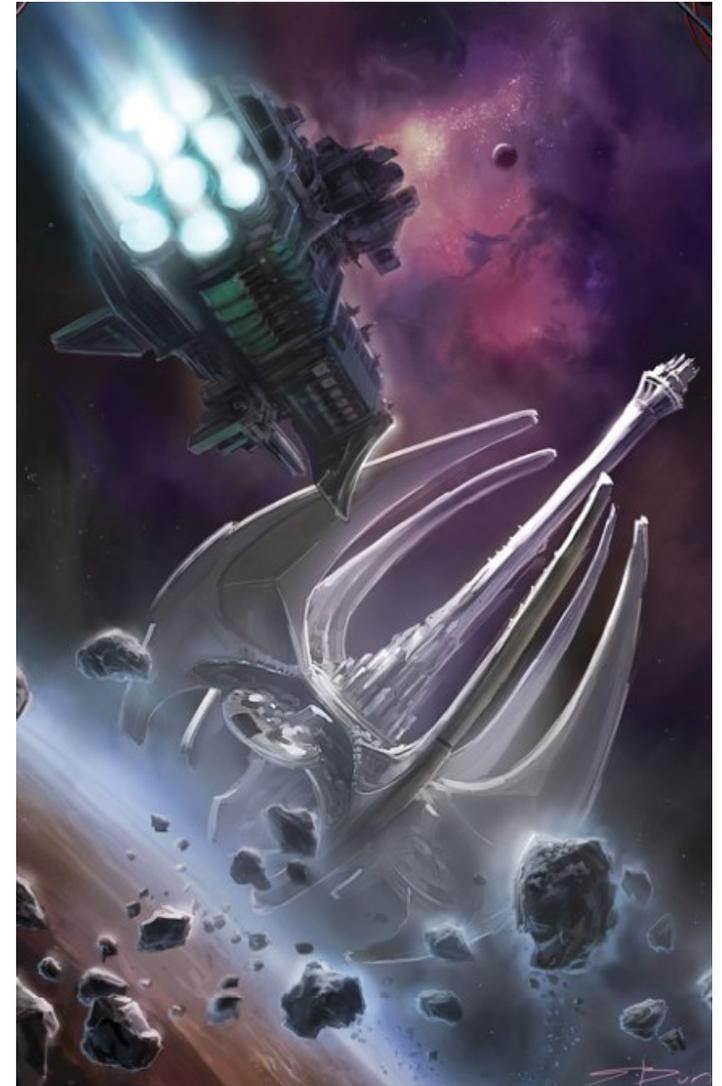
Un vaisseau de ligne Demiurg peut être sélectionné par tranche complète de trois croiseurs (quel que soit leur type) dans la flotte. Ceci ne compte pas dans les réserves décrites précédemment et un seul Stronghold (0-1) peut être sélectionné.

Vaisseau de commerce de classe Stronghold 350pts
Vaisseau de commerce de classe Bastion 255pts
Vaisseau de commerce de classe Citadel 185 pts

KROOT

Une unique sphère de guerre Kroot être sélectionnée si vous avez au moins trois croiseurs (quel que soit leur type) dans la flotte. Ceci ne compte pas dans les réserves décrites précédemment .

Sphère de Guerre Kroot 145pts



REGLES DE CAMPAGNE ROGUE TRADERS



REGLES DE CAMPAGNES

Les règles de campagne suivent celles décrites dans le Blue Book p.148 aux modifications suivantes près.

Renommée	Titre*	Bonus de Cd	Notes
1-5	Rogue Trader	0	1 relance
6-10	Capitaine Rogue Trader	+1	1 relance
11-20	Capitaine Rogue Trader Vétéran	+1	2 relances
21-30	Commandant Rogue Trader	+2	2 relances
31-50	Commandant Rogue Trader Aguerri	+2	3 relances
51+	Commandant Rogue Trader Vétéran	+2	4 relances

TYPES DE REQUÊTES AUTORISÉS POUR LES ROGUES TRADERS:
Renforts, Modifications, Autres: dont Technologie Xénos (cf. tables p.10 et/ou 11).

Les Rogues Traders utilisent les tables d'équipage et de modification de l'Imperium p.156 et 157 du livre de règles de base (Blue Book).

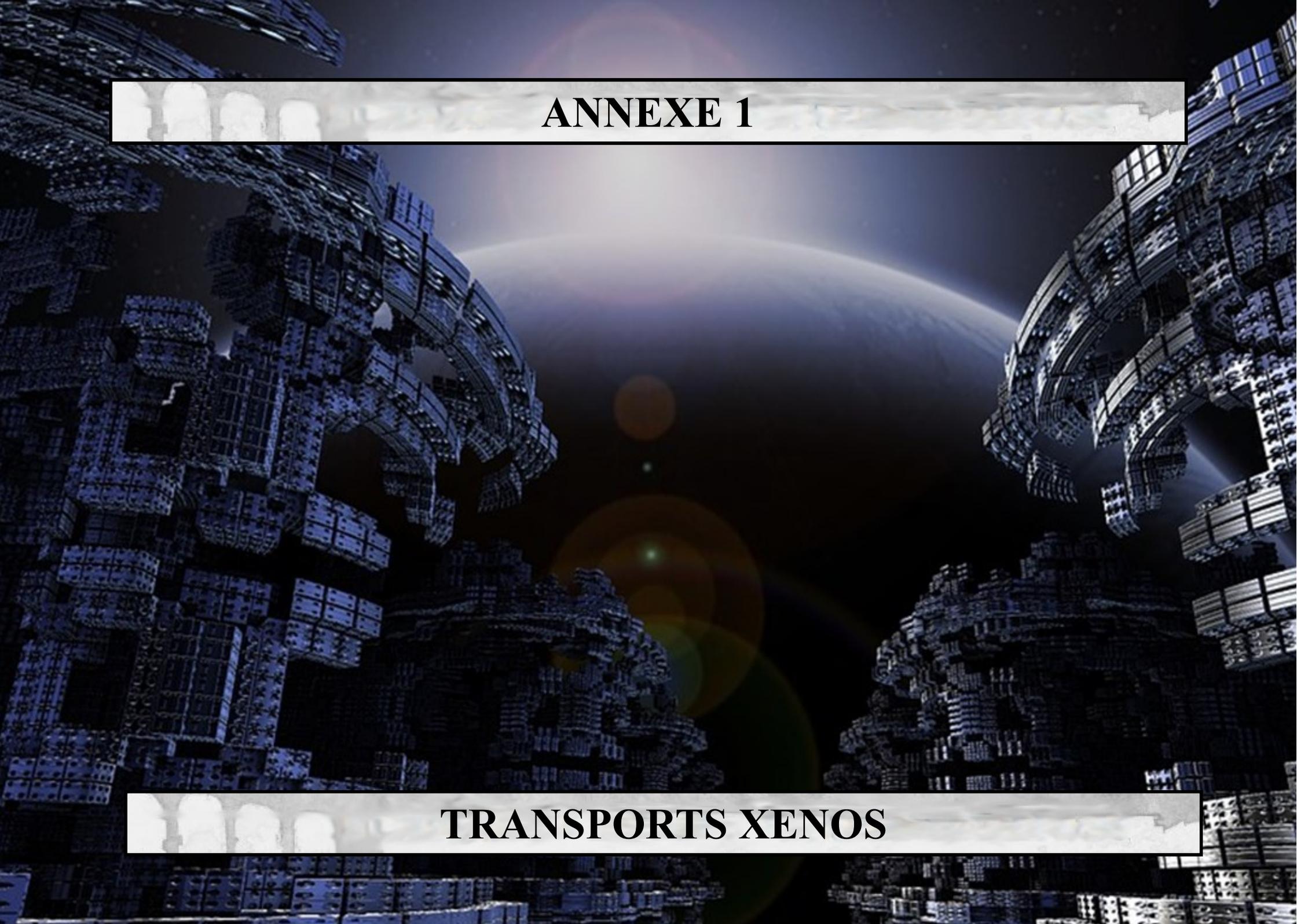
Les jets sur la table de technologie Xénos augmentent le coût du vaisseau de +5pts pour un escorteur et +15pts pour un vaisseau de ligne. Un vaisseau ou un escadron ne peut avoir plus de deux technologies Xénos.

Si le vaisseau a déjà la modification ou la technologie Xénos (rappel 2 technologie Xénos maximum), relancez jusqu'à obtenir une modification ou une technologie dont il ne bénéficie pas encore.

De même, les améliorations apportées par les modifications de l'Imperium ou les technologies Xénos ne sont pas cumulatives. Relancez le jet si vous avez déjà une modification ou une technologie Xénos donnant un résultat similaire. Voir la table ci-contre qui donne les améliorations non cumulables ou incompatibles entre elles. Exemple: la modification « Boucliers de Navigation » ne peut pas être prise si vous avez la technologie Xénos « Holochamp » et inversement.

TABLE D'INCOMPATIBILITE ENTRE LES EQUIPEMENTS

MODIFICATION DE L'IMPERIUM	TECHNOLOGIE XENOS
Boucliers de Navigation ou Générateur de Bouclier Additionnel ou Capaciteurs de Boucliers à Accumulation	Holochamp
Contrôle des Dommages Avancé	Robots de maintenance
Turbo-armement ou Matrice de Visée	Matrice de visée
Générateur de Bouclier Additionnel	Boucliers avancés
Tourelles Supplémentaires	Grille de Défense
Réacteurs Secondaires ou Relais Auxiliaires	Technologie de propulsion avancée
Propulsion Dilatoire Ou Moteurs de Manœuvre	Propulseurs gravitationnels



ANNEXE 1

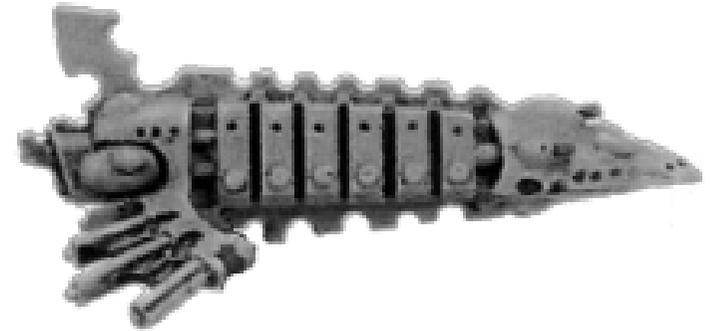
TRANSPORTS XENOS

TRANSPORT ELДАР (Extrait d'Armada) Special Pts

Les vaisseaux mondes Eldar sont largement auto-suffisants et voyager au travers de la toile les dispense du besoin d'entretenir une forte flotte de navire marchands. Toutefois, d'autres contingences requièrent l'emploi de ce type de vaisseau comme les transits rapides de fournitures ou de personnels aux stations spatiales Eldar de type Havenspires, aux flottes de Corsaires Eldars et occasionnellement à des mondes Exodites ou contestés et n'ayant pas accès à des portails d'une taille suffisante.

Hors Rogue Trader occasionnel, bien qu'il soit exceptionnel que les Eldars s'abaissent à commercer avec des Mon Keigh, il est relativement commun qu'ils fassent commerce avec d'autres races non humaines plus dignes, ou encore avec ceux qu'ils voient comme avantageux pour atteindre leurs mystérieux objectifs.

Occasionnellement, des petits groupes de ces navires font la navette commerciale entre deux points de l'espace sous l'escorte d'un contingent de navires de guerre, bien que comme beaucoup de choses à propos des Eldars, il existe souvent d'autres raisons bien plus complexes et compréhensibles que ce que les apparences semblent indiquer. Toutefois, ils ne sont immunisés aux prédateurs de cette galaxie, et les Eldars Noirs, en particulier, considèrent le contenu de tels navires comme des trophées de bataille particulièrement dignes d'eux.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	10/10/15	Special	Holo Champs	4+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE		ARC DE TIR	
Batteries d'armes		15cm	1	Avant	

Règles Spéciales:

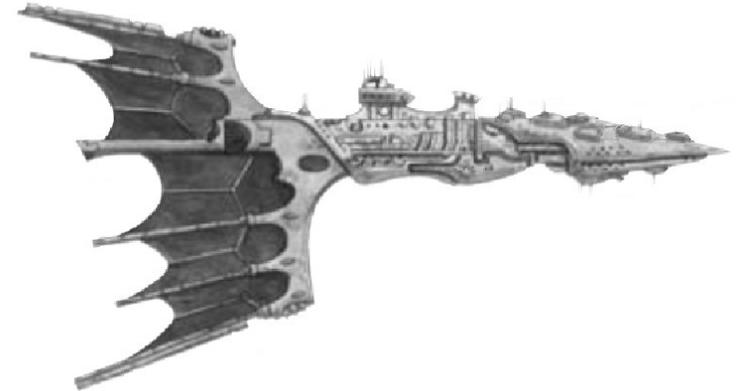
- Navire de type Transport,
- Le Transport Eldar peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- Lors de la détermination du commandement, le Transport Eldar suit les règles des Eldars, mais réduit le résultat obtenu de 1
- Le Transport Eldar suit les règles de mouvement Eldar p.129 du livre de règles de base (Blue Book)

GALION ELДАР Special Pts

Le Galion Eldar est un transport très rare souvent confondu avec la classe Solaris car il en partage la silhouette. Mais, sa ressemblance avec le Solaris s'arrête là car il n'en possède ni l'armement ni la manœuvrabilité.

Le Galion Eldar reste toutefois très rapide pour les standards des autres navires marchands. Il est mieux doté en vitesse pure et en armement que le transport Eldar Standard. il n'en existe toutefois que très peu d'exemplaires. En effet, l'approvisionnement ou le transport Eldar s'effectue par les portails de la toile ou par les transports standard quand le portail est trop petit, mais il ne nécessite que très rarement des volumes demandant des transports d'une telle capacité.

Les Galions des Eldars des vaisseaux mondes, comme leurs transports de base, bénéficient d'une armure améliorée par rapport aux Corsaires Eldars.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger & Transport / 4	10/10/15	Special	Holo Champs	4+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes		15cm	4	Avant	

Règles Spéciales:

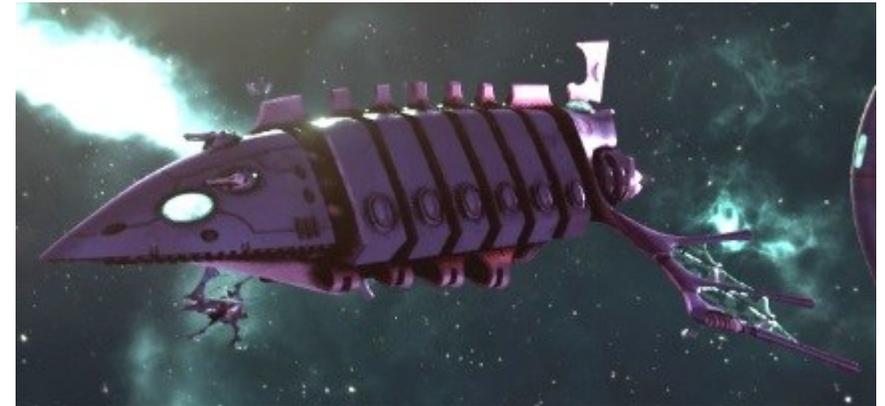
- Navire de type Transport, limité à un exemplaire dans un convoi.
- Lors de la détermination du commandement, le Galion Eldar suit les règles des Eldars ,mais réduit le résultat obtenu de 1
- Le Galion Eldar peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 2
- La version Eldar Vaisseaux Mondes du Galion Eldar coute 10pts et possède une armure de 5+ au lieu de 4+
- Le Galion Eldar suit les règles de mouvement Eldar p.129 du livre de règles de base (Blue Book)

TRANSPORT ELДАР NOIR DE CLASSE MON-KEIGH (Adapté d'Armada) Special Pts

Appelé de manière péjorative Mon-Keigh, c'est le transport de base Eldar Noir, il est peu utilisé hors des domaines Eldar Noirs et encore plus rarement observé dans les espaces interstellaires.

Les Eldars Noirs considèrent comme dégradant le commandement ou l'affectation à ce type de navire, ce qui fait qu'ils sont souvent contrôlés par des équipages d'esclaves dirigé par des créatures brutales leur étant affiliées. Les seuls cas où l'on trouve des Eldars Noirs à leur bord est le résultat d'une disgrâce ou d'une punition leur étant plus douloureuse que n'importe quelle torture, puisqu'ils sont écartés des champs de bataille et de l'accès aux âmes.

Les transports de classe Mon-Keigh gèrent dans une flotte toutes les basses besognes indignes d'un Eldar Noir. La classe Mon-Keigh est quasi identique au transport Eldar mais équipée avec la technologie Eldar Noir.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport /1	20cm	90°	Bouclier d'ombre	4+	0
ARMEMENT PRINCIPAL		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes de proue		15cm	1	Avant	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport,
- Le Transport Eldar peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- Lors de la détermination du commandement, le Mon-Keigh suit les règles des Eldars Noirs ,mais réduit le résultat obtenu de 1
- Quand il utilise l'ordre spécial « En Avant Toute », le Mon-Keigh lance 4D6cm de mouvement supplémentaire.
- Le Mon-Keigh suit les règles de mouvement Eldars Noirs p.53 d'Armada

TRANSPORT ELДАР NOIR DE CLASSE « BARGE A ESCLAVES » (Adapté de Warprift 16) 35 Pts

La Barge à esclaves est la classe de vaisseau qui s'approche le plus de la conception d'un transport marchand chez les Eldar Noirs. Cette classe est un regroupement de navires avec des capacités équivalentes plus qu'un modèle spécifique, car ces transports peuvent avoir de nombreuses formes différentes. Quelle que soit la version considérée La Barge à esclaves se rapproche plus de l'escorteur en termes de performance que du transport.

La version transport « standard », de par son d'emploi, se rapproche plus d'un clipper de l'Imperium que d'un transport, par son exceptionnelle vitesse et sa manœuvrabilité. Utilisée uniquement pour le transport de cargaisons très précieuses au regard des Eldar Noirs, elle ne peut pas se séparer de sa soute à l'opposé de la version transport d'esclaves.

La version transport d'esclaves, est d'une tout autre nature. Conçue pour accompagner les vaisseaux de raid, sa soute a été retirée et remplacée par un compartiment modifié pour accueillir les esclaves capturés. En cas de danger, ce compartiment est éjecté lui permettant de gagner la vélocité nécessaire pour s'échapper.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport /1	25/40 cm	90°	Bouclier d'ombre	4+	0
ARMEMENT PRINCIPAL		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes de proue		30cm	2	Avant	
Compartiment à esclaves		-	Spécial	-	

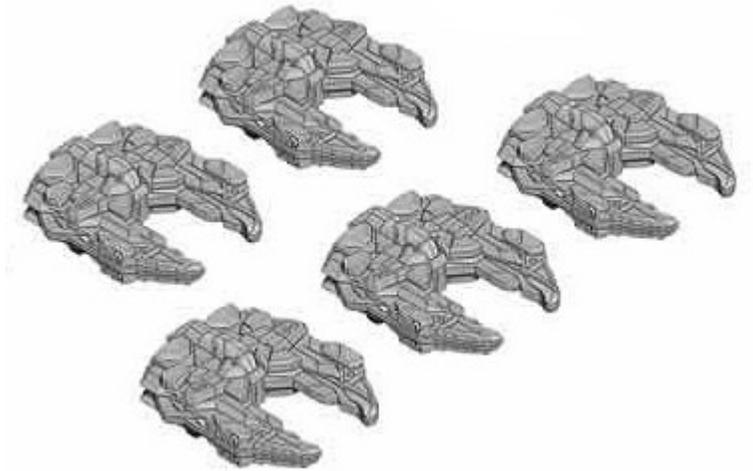
Règles Spéciales:

- Navire de type Transport,
- La Barge à esclaves est considéré comme un escorteur pour la détermination du commandement et pour les tests d'ordres spéciaux.
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- La barge à esclave peut être converti en transport/cargo standard, elle possède une vitesse fixe de 25cm, sa soute est désormais utilisée pour les cargaisons précieuses et ne peut plus être éjectée. Elle ne peut être pas être convertie en un autre modèle que le type cargo/transport (pas de conversion possible en pétrolier/tanker...).
- La Barge à esclaves suit les règles de mouvement des Eldars Noirs (cf. p.53 d'Armada)
- En tant que transport d'esclaves, la barge peut conduire des frappes éclairs par téléportation. Au lieu de lancer sur la table des touches critiques, elle ajoute simplement 10 pts de victoire supplémentaires au joueur Eldar Noirs, pour un maximum de 50pts par Barge à esclaves. Ces attaque ne peuvent être conduite que contre les transports, escorteurs, les vaisseaux de lignes désemparés ou les défenses planétaires désemparées.
 - Les Eldar Noirs ne risqueront jamais leur vie pour défendre une cargaison d'esclaves, Ainsi la barge peut faire un test de commandement au début du tour du joueur Eldar Noirs, si ce test est réussi la barge peut augmenter sa vitesse de 25 à 40cm en éjectant sa cargaison d'esclaves. Ce faisant, elle ne peut plus prendre d'esclaves du reste de la partie et ne ramènera aucun point de victoire supplémentaire et ne compte plus comme un transport dans le cadre des points de victoire de convoi pour le joueur Eldar Noir.

DRONE DE TRANSPORT DEMIURG Special Pts

Le drone de transport est rarement utilisé pour des trajets interstellaires par les Demiurgs, on en rencontre seulement si les navires de commerce adaptés ne sont pas disponibles et la cargaison de ressources urgente ou si la route de commerce est jugée suffisamment sûre mais pas assez rentable par la confrérie Demiurg pour y engager plus de moyens qu'un Overseer et son escorte de transports. Dans ce dernier cas, l'Overseer et son escorte de drones de transport essaiera d'accompagner une flotte Tau pour bénéficier de sa protection au cas ou...

Le drone de transport est un drone de type Mole temporairement réaménagé pour constituer un convoi automatisé de transports sous la supervision d'un vaisseau contrôleur. Le drone de transport remplit toutes les fonctions d'un transport standard de l'Imperium.



© 2014 Games Workshop

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Transport & Drone Lourde / 1	20cm	90°	1	4+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries de proue		15 cm	1	Avant	
Rayon de Forage de Proue		15 cm	Spécial (Max 2)	Avant	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport.
- Le drone de transport peut être converti en Pétrolier /Tanker mais ne peut pas être converti en transport de passagers, de troupes ou navire de réparation.
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- Ce navire est un drone, il ne peut être sélectionné seul et doit avoir un vaisseau contrôleur. Il suit les règles p.6 du supplément « Demiurgs-Fraal-RakGol, les nouvelles menaces Xénos » à l'exception suivante:
 - A partir du tour suivant ou il a perdu son contrôleur (Désengagé, détruit...) le drone de transport doit suivre le navire Demiurg, non drone, le plus proche. S'il n'y a pas de navire Demiurg à moins de 60cm, le drone s'autodétruit et tous les points de victoire qu'il représente vont à l'adversaire.
- Toute flotte Tau ou Demiurg, peut inclure un unique Overseer contrôlant un escadron de 2 à 6 drones de transport.

TRANSPORT ORK DE CLASSE KRAWLIN' SLUG Special Pts

Bien que les Orkz aient une forte tendance à vivre de ce qu'ils peuvent piller sur d'autres vaisseaux et mondes, ils entretiennent suivant les clans un nombre variable de transports qu'ils transforment suivant leurs besoins.

L'usage le plus fréquents de la classe Krawlin'Slug est de servir de transport de troupes, de carburant ou d'équipement divers et variés pour les troupes. Sinon, ils servent à ramener d'un point à un autre les denrées pillées sur des mondes ou ils n'ont pu s'installer ou encore négociées contre on ne sait quels objets ou services avec des Rogues Traders peu scrupuleux.

La classe Krawlin'Slug est lente et peu manœuvrable. Le Krawlin'Slug possède une proue renforcée qui lui permet d'éperonner un navire ennemi, bien que la plupart du temps il ne survive pas au choc. Cette classe n'a pas de silhouette particulière et regroupe plutôt des types de vaisseaux possédant des caractéristiques identiques.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport /1	10cm	45°	1	6+/4+	1
ARMEMENT PRINCIPAL		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'fling'		15cm	3	Avant	

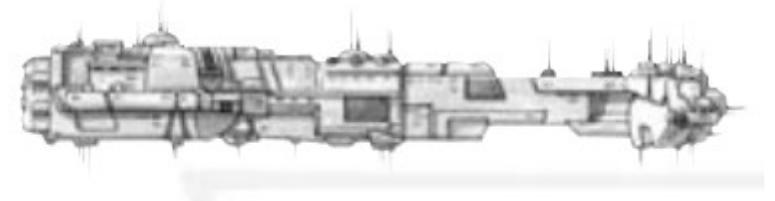
Règles Spéciales:

- Navire de type Transport,
- Le Krawlin'Slug peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1
- Le Krawlin'Slug peut éperonner des vaisseaux ennemis, il lance deux dés pour infliger des dommages lorsqu'il éperonne.
- La classe Krawlin'Slug peut bénéficier des Gubbins pour escorteurs décrits p.148 de la liste de flotte « Ork Clanz » de la FaQ2010 au même prix qu'un escorteur.
- Si la flotte Ork qui escorte le Krawlin'Slug bénéficie d'une amélioration de Clan telle que décrite p.149 de la liste de flotte « Ork Clanz » de la FaQ2010, celui-ci en bénéficie aussi.

TRANSPORT TAU DE CLASSE IL'FANNOR KOR'LA (APPRENTI MARCHAND) Special Pts

Avant l'avènement des nouvelles classes Il'Fannor et plus récemment Il'Emaar, l'Empire Tau reposait sur la fragile classe désormais rebaptisée Il'Fannor Kor'La. Ces nombreux petits transports furent le sang de l'Empire Tau naissant. La guerre contre les Or'es'la prouva leur fragilité et provoqua leur retrait des lignes commerciales en dehors des zones non sécurisées. Ils restent souvent utilisés comme transports intra-systèmes ou comme transports interstellaires entre les Septs majeurs. Dans ce dernier cas, il sont souvent escortés par les unités d'une flotte Kor'Vattra ou plus rarement par une flotte Kor'O'Vesh.

En raison de leur silhouette, les navires de la classe Il'Fannor Kor'La peuvent être aisément confondus avec des escorteurs Kir'qath (Defender) ou Skether'qan (Messenger). Il peut arriver que certains capitaines Tau jouent sur cette ressemblance pour se fondre à l'intérieur d'un convoi en tant que vaisseau leurre. La ressemblance avec les classes d'escorteurs s'arrête là, car dès que l'on compare les performances ont est à des années lumières l'un de l'autre.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	15cm	45°	1	4+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE		ARC DE TIR	
Batterie de railguns de proue		15cm	1	Gauche/Avant/Droit	

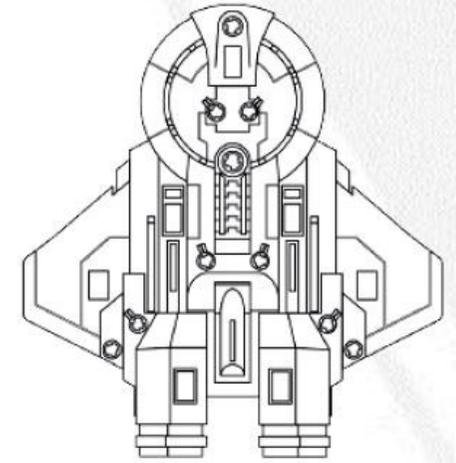
Règles Spéciales:

- Navire de type Transport.
- L'Il'Fannor Kor'La peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1

TRANSPORT TAU DE CLASSE IL'EMAAR (COURRIER) (Adapté de l'Imperial Armour 3) Special Pts

Leur guerre prolongée contre les Or'es'a prouva très rapidement que les nombreux mais relativement fragiles transports, de la classe désormais appelée Il'Fannor Kor'La, qui étaient le sang de la rapide expansion du jeune Empire Tau en expansion étaient déplorablement inadaptés à des conditions de guerre. Les raids continus de l'ennemi décimaient les flottes de ces petits transports, demandant une nouvelle flotte de transports plus larges et plus lourdement armés sous la forme de la classe Il'Fannor. Le temps passant, les transports de petite taille ont quasiment disparus des routes commerciales extérieures, bien que nombre d'entre eux sous de nombreuses variantes soient toujours utilisés à l'intérieur de l'Empire Tau.

Toutefois, quand les flottes Kor'Or'Vesh commencèrent à opérer dans et au-delà de l'Empire Tau, une nouvelle classe de transports rapides capables de plongée profonde en support de la flotte pour réapprovisionner rapidement les flottilles déployées en avant-garde ou éclaireur. Bien que ce transport soit originellement conçu pour le support des flottes Kor'Or'Vesh, l'utilité évidente de ces vaisseaux fut étendue à tous l'Empire et ces transports désormais produits partout et sont devenus communs dans l'Empire Tau et au-delà.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur & Transport / 1	20cm	45°	1	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie de railguns de proue		30cm	1	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport, hors scénario dédié, réservé aux flottes Tau : Kor'Or 'Vesh et Kor'Vattra ou aux convois hors de l'Empire Tau
- L'Il'Emaar peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 1

GALION TAU DE CLASSE IL'FANNOR KOR'UI (HAMMERHEAD) 10 Pts

La classe Il'Fannor Kor'Ui (Marchand en Tau) est plus connue sous son sobriquet Hammerhead (Tête de marteau). Cette classe fut la première solution pour remplacer les fragiles transports de la classe Il'Fannor Kor'La suite à la guerre contre les Or'es'la. Plus grand, mieux blindé et mieux armé que l'Il'Fannor Kor'La, il bénéficie surtout de la possibilité de convoyer un escorteur Orca pour sa protection grâce à son crochet gravitique de proue. Sa modularité lui permet d'être facilement converti selon les besoins du moment en n'importe quel type de transport.

De part ses dimensions et ses capacités, il est un des transports les plus utilisés pour approvisionner les nouvelles colonies ou certains avant-postes Taus. Il reste par contre peu commun sur les lignes commerciales entre les Taus et d'autres races non affiliées à leur empire ou l'Il'Fannor Kor'Ui'Vre lui est préféré de par ses capacités plus importantes en transport et en défense.

Les flottes Kor'Vattra possèdent une version militarisée de l'Il'Fannor Kor'Ui pour leur besoins. Cette version est rare et perd la moitié de sa capacité de transport étendre la portée de ses armes et ajouter des armements additionnels.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger & Transport / 4	15cm	45°	1	5+/4+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie de railguns dorsale		15cm	3	Gauche/Avant/Droit	
Crochet gravitique de proue		-	Capacité: 1 Orca (Kass'l)	-	

Règles Spéciales:

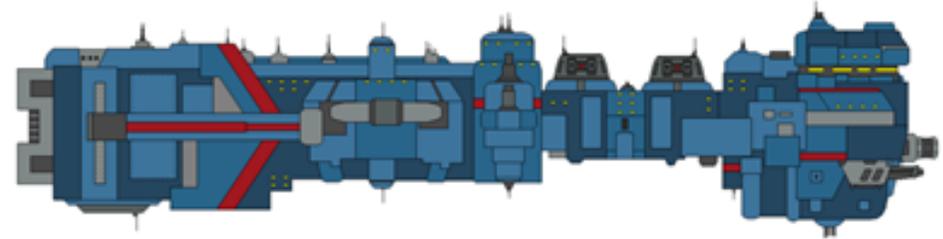
- Navire de type Transport.
- L'Il'Fannor Kor'Ui peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 2
- Pour +20pts Il'Fannor Kor'Ui peut passer la portée de ses batteries de railguns dorsales de 15 à 30cm. Pour les conditions de victoire, cette version armée ne compte que pour la moitié de sa valeur d'ETS.

CARAQUE TAU DE CLASSE IL'FANNOR KOR'UI'VRE (MARCHAND VETERAN) (Adapté d'Armada) ... 20 Pts

La classe marchand Il'Fannor dans sa variante Kor'Ui'Vre reste le transport civil le plus lourd utilisé dans l'Empire Tau. Comme le veut la stratégie commerciale Tau, les navires de transport doivent pouvoir convoier leur escorteurs avec eux. La variante Il'Fannor Kor'Ui'Vre privilégie donc l'emport d'escorteurs de classe Orca ainsi qu'une structure renforcée et des soutes étendues au détriment son armure et armement.

Certains capitaines opérant au-delà des limites de l'Empire sont connus pour sacrifier une partie de leur vitesse en dérivant l'énergie destinée aux moteurs pour alimenter des générateurs de boucliers additionnels. Les Il'Fannor Kor'Ui'Vre opérant au delà des limites de l'Empire Tau peuvent se voir attribuer des batteries d'armes de plus grande portée.

Identique en tous points sauf en performances, la variante Il'Fannor Kor'Ui'Vre est souvent confondu avec l'Il'Fannor Ke'Lshan.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur & Transport / 6	15cm	45°	1	5+/4+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie de railguns de proue		15cm	2	Gauche/Avant/Droit	
Batterie de railguns bâbord		15cm	2	Gauche/Avant	
Batterie de railguns tribord		15cm	2	Avant/Droit	
Crochet gravitique bâbord			Capacité: 1 Orca (Kass'l)	-	
Crochet gravitique tribord			Capacité: 1 Orca (Kass'l)	-	

Règles Spéciales:

- Navire de type Transport
- L'Il'Fannor Kor'Ui'Vre peut être converti en Pétrolier /Tanker
- Equivalent Transports Standard (ETS): 3
- L'Il'Fannor Kor'Ui'Vre peut ajouter +1 à ses boucliers en réduisant de manière permanente sa vitesse de 15 à 10cm.
- Pour +40pts Il'Fannor Kor'Ui'Vre peut passer la portée de toutes ses batteries de railguns de 15 à 30cm. Pour les conditions de victoire, cette version armée ne compte que pour 2 ETS.

VAISSEAU COLONIE TAU IL KOR'SEPT 110 Pts

La classe de transport Il Kor'Sept est une rareté chez les Taus, elle correspond à quelques énormes vaisseaux permettant la colonisation de nouveaux mondes. Très lent doté d'un armement purement défensif, l'Il Kor'Sept complète sa défense en incorporant un déflecteur de proue, un système de visée, des escadrilles de chasseurs et quatre crochets gravitiques qui lui permette de convoier des escorteurs de type Orca (Kass'l) ou Warden. En dernier recours, les cadres de guerriers de feu destinés à la protection des colons lors de l'installation sur la planète peuvent être envoyé à l'assaut d'un vaisseau ennemi dans l'espoir de ralentir celui-ci pour permettre à Il Kor'Sept de s'échapper. Toutefois, les cadres de guerriers Taus n'étant pas formés à ce genre de tactiques les résultats en sont généralement très médiocres.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé & Transport / 12	15cm	45°	3	5+	5
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batterie de railguns de proue	15cm	8	Gauche/Avant/Droit		
Batterie de railguns bâbord	15cm	4	Gauche/Avant		
Batterie de railguns tribord	15cm	4	Avant/Droit		
Ponts de lancement de proue	Barracuda: 25cm Orca (Transport): 20cm	2	-		
Ponts de lancement dorsaux	Barracuda: 25cm Orca (Transport): 20cm	2	-		
Crochets gravitique bâbord	-	Capacité: 2 Orcas (Kass'l) ou 2 Wardens	-		
Crochets gravitique Tribord	-	Capacité 2 Orcas (Kass'l) ou 2 Wardens	-		

Règles Spéciales: La classe Il Kor'Sept est limitée à un seul exemplaire dans une flotte.

- Navire de type Transport, la classe Il Kor'Sept est un cargo et un transport de passager, son multiplicateur en tant que transport de passager ne peut être inférieur à 1.
- Equivalent Transports Standard (ETS): 6.
- Comme inclut dans son coût, la classe Il Kor'Sept est équipée d'un déflecteur de proue qui fait passer son blindage de proue à 6+ (cf. règles Armada p.98).
- Pour +25pts l'Il Kor'Sept peut étendre la portée de ses batteries de 15cm à 30cm.
- Les ponts de lancement de l'Il Kor'Sept ne sont pas optimisés comme ceux des navires de guerre. il effectue le test de l'ordre spécial « Rechargement » avec une valeur de commandement (Cd) diminuée de 1.
- La classe Il Kor'Sept embarque des navettes de type Orca et des cadres de guerriers de feu Taus destinés à assurer la sécurité des colons sur la planète. Les cadres de guerriers de feu donnent un bonus de +1 lors des abordages et peuvent utiliser les navettes Orca comme appareils de débarquement en cas d'extrême nécessité. Ces navettes suivent les règles standards sauf lors de la résolution de la frappe éclair, appliquez un malus de -2 au résultat du dé pour illustrer l'inadéquation des troupes et des navettes à ce type de mission.

An aerial, high-angle view of a city at night, illuminated by streetlights and building lights. The city is viewed through a film strip overlay that runs diagonally across the frame. The film strip has sprocket holes visible on the left and right edges. The city below is dark, with various structures and roads visible. The overall tone is cinematic and dramatic.

ANNEXE 2

SCENARIOS DE CONVOIS

SCENARIO 1: IL FAUT SAUVER LE CONVOI RYAN Mk.13 (1/2)

Un convoi s'est retranché en orbite autour d'une planète sous la protection des défenses de celle-ci. L'ennemi tiens le système sous blocus, le gouverneur du secteur vous demande de briser le blocus et de permettre au convoi de s'enfuir. A votre arrivée dans le système, vous engagez l'ennemi mais qu'elle n'est pas votre surprise en voyant les transports sortir de la protection de la planète et s'élancer vers vous en émettant des messages de remerciements!

FORCES EN PRESENCE

Les adversaires décident de la taille des flottes en présence: 1500, 1250, 1000, 750 ou 500pts.

Attaquant: En fonction de la taille choisie, l'assiégeant (attaquant) bénéficie de 10% de points en plus pour construire sa flotte (Exemple si 500pts est choisi il a 550pts).

Défenseur: Le sauveteur construira un convoi en respectant les limitations et en payant tous les coûts additionnels de la liste de flotte COMMERCE DE LA CHARTE.

Taille du convoi suivant les points de flotte décidés:

500 pts -> 4pts d'ETS

750 pts -> 8pts d'ETS

1000 pts -> 12 pts d'ETS

1250 pts -> 16pts d'ETS

1500 pts -> 20pts d'ETS

La force de sauvetage est construite à partir d'une des flottes autorisée pour l'Imperium avec les points restants suite à la construction du convoi.

6 défenses planétaires sont disposées sur la planète, 3 silos de lasers et 3 bases aériennes.

Les défenses planétaires bien qu'ayant une valeur en points ne comptent pas dans le coût du convoi et de la flotte de sauvetage.

CHAMP DE BATAILLE

Une demi planète est positionnée à l'une des extrémités les plus longues du champ de bataille (cf. carte ci après). Un nuage ou un champ d'astéroïdes est déployé entre 60 et 90cm de la planète par le joueur assiégeant.

Zone 1: zone situé à plus de 30cm du sommet de la planète

Zone 2: zone comprenant la planète et jusqu'à 30cm du sommet de celle-ci.

MISE EN PLACE

Attaquant: L'assiégeant se déploie en premier dans une zone située entre 30 à 60cm de la planète (voir carte).

Défenseur: Le convoi doit être disposé sur la planète et ou à une distance maximum de 15cm du sommet de celle-ci (voir carte).

Les défenses planétaires sont positionnées sur la planète sous forme de compteurs numérotés de 1 à 6. chaque compteur correspond à une des 6 défenses décrites ci-avant.

La flotte de sauvetage n'est pas déployée, elle entre par le coté opposé à la planète lors de son premier tour.

PREMIER TOUR

Le défenseur (sauveteur) joue en premier.



SCENARIO 1: IL FAUT SAUVER LE CONVOI RYAN Mk.13 (2/2)

REGLES SPECIALES

- En raison d'un phénomène céleste, il n'est pas possible de tirer de la zone 1 sur des cibles se trouvant dans la zone 2 et inversement. Les torpilles sont détruites au passage de cette ligne Toutefois les autonomes guidés: chasseurs, bombardiers et appareils de débarquement peuvent franchir cette ligne sans être détruits et attaquer une fois passés dans la nouvelle zone.
- Un test de commandement contre un Cd 9 est fait pour tout le convoi à la fin du tour de chaque joueur avec un malus égal au numéro du tour (Exemple durant le tour 2 vous ajoutez +2 au résultat du jet). Dès que ce test de commandement est raté, les éléments du convoi se mettent en marche vers le côté opposé à la planète au tour suivant du défenseur.
- Les éléments du convoi ne comptent pas comme faisant partie de la flotte de secours et ne peuvent pas utiliser les relances de celle-ci.
- Ils sont « incontrôlables » et chercheront à s'échapper à tout prix du système par le bord opposé à la planète. C'est-à-dire une fois sortis de la zone 2 (voir carte), Ils ne peuvent pas y retourner.
- Dès qu'il n'y a pas d'obstacle en face d'eux (astéroïde ou navire ennemi), ils doivent effectuer l'ordre spécial « En Avant Toute ». Un raté du test de commandement d'un élément du convoi n'affecte que les éléments du convoi pas la force de sauvetage (défenseur).
- L'assiégeant (attaquant) doit analyser la défense de la planète et ne peut pas entrer en zone 2 pour aller attaquer les transports (voir carte) avant le tour 3.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à ce que

- Le dernier transporteur quitte la partie par le bord opposé de la table ou soit détruit.
- Les unités de la force assiégeante aient été détruites ou mises en fuite.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le succès du scénario dépend du nombre de transports détruits ou s'étant échappés ainsi que de l'état des unités dans les deux flottes s'affrontant.

- Vaisseau de ligne / Escadron ennemi détruit: Sa valeur en points.

- Vaisseau de ligne / Escadron ennemi désespéré sur le champ de bataille: 25% de sa valeur en points.
- Vaisseau de ligne / Escadron ennemi désengagé: 10% de sa valeur (arrondi au supérieur), 25% s'il est désespéré (ceci ne s'additionne pas au 25% s'il est désespéré et reste sur le champ de bataille).
- Transport échappé ou détruit: 50pts multiplié par sa valeur en ETS. (Exemple ETS 2 -> 2x50 = 100pts).
- Défense planétaire détruite: Sa valeur en points.

Si un des joueurs a détruit et/ou désespéré 80% de la flotte militaire (hors convoi) adverse, il gagne +1 en renommée.



SCENARIO 2: LE PETIT TRANSPORT PERDU

Un transport rapide contenant des informations cruciales pour vous est tombé aux mains de l'ennemi, vous devez le récupérer intact coûte que coûte.

FORCES EN PRESENCE

Les adversaires décident de la taille des flottes en présence: 1500, 1250, 1000, 750 ou 500pts.

Attaquant: l'attaquant construit sa flotte selon sa liste et selon le nombre de points décidés.

Défenseur: le défenseur doit choisir un transport (de préférence rapide) et lui affecter 2 escorteurs (si le transport à un coût additionnel, il compte dans vos points de flotte). Il construit ensuite sa flotte avec le reste de ses points.

CHAMP DE BATAILLE

Voir la carte pour les dimensions. Chaque joueur peut choisir jusqu'à 2 phénomènes célestes entre nuage de gaz/poussière et champ d'astéroïdes et les positionne en dehors des zones de départ.

MISE EN PLACE

Le transport et ses deux escorteurs sont mis en place dans la zone de départ Transport. Les flottes attaquante et de défense sont déployées dans leurs zones respectives (cf. carte).

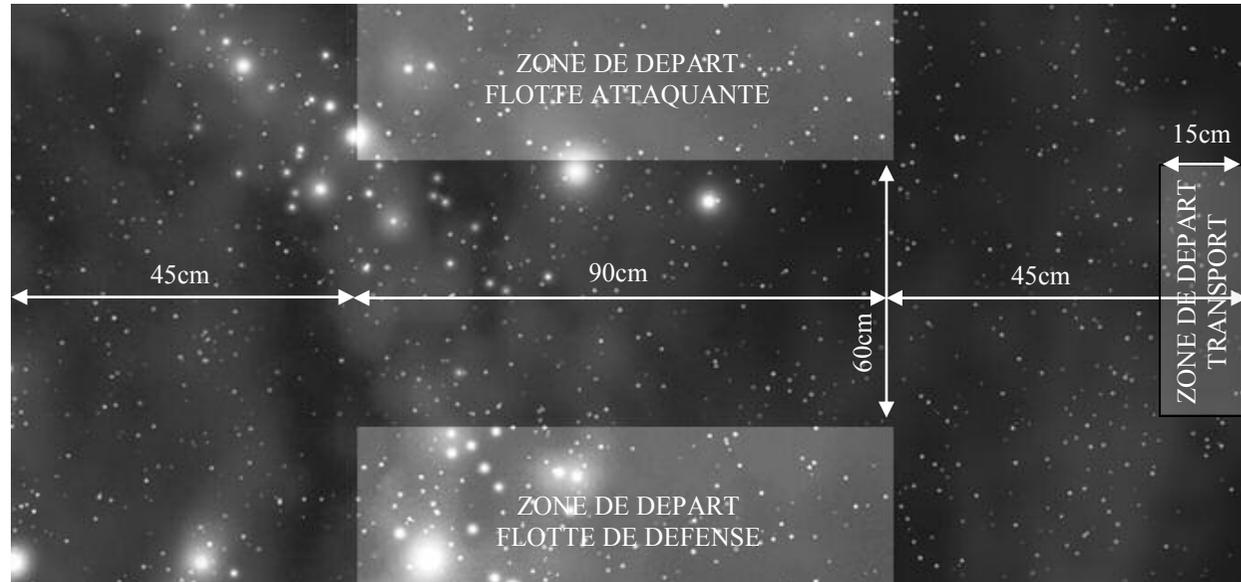
PREMIER TOUR

Le joueur défenseur joue en premier.

REGLES SPECIALES

Les boucliers ou Holochamps/Boucliers d'ombre du transport sont inactifs et considérés comme à zéro.

Le transport peut être (re-)capturé par un joueur en réussissant une attaque téléportée ou un abordage à partir d'un vaisseau de ligne, l'attaque ne détruit pas le transport.



Attention! Une frappe éclair à partir d'un appareil de débarquement ou d'une torpille d'abordage ne permet pas la capture et continue à suivre les règles normalement.

Les résultats d'attaques sont modifiés par les éventuels bonus/malus d'abordage des flottes en présence et subit -1 de malus additionnel par navire protégeant le transport dans un rayon de 10cm de celui-ci. Un résultat de 1 sur le D6 est toujours une capture ratée.

Le transport n'est jamais considéré comme le navire le plus proche

DURÉE DE LA PARTIE

Jusqu'à ce que le transport soit sorti ou détruit.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le succès du scénario dépend de la sortie du transport par l'un des deux joueurs.

La flotte attaquante doit capturer le transport et le faire sortir par sa zone de départ.

La flotte de défense doit faire sortir le transport par le côté opposé à sa zone de départ.

Le joueur qui détruit le transport perd le scénario.

Si le transport est détruit lors d'un déplacement (destruction lors du passage dans un champ d'astéroïdes par exemple) son contrôleur perd la partie.

Si le transport est détruit par une torpille du joueur qui tente de le capturer au tour ou il les lance, il perd la partie.

Si le transport est détruit par une torpille lancée précédemment suite à un mauvais déplacement de son contrôleur celui-ci perd la partie.

Si le transport est détruit par un tir direct du joueur qui tente de le capturer, ce dernier perd la partie.

SCENARIO 3: FOLIE FURIEUSE (ADAPTE de la FAQ2010 MERCHANTMEN'S FOLLY) (1/2)

Loin de l'espace sous contrôle de l'Imperium, un Rogue Trader accompagne une formation d'impétueux explorateurs et de commerçants hâtivement embauchés pour une colonie nouvellement fondée. Une flotte hétéroclite à ce point est difficile à garder sous contrôle et une proie alléchante pour tout pirates peu scrupuleux ou bandits de tous genres. Mais elle n'est peut-être pas aussi désespérée qu'elle le paraît...

FORCES EN PRESENCE

Attaquant: Les forces attaquantes sont générées aléatoirement et se déploient en premier. Pour déterminer la force attaquante, choisissez une liste de flotte et lancez 1D2+3 jets sur la table suivante:

D6	Résultat
1	1 Escadron de 2-3 escorteurs (Max 100pts)
2	1 Escadron de 3-4 escorteurs (Max 150pts)
3	1 Escadron de 4-5 escorteurs (Max 200pts)
4	1 Croiseur Léger (Max 150pts)
5	1 Croiseur ou 1 Croiseur Léger (Max 200pts)
6	1 Croiseur ou 1 Croiseur de Bataille (Max 250pts)

Vous pouvez acheter un commandant pour votre flotte et ses relances au prix indiqué dans la liste que l'attaquant aura choisi. L'attaquant ne doit pas dépasser un total maximum de 1250pts de flotte commandant(s) de flotte inclus.

Alternativement l'attaquant peut choisir de créer une flotte à partir du supplément « *Nomades, Pirates & Raiders* » dans ce cas il choisit le nombre de points de sa flotte.

Défenseur:

La flotte du défenseur doit contenir suivant la valeur de la flotte ennemie:

- 400-600pts: 10pts d'ETS et 500pts de flotte
- 601-800pts: 14pts d'ETS et 700pts de flotte
- 801-1000pts: 18pts d'ETS et 900pts de flotte
- 1001-1250pts: 20pts d'ETS et 1100pts de flotte

Votre flotte doit être commandée par un officier Rogue Trader quelle que soit sa valeur. Elle ne peut comporter de transport de troupes et doit respecter les autres règles de construction de convoi p.8 et 9 de ce supplément. Le convoi et la flotte accompagnatrice doit être construite en respectant les contraintes de la liste de flotte expéditionnaire Rogue Trader p.50 de ce supplément.

Attention! Dans ce scénario le Cargo Rogue Trader ne peut être pris comme escorteur.

CHAMP DE BATAILLE

Le convoi peut être attaqué à proximité d'une planète, dans l'espace profond et les phénomènes célestes à ajouter sont décidés par un accord commun des joueurs.

MISE EN PLACE

L'attaquant se déploie en premier. Placez un pion de Contact face cachée pour chaque escadron, vaisseau de ligne et notez à quoi il correspond. Les marqueurs doivent être éloignés d'au moins 30cm les uns des autres et ne peuvent être situés à moins de 30cm d'un bord de table. Si certains pions ne peuvent être placés, vous pouvez alors en empiler un sur chaque autre déjà placé, puis un deuxième et ainsi de suite.

Le défenseur détermine aléatoirement par quelle largeur de table entreront ses navires. Placez un vaisseau sur le bord de table pour indiquer le point d'entrée. Celui-ci doit être situé à plus de 45cm des longueurs de table.

PREMIER TOUR

Le joueur dirigeant le convoi joue en premier et fait entrer ses vaisseaux par le point du bord de table indiqué. Ceux qui ne peuvent pas entrer lors du premier tour doivent le faire lors du deuxième ou compteront comme ayant été perdus dans le Warp et ne prendront pas part à la bataille.

REGLES SPECIALES

Chaque pion de l'attaquant est activé dès qu'un vaisseau ennemi arrive dans un rayon de 30 cm. Le pion est alors retourné, puis le vaisseau finit son déplacement. Une fois la phase de mouvement du convoi terminée, l'attaquant remplace les pions retournés en suivant la procédure qui suit.

L'attaquant peut volontairement activer l'un de ses pions au début de sa phase de mouvement pour représenter le fait que ses forces détectent l'approche du convoi. Si l'un des vaisseaux du convoi obéit à un ordre spécial, l'attaquant peut alors activer deux pions.

- Escadron: Le pion est remplacé par l'un des vaisseaux de l'escadron, les autres sont déployés en formation mais ne peuvent être placés plus près de l'ennemi que le premier vaisseau. L'escadron peut faire face à n'importe quelle direction mais tous ses navires doivent être orientés de la même façon.

SCENARIO 3: FOLIE FURIEUSE (ADAPTE de la FAQ2010 MERCHANTMEN'S FOLLY) (2/2)

- Vaisseau de ligne Le pion est remplacé par le vaisseau de ligne qui peut être orienté dans n'importe quelle direction.

En plus, après le premier tour, au début de chacun de ses tours, le joueur défenseur lance 2D6 sur la table suivante.

Sauf si spécifié, les ordres spéciaux donnés par cette table sont considérés comme réussis et doivent être appliqués lors du tour du joueur défenseur.

Les cases marquées avec * sont au choix du joueur défenseur pour désigner les navires concernés.

Si le joueur défenseur ne possède pas ou plus assez de navire du type concerné, appliquez le résultat suivant dans la table.

2D6	Résultat
2	2 transports standards ou 1 transport d'une valeur de 2 ETS* ou plus ont des problèmes moteurs, ils perdent 5cm de vitesse pour ce tour.
3	1 transport d'une valeur d' 1 ETS* ou plus a des problèmes moteurs, il perd 5cm de vitesse pour ce tour.
4	1 transport armé ou vaisseau leurre* se tourne vers l'ennemi le plus proche et bouge de sa distance maximum pour l'engager.
5	Le convoi est discipliné, il maintient sa formation et suit les ordres.
6	2 transports armés et/ou vaisseaux leurres* se tournent vers l'ennemi le plus proche et bougent de leur distance maximum pour l'engager.

2D6	Résultat
7	Le convoi est discipliné, il maintient sa formation et suit les ordres.
8	3 transports armés et/ou vaisseaux leurres* se tournent vers l'ennemi le plus proche et bougent de leur distance maximum pour l'engager.
9	Le convoi est discipliné, il maintient sa formation et suit les ordres.
10	Le transport le plus proche de l'ennemi panique et exécute un virage et son mouvement maximum pour s'éloigner de celui-ci.
11	Panique! Un transport* panique et exécute immédiatement l'ordre spécial « En Avant Toute ».
12	PANIQUE TOTALE! Tous les transports un par un font un test de commandement. S'ils échouent à ce test, ils exécutent immédiatement l'ordre spécial « En Avant Toute ! ». Aucune relance du jet de test de commandement n'est autorisée.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à ce que le dernier transporteur quitte la partie par le bord opposé de la table ou soit détruit.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le succès du convoi dépend du nombre de transporteurs qui arrivent à passer. Seuls ceux qui sortent par le bord de table approprié comptent pour ce qui est des conditions de victoire.

Nombre de transports ayant quitté la table

Résultat:

- Aucun: Victoire totale de l'Attaquant, Les défenseurs ont lamentablement échoué, et leur cargaison sera fort utile aux attaquants (L'attaquant gagne +1 en renommée)
- 25% ou moins des transports (25% du total d'ETS): Victoire Mineure de l'Attaquant. Le passage de si peu de transporteurs ne justifiait pas l'envoi d'autant de ressources dans une zone hostile. Si les attaquants continuent d'intercepter les convois, le système est condamné.
- Entre 25 et 50% des transports (25 à 50% du total d'ETS): Victoire Mineure du Défenseur. Le convoi a été suffisamment protégé et assez de transports sont passés pour rejoindre la colonie. Mais plus aurait été mieux.
- Plus de 50% des transports (plus de 50% du total d'ETS): Victoire du Défenseur. Le convoi a pu passer avec suffisamment de transporteurs pour permettre une expansion notable de la colonie. Tournée de primes supplémentaires en prévision! (Le défenseur gagne +1 en renommée).

Note: Si un transport quitte la table par tout autre bord que le bord opposé à son déploiement, il est considéré comme détruit.

Les vaisseaux leurres ou escorteurs de transports ne comptent pas comme transport dans le cadre du scénario et comptent comme étant désengagés.

SCENARIO 4: ROUTE COMMERCIALE N°666 (1/2)

Tout est dans le nom, c'est l'histoire d'une route commerciale sous le contrôle de pirates. Votre convoi doit traverser la zone et si possible détruire les pirates grâce à ses escorteurs et vaisseaux leurres. Les pirates doivent s'emparer d'un certain nombre de transports.

FORCES EN PRESENCE

Les Joueurs décident de la taille du convoi en utilisant la liste de flotte de COMMERCE DE LA CHARTE.

Le convoi ne peut pas contenir plus de 20% de transports des types spéciaux suivants:

- Pétroliers et tankers
- Transports de troupes
- Navire de réparation (maximum 1)

Le joueur contrôlant le convoi détermine la valeur en point de flotte et la communique à son adversaire.

Le **joueur convoi** construit sa flotte à partir de la liste de flotte de COMMERCE DE LA CHARTE, mais ne peut pas bénéficier de la protection de la flotte Impériale.

Le **joueur « Pirate »** choisi n'importe quelle liste de flotte mais ne peut pas sélectionner de vaisseau de ligne de taille supérieure à un croiseur léger. Sa flotte doit comporter au moins un escadron d'escorteur, plus si la valeur en points de flotte disponibles dépasse 500pts au moins un croiseur léger.

CHAMP DE BATAILLE

Voir la carte pour les dimensions minimales. Les joueurs peuvent se mettre d'accord et décider d'ajouter des phénomènes célestes s'ils le désirent.



MISE EN PLACE

Le Convoi se déploie dans la zone de départ convoi.

Le joueur « Pirate » dispose de 6 compteurs numérotés de 1 à 6. Il note sur une feuille les navires qu'il rattache à chacun de ces compteurs. Il dispose ensuite ces compteurs face cachée dans les zones de départ flotte attaquante à 30cm minimum les uns des autres.

PREMIER TOUR

Le joueur dirigeant le convoi joue en premier.

REGLES SPECIALES

Chaque pion Pirate est activé dès qu'un transport arrive dans un rayon de 30 cm. Le pion est alors retourné, puis le transport finit son déplacement. Une fois la phase de mouvement du convoi terminée, le «Pirate» remplace les pions retournés par les vaisseaux notés.

Le joueur « Pirate » peut volontairement retourner un et un seul de ses compteurs au début de sa phase de mouvement pour représenter le fait que ses forces détectent l'approche du convoi. Une fois sa phase de mouvement terminée, le « Pirate » remplace le pion retourné par les vaisseaux notés.

SCENARIO 4: ROUTE COMMERCIALE N°666 (2/2)



DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à ce que le dernier transporteur quitte la partie par le bord opposé de la table ou soit détruit.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le succès du convoi dépend soit du nombre de transporteurs qui arrivent à passer ou du nombre de « Pirates » détruits.

Le succès du « Pirate » dépend du nombre de transports détruits.

Seuls les transports qui sortent par le bord de table approprié comptent pour ce qui est des conditions de victoire. Si un transport quitte la table par tout autre bord que le bord opposé à son déploiement, il est considéré comme détruit.

Si le convoi détruit 50% ou plus de la flotte « Pirate », il gagne la partie quel que soit le nombre de transports détruits (si le joueur du convoi a détruit plus de 75% de la flotte « Pirate », il gagne +1 en renommée)..

Nombre de transports ayant quitté la table

Résultat:

- Aucun: Victoire totale de l'Attaquant, Les défenseurs ont lamentablement échoué, et leur cargaison sera fort utile aux attaquants (L'attaquant gagne +1 en renommée)
- 25% ou moins des transports (25% du total d'ETS): Victoire Mineure de l'Attaquant. Le passage de si peu de transporteurs ne justifiait pas la dépense d'autant de fonds de la part de votre investisseur
- Entre 25 et 50% des transports (25 à 50% du total d'ETS): Victoire Mineure du Défenseur. Le convoi a été suffisamment protégé et assez de transports sont passés pour rejoindre leur but. Mais plus aurait été mieux.
- Plus de 50% des transports (plus de 50% du total d'ETS): Victoire du Défenseur. Le convoi a pu passer avec suffisamment de transporteurs pour permettre une gratification supplémentaire! (Le joueur du convoi gagne +1 en renommée).

SCENARIO 5: OUI! SEIGNEUR INQUISITEUR! (1/2)

Sur les ordres d'un Inquisiteur un certain nombre de transports commerciaux ont été hâtivement réquisitionnés pour emmener des troupes dans une zone de guerre. Votre but, faire débarquer au moins la moitié des troupes sur la planète.

FORCES EN PRESENCE

Les adversaires décident de la taille des flottes en présence: 1500, 1250, 1000, 750 ou 500pts.

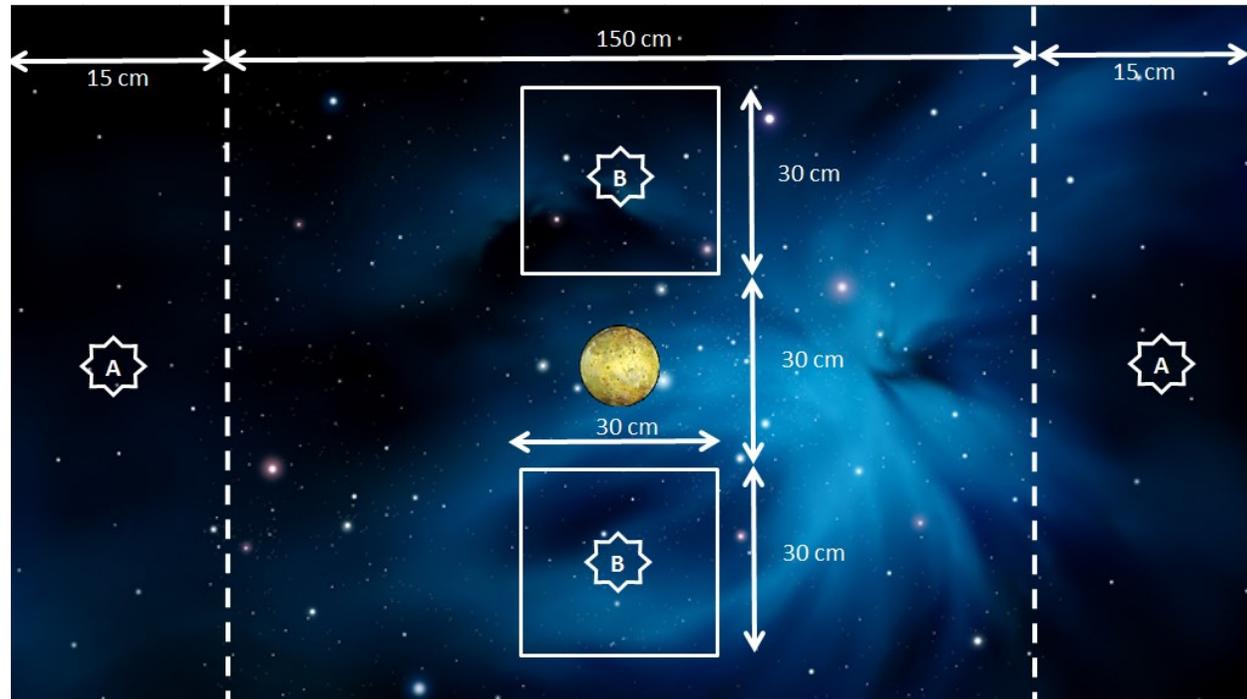
Attaquant: l'attaquant construit sa flotte et son convoi à partir de la liste de flotte FORCE DE SOUTIEN DE LA FLOTTE IMPERIALE (INSF). Le convoi ne peut contenir que des transports de type cargo ou transports de troupes. Les transports de troupes représentent au maximum 25% du total d'ETS. Le nombre d'ETS disponibles pour construire le convoi est d'un ETS par tranche complète de 100pts de flotte décidée au départ.

Le joueur attaquant bénéficie gratuitement d'un Inquisiteur en tant que commandant de flotte. Celui-ci à un commandement de 10 (Cd 10) et une relance gratuite. Il doit être affecté au navire le plus cher de la flotte accompagnatrice et peut acheter d'autre relances au prix de celles de l'amiral de flotte de votre liste.

Défenseur:

Le défenseur construit sa flotte normalement suivant la liste qu'il aura choisie.

Pour la défenseur planétaire, le défenseur bénéficie de 10pts de défense par tranche complète de 100pts de flotte décidée au départ. Ces points devront être dépensés en défenses orbitales.



- L'Imperium et le Chaos utilisent les profils de défense p.140 des règles de base.
- Les Taus utilisent les profils p.106 d'Armada.
- Les Orks utilisent les profils des Roks p.63 d'Armada. (ces Roks sont en orbite et ne peuvent pas se déplacer) et les profils des Brulots des règles de base p.143.
- Les Tyranides obtiennent des points de flotte supplémentaires à la place de ces défenses.
- Les listes de flotte Eldars, Eldars Vaisseaux Mondes, Eldars Noirs, Nécrans et flottes du supplément les nouvelles menaces Xénos ne peuvent pas être prises comme défenseurs dans ce scénario.

CHAMP DE BATAILLE

Voir la carte pour les dimensions. La taille de la planète est décidée par les joueurs, puis celle-ci est placée au centre du champ de bataille.

SCENARIO 5: OUI! SEIGNEUR INQUISITEUR! (2/2)

Chaque joueur peut ensuite choisir un phénomène céleste entre nuage de gaz/poussière ou champ d'astéroïdes et le positionne en dehors des zones de départ A et B.

MISE EN PLACE

Les défenses en orbite sont placées en premier autour de la planète et doivent être déployées dans le champ de gravité de celle-ci (dans un rayon de 10cm pour une petite planète, 15cm pour une géante, etc.)

Le défenseur positionne sa flotte entre les différentes zones de départ B (cf. carte).

L'attaquant se positionne en dernier et peut répartir sa flotte et son convoi entre les différentes zones de départ A (cf. carte).

PREMIER TOUR

Le joueur attaquant joue en premier.

REGLES SPECIALES

Les transports de type transports de troupes suivent les règles p.8 de ce supplément.

Pour ce scénario, lors de la détermination du commandement, les transports de type transports de troupes ne réduisent la valeur obtenue de 1.

Les transports de type cargo sélectionnés doivent avoir une valeur minimum d'1 ETS et ne peuvent pas avoir une vitesse supérieure à 20cm.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à ce que le dernier transport ait déposé ses troupes sur la planète ou soit détruit.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Comptabilisez les points d'assaut des transports de l'attaquant (en tenant compte des règles p.8 de ce supplément).

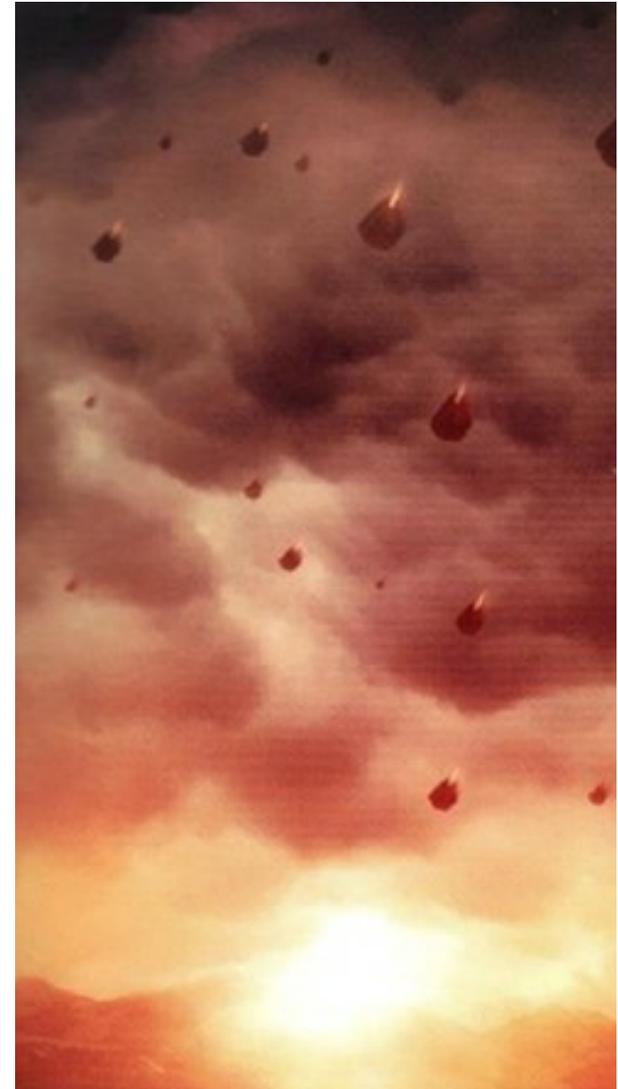
Nombre de points d'assauts:

De zéro jusqu'à un quart des points d'ETS du convoi: Victoire du Défenseur, l'attaque est inefficace et les rares troupes qui atteindront le sol de la planète seront rapidement exterminées.

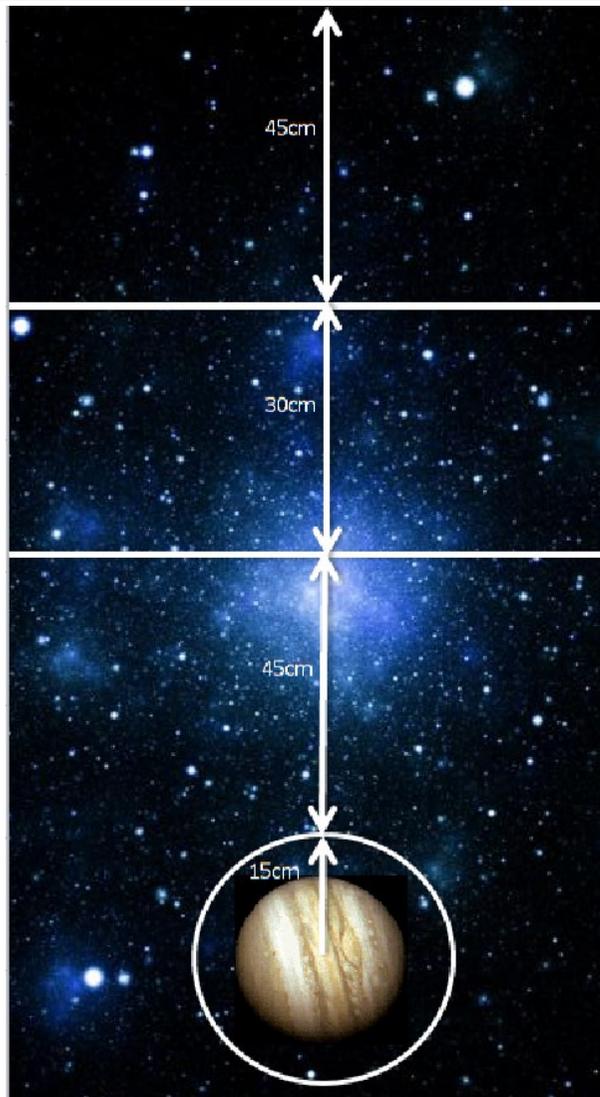
De plus d'un quart jusqu'à la moitié des points d'ETS du convoi: Victoire Mineure du Défenseur, la force d'assaut est incapable d'établir une solide tête de pont, mais ses détachements éparpillés devront être pourchassés et détruits.

De plus de la moitié jusqu'à trois quart des points d'ETS du convoi: Victoire Mineure de l'Attaquant, l'assaut a permis de débarquer un nombre de troupes suffisant pour occuper une bonne partie de la planète. La lutte pour le contrôle de ce monde risque de s'étaler sur les mois, voire les années à venir.

Plus de trois quart des points d'ETS du convoi: Victoire de l'Attaquant, l'attaque parvient à disperser les défenses de la planète et à établir plusieurs têtes de pont à des endroits stratégiques. Quelques semaines suffiront à détruire les dernières poches de résistance, et l'attaquant disposera d'un contrôle total sur ce monde.



SCENARIO 6: UNE PLANETE TROP LOIN



Un marchand s'est montré trop gourmand commercialement en s'aventurant trop loin hors de la bordure sans escorte digne de ce nom. Il a émis plusieurs messages de détresse demandant de l'aide, signalant qu'il a des artefacts de grande valeur et s'est réfugié en orbite basse d'une planète inhabitée pour échapper à ses poursuivants. Pourra t-on le sortir de ce mauvais pas?

FORCES EN PRESENCE

Les joueurs doivent d'abord se mettre d'accord sur la taille de flotte de la partie de 500, 750, 1000 ou 1500pts.

Défenseur: le défenseur construit un convoi d'une valeur de 4 à 8 ETS en respectant les règles de la liste de flotte de commerce de la charte. Toutefois la valeur en points de flotte donnée par chaque transport est diminuée de moitié pour illustrer les pertes déjà subies par le convoi et les navires constituant le convoi ne peuvent sélectionnés que dans la section:

- **Transports Interstellaires de l'Imperium**

Le joueur défenseur choisit ensuite une liste de flotte de l'Imperium et construit une flotte pour la valeur choisie moins la valeur en points de flotte du convoi.

Attaquant: l'attaquant choisit une liste de flotte et construit une flotte de la valeur choisie par les deux joueurs.

CHAMP DE BATAILLE

Une planète de rayon 15cm doit être placée à 120cm d'un bord de la table. Chaque joueur peut s'il le désire choisir un phénomène céleste, entre champ d'astéroïdes et nuage de gaz, et le positionner sur la table à 30cm des bords ou de la planète.

MISE EN PLACE

Le convoi à secourir doit être déployé sur la planète. L'attaquant se déploie à 45cm de la planète (voir carte), sur une bande de 30cm.

La flotte de secours du défenseur n'est pas déployée entre par le côté opposé à la planète à son tour de jeu.

PREMIER TOUR

Le joueur attaquant joue en premier mais ne peut pas attaquer le convoi qui monte d'orbite basse en orbite haute durant son tour.

Le joueur défenseur peut bouger le convoi et fait entrer l'intégralité de la flotte de secours par le bord de table opposé.

REGLES SPECIALES

Si un transport autre que vaisseau leurre ou escorteur de transport se désengage ou quitte la table par tout autre bord que le bord opposé à son déploiement, il est considéré comme détruit.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à ce que le dernier transport ayant une valeur en ETS quitte la partie par le côté opposé de la table ou soit détruit.

CONDITIONS DE VICTOIRE

En nombre d'ETS ayant quitté la table

- Aucun (0 ETS): Victoire totale de l'Attaquant (L'attaquant gagne +1 en renommée)
- 25% du total d'ETS: Victoire Mineure de l'Attaquant.
- Entre 25 et 50% du total d'ETS: Victoire Mineure du Défenseur.
- Plus de 50% Victoire du Défenseur (Le défenseur gagne +1 en renommée).

SCENARIO 7: POUR UNE POIGNEE DE TRANSPORTS XENOS

Suite au rapport d'un éclaireur sur un convoi Xénos (par Xénos ici, il est entendu race différente de celle de l'attaquant) transportant des informations et des biens critiques, votre commandement vous a ordonné de capturer au moins un transport intact, plusieurs si possible ou détruire les autres s'il n'était pas possible de les capturer.

FORCES EN PRESENCE

Les adversaires décident de la taille des flottes militaires en présence: 1500, 1250, 1000, 750 ou 500pts.

Défenseur: Le défenseur choisit une liste de flotte, il crée ensuite un convoi qui sera intégré à sa flotte, si les transports génèrent des coûts additionnels ils devront être inclus dans ses points de flotte. Il construit une flotte accompagnatrice à partir de la liste à hauteur de la valeur choisie par les deux joueurs.

Le convoi doit faire au minimum 6pts d'ETS et au maximum 20pts d'ETS. Les 6 premiers points d'ETS du convoi sont gratuits, pour chaque tranche même incomplète de 2 ETS au-delà de ces 6pts l'attaquant recevra un bonus de 100pts de flotte pour construire une flotte de renfort

Attaquant: l'attaquant choisit une liste de flotte d'une race différente de celle du défenseur et construit une flotte de la valeur choisie par les deux joueurs.

Pour chaque tranche même incomplète de 2 ETS au-delà de ces 6pts l'attaquant bénéficie de 100pts de flotte supplémentaires pour construire une flotte de renforts. Rappel, ces points de flotte supplémentaires ne peuvent être utilisés par l'attaquant pour construire sa flotte principale et doivent être utilisés pour construire une flotte de renfort qui pourra entrer sur le champ de bataille à partir du tour 2.

CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille peut être situé n'importe où dans la galaxie, les joueurs décident de la taille de celui-ci et du nombre de phénomènes célestes qu'ils veulent mettre.

MISE EN PLACE

Le champ de bataille est pris sur sa plus grande longueur.

Le défenseur se place en premier, il choisit un des cotés et se déploie jusqu'à 20cm du bord de la table.

L'attaquant se place de la même manière sur le côté opposé à 20cm du bord de la table. La flotte de renfort de l'attaquant entrera par ce même côté à partir du tour 2.

PREMIER TOUR

Le joueur défenseur joue en premier.

REGLES SPECIALES

Les transports peuvent être capturés seulement en réussissant une attaque téléportée ou un abordage à partir d'un vaisseau de ligne. Une frappe éclair à partir d'un appareil de débarquement ou d'une torpille d'abordage ne permet pas la capture. Si l'attaque est réussie, le transport est considéré comme capturé. L'attaquant doit ensuite réussir un désengagement (contre Cd7) du transport au tour suivant pour finir la capture.

Le défenseur peut tenter de libérer un vaisseau capturé non désengagé par la même méthode.

Si le vaisseau tentant l'abordage ou la frappe éclair est désarmé, il subit un malus additionnel de -1 au résultat de son jet.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à ce que le dernier transport ayant une valeur en ETS quitte la partie par le côté opposé de la table ou il est entré, soit capturé ou détruit.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Au moins 1 transport capturé et le reste capturé ou détruit: Victoire totale de l'attaquant votre commandement est ravi et vous gratifie grassement (l'attaquant gagne +1 en renommée par transport capturé au-delà du premier et un jet gratuit sur la table des requêtes après les réparations de ce scénario).
- Au moins 1 transport de capturé et la moitié des ETS du convoi capturés ou détruits: Victoire majeure de l'attaquant, votre commandement vous inscrit pour une médaille (l'attaquant gagne +1 en renommée).
- Au moins un transport de capturé et moins de la moitié ETS du convoi capturés ou détruits: Victoire mineure de l'attaquant. Vous avez accompli votre mission sans plus.
- Aucun transport de capturé et plus de la moitié des ETS du convoi capturés ou détruits: Victoire mineure du défenseur. Ce n'est guère brillant.
- Aucun transport de capturé et moins de la moitié des ETS du convois capturés ou détruits: Victoire majeure du défenseur, vous recevez un blâme, vous n'êtes même pas capable de remplir les missions simples qui vous sont affectées (l'attaquant gagne +1 en renommée).
- Aucun transport capturé ou détruit: Victoire totale du défenseur, votre commandement songe à vous réaffecter à un navire commercial. (Le défenseur gagne +1 en renommée et un jet gratuit sur la table des requêtes après les réparations de ce scénario).

SCENARIO 8: POUR QUELQUES TRANSPORTS XENOS DE PLUS (1/2)

Ce scénario peut être joué comme la suite du scénario « Pour une poignée de transports Xénos » ou joué en tant que tel.

L'ennemi veut récupérer les transports et les cargaisons que vous lui avez capturé.

Les Nécrons et Tyranides ne peuvent être pris comme liste de flotte pour ce scénario.

FORCES EN PRESENCE

Les adversaires décident de la taille des flottes militaires en présence: 1500, 1250, 1000, 750 ou 500pts.

Défenseur: Des installations spatiales pour étudier les transports. Si la liste de flotte est :

- Imperium, Space Marines ou Chaos: Station Spatiale 150pts + docks orbitaux 90pts (Règles de base p144-145).
- Eldars: Haven Space Station 200pts (FaQ 2010 Annexe Craftworld Eldars).
- Eldars Noirs: Haven Space Station 200pts (FaQ 2010 Annexe Craftworld Eldars), les pulsars et autonomes sont remplacés par leur équivalents Eldars Noirs Lances Fantômes, Razorwings, Slavebringers et Raptors.
- Taus: Système orbital de valeur 140pts (à construire d'après les règles Armada p.106) + deux Tau Security orbital 2x50pts (FaQ 2010 Annexe Taus).
- Orks: 3 Roks stationnaires 3x80pts, ils ont un mouvement de 0cm (Armada p.63).
- Demiurgs: Un port spatial 510pts stationnaire, moteurs arrêtés vitesse 0cm (Supplément BFG FR, les Nouvelles Menaces Xénos).

La flotte principale créée lors du scénario « Pour une poignée de transports Xénos » (hors flotte de renfort) ou une flotte de la taille décidée par les joueurs.

Attaquant: La flotte principale créée lors du scénario « Pour une poignée de transports Xénos » (hors convoi) ou une flotte de la taille décidée par les joueurs.

L'attaquant ajoute à sa flotte la valeur en points des installations du défenseur.

Transports: Soit les transports Xénos capturés lors du scénario « Pour une poignée de transports Xénos », soit 6 ETS de transports de la race de l'attaquant.

CHAMP DE BATAILLE

La taille du champ de bataille est au choix des joueurs. Une planète est disposée à 30cm d'un des cotés. Les joueurs peuvent décider d'ajouter de 0 à 2 phénomènes célestes sur le champs de bataille.

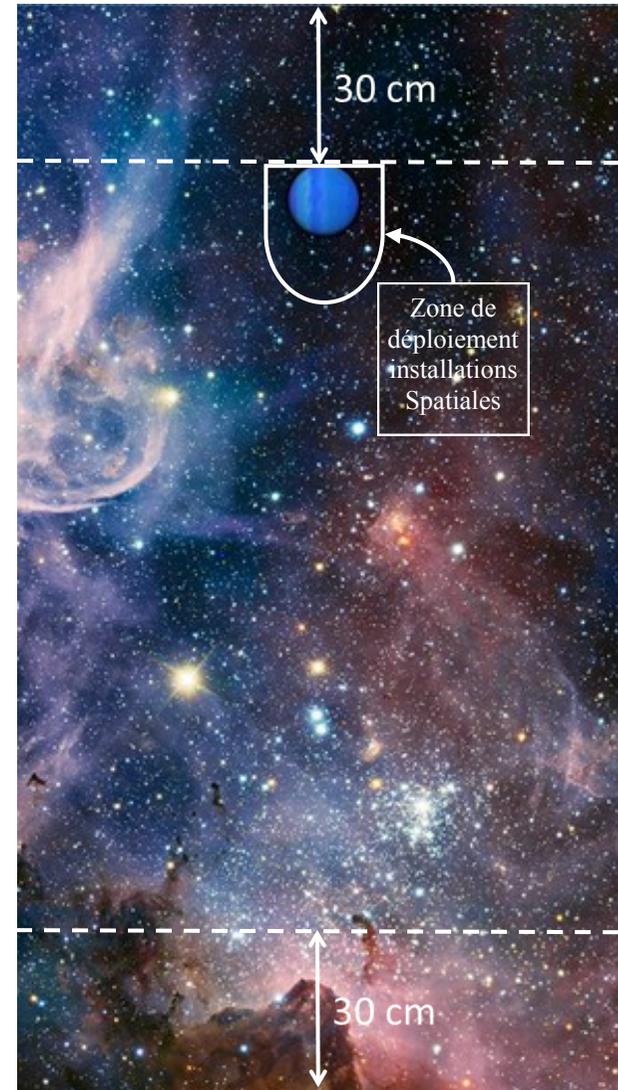
MISE EN PLACE

Les installations en orbite sont placées en premier autour de la planète et doivent être déployées dans le champ de gravité de celle-ci (dans un rayon de 10cm pour une petite planète, 15cm pour une géante, etc.) du coté de la planète faisant face à la zone d'entrée de la flotte attaquante.

La flotte du défenseur est déployée dans les 30cm derrière la planète.

La flotte attaquante est déployée dans les 30cm partant du bord coté opposé à la planète.

Les transports sont déployés au contact des installations spatiales.



SCENARIO 8: POUR QUELQUES TRANSPORTS XENOS DE PLUS (2/2)

PREMIER TOUR

Le joueur attaquant joue en premier.

REGLES SPECIALES

Les transports peuvent être capturés seulement en réussissant une attaque téléportée ou un abordage à partir d'un vaisseau de ligne. Une frappe éclair à partir d'un appareil de débarquement ou d'une torpille d'abordage ne permet pas la capture. Si l'attaque est réussie, le transport est considéré comme capturé. L'attaquant doit ensuite réussir un désengagement (contre Cd7) du transport au tour suivant pour finir la capture.

Le défenseur peut tenter de libérer un vaisseau capturé non désengagé par la même méthode.

L'attaquant doit éloigner un transport capturé d'au moins 10cm des installations avant de pouvoir tenter de le désengager.

Les joueurs ne peuvent pas tenter de détruire volontairement les transports en leur tirant dessus ou en les forçant à entrer dans un phénomène céleste (exemple champ d'astéroïdes). Ils doivent les garder intacts.

Si le vaisseau tentant l'abordage ou la frappe éclair est désemparé, il subit un malus additionnel de -1 au résultat de son jet.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à ce que le dernier transport ayant une valeur en ETS ait été désengagé ou que tous les attaquants soient désengagés ou détruits.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Tous les transports ont été libérés des mains de l'ennemi: Victoire totale de l'Attaquant, votre commandement vous inscrit pour une décoration (l'attaquant gagne +1 en renommée).
- Plus de 75% des transports ont été libérés des mains de l'ennemi: Victoire majeure de l'attaquant. Votre commandement vous félicite.
- Plus de 50% et moins de 75% des transports ont été libérés des mains de l'ennemi: Victoire mineure de l'attaquant. La mission de sauvetage est réussie sans plus.

- Plus de 25% et moins de 50% des transports ont été libérés des mains de l'ennemi: Victoire mineure du défenseur. La mission de sauvetage est un échec. Votre commandement vous inflige un sermon.
- Moins de 25% des transports ont été libérés des mains de l'ennemi: Victoire majeure de l'attaquant. Votre commandement songe à votre mutation dans les confins.
- Aucun transport de libéré: Victoire totale du défenseur, votre commandement songe à vous réaffecter à un navire commercial. (Le défenseur gagne +1 en renommée).

N.B. : Les transports détruits par un aléas (explosion catastrophique d'un autre vaisseau ou phénomène céleste) ne comptent pas dans les conditions de victoire



Ce document n'est pas officiel, ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop, il a juste pour but d'offrir des règles maison aux joueurs francophones.

Certaines images peuvent ne pas être dans le domaine public et sans le savoir être utilisées sans autorisation, ceci sans intention de porter un préjudice quelconque. Elles seront enlevées sur demande de leur propriétaire légal.

Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeonquest, SEavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyranid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon SChakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope. sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

**Réalisé et écrit par Heavygear avec les commentaires de BFG.FR
Remerciement spécial à Alistair, Uvogovine, Kurg & Zuvassin
pour leur aide.**

