

Alternative Suns

L'essentiel - volume 1



Un supplément pour "Fading Suns, La Geste du futur"
par les forumistes du site "Alternative Suns"

ÉQUIPE DE RÉDACTION

Articles : Salandra Décados, Némios, Softroader, Solaris, St Georges, Hubert "Ouroboros" Terrieux

Relecteur : Cursy

Illustrations : John Bridges, Marco Kalach, Sat_sky, Softroader

Photos retouchées : Cursy

Conception de la maquette : Cursy

REMERCIEMENTS :

Cursy : Marco Kalach, pour son logo du Gannok Chauve que je souhaiterai utiliser avec son autorisation (où es-tu ?), ce forum rempli de participants incroyables. Et puis Sat Sky pour ces illustrations sans lesquelles ce zine aurait semblé un peu vide...

ÉDITO

Je suis extrêmement fier de présenter ce travail. Il est le fruit de tous les passionnés qui animent le forum "Alternative Suns". Le dernier bastion de résistants de la communauté française de Fading Suns.

L'idée est de compiler, de manière claire et imprimable, le nombre incroyable d'informations qui transitent sur le forum. Celles-ci portent sur tout un tas de sujets : règles, manœuvres de combat, background, aides de jeu, settings... Cet opus est orienté sur la vie quotidienne des Mondes Connus. Il apporte un éclairage très intéressant sur la vie nobiliaire et commerciale. Vous pourrez également faire évoluer vos personnages entre les parties et serez incollables sur les sceptres de vote. Pour les mirettes, rendez-vous dans les dernières pages.

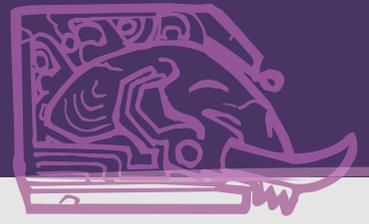
Le prochain volume disponible dans trois mois sera, je pense, tiré de notre «Bibliothèque Stellaire Universelle».

Cursy

Pèlerin : *N'oublie pas les tâches de tous les jours. Elles sont essentielles à ta survie. N'oublie pas de nourrir tes enfants, ils sont les bourgeons de demain. Célèbre les fêtes et honore ton seigneur. Tu ignores les tâches qu'il effectue quotidiennement. Le Prophète lui-même effectuait tout ceci. Contribue à entretenir la Flamme pour que les Soleils cessent de décliner.*

TABLE DES MATIÈRES

Almanach des Mondes Connus	3
Manœuvre de combat : La Danse des Amants.....	4
Les charges féodales	6
Les charges foncières.....	16
Le commerce.....	22
La vie quotidienne	24
Les règles de recettes.....	28
Les Sceptres de vote	30
Gestion du temps d'occupation.....	32
Les Cahiers du Techno-Archéologie.....	35



Almanach des Mondes Connus

Par St Georges

Comme promis, je vous livre en pâture mon «Year Book» qui vous aidera sûrement à comprendre «l'aspect festif» des Cours des Mondes Connus.

Janvier :

1er : Oratio pour une Nouvelle Aube (Nouvelle Année)
5 : la Saison Décados continue à Tsaritsyn sur Sévérus.
16 : la Saison de la Chasse débute dans l'Espace Hawkwood par la Soirée du Duc Alvarex sur Ravenna.
25 : le Safari Doré débute sur Aylon.

Février :

2 : la Saison Décados se termine par le Bal de Nicolaï dans le Palais Décados de Tsaritsyn sur Sévérus.
8 : la Saison Hawkwood débute par le Grand Bal de Dame Victoria au Palais Hawkwood d'Anshock sur Delphi.
12 : Grande Ouverture du Marché d'Istakhr (Jour du Souk) sur Istakhr.
25 : début du Carnaval Cosmique.

Mars :

5 : fin du Carnaval Cosmique.
20 : Ode à la Fécondité (Equinoxe de Printemps).
- la Saison Li Halan débute avec l'Ouverture de la Grand Porte du Palais Céleste sur Kish.
- Festival des Portes du Paradis sur Icon.
- Festival des Nuits Pré-Réflexives sur Criticorum.
- début de la Saison de Lyonesse sur Midian.
28/29 : ouverture de la Saison de Chasse sur Ungaravorox.

Avril :

3 : fin de la Saison de la Chasse dans l'Espace Hawkwood avec la Soirée du Comte Rogan Tibérius sur Delphi.
17 : début du Festival et de la Compétition de Poésie du Palais Chantant sur Kish.
26 : Présentation à la Cour de l'Empereur au Palais Impérial de Byzantium Secundus.
29 : ouverture des Salons d'Arts sur Leagueheim.

Mai :

1er : Jour de Teyr.
- début de la Saison Hazat avec la Commémoration de la Prise de Pouvoir sur tous les mondes de la Maison.
- le Tournoi de Duels des Jardins d'Athos débute sur Aragon.
17 : clôture de la Compétition de Poésie du Palais

Chantant sur Kisk.

- Grand Bal de la Flotte Li Halan.

20 : ouverture des Ambassades sur Byzantium Secundus.

Juin :

1er : Jour de remise des diplômes de l'Académie Interrarts de Kesparate sur Leagueheim.
16 : Grande Ouverture du Palais Apollo sur Sutek et lancement de la Course Apollo allant du Portail à la planète.
21 : Cantique pour l'Été (Solstice d'Été)
- début de la Saison Al Malik.
- Course de la Journée des Shantors (sur tous les mondes ayant une communauté).
30 : fin du Safari Doré sur Aylon.
- Festival d'une Nuit d'Été sur Byzantium Secundus et Téthys.

Juillet :

4 : Commémoration du Premier Saut.
- la Course Apollo se termine à Sutek.
- Soirée annuelle des Auriges à Kesparate City et à Sutek.
13 : fin de la Saison Hawkwood avec le Grand Bal de l'Amirauté sur Delphi.
26 : Commémoration du Jour-K sur Rempart.
28 : Commémoration par la Flotte Al Malik du Miracle de Shaprut.
30 : ouverture du Bal Sanglant sur Criticorum.

Août :

4 : clôture du Tournoi de Duels des Jardins d'Athos sur Aragon.
10 : Jour des Colonies / Fête de Saint Ramos.
15 : fin de la Saison Hazat avec le Carnaval Kurgan sur Véra Cruz.
18 : Festival des Nuits Fertiles à Grikkor sur Léminkainen.
30 : Présentation des Chevaliers à l'Empereur au Palais Impérial de Byzantium Secundus.
- Grand Bal des Jeunes Adoubés au Palais Impérial.

Septembre :

2 : clôture de la Saison de Chasse Vorox sur Ungaravorox par le rassemblement des tribus.
17 : Santa Flamma Dies (Jour de la Sainte Vision de Zacharie)
23 : Hymne Automnal (Equinoxe d'Automne).
26 : Jour de Cardano/ Miracle d'Icone sur les mondes Li Halan
- fin de la Saison Li Halan.
29 : Commémoration de la Fondation d'Al Andalus sur les mondes Hazats.

Octobre :

6 : fin de la Saison de Lyonesse avec le Grand Ballet.
 12 : clôture du Bal Sanglant sur Criticorum et de la Saison Al Malik.
 24 : Grand Bal de l'Amirauté Impériale sur Téthys.
 31 : Mortos Diablos (Jour des Morts/Toussaint/Halloween).

Novembre :

2 : début de la Saison Décados par le Grand Bal de la Flotte sur Severus.
 18 : début de la Saison des Ambassades sur Byzantium Secundus.
 28 : Convocation des Chevaliers Impériaux au Palais Impérial.
 30 : Bal de Charité de Soeur Théafana Al Malik à la Cité Sainte de Byzantium Secundus.

Décembre :

8 : Grand Bal de Salandra Décados sur Cadiz (aussi nommé Bal de Katarina lorsque la Course du même nom a lieu).
 14 : Régate Impériale autour de l'île de l'Agora sur Byzantium Secundus.
 20 : Ouverture par l'Empereur du Grand Bal des Ambassades.
 23 : Dies Lamentum (Jour de la Mort du Prophète) - Complainte de la Lumière (Solstice d'Hiver).
 25 : Lux Splendor sur les mondes de l'Eglise et des Maisons/ Jour des Chandelles sur les mondes de la Ligue.
 31 : Grand Bal Impérial Annuel au Palais Impérial sur Byzantium Secundus.

Manœuvre de combat : La Danse des Amants

par Hubert "Ouroboros" Terrieux

La danse des amants est un style d'escrime pratiqué par certains bretteurs Al Malik depuis la fin de la Seconde République. Cette pratique impose l'utilisation d'une arme peu courante, et peu pratique pour un néophyte. Il s'agit d'une amante, une lame courbe avec dans son pommeau un électro-aimant très puissant, activable depuis la garde. Elle nécessite bien sûr une pile à fusion standard. Considérée comme une arme de traître, rares sont les forgerons qui savent encore en fabriquer. Les maîtres de ce style d'escrime se sont naturellement rassemblés dans le désert d'Istakhr. Leur école, le Coeur Calciné, se trouve dans une ancienne exploitation agricole sous serre, alimentée par énergie solaire et isolée du dehors.

Mais les effets de l'extinction du soleil, Shams, se font sentir à travers le redoublement des tempêtes de sable, qui isolent l'école les 3 quarts de l'année. Les 4 fondateurs de l'école, les yeux du désert, ont averti leurs disciples qu'un jour viendrait où l'école se devrait d'accueillir des combattants marginalisés mais excellents. Et en effet, depuis quelques décennies, les marifahs, les dervishes al Malik, viennent étudier le maniement des amantes à l'école du coeur calciné. L'école est aussi reconnue pour accueillir les nobles venant de subir une violente déconvenue amoureuse et désirant le cacher, ce qui a donné naissance à de merveilleuses odes consacrées au désert. On soupçonne aussi l'école d'habiter quelques républicains réfugiés, mais rien n'a encore été prouvé.

Une amante occasionne 6 de dégâts, nécessite une force de 3 pour être maniée, a une taille L, et coûte entre 500 et 800 fénix.

Bien entendu, se battre avec une armure de plates avec (mais dans le désert...) ou un bouclier est nettement déconseillé.

Il existe une version de désarmement plus facile avec une amante, de niveau 4, mais autrement identique.

LE CŒUR BRISÉ (NIV 5)

Avec son amante, le bretteur doit se positionner pour bloquer l'arme de l'adversaire, en accompagnant son mouvement. Dans le même temps, il profite de son énergie cinétique pour l'attirer vers lui, et lui donner un coup de pied dans le ventre.

PARADE MULTIPLE (NIV 6)

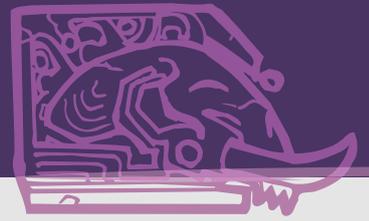
En actionnant son électro-aimant au bon moment et au maximum, un bretteur peut parer plusieurs adversaires à la fois.

Le tout est de couper l'aimant avant d'être repoussé par plusieurs adversaires à la fois.

BLOPAGE TOTAL (NIV 6)

En se servant de son amante comme d'un crochet, le bretteur peut ramener la lame de son adversaire vers le sol, et l'y maintenir.

Cela suppose beaucoup de concentration, et surtout de



force : le bretteur doit gagner un duel de *force+mêlée* contre son adversaire.

L'adversaire ne peut utiliser son arme pendant le tour suivant, et ce jusqu'à ce qu'il se soit dégagé.

Bien évidemment, cette attaque est particulièrement utile si le bretteur possède une seconde arme ou un allié.

ETREINTE FOUGUEUSE (NIV 7)

Tout à fait comme une prise d'arts martiaux, l'aman- te peut être utilisée pour projeter un adversaire hors combat.

Le bretteur doit le laisser attaquer ou mieux, charger, accompagner son attaque en la parant, et en activant son aimant.

Puis lorsque l'attaquant est en bout de course, donner l'impulsion finale pour le faire tomber en le tenant par la lame.

DÉFLECTEUR DES PLUMES D'ACIER (NIV 8)

En combinant son esquive et l'effet de l'aimante, le bretteur peut éviter facilement les flèches et les carreaux.

On mentionne aussi une manœuvre pouvant couper les boucliers énergétiques en les désactivant grâce à l'aimant, mais c'est véritablement difficile et dépend

surtout de la façon avec laquelle le bouclier a été conçu.

Les autres manœuvres apprises dans cette école *nécessitent l'utilisation de deux amantes*, un art difficile, à cause des interactions entre les aimants.

LOIN DES YEUX, LOIN DU COEUR (NIV 4)

Tout désarmement d'une seule des deux lames est inutile : le bretteur récupère l'autre en une action.

BAISER DE L'ABSENT (NIV 5)

Cette manœuvre nécessite l'utilisation des deux aimants, garde contre garde. En les activant au maximum, le phénomène de repoussoir devient assez puissant pour projeter l'un des deux sabres vers l'adversaire violemment. Bien sûr, ce stratagème ne peut marcher plusieurs fois qu'avec un adversaire particulièrement stupide.

JALOUSIE (NIV 8)

La jalousie n'est que le développement du blocage total. Le bretteur apprend à frapper dans le dos dans le même mouvement.

BAISER DU NARCISSE (NIV 9)

L'attaque de l'adversaire est accompagnée grâce aux deux lames en une tragique parabole vers lui même.

ACTION	NIV	INIT	SEUIL	DMG	EFFET
Loin des yeux, loin du cœur	4				
Baiser de l'absent	5	+3	-2	+1	
Le cœur brisé	5	+2			Domage de l'arme comme armure contre l'attaque. Un jet de combat à mains nues (+3) indique les dégâts du pied.
Parade multiple	6	+2			Domage de l'arme comme armure pour chaque attaque séparée. Compte comme une seule action.
Blocage total	6	+3			Domage de l'arme comme armure contre l'attaque initiale.
Étreinte fougueuse	7	+3			Nécessite un jet d'esquive réussi et un jet de parade. Les succès du jet d'esquive servent d'armure, et ceux du jet de parade représentent les dégâts que se prend l'adversaire en tombant.
Défecteur des plumes d'acier	8	+2			Domage de l'arme + succès sur un jet d'esquive comme armure pour les flèches et les carreaux.
Jalousie	8	+2	-1		Le jet de parade protège classiquement, et le jet d'attaque ne permet pas d'esquive. Les deux se font dans la même action. Tant que l'adversaire n'a pas réussi de jet pour se libérer du blocage, le bretteur ne craint pas de jet d'esquive. Nécessite le blocage total comme prérequis.
Baiser du narcissisme	9	+2			Malus de 4 au jet de parade. Nécessite un duel de force. Les succès du jet de force+vigueur de l'adversaire lui servent d'armure.

Les charges féodales

par Nemios

La Noblesse est la plus vieille institution des Mondes Connus. Elle a su s'adapter à tous les régimes, à toutes les situations et dirige aujourd'hui la plus grande partie de l'Empire des Mondes Connus. Dans l'imaginaire collectif, voire l'inconscient collectif, la noblesse représente la quintessence de l'art, des valeurs guerrières et de l'astuce politique. De tels atouts, judicieusement employés, contribuent à faire naître auprès de la population un sentiment d'exaltation et de fierté lorsqu'il voit passer son seigneur à toute vitesse à bord de son glisseur de combat.

Mais un tel succès ne peut tenir éternellement sur le fil ténu et fragile du rêve et de la propagande. Fermement établis au sommet de la hiérarchie sociale, la noblesse a su s'organiser et a appris à ne pas mettre tous ses oeufs dans le même panier.

Ainsi, elle s'appuie sur un système féodal et un système foncier, qui sont souvent confondus.

Le système féodal et le système foncier

La féodalité est une affaire politique, purement politique. Elle ne concerne pas la propriété foncière de la noblesse. Au sommet de la hiérarchie de la noblesse se trouve l'Empereur, qui règne sur les hommes. Son influence s'étend au-delà de Byzantium Secundus, sur de nombreux mondes mais ne concerne que les hommes, et non les terres. Souvent, pour éviter les confusions, on parle alors d'administration. Car le système féodal repose sur les droits politiques des nobles. Un seigneur féodal dispose de droits politiques sur un territoire mais cela ne veut pas forcément dire qu'il est propriétaire de ce territoire. Ce n'est donc pas lui qui bénéficie des revenus de la terre. Cela appartient au système foncier. Cependant, le système féodal donne le droit de faire justice, de percevoir des impôts, de lever une armée, etc. Le système féodal est donc institutionnalisé et organisé, alors que le système foncier ne l'est pas forcément. Par exemple, sur Pandémonium, le Comte Avals Gilgar possède la plus grande partie des terres mais c'est le Marquis Enis Sharn qui est le titulaire des droits seigneuriaux.

Les Rangs

SEIGNEUR

Il est l'arbitre suprême du système féodal de son territoire. En cas de conflit, il tranche, et son jugement ne peut

être remis en question. Seuls les nobles peuvent devenir les Seigneurs d'un territoire. De plus, il leur est souvent demandé un titre de noblesse minimum pour occuper une Charge. Généralement, le Seigneur est nommé à vie, et sa Charge est un bien de propriété, donc un bien légal. A sa mort, ses héritiers récupèrent la Charge. Le protocole veut que l'on place le titre de sa Charge après son rang de Seigneur. Ainsi on parle de Seigneur Gouverneur ou de Seigneur Intendant. Il est très rare que les Seigneurs soient destitués. Lorsque c'est le cas, le Seigneur doit rendre sa Charge, qui est alors rachetée. Cependant, bien peu de Seigneurs acceptent pareille humiliation, ce qui mène généralement à la guerre.

RÉGISSEUR

Les Régisseurs s'occupent des différents aspects administratifs dont le Seigneur ne peut s'occuper directement. Cela inclut les trois domaines de prédilection de la noblesse: la justice, l'armée et les impôts. Les Régisseurs de chaque Instance sont nommés et destitués par leur Seigneur respectif.

ÉMISSAIRE

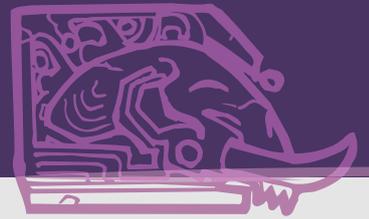
Les Émissaires sont les exécutants et les conseillers des Régisseurs. Agents officiels du pouvoir féodal, ils disposent de pouvoirs propres et servent de relais entre les différents pouvoirs.

Les Instances Planétaires

SIRIDAR

Propriétaire de sa planète, il ne doit rien à personne, sauf, bien sur, à l'Empereur. Généralement, les Siridars sont associés à une Maison Royale de laquelle ils se déclarent vassaux en échange de sa protection et de son influence politique. Mais certains Siridars préfèrent ne prêter serment qu'à l'Empereur. S'il faut généralement un titre de Marquis pour prétendre être un Siridar, en pratique, une bonne armée suffit, le tout étant de contrôler un territoire et de le faire accepter de tous. Pour cette raison, les Siridars sont avant tout des stratèges et des guerriers.

Suite aux Guerres Impériales, une législation particulière vit le jour quant à la qualité de Siridar: le conflit de Malignatius ne permettant pas de déterminer qui devait payer les impôts planétaires, il fut inscrit dans le Droit Impérial que le Siridar d'une planète était celui qui en contrôlait la Capitale. Ce point de droit permit par



la suite au Duc Alvarez Hawkwood de réclamer le titre de Siridar de Ravenne. Cependant, le Grand Chancelier Impérial lui fit courtoisement remarquer que, même si Suryada, la Capitale de Ravenne, se trouvait sur le fief du Duc Gouverneur, celui-ci n'avait été nommé que Gouverneur par son frère l'Empereur, qui avait cédé son titre de Siridar à un homme plus avisé, le Duc Cassius Hawkwood de Folari.

Cette anecdote montre bien que, dans le domaine de la politique, titres et territoire ne correspondent pas toujours. Ainsi, l'Administration Impériale a depuis quelque temps commencé à lancer une vaste opération de contrôle de l'Administration Planétaire, laissant le soin à l'Empereur d'avaliser ou non les Siridars. Une initiative perçue comme une menace par de nombreux nobles, mais qui ne manque pas de faire des gorges chaudes au sein de l'Église et de la Ligue.

Dignité: Seigneur de Planète

Nommé par: la force des choses

Privilèges: Ambassade, Bâtiments militaires, Bâtiments seigneuriaux, Grâce, Justice seigneuriale, Lettre de cachet, Ost

Législation: Décrets, Immunité aux accusations séculières, Ordonnances

Nomme: le Chancelier, le Connétable, le Contrôleur Général des Finances, les Intendants et les Bourgmestres

Destituable par: la force des choses

Revenu mensuel: 20 000 fénix

CHANCELIER

Véritable chef de l'administration planétaire, le Chancelier est l'homme fort du Conseil du Siridar. Chaque décision politique, chaque ordre, chaque requête, passe par lui. Qu'il avalise, contresigne ou transmette, le Chancelier est la clef de voûte du système administratif. Garde des Sceaux du Siridar, il officialise les documents et les décisions. Cependant, un si grand pouvoir ne manque pas d'en effrayer certains. De nombreux Siridars prirent ombrage de leur Chancelier, si bien que nombre de Chanceliers connurent une fin peu enviable. Selon les endroits, le Chancelier est docile et soumis envers son Siridar; à d'autres il est le favori, l'homme intelligent qui n'a pas eu le mérite de naître Siridar mais qui exerce véritablement le pouvoir sans que personne ne puisse y redire quelque chose.

Dignité: Régisseur de Planète

Nommé par: le Siridar

Privilèges: Garde des Sceaux (Siridar), Immunité aux accusations séculières

Législation: Décret, Décret d'application, Édits

Nomme: les Secrétaires du Conseil

Destituable par: le Siridar

Revenu mensuel: 10 000 fénix

CONNÉTABLE

Protecteur de la planète, chef des armées du Siridar, le Connétable est un fin stratège et un puissant général. Souvent issu des plus hauts rangs de l'armée, il dirige les forces planétaires. Cette Charge pourrait menacer le Siridar mais elle sert généralement plus à le renforcer, même s'il existe des exceptions. Le système féodal fonctionnant sous forme de service dû, les armées du Connétable ne sont pas disponibles en permanence. Il n'a donc pas la tête d'une armée puissante grâce à laquelle il pourrait menacer son Siridar. Cependant, il dispose d'un réseau de Commissaires Militaires qui sillonnent la planète, inspectant les armées locales, le terrain et les fortifications militaires. Si jamais la planète ou le Siridar étaient menacés, le Connétable serait placé à la tête de l'État Major Planétaire, chargé d'élaborer les stratégies et les tactiques militaires de l'armée du Siridar.

Dignité: Régisseur de Planète

Nommé par: le Siridar

Privilèges: Bâtiments militaires, Contre-espionnage, Espionnage, Immunité aux accusations séculières, Justice militaire, Mouvement de troupes, Patrouille

Législation: Décret (armée uniquement), Décret d'application (armée uniquement), Édits (armée)

Nomme: les Commissaires Militaires

Destituable par: le Siridar

Revenu mensuel: 10 000 fénix

CONTRÔLEUR GÉNÉRAL DES FINANCES

À la tête du Conseil des Finances, de la Chambre des Comptes et du Trésor du Siridar, un seul homme: le Contrôleur Général des Finances. Gérant des sommes fabuleuses d'argent, contrôlant la perception des impôts, les dépenses de l'administration, ses recettes, il garde en permanence un œil sur le nerf de la guerre: les fénix. Sous ses ordres, une véritable fourmilière de comptables, archivistes, collecteurs et percepteurs s'organisent pour l'aider à gérer l'immense fortune planétaire. Parfois, la proximité immédiate de telles sommes ne manque pas de faire tourner la tête au Contrôleur Général des Finances, et la tentation est grande de se servir dans le Trésor. Parfois aussi, le Trésor est à sec et il faut le renflouer. Commence alors le grand ballet des usuriers et des banquiers, les Faces Grises proposant divers prêts et arrangements pour réduire la dette du Trésor.

Dignité: Régisseur de Planète

Nommé par: le Siridar

Privilèges: Détournement de fonds, Immunité aux accusations séculières, Inspection

Législation: Décret, Décret d'application (finances uniquement), Édits (finances uniquement)

Nomme: les Inspecteurs des Finances

Destituable par: le Siridar

Revenu mensuel: 10 000 fénix

CONSEILLER

Bien que sans pouvoir juridiquement organisé, un Conseiller a accès au Conseil du Siridar. Lors de ces Conseils, les Régisseurs et les Émissaires présentent les différents problèmes planétaires, proposent des solutions, ou s'opposent à d'autres. Le pouvoir de décision reste entre les mains du Siridar, et il arrive parfois que le Conseil du Siridar ne soit rien d'autre qu'une arène où chacun tente d'attirer l'attention du Seigneur de la Planète.

Dignité: Émissaire de Planète

Membres: l'Archevêque, le Magister, les nobles dont le rang est immédiatement inférieur à celui du Siridar, 3 nobles, 3 prêtres et 3 guildiens choisis par le Siridar

Privilèges: Appel à l'Inquisition, Immunité aux accusations séculières, Rapport au Siridar

Destituable par: le Siridar

Revenu mensuel: 5 000 fénix

Les Instances Provinciales

GOVERNEUR

La Province est le plus important territoire féodal de la planète. Elle équivaut en taille à l'Australie. A la tête de chaque Province se trouve un Gouverneur, installé dans la région depuis des générations, ayant créé un réseau d'amitiés et d'alliances. Grands Seigneurs féodaux, les Gouverneurs supportent mal l'autorité, et entrent souvent en conflits les uns envers les autres, ou contre leur suzerain. En outre, ils doivent garder un œil sur leur territoire et sur leurs vassaux, ces derniers ayant la fâcheuse tendance à lorgner sur sa position...

Dignité: Seigneur de Province

Nommé par: le précédent Gouverneur (héritage) ou le Prince

Privilèges: Bâtiments seigneuriaux, Immunité aux accusations séculières, Justice seigneuriale, Grâce, Lettre de cachet, Ost

Législation: Arrêté, Édité (Chasse, Corvée, Licence guildienne, Zones constructibles), Décret

Nomme: le Lieutenant Général, le Sénéchal, le Receveur Général et les Bourgmestres du territoire

Destituable par: le Siridar

Revenu mensuel: 10 000 fénix

LIEUTENANT GÉNÉRAL

Le Lieutenant Général, ou Général, est le plus haut grade militaire. Il n'est surpassé que par le Connétable, qui n'est pas un grade, mais un office. A la tête d'une ou plusieurs Légions, il veille sur la Province, pour son seul véritable maître, le Gouverneur. Certes rattaché au Siridar et au Connétable, le Lieutenant Général dirige une véritable armée. Chaque Légion est composée de

10 000 soldats, bien plus qu'il n'en faut pour mener une guerre. Quand un subordonné s'adresse au Lieutenant Général, il l'appelle: « Mon Général ».

Dignité: Régisseur de Province

Privilèges: Bâtiments militaires, Espionnage, Justice militaire, Mouvement de troupes, Patrouille

Nommé par: le Gouverneur

Législation: Arrêté, Édité (Armes, Zones constructibles)

Nomme: les Capitaines

Destituable par: le Gouverneur, le Connétable

Revenu mensuel: 5 000 fénix

SÉNÉCHAL

La Justice est une prérogative seigneuriale, mais concerne avant tout les serfs et les francs sujets. De nombreux Seigneurs s'en désintéressent, laissant à l'un de leurs vassaux le droit et le devoir de rendre justice, se réservant le privilège d'intervenir au moment opportun. Rendant la justice au nom du Gouverneur, le Sénéchal est aussi chargé d'harmoniser les différentes sources de droit, de veiller à la formation des hommes de loi, de réunir guildiens et prêtres sur des principes communs de jurisprudence et d'exercer, à l'intérieur de la Province, le rôle d'une Cour de Justice de dernier recours.

Dignité: Régisseur de Province

Nommé par: le Gouverneur

Privilèges: Arrestation, Espionnage, Torture

Législation: Arrêté, Caution, Décret d'application

Nomme: les Juges

Destituable par: le Gouverneur

Revenu mensuel: 5 000 fénix

RECEVEUR GÉNÉRAL DES FINANCES

Gestionnaire, analyste et observateur, le Receveur Général des Finances sait quelles sommes obscènes transitent chaque année dans les caisses du Trésor du Gouverneur. Il sait aussi quelles sommes iront rejoindre les caisses du Siridar, et quelles sommes disparaîtront. Outre une fonction fiscale similaire à celle du Trésorier Général, le Receveur Général se consacre généralement à la gestion du patrimoine du Gouverneur et à la négociation des différents contrats de la Province avec les Guildes.

Dignité: Régisseur de Province

Nommé par: le Gouverneur

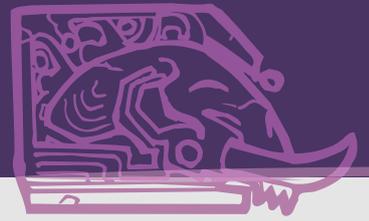
Privilèges: Détournement de fonds, Inspection

Législation: Arrêté, Édité (Impôt sur l'héritage, Taxes d'habitation)

Nomme: les Inspecteurs des Impôts

Destituable par: le Gouverneur

Revenu mensuel: 5 000 fénix



CAPITAINE

« Capitaine, mon Capitaine! » A la fois stratège et homme de terrain, cet officier jouit du plus grand prestige possible auprès des soldats et des civils. A la tête d'une Compagnie de plusieurs Sections, il commande aux Lieutenants, organisant des réunions pour discuter tactique, galvanisant ses soldats avant une opération, taillant le bout de gras avec tout le monde les jours de repos. Supérieur à la fois sévère et aimant, le Capitaine est comme un père pour ses soldats. Mais il n'est pas pour autant exempt de toute interaction avec les officiers supérieurs; véritable charnière entre l'Etat Major et les soldats, il exécute sans broncher les ordres venant d'en haut, restant loin des batailles rangées et menant diverses opérations. Prendre un village, faire sauter un pont ou assaillir un repaire de bandits, peu lui importe, le Capitaine sait qu'il est un battant, et qu'il sera bientôt Colonel.

Dignité: Émissaire de Province

Nommé par: le Lieutenant Général

Privilèges: Arrestation, Patrouille

Destituable par: le Lieutenant Général

Revenu mensuel: 1 000 fénix

Les Instances Domaniales

INTENDANT

Ce Seigneur est à la tête d'un Domaine, soit un territoire dont la taille avoisine celle d'une région ou d'une petite île, comme l'Irlande. Dans l'ancien système féodal, il fallait être au moins Baron pour être Intendant d'un Domaine, mais depuis les Guerres Impériales, la haute noblesse a été rudement mise à mal par les différents conflits. Ainsi, il arrive de trouver des Baronnets, voire de simples Chevaliers, à la tête d'un Domaine. Seigneur local, l'Intendant a sous sa responsabilité plusieurs Paroisses, ainsi qu'une ville, qui lui sert de Capitale Domaniale. Parfois, il peut arriver qu'il ait plusieurs bourgs importants auxquels il donnera par la suite le statut de ville.

Dignité: Seigneur de Domaine

Nommé par: le précédent Intendant (héritage), le Siridar ou le Prince

Privilèges: Bâtiments seigneuriaux, Immunité aux accusations séculières, Justice seigneuriale, Grâce, Lettre de cachet, Ost

Législation: Arrêté, Édité (Chasse, Corvée, Licence guildienne, Zones constructibles), Décret

Nomme: le Capitaine, le Prévôt, le Trésorier Général et les Bourgmaîtres du territoire

Destituable par: le Siridar

Revenu mensuel: 5 000 fénix

LIEUTENANT-COLONEL

Le Lieutenant-colonel est un officier militaire qui dirige un Régiment. Son grade est immédiatement inférieur à celui de Colonel. Le Régiment est une subdivision administrative, correspondant souvent à un casernement ou à une charge, plutôt qu'une unité tactique destinée à la manoeuvre. Un Régiment comporte entre 1000 et 2000 hommes répartis en Sections. Il est composé d'hommes d'arme accomplis, qui assurent des fonctions de protection et de police sur l'ensemble du territoire à couvrir. En cas de guerre, le Lieutenant-colonel doit veiller à ce qu'ils puissent intervenir promptement. Le Lieutenant-colonel est aussi affecté aux relations civils/militaires, ce qui implique parfois qu'il fasse usage de la force, occupant des territoires, menant des opérations de génocide dans certains ghettos ainsi que des manoeuvres de coercition et d'intimidation. Quand un subordonné s'adresse au Lieutenant-colonel, il l'appelle: « Mon Colonel ».

Dignité: Régisseur de Domaine

Nommé par: l'Intendant

Privilèges: Arrestation, Contre-espionnage, Justice militaire, Patrouille

Législation: Arrêté, Édité (Armes, Couvre-feu)

Nomme: les Lieutenants

Destituable par: le Connétable ou l'Intendant

Revenu mensuel: 3 000 fénix

PRÉVÔT

A la tête de la justice domaniale, le Prévôt est au service de l'Intendant. Chef d'une petite troupe d'hommes, il veille à ce que personne n'enfreigne la loi, et dans le cas contraire, s'occupe de mener l'enquête et de faire appliquer la justice. Homme de terrain, le Prévôt est tout autant un homme instruit, car il est aussi en charge de toute la paperasserie administrative touchant aux lois et ordonnances, à la jurisprudence et aux actes notariés.

Dignité: Régisseur de Domaine

Nommé par: l'Intendant

Privilèges: Arrestation, Espionnage, Torture

Législation: Arrêté, Caution, Décret d'application

Nomme: les Juges

Destituable par: l'Intendant

Revenu mensuel: 3 000 fénix

TRÉSORIER GÉNÉRAL

Chargé de tenir à jour les comptes du Domaine, le Trésorier Général a la responsabilité des équipes de collecte d'impôt, des dépenses annuelles et de la part à verser au suzerain. Ces ressources là, le Seigneur ne peut en disposer comme il l'entend; elles doivent revenir à son suzerain, qui les transmettra ensuite au sien. Cependant, le Seigneur, mais plus généralement le Trésorier Général, ont le droit d'y prélever la somme nécessaire à l'entretien

du Domaine. Dans certains cas, cette somme est à peine suffisante pour entretenir l'administration, dans d'autres, les sommes engrangées atteignent des sommets, ne manquant pas d'attiser la cupidité...

Dignité: Régisseur de Domaine

Nommé par: l'Intendant

Privilèges: Détournement de fonds, Inspection

Législation: Arrêté, Édité (Impôt sur l'héritage, Impôt foncier)

Nomme: les Inspecteurs des Impôts

Destituable par: l'Intendant

Revenu mensuel: 3 000 fénix

LIEUTENANT

« Tenant lieu de », le Lieutenant est un officier chargé d'encadrer un groupe d'hommes, généralement une Section, soit 50 hommes d'arme. A pied, à cheval ou à bord d'un véhicule, il dirige sa Section et exécute les ordres de ses supérieurs. Officiers subalternes proches de leurs hommes, les Lieutenants jouissent auprès d'eux d'une confiance importante, car son grade, le premier grade des officiers, est encore assez proche des hommes du rang pour que naisse entre lui et eux, une certaine camaraderie. Le Lieutenant est sous les ordres directs d'un Capitaine. Quand un subordonné s'adresse à un Lieutenant, il l'appelle: « Mon Lieutenant ».

Dignité: Émissaire de Province

Nommé par: le Lieutenant Colonel

Privilèges: Arrestation, Patrouille

Destituable par: son Capitaine

Revenu mensuel: 700 fénix

Les Instances Citadines

BOURGMESTRE

Parce que la ville est généralement le lieu de prédilection des guildes, le Bourgmestre est au coeur de la relation entre la noblesse et les guildes. Souvent noble, il arrive cependant que des Bourgmestres d'origine roturière soient rencontrés.

Dignité: Seigneur de Cité

Nommé par: le Seigneur du territoire sur lequel se trouve la ville

Privilèges: Immunité aux accusations séculières

Législation: Arrêté, Charte, Édité (Taxes commerciales, Licence guildienne, Zones constructibles)

Nomme: le Commandant de la Garde, le Premier Magistrat et le Trésorier

Destituable par: le Seigneur du territoire sur lequel se trouve la ville

Revenu mensuel: 5 000 fénix

COMMANDANT DE LA GARDE

Chef de la Garde de la Cité, le Commandant de la Garde assure l'ordre et la sécurité en ville. Bien qu'en dehors de

toute hiérarchie militaire, il contribue, par ses fonctions de police et d'enquête, à la sûreté du territoire. Ainsi, il travaille souvent en coordination avec les forces armées, notamment lors qu'il s'agit de déloger des troupes de brigands qui agressent les citoyens et les instances judiciaires, de par les missions de respect de l'ordre public qui lui incombent. Le Commandant de la Garde est aussi responsable des Gardes de la Cité et de la protection des officiels.

Dignité: Régisseur de Cité

Nommé par: le Bourgmestre

Privilèges: Arrestation, Espionnage, Patrouille

Législation: Arrêté, Édité (Armes, Couvre-feu)

Nomme: les Cadets de la Cité

Destituable par: les Échevins

Revenu mensuel: 3 000 fénix

PREMIER MAGISTRAT

A la tête de l'appareil judiciaire de la Cité, chargé des enquêtes et des crimes, faisant la liaison avec les Tribunaux et les Cours de Justices, le Premier Magistrat travaille main dans la main avec le Commandant de la Garde. Officier judiciaire, il constate les infractions à la loi, applique les sanctions et veille au bon fonctionnement de la justice en ville. Généralement issu d'une profession juridique, il entretient avec le milieu des Baillis et du clergé des relations étroites, se faisant l'écho des plaintes et des revendications de la bourgeoisie auprès de son Seigneur.

Dignité: Régisseur de Cité

Nommé par: le Bourgmestre

Privilèges: Arrestation, Torture

Législation: Arrêté, Caution, Décret d'application

Nomme: les Juges

Destituable par: les Échevins

Revenu mensuel: 3 000 fénix

TRÉSORIER

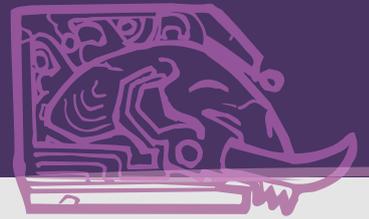
Les finances de la Cité en sont le point névralgique. Les Cités sont de loin les territoires les plus riches, les plus prospères. La raison est aisée à comprendre; les Cités grouillent de marchands, de guildiens. Ce sont ces gens, qui par leur commerce, par l'argent qu'ils brassent, enrichissent la Cité et font d'elle un centre de commerce prospère, doté de lumière dans les rues, patrouilles fréquentes, de routes pavées. Mais pour cela, encore faut-il que l'argent rentre. Encore faut-il que chacun paye son dû. Cette surveillance de tous les instants, travail ingrat mais ô combien rémunérateur, est l'apanage du Trésorier.

Dignité: Régisseur de Cité

Nommé par: le Bourgmestre

Privilèges: Détournement de fonds, Inspection

Législation: Arrêté, Édité (Impôt sur l'héritage, Taxes d'habitation)



Nomme: les Inspecteurs des Impôts
Destituable par: les Échevins
Revenu mensuel: 3 000 fénix

ÉCHEVIN

A la fois rouage essentiel de la Cité et parasite, les Échevins sont des notables, désignés à vie. Leur Charge, principalement honorifique, leur accorde cependant un droit de regard sur le fonctionnement de la Cité. Une telle disposition, si peu féodale, a de quoi surprendre. Mais les Seigneurs ont depuis bien longtemps compris qu'une Cité ne se gouverne pas de la même façon qu'un autre territoire. Mieux vaut laisser entrer au Conseil de la Cité, ou Conseil des Échevins, les notables de la ville, afin de les associer à la politique seigneuriale. Ainsi, complices corrompus et auréolés de la puissance aristocrate, les Échevins deviennent vite les laquais du Bourgmestre. Presque toujours...

Dignité: Émissaire de la Cité

Nommé par: l'achat d'une Charte

Privilèges: Rapport au Bourgmestre, Vote de destitution (Commandant de la Garde, Premier Magistrat, Trésorier)

Destituable par: le Bourgmestre

Revenu mensuel: 700 fénix

Les Charges libres

CADET DE LA CITÉ

Fils de nobliaux locaux, les Cadets sont de futurs Chevaliers qui décident de passer une ou plusieurs années de leur apprentissage au sein d'un corps de garde. Bénéficiant d'un entraînement aux armes, à l'équitation et aux manières courtoises, les Cadets sont à la tête d'une patrouille d'hommes d'arme, et veillent à l'exécution des missions de police que leur assigne leur supérieur. A la fin de leur formation, certains Cadets rejoignent définitivement leur corps de garde et deviennent ainsi Lieutenants.

Nommé par: le Commandant de la Garde

Privilèges: Arrestation

Destituable par: le Commandant de la Garde

Revenu mensuel: 100 fénix

COMMISSAIRE MILITAIRE

Au terme d'une brillante carrière militaire, de nombreux officiers, liés corps et âme à l'armée, mais ne disposant pas de soutiens politiques et financiers, stagnent misérablement à des postes ingrats, courbant l'échine devant des supérieurs fats et incompétents. Ailleurs, des soldats en guenilles, sachant à peine se battre, terrorisent la population locale, pillent et violent. Ce genre de situations, en cas de guerre, est compromettant, voire désastreux. C'est donc pour éviter cela que les Commissaires Militaires arpentent la planète pour le compte du

Connétable. Officiers supérieurs de l'armée planétaire, dotés de pouvoirs discrétionnaires, ils visitent garnisons et forteresses, notant ça et là les différentes dépravations ou les éventuels mérites des officiers locaux, dont le nom ne sera pas oublié en cas de conflit armé. Les plus intelligents rejoindront l'Etat Major du Connétable, les moins doués apprendront à l'être plus au front...

Nommé par: le Connétable

Privilèges: Inspection (armée uniquement), Rapport au Connétable

Destituable par: le Connétable

Revenu mensuel: 1 000 fénix

INSPECTEUR DES FINANCES

Agent direct du Contrôleur Général des Finances, l'Inspecteur des Finances est la bête noire des services fiscaux planétaires. Assermenté, efficace, discret et disposant d'une pléiade d'autorisations, l'Inspecteur des Finances est spécialisé dans la course au fraudeurs, dans la catégorie « gros gibier ». Bien que ses attributions concernent principalement l'Administration, il lui arrive parfois de jeter un coup d'oeil du côté de la Ligue. Cependant, sa mission principale reste de s'assurer que l'intégralité des impôts atteint bien le Trésor du Siridar. Dans le cas contraire, le Contrôleur Général des Finances en est directement averti. A lui ensuite de voir si cela vaut la peine de prévenir le Siridar ou s'il vaut mieux régler l'affaire lui-même...

Nommé par: le Contrôleur Général des Finances

Privilèges: Inspection, Rapport au Contrôleur Général des Finances

Destituable par: le Contrôleur Général des Finances

Revenu mensuel: 1 000 fénix

INSPECTEUR DES IMPÔTS

Chargé du contrôle du paiement des impôts, l'Inspecteur des Impôts est un agent fiscal spécialisé dans l'investigation des comptes financiers. C'est lui qui intervient, souvent de façon aléatoire, pour vérifier que personne ne dissimule de revenus aux services fiscaux du Seigneur. Pour ce faire, il mène une enquête auprès de la personne suspectée et a accès à ses livres de comptes. En cas de fraude, le supérieur de l'Inspecteur des Impôts prend l'affaire en main.

Nommé par: le Receveur Général des Finances, le Trésorier Général, le Trésorier (son supérieur)

Privilèges: Inspection, Rapport à son supérieur

Destituable par: celui qui l'a nommé

Revenu mensuel: 200 fénix

JUGE

Autorité à la tête d'un Tribunal libre ou d'une Cour de Justice, le Juge est en charge du destin judiciaire d'un homme libre. Il ne juge ni les franc sujets, ni les serfs, qui relèvent de la

justice seigneuriale. Dans la plupart des cas, il est issu de la Guilde des Baillis. Il ne peut juger que les crimes commis sur le territoire et donc en aucun cas les criminels de passage sur le territoire. Contrairement

Nommé par: le Sénéchal, le Prévôt ou le Premier Magistrat

Privilèges: Sanction civile

Destituable par: celui qui l'a nommé

Revenu mensuel: 400 fénix

SECRÉTAIRE DU CONSEIL

Spécialisés dans un secteur précis, comme le commerce, la technologie ou la théologie, le Secrétaire du Conseil a pour charge d'éclairer le Conseil du Siridar sur son domaine de prédilection. Les questions épineuses, les entrevues dangereuses au nom du Conseil, les éventuels rapports secrets sont pour lui et pour personne d'autre. En tant que spécialiste, le personnage dispose de l'oreille des puissants, notamment celle du Siridar. Cependant, il reste un technicien, et est exclu de toute décision. Bien entendu, le Secrétaire du Conseil n'est présent que lorsqu'on a besoin de lui, mais l'on s'attend cependant à ce qu'il renseigne spontanément le Conseil du Siridar en cas de découverte d'un élément qui pourrait les interpellier. Dans certains cas, cela s'est avéré payant...

Nommé par: le Chancelier

Privilèges: Rapport au Conseil du Siridar

Destituable par: le Chancelier

Revenu mensuel: 1 000 fénix

Privilèges

AMBASSADE

Le personnage peut nommer des Ambassadeurs. Ces derniers disposent du Privilège d'Immunité aux accusations séculières et parlent au nom de celui qui les a nommé. En outre, le personnage peut octroyer ou non un terrain pour l'Ambassade d'un Ambassadeur étranger, ou en acheter un pour ses propres Ambassadeurs. Un tel terrain est considéré comme une partie du territoire de celui qui a nommé l'Ambassadeur, et celui-ci est alors au delà de toute justice séculière. Le Droit Impérial a récemment renforcé le statut des Ambassadeurs et toute infraction au Code Diplomatique Impérial est désormais assortie de lourdes peines.

ARRESTATION

Tout crime doit être dénoncé, mais ce Privilège permet à son bénéficiaire de procéder lui-même à l'arrestation, par les moyens qu'il jugera nécessaires. Arrestation permet d'intervenir sur le fait, mais pas seulement; si le personnage croise une personne considérée comme un criminel ou comme un suspect refusant de se soumettre à la justice, il est en droit de procéder à son arrestation. De même, le bénéficiaire de ce Privilège est en droit de procéder à l'exé-

cution d'une Lettre de Cachet.

BÂTIMENTS MILITAIRES

Seul ce privilège permet de construire un ouvrage militaire. Tour de guet, Garnison, Citadelle ou même Astroport militaire ne peuvent être construits sans ce Privilège. De même, Bâtiments militaires permet de réquisitionner toute bâtisse à des fins militaires. Les bâtiments religieux et les ambassades ne peuvent pas être réquisitionnés.

BÂTIMENTS SEIGNEURIAUX

Le personnage est autorisé à faire construire, sur le territoire, des bâtiments publics. Ces bâtiments comprennent

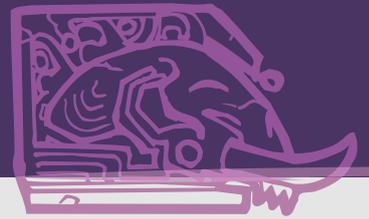
- **les Maisons des Serfs** (Agricoserfs, Industriserfs ou Technoserfs): de telles bâtisses ne peuvent être utilisées que par des Serfs. Ces derniers habitent la Maison et sont nourris par un Noble. En échange, ils passent un Contrat de Servage avec le Noble, leur concédant une partie de leur salaire. En retour, le Noble leur assure un emploi, une protection et des moyens de subsistance. C'est ainsi que se créent des liens de servage. Généralement, les Serfs sont liés au Seigneur, mais dans les villes, il arrive que certains nobles se créent leurs propres réseaux, pour s'assurer certains revenus. Sans le Privilège « Bâtiments Seigneuriaux » ils ne peuvent avoir de Serfs, car ils n'ont pas d'endroit où les loger. Cependant, les Seigneurs négocient généralement avec ces Nobles et leur louent les Maisons des Serfs.

- **l'Hôtel de Ville:** cette bâtisse est le siège du pouvoir en ville. Bâtiment de prestige, il sert pour les réceptions, les réunions et les fêtes. En outre, l'Hôtel de Ville abrite l'administration de la ville, les bureaux des différents Régisseurs, etc. Construire un Hôtel de Ville dans un village permet de fonder une nouvelle ville. Bref, l'Hôtel de Ville est un bâtiment important, où se nouent alliances et inimités, tandis que s'accomplit jour après jour la routine administrative.

- **le Donjon:** lieu aux multiples facettes, le Donjon est un bâtiment polyvalent. A la fois citadelle, prison et coffre fort, il représente le pouvoir et la puissance du Seigneur. Une fois construit, le Donjon est dirigé par un Maître du Donjon désigné par le Seigneur. Un Donjon comporte toujours plusieurs cellules, un cachot, une cave, une tour, une écurie, un gibet et une salle de torture.

- **les Puits et les Mines:** toutes les sources naturelles de matières premières brutes entrent dans cette catégorie, que cela soit de l'or, de l'eau ou du blé. La noblesse s'est toujours considérée comme propriétaire de la terre et de tout ce qu'elle produit. Certes, elle peut vendre du pygmalium à l'Ordre Suprême des Ingénieurs mais la Mine sera toujours sa propriété. Seuls les nobles peuvent posséder et exploiter ce genre de ressources. Seuls eux peuvent décider de construire un Puits ou une Mine.

- **les Fonderies et les Moulins:** termes génériques,



la Fonderie et le Moulin désignent tout bâtiment où l'on peut effectuer un affinage de matière première. Par décision impériale, ils sont l'apanage de la noblesse. Ils concernent aussi bien le domaine agricole que le domaine industriel. Ainsi, il existe des Moulins à blé, seigle ou orge dont la fonction est de moudre les céréales pour en faire de la farine, mais aussi des Fonderies à métaux, comme une Fonderie de fer, de cuivre ou d'étain. Les Moulins et les Fonderies appartiennent toujours aux nobles, bien que ceux-ci puissent les louer à des guildes.

CONTRE-ESPIONNAGE

Grâce à ce privilège, le personnage bénéficie d'un service de Contre-espionnage qui est à même de détecter toute tentative d'espionnage. Lorsqu'il est victime d'une tentative d'espionnage, le personnage a automatiquement droit à un jet de *Perception* + *Observation*. D'autre part, il peut, une fois par semaine, faire un jet d'*Intelligence* + *Observation* pour savoir si lui ou la personne qu'il désigne est espionné. Enfin il peut faire un jet d'*Intelligence* + *Enquête* pour découvrir une opération d'espionnage en cours.

DÉTOURNEMENT DE FONDS

Sur un jet réussi de *Bureaucratie* + *Intelligence*, ce Privilège permet de détourner une somme d'argent importante et de falsifier suffisamment bien les comptes pour que le crime ne soit pas découvert sans une enquête approfondie. La somme détournée est fixée par le joueur. Le jet est toujours fait en aveugle...

ESPIONNAGE

Le personnage dispose d'un réseau d'espionnage qui peut effectuer pour lui des filatures et des enquêtes sur une personne, un bâtiment ou une faction. Sur un jet réussi d'*Intelligence* + *Discrétion*, la personne sera filée, le bâtiment sera surveillé ou la faction sera espionnée, dans le plus grand secret. La qualité des preuves peut dépend du nombre de points de victoire obtenus. Les preuves peuvent servir pour un procès comme pour faire chanter sa victime. Le jet est toujours fait en aveugle...

INSPECTION

L'Inspection peut viser n'importe qui, sauf ceux qui sont immunisés aux accusations séculières. Elle consiste en un jet de *Perception* + *Bureaucratie*. Le personnage et ses adjoints peuvent aussi demander à vérifier les livres de comptes. Si ceux-ci sont fournis, ils ont droit à un bonus de +4 sur leur jet. Si le nombre de succès sur leurs jets est supérieur au nombre de succès du Détournement de fonds, l'infraction est constatée, preuves à l'appui. Si le nombre de succès est égal à celui du Détournement de fonds, l'inspecteur se rend compte que quelque chose cloche, sans savoir dire quoi.

JUSTICE MILITAIRE

Tout officier a sous son commandement des hommes d'armes, et chaque officier se doit de châtier sévèrement tout homme d'arme qui désobéira à ses ordres ou qui, par son comportement, mettra ses camarades en danger. Mais lorsque cet officier se retrouve face à un autre officier, les choses se corsent. Comment savoir qui a raison? En cas d'égalité des grades, il faut s'en remettre au Juge Militaire. Seul ce dernier peut exercer la Justice militaire, une justice qui ne s'applique qu'aux officiers. Un Juge militaire peut ainsi dégrader toute personne d'un grade inférieur au sien. Sur un champ de bataille bien sûr, de telles querelles sont vite résolues...

JUSTICE SEIGNEURIALE

Sur son territoire, le Seigneur peut exercer la Justice Seigneuriale, qui lui permet de juger ses francs sujets, de châtier ses vassaux et de punir ses serfs, par les moyens qu'il jugera bon.

GARDE DES SCEAUX

Le personnage dispose des Sceaux d'un officiel important. Les Sceaux sont utilisés pour authentifier les actes émanant d'une personne. Celui qui Garde les Sceaux peut donc en user et s'octroyer les mêmes Privilèges et la même Législation que le propriétaire des Sceaux.

GRÂCE

Le personnage peut gracier un condamné par la justice séculière, quel que soit le crime qu'il a commis. Par contre, il ne peut gracier un condamné par la justice religieuse.

LETTRE DE CACHET

Le personnage a autorité pour signer les lettres de cachet qu'on lui adresse et en produire lui-même. Une lettre de cachet est un document écrit et fermé au moyen d'un sceau. Dans ce document, l'auteur, qui qu'il soit, peut demander à ce que le personnage applique une justice directe sur une personne. Si le personnage juge que la requête de la lettre est conforme, il contresigne la lettre et la confie à un officier de justice. Celui-ci est chargé d'appliquer les ordres ou les suppliques inscrites. Les lettres de cachet portent sur des emprisonnements, des libérations et des éloignements de personnes. En pratique, elles sont considérées comme des ordres émanant du Seigneur.

MOUVEMENT DE TROUPES

Le mouvement de troupes est utilisé pour faire des levées au sein de la population, ainsi que pour déplacer des troupes armées d'un territoire à un autre. Ce Privilège agit à plusieurs niveaux. Ainsi, il n'a d'effet que sur l'Instance du personnage et sur les Instances inférieures

OST

Des liens de vassalité unissent le personnage à d'autres nobles. Ces derniers sont tenus de lui fournir assistance et secours s'il le demande. L'Ost est le nom donné à une armée en campagne. Ainsi, les vassaux du personnage, c'est-à-dire ceux qui lui sont inférieurs en rang, sont tenus de lui verser un impôt et de lui fournir gratuitement, 40 jours par an, un soutien militaire. Au delà de cette période, le personnage peut retenir auprès de lui ces troupes, mais devra les payer. Il est à noter qu'il n'est pas besoin qu'il y ait un conflit armé pour réclamer ce service armé.

PATROUILLE

Les hommes d'arme sont généralement affectés à la garde d'un endroit ou d'une personne. Ce Privilège permet de décider qui sera bénéficiaire de cette protection. Patrouille permet aussi de définir un itinéraire que les hommes d'arme prendront et de leur assigner des secteurs de surveillance. Les hommes d'arme préveniront les menaces contre l'objet de leur surveillance et sonneront l'alarme.

RAPPORT

Par le biais d'un Rapport, des abus sont dénoncés, des infamies sont révélées et des sanctions sont prises. Bien que tous les agents peuvent faire des rapports, tous n'attendent pas sur le bureau du Gouverneur ou sous les yeux du Conseil du Siridar. Ce Privilège garanti que si le personnage constate quelque chose qu'il juge important, les bonnes personnes seront au courant. Le Rapport est un Privilège réservé aux Charges libres. Bien que n'appartenant pas à la hiérarchie administrative classique, ces Charges, grâce aux Rapports qu'elles produisent, peuvent pousser directement une personne importante à prendre une décision. Pour d'autres, un rapport pourrait bien passer à la trappe, mais pas pour le bénéficiaire de ce Privilège.

SANCTION SÉCULIÈRE

Privilège réservé aux Juges, la Sanction séculière permet de juger un Homme libre, qu'il soit noble, prêtre ou sujets. La personne comparait devant un Tribunal libre pour y être jugée, et le Juge mène à bien son interrogation. La personne a le droit de faire appel à un avocat, les frais de justice étant alors à sa charge. Une fois l'affaire instruite, le Juge tranche: coupable ou non coupable. La personne coupable est condamnée à la peine prévue pour cette infraction. La Sanction séculière doit être prononcée par tous les Juges siégeant au procès, et la décision est prise à la majorité. Il y a trois Juges par procès dans les Tribunaux libres, parfois plus, même si cela reste rare.

TORTURE

Dans un procès, lorsque c'est à l'accusateur d'apporter la preuve de ce qu'il avance, la justice suit son cours assez paisiblement. Cependant, il est fréquent que ça soit l'accusé qui ait à prouver son innocence. C'est généralement dans ce cas que l'on fait appel à la Torture. En effet, bien souvent, il est difficile de prouver que l'on a pas commis de crime. La bonne foi est donc la seule preuve que puisse apporter l'accusé. La Torture a ainsi l'avantage de pousser celui qui y est exposé à s'ouvrir sincèrement à l'assemblée qui le juge sur ses fautes. Bien entendu, la Torture est un art difficile, et souvent inutile selon les cas, c'est donc au personnage bénéficiant de ce Privilège de décider, au cas par cas, si la Torture peut être utilisée.

Législation**ARRÊTÉ**

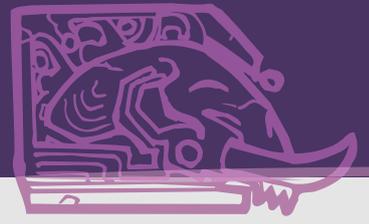
Décision exécutoire à portée générale ou individuelle et à caractère administratif. Il permet de nommer à des postes subalternes, d'annuler une décision administrative ou de déléguer des pouvoirs administratifs à quelqu'un. Il se place en-dessous du Décret en terme de force de loi et ne peut donc s'opposer à un Décret. L'Arrêté est valable jusqu'à son abrogation, ce qui nécessite un Décret ou un Arrêté. Généralement, l'Arrêté est utilisé à des fins de censure, afin d'annuler un ordre donné, comme un ordre de patrouille par exemple. Un Arrêté ne peut avoir d'incidence en dehors de l'administration.

CAUTION

Sorte de rançon, la Caution est une somme payée par une personne arrêtée pour retrouver sa liberté. Autrefois, elle servait juste à être libre jusqu'au procès mais aujourd'hui, elle sert avant tout à éviter le procès, étant entendu que si la personne ne revient pas au procès, l'argent est définitivement gardé. Généralement, c'est ce qui se passe. La Caution est donc le prix de la corruption, le prix à payer pour être libre. Elle n'intervient que pour certaines infractions. C'est au personnage de décider desquelles. Généralement, pour les crimes graves, comme le meurtre d'un noble, il n'y a pas de Caution possible, le crime sera jugé, point. De plus, la Caution est toujours plus élevée que l'amende encourue, pour une raison fort simple: la Caution permet d'éviter le procès, donc d'éviter de ternir sa réputation. La Caution n'est valable que pour les accusations séculières.

CHARTRE

Le personnage peut octroyer une Charte à une faction. Il applique alors sa signature sur ladite Charte, en signe qu'il autorise la faction à résider sur ses terres et à être



représentée au Conseil des Échevins. Une fois signées, les Chartes sont acquises et irrévocables. Elles donnent droit à une place au Conseil des Échevins et ne peuvent être perdues qu'en cas de faute grave, de disparition de la faction ou de vote d'exclusion du Conseil des Échevins.

DÉCRET

Un décret est décision exécutoire à portée générale ou individuelle. Un décret est un acte administratif. Il ne porte que sur une matière administrative. Un décret s'applique sur toute personne appartenant à l'Instance ou à une Instance liée, comme la Cité d'une Province. Il permet de nommer, destituer ou muter une personne. Il s'applique aussi au petit personnel administratif de l'instance, et peut servir à réorganiser un service, renommer les Charges, déléguer ou retirer un pouvoir administratif à quelqu'un, annuler une décision, etc. Le Décret est valable jusqu'à son abrogation, ce qui nécessite un Décret. Il ne peut avoir d'incidence en dehors de l'administration.

DÉCRET D'APPLICATION

Le décret d'application définit les formes de la mise en application d'une loi. Ainsi une loi stipulant que telle partie du territoire est interdite au public sera complétée par un décret posant barrages et gardes armés sur ledit territoire, afin de constater que personne n'enfreint la loi et de veiller à son application.

ÉDIT

Un édit est une loi portant sur une seule matière. Les personnages capables de faire des Édits sont limités au domaine des Édits. Ainsi, une personne ayant Édit (Chasse) peut légiférer en matière de chasse, décidant les saisons, le gibier autorisé, les armes de chasse, etc. Par contre, cette personne ne pourra pas légiférer en matière de Licence Général Un Édit à force de loi aussi longtemps que le personnage garde son poste. Voici la liste des Édits:

- **Armée:** régleme les types d'armées, d'armes, d'uniformes et de bâtiments militaires autorisés.
- **Armes:** définit les armes et le matériel de guerre autorisé sur le territoire. Il définit les armes que l'on peut porter ouvertement, les armes que l'on peut porter sur soi de façon non ostentatoire et les armes que l'on peut posséder chez soi. Il définit ainsi les armes, les armures et véhicules de guerre autorisés en fonction de la classe sociale, de l'appartenance à une faction ou de tout autre facteur.
- **Chasse:** sport noble par excellence, la chasse est l'ultime perfectionnement des valeurs guerrières et

courtoises. Aménager les forêts pour en faire de bons terrains de chasse, introduire le gibier, délimiter son habitat naturel, choisir les saisons de chasse, veiller à ce que les serfs n'outrepassent pas les prérogatives seigneuriales, voilà de quoi briller auprès de la noblesse locale et d'acquiescer une réputation enviable.

- **Corvée:** de même que les vassaux nobles d'un Seigneur lui doivent un service armé de 40 jours par an, les serfs et les francs sujets lui doivent un service annuel. Selon les Seigneurs, ce service peut prendre différentes formes, mais équivaut généralement à 40 jours de travail par an, sous quelque forme que ce soit.
- **Couvre-feu:** interdiction à la population de circuler dans la rue durant une certaine période de la journée, qui est généralement le soir et tôt le matin. Son but est de permettre aux forces de l'ordre de mieux assurer la sécurité de la zone sous couvre-feu ou de limiter la libre circulation d'une certaine catégorie de personnes, comme les sujets
- **Impôt sur l'héritage:** détermine la part de l'héritage qui revient aux caisses seigneuriales dans le cas d'une transmission de biens.
- **Licence guildienne:** par cet Édit, le personnage fixe le montant dont doit s'acquiescer une Guilde si elle souhaite opérer sur son territoire.
- **Taxes commerciales:** toute vente, tout achat commercial entre dans cette catégorie. Chaque transaction est taxée, d'un certain pourcentage, décidé en fonction de la saison, du produit, de la légalité, et d'un tas d'autres facteurs....
- **Taxe d'habitation:** impôt annuel versé par tout habitant.
- **Zones constructibles:** ce document est nécessaire pour toute construction, qu'il s'agisse d'une simple maison ou d'une forteresse. C'est l'équivalent d'un permis de construire.

ORDONNANCE

Une ordonnance est un acte juridique ayant force de loi. Elle est la plupart du temps générale, impersonnelle et abstraite. Elle ordonne, mais de façon vague, sans préciser forcément les détails. Par exemple, une ordonnance peut dire « Il est interdit de porter une étoffe rouge en ville » sans préciser s'il est possible de porter du rouge sans que cela soit visible, par exemple avoir un mouchoir rouge dans sa poche. Généralement, un Décret d'application vient préciser les Ordonnances. Cependant, une Ordonnance peut tout à fait être précise et personnelle. L'Ordonnance est au dessus des Édits, des Décrets et des Arrêtés, elle est permanente et non limitée à un domaine de compétences.

Les charges foncières

par Nemios

Tout noble est un aristocrate foncier. Chaque aristocrate foncier dispose d'un Fief, qui est évalué à un certain montant, ainsi qu'une somme d'argent de départ, somme allouée pour des Améliorations de Fief, ou des Avantages aristocratiques. Les Améliorations de Fief nécessitent une certaine part du montant du fief. Chaque part ainsi allouée à l'Amélioration de Fief étant considérée comme utilisée et ne pouvant ainsi être allouée à une autre Amélioration de Fief. Les Améliorations de Fief et les Fiefs ne peuvent être saisis que par un Tribunal de Noblesse ou le dirigeant de la Maison.

Chevalier: débute sans fief et avec 15 000 fx

Baronnet: débute avec un fief de 300 000 fx et avec 45 000 fx

Baron: débute avec un fief de 500 000 fx et avec 75 000 fx

Comte: débute avec un fief de 750 000 de fx et avec 150 000 fx

Marquis: débute avec un fief de 1 million de fx et avec 175 000 fx

Duc: débute avec un fief de 2 millions de fx et avec 300 000 fx

Les Avantages aristocratiques

CHARGE FONCIÈRE:

Le personnage est non seulement le Client d'un Patron mais aussi l'un de ses plus fidèles seconds. Ainsi, son Patron lui a octroyé une place de choix dans sa maisonnée. Il occupe une Charge foncière, recevant rémunération et entretien pour ce service. En contrepartie, il faut s'attendre à ce que son suzerain fasse plus souvent appel à lui. Le coût de cet avantage est égal au revenu mensuel de la Charge. Il est impossible d'accéder à plus d'une Charge foncière de cette façon.

HÉRITAGE:

Les ancêtres de votre personnage ont laissé un objet spécial en héritage à votre personnage. Il peut s'agir de l'arme qui servit à repousser les assauts vuldoks, de données ultra-confidentielles sur les recherches secrètes de la Maison ou de tout objet que le MJ voudra bien accepter. Le coût de l'Héritage est égal à sa valeur, ou à celle évaluée par le MJ.

MONTURE:

Cet Avantage vous permet d'être l'heureux propriétaire d'une monture noble. Cette monture peut être un destrier, un phériza, un urroch ou tout autre monture autorisée par le MJ. Le coût de cet Avantage est égal à celui de la monture.

PATRON:

Le personnage est sous la protection d'un noble important, son Patron qui l'entretient dans son style de vie. En contrepartie, le personnage doit fidélité et secours à son bienfaiteur, qui bien qu'il ne dispose sur lui d'aucune autorité, reste néanmoins libre de lui retirer sa pension. Selon les règles de la noblesse, il est d'usage de remettre à son Patron l'équivalent d'un an de revenus que recevra le Client, ceci afin de démontrer à tous que l'affection qui lie le Client à son Patron est réelle et ne se base pas sur la pension qu'il en retirera. Les pensions sont largement réglementées:

- **Chevalier:** 1 000 fénix par mois
- **Baronnet:** 3 000 fénix par mois
- **Baron:** 5 000 fénix par mois
- **Comte:** 10 000 fénix par mois
- **Marquis:** 10 000 fénix par mois
- **Duc:** 20 000 fénix par mois

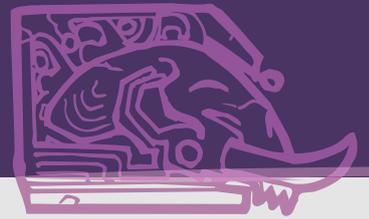
SERVITEUR:

Le personnage tient à sa disposition plusieurs serviteurs qui le suivent et le servent. Ces serviteurs ne sont pas infailibles mais n'ont pas non plus de raisons de trahir le personnage pour un oui ou pour un non. Leur coût est égal à leur salaire mensuel. Ces serviteurs n'ont pas besoin d'entretien s'ils sont associés à un Fief et n'en quittent pas le territoire, mais nécessitent de prendre en compte leurs frais de logement et de nourriture en cas de déplacement. Chaque Serviteur débute avec un équipement de départ égal à 5 fois leur salaire. Tout équipement supplémentaire doit être payé par le personnage.

Les Améliorations de Fief

BÂTIMENT:

Le personnage possède un bâtiment, choisi dans la liste des bâtiments de la Vie Quotidienne. Ce bâtiment est dès lors considérée comme faisant partie du Fief du personnage. Sa valeur est retranchée de la valeur de son fief.



CHAMPS:

Les terres du personnage sont cultivables. Chaque année, il lance 1d6 pour chaque 50 000 fénix de terres allouées aux champs. Le total des dés est additionné et multiplié par 500 fénix, ce qui donne le revenu total de la récolte de l'année. Généralement, la récolte est faite en automne. A cette récolte il faut retirer 10% pour la dîme et 10% pour les serfs qui ont travaillé la terre. Le reste est pour le personnage. Les champs ne coûtent pas d'argent en entretien.

CHARGE FÉODALE:

Les relations, l'héritage ou les tractations politiques du personnage lui ont permis de se tailler une place dans la hiérarchie féodale. Le personnage dispose ainsi d'une Charge féodale, dont le coût est égal au Revenu mensuel nécessite l'allocation d'une valeur de fief identique. Le MJ reste libre d'accepter ou de refuser toute nomination. Il est impossible d'accéder à plus d'une Charge féodale de cette façon.

CLIENT:

Le personnage peut devenir le Patron d'un Client. Celui-ci promet à son Patron protection et conseil. S'il vient à rompre sa promesse et que son Patron le déclare parjure, il est permis à n'importe quel noble de se saisir de lui de lui faire rendre gorge. Dès lors, les biens du Client parjure iront à celui qui aura rempli ce devoir de noble. Cependant, un Patron qui proférerait des parjures injustifiées serait lui-même parjure si un Seigneur féodal le jugeait ainsi. Le coût d'un Client est égal à ses Rentes et nécessite de se défaire d'une partie de son fief égal à la valeur du fief du Client. Il est impossible d'acheter un Client d'un rang qui ne soit pas inférieur au sien ou sans Rentes. Une fois un Client obtenu, il est possible de le nommer à un emploi foncier (cf. Charges foncières, p 18) en payant le prix de son revenu mensuel.

EDIFICE MONASTIQUE:

Le personnage a accueilli sur ses terres un monastère, à qui il permet de cultiver des champs et de vivre gracieusement sur ses terres. Ces bâtiments sont majoritairement occupés par les Hésykastes mais leur supérieur est le plus souvent affilié à un Ordre majeur. Un édifice religieux nécessite l'allocation de 100 000 fénix de valeur de fief et il est de bon ton de lui verser quelque argent de temps à autre, pour ses bonnes oeuvres. Cet édifice peut être:

- **une Abbaye:** dirigée par un Abbé (Diacre) Orthodoxe, ce monastère de novices veille à l'enseignement des masses. Le personnage obtient ainsi la possibilité d'obtenir le conseil du Moine sur tout ce qui touche aux matières religieuses (théologie, doctrine, droit canon, etc.)

- **un Cloître:** cette petite structure du Temple Avesti est un lieu de mortification et de recueillement. Le personnage peut compter sur le Temple pour traquer le mal où qu'il se trouve sur son fief et pour qu'il lui apprenne à fortifier son corps (Stoïcisme) et son esprit (Force d'âme).

- **un Hospital:** un hospital est un hôpital caritatif de l'Eglise. Ce genre de structure est presque toujours dirigée par le Sanctuaire de Sainte Amalthée. Quoi qu'il en soit, une telle structure présente sur un fief assure des soins à tous et garanti que le personnage et ses compagnons seront soignés et bénéficieront de toute l'expertise des Amalthéens en cas de problème.

- **un Monastère:** ici, les Eskatoniques prient, copient des ouvrages rares et passent de longues heures en introspection. Le personnage peut compter sur eux pour lui procurer conseil, enseignement, accès à leur bibliothèque, soutien politique et même, dans des cas extrêmes, obtenir de l'Illuminatus la permission de se cacher dans son Monastère.

- **un Prieuré:** la Fraternité des armes est connue pour entretenir de petits édifices religieux à vocation militaire, placés en des endroits stratégiques et dirigés par un Prieur. Bien que de les moines-soldats de la Fraternité soient politiquement neutres, la présence sur son fief d'une telle structure assurera au personnage un asile en cas de conflit.

FONDERIE:

Cet édifice est une usine où l'on fond le minerai pour en extraire le métal. Le personnage doit déterminer le métal travaillé dans la fonderie. Chaque métal a un prix de base. Chaque mois, le personnage lance 1d6 et multiplie le résultat par le prix de base du métal pour obtenir le cours du métal raffiné en question ce mois-ci. Il décide alors combien d'unités de minerai il veut acheter ce mois-ci. Le prix d'une unité de minerai est égale au tiers du cours du métal raffiné ce mois-ci. Le minerai acheté est alors raffiné durant tout le mois. Le mois suivant, il pourra être vendu au nouveau cours du métal raffiné. Une fonderie nécessite l'allocation de 150 000 fénix de valeur de fief, un NT de fief égal au niveau du métal et coûte 5000 fénix par NT. De même que pour le Moulin, la Fonderie est une opération de transformation et n'est pas soumise à la Dîme, seuls 10% de la recette totale.

Voici la liste des métaux avec leur prix de base et leurs NT respectifs:

- **Acier:** 20 fénix / NT3 (NB: l'acier est un alliage de fer et de carbone, ainsi il est seulement nécessaire d'acheter du minerai de fer mais il faut cependant lancer le cours du fer ET le cours de l'acier).
- **Argent:** 30 fénix / NT2
- **Céramétal:** 200 fénix / NT8
- **Cuivre:** 10 fénix / NT2
- **Fer:** 5 fénix / NT2
- **Hephaestium:** 80 fénix / NT6
- **Mercurium:** 120 fénix / NT7
- **Or:** 50 fénix / NT2
- **Pygmalium:** 500 fénix / NT8

FORÊTS:

Le personnage a des forêts sur ses terres. Elles ne produisent rien mais ne coûtent rien non plus. Pour chaque 50 000 fénix de valeur de fief accordé aux forêts, une personne peut chasser à son aise.

INFRASTRUCTURE TECHNOLOGIQUE:

Le personnage a accès sur son fief à une source de technologie peu commune. Généralement, le fief est considéré comme étant de NT3. Avec cette Amélioration, il est possible pour les Clients, les bâtiments et les serviteurs rattachés au fief d'être dotés un équipement technologique de NT égal au NT du fief. Chaque Amélioration coûte 1000 fénix fois le nouveau NT et occupe 10 fois plus de place sur le fief. Par exemple, passer du NT3 au NT4 coûte 4000 fénix et nécessite l'allocation de 40 000 fénix de fief.

MAISON DE SERFS:

La Maison de serfs est un bâtiment alloué aux serfs qui travaillent pour le personnage. Sans Maison de serf, le personnage n'a pas de serfs et ne peut donc exploiter ses Champs, ses Mines et ses Fonderies. Une Maison de serf permet d'augmenter le plafond des sommes perçues mensuellement de 500 fénix pour l'une de ces trois Améliorations. Tout argent généré au delà de ce seuil est automatiquement perdu. Une Maison de serfs nécessite l'allocation de 3000 fénix de fief. Sans Amélioration de fief à exploiter, les serfs peuvent néanmoins travailler pour un guildé ou un autre noble et rapporter au personnage 50 fénix par mois. Attention, les Maisons de serfs nécessitent un Puits pour bien fonctionner.

MINE:

Ce terrain est situé sur un gisement important de métal ou de manière minérale utile. Chaque mois le personnage tire 1d6, multiplie le résultat par 50 et obtient la valeur extraite ce mois-ci. Il retranche ensuite 10% de dîme et 10% de salaire de ses serfs. Le reste est pour lui.

Cependant, les Mines sont des endroits à risques où les accidents sont fréquents; le personnage lance aussi chaque mois 1d6. Sur un 1, la mine ne produit rien ce mois-ci. Il faut posséder le Privilège féodal Bâtiments seigneuriaux ou du moins l'accord de celui qui le possède pour construire une Mine. En outre, une Mine coûte 10 000 fénix et nécessite 50 000 fénix d'allocation de fief.

MOULIN:

Cette bâtisse sert à moudre le grain en vue d'en faire de la farine. Ce service proposé par le noble aux habitants des alentours génère 3d6 fx par semaine. Il faut posséder le Privilège féodal Bâtiments seigneuriaux ou du moins l'accord de celui qui le possède pour construire un Moulin. En outre, un Moulin coûte 10 000 fx et nécessite 10 000 fx d'allocation de fief.

PUITS:

Une telle structure sert à alimenter en eau les bâtiments environnants tout en garantissant une certaine indépendance vis-à-vis des guildes de porteurs d'eau et les éventuels services féodaux. Le puits est nécessaire au bon fonctionnement de la Maison de serfs. Sans cela, les serfs ont de fortes chances de tomber malades. Chaque semaine, une Maison de serfs sans puits lance 1d6 pour déterminer combien elle perd de fénix du fait des conditions d'hygiène déplorables de la Maison. La dépense peut excéder les recettes. Un puits coûte 100 fénix à construire, occupe 1000 fénix de fief et nécessite le Privilège féodal Bâtiments seigneuriaux ou du moins l'accord de celui qui le possède. Un puits peut alimenter en eau jusqu'à 5 Maisons de serfs.

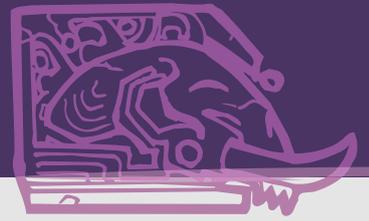
VAISSEAU:

Le personnage dispose d'un vaisseau spatial. Cela nécessite l'allocation d'une partie de la valeur du fief égale elle aussi au vaisseau.

Les Charges foncières

CHAMBELLAN:

Avec le Héraut et le Confesseur, le Chambellan est l'un des serviteurs les plus importants du suzerain foncier. Il exerce pour lui ses talents de conseiller en politique. Au courant de toutes les rumeurs de la Cour, le Chambellan tient son suzerain au courant de celle-ci et dispose sur lui d'une confiance importante. Le Chambellan peut avoir accès à la Guilde des Tueurs et dispose en outre d'un Réseau d'Informateurs politiques couvrant le territoire de son suzerain. De plus, le Chambellan a accès à la chambre de son suzerain et s'occupe de ses finances. Le revenu mensuel d'un Chambellan est de 1000 fénix.



CONFESSEUR:

Bien que cette Charge foncière ne soit pas disponible pour les nobles, elle est accessible aux prêtres ayant une origine noble. Le Confesseur est le conseiller spirituel, éthique et le confident du suzerain. Il accomplit pour son suzerain ses devoirs de prêtre et l'on considère alors qu'il est responsable d'une communauté spéciale, celle de sa maisonnée. La hiérarchie religieuse se retrouve alors aussi ici mais seuls sont représentés les rangs standards, sauf dans la Maison Li Halan. Un noble a généralement à son service un prêtre d'un rang immédiatement inférieur comme Confesseur. Son revenu mensuel est égal à celui de sa Charge.

ECUYER:

«Porteur de l'écu» de son suzerain, l'écuyer fait partie de sa garde rapprochée et de sa domesticité. Les écuyers sont sensés savoir se battre et sont en quelque sorte des valets issus de la noblesse. Souvent, les écuyers sont des jeunes nobles qui deviendront plus tard Chevaliers. Le revenu mensuel d'un Ecuyer est de 200 fénix.

GRAND ECUYER:

Cet écuyer un peu particulier est chargé de veiller sur la tenue et l'apparence de son suzerain, mais aussi de commander les écuyers et les pages qui l'accompagnent. Sur un jet de *Perception* + *Étiquette*, il sera à même de remarquer tout danger à l'encontre du suzerain, qu'il soit de nature physique ou protocolaire. Le Grand Ecuyer est sous les ordres du Chambellan et un suzerain ne peut avoir de Grand Ecuyer s'il n'a pas de Chambellan. Le revenu mensuel d'un Grand Ecuyer est de 500 fénix.

HÉRAUT:

Tout à la fois conseiller en communication et porte parole auprès du peuple et de la noblesse, le Héraut est l'un des hommes forts de la maisonnée. Son rôle est de veiller à la réputation de son suzerain et de mener à bien ses campagnes de communication. Sur un jet réussi d'*Extraverti* + *Eloquence* ou *Étiquette*, le Héraut est à même de minimiser ou de maximiser l'impact social d'une action. Le revenu mensuel du Héraut est de 1000 fénix.

MAÎTRE D'ARME:

Ce personnage occupe les fonctions de chef de la sécurité de son suzerain et de professeur d'escrime. Il connaît de nombreuses manoeuvres d'escrime et sert généralement de champion du suzerain pour les duels. Son revenu mensuel est de 500 fénix.

PAGE:

Ces serviteurs sont presque toujours de jeunes adolescents nobles qui remplissent auprès du suzerain de leur

père un office de serviteur. Principalement chargés de porter les messages, de faire bonne figure et d'accomplir de petites missions, les pages deviendront plus tard Ecuyer. Leur revenu mensuel est de 100 fénix.

PREMIER ECUYER:

Aussi appelé Petit Ecuyer, ce serviteur est responsable du transport et de l'entretien des écuries, des montures et de la logistique de son suzerain. Le Premier Ecuyer connaît bien les routes et les voyages. Sur un jet d'*Intelligence* + *Commandement* réussi, il assurera à son suzerain un voyage sans encombres d'un point à l'autre. Son revenu mensuel est de 500 fénix.

VENEUR:

Responsable du bon déroulement des chasses de son maître, le Veneur est le pisteur et l'homme du pays de son suzerain. Le fief n'a pas de secret pour lui et il lui suffit d'un jet d'*Intelligence* + *Survie* pour connaître une information relative au fief. Le revenu mensuel du Veneur est de 500 fénix.

Comment gérer sa Maisonnée ?

LES AFFAIRES DOMESTIQUES

Elles représentent les affaires «internes», familiales.

Le Maître: c'est tout simplement le Patron.

La Dame: la femme du Maître, elle est d'origine noble et porte un titre équivalent à celui du Maître. Elle est mariée au Maître et sa parole ne peut être remise en question que par lui.

L'héritier désigné: celui que le Maître a désigné comme son successeur, il héritera de ses droits, de ses terres et de ses Clients. Il porte un titre de noblesse immédiatement inférieur à celui du Maître.

L'héritier légitime: issu d'un mariage, l'héritier légitime héritera du patrimoine (titres, terres et Clients) du Maître si celui-ci ne désigne pas d'autre personne.

L'héritier naturel: issu d'une union hors mariage, l'héritier naturel est reconnu comme héritier mais doit s'effacer devant un éventuel héritier légitime ou désigné. Les héritiers naturels sont souvent qualifiés de «bâtards».

La concubine légitime: une roturière que le Maître a épousée en mariage. Elle donne naissance à des héritiers légitimes.

La concubine naturelle: l'une des maîtresse du Maître qui lui aura donné un enfant. Elle n'est pas mariée avec lui et cet enfant est un héritier naturel.

LA COUR

Elle s'occupe de toutes les affaires politiques.

Le Chambellan: très intéressé par la politique et l'économie, le Chambellan a la main haute sur les finances de la Maison et sur les décisions importantes que prend le maître. Toujours présent aux côtés de son maître, cet homme de l'ombre est à la fois la mémoire de son patron, tout comme son sens pratique et sa prudence. Que quelqu'un essaye de se jouer de son maître et il saura aussitôt interrompre l'entrevue, prétextant n'importe quoi, dans le but de soustraire celui-ci à toute influence néfaste. Par ailleurs, il a la charge des finances de la maison, ce qui renforce une fois de plus son contrôle sur les décisions du Maître. Etant donné le pouvoir de ce personnage, les Maîtres font toujours preuve d'un très grand soin dans le choix de leur Chambellan. Mais parfois, il n'est pas facile de choisir entre un Chambellan loyal et un Chambellan efficace...

Le Héraut: représentant politique de son Maître, le Héraut est en quelque sorte le leurre et la protection la plus efficace du Maître pour tenir les autres à l'écart de ses véritables intentions. Ce rôle de pantin, de bouffon, peu acceptent de le jouer jusqu'au bout en connaissance de cause. D'un autre côté, le fait de tout savoir des problèmes du Maître et de maîtriser l'image de celui-ci aux yeux des autres peut attirer les nobles un tantinet romantiques, très portés sur l'aspect social des choses et désireux d'obtenir une reconnaissance sociale qu'ils n'auraient jamais eu sans cela. De ce fait, les Hérauts sont généralement des nobles de faible rang, sans autre véritable talent que celui d'être agréables et courtois, très à l'aise en société, mais incapable par leur courage ou leur intelligence de tenir les rênes du pouvoir. La charge de Héraut est souvent une charge de complaisance, mais pour qui sait s'en accommoder, elle peut devenir un puissant ressort d'accession au pouvoir.

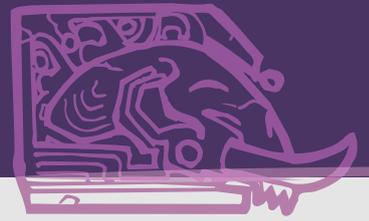
Le Confesseur: « chargé de veiller sur la communauté spirituelle de la maisonnée », le Confesseur est en fait chargé de veiller sur l'intégrité spirituelle de la maisonnée, d'une façon assez particulière : en faisant en sorte que ni les démons, ni les psychomanciens ni l'Eglise ne l'empêchent de mener à bien sa mission de noble. Il peut paraître étonnant qu'un prêtre de l'Eglise se retrouve à protéger son maître contre ceux-là mêmes qui l'on formé. Cependant, il est à noter que nombre de confesseurs sont issus de la noblesse, et que nombre d'entre eux, second ou troisième fils, n'ont trouvé que ce moyen-là pour rester dans les rouages du pouvoir. Leur savoir et leur rang font d'eux des gens avec qui il faut compter, mais tout prêtre d'origine noble sait bien que son ambition ecclésiastique connaîtra quelques freins lors de son ascension hiérarchique, les rangs

élevés étant difficilement confiés à des prêtres d'origine noble, sauf chez les Li Halan. Reste dont l'entourage noble, qui saura d'autant plus apprécier ces compétences que le confesseur saura se montrer très territorial sur sa communauté spirituelle, s'assurant qu'aucun autre prêtre ne dictera sa loi à son maître.

Le Grand Ecuyer: serviteur exceptionnel, tout à la fois courtisan et guerrier accompli, chef de la garde personnelle du Maître et ordonnateur du protocole, le Grand Ecuyer est souvent le frère ou le cousin du Maître. Ses serviteurs sont les Pages, futurs Ecuyers, les Ecuyers, Chevaliers en devenir, et parfois les Chevaliers. Il s'agit donc des meilleurs guerriers de la Maisonnée, mais aussi de nobles. Ainsi, le Grand Ecuyer étend son empire sur la basse noblesse, certes moins titrée mais souvent plus apte à combattre et plus loyale. Est-il besoin de préciser que cet empire le rend très puissant dans l'entourage du Maître. Cela ne va d'ailleurs pas sans heurs lorsque notamment les prérogatives et les devoirs du Chambellan et du Grand Ecuyer s'opposent. Tout comme ce grand personnage de l'entourage du Maître, le Grand Ecuyer doit aussi veiller à l'intégrité protocolaire et physique de son patron, alors que le Chambellan a à cœur les intérêts politiques et financiers de son Maître. Lorsque quelqu'un se montre un peu trop familier lors des négociations politiques, il devient alors difficile de concilier étiquette et pragmatisme, l'honneur imposant au Maître de demander réparation alors que sa raison l'invite à se montrer grand seigneur et faire fit de certains écarts pour aller à son but.

Le Maître d'arme: il remplit auprès du Maître le rôle d'un stratège et d'un chef d'armée. Bien que l'entourage d'un seigneur foncier ne soit pas très important, tout seigneur un temps soit peu important aura prît soin de lier à lui des hommes d'armes de valeur, qu'ils soient nobles ou roturiers. Ceux-ci seront nommés les Gardes, alors que les hommes d'armes nobles seront nommés les Chevaliers. Devenir Chevalier n'est pas chose aisée, il faut d'abord passer par le poste de Page et celui d'Ecuyer. Il revient alors au Maître d'arme de veiller à l'éducation martiale des Pages et des Ecuyers, tout en ayant la main haute sur la sécurité et sur les Chevaliers. Ceux-ci, s'il a bien rempli son office, seront des guerriers remarquables, seulement surpassés par des corps prestigieux tels que la Garde Phénix ou la Fraternité des armes. De plus, le Maître d'arme se doit, avec le Grand Ecuyer, de former tout membre de la Maisonnée aux arts du duel; il commande Gardes et Chevaliers, veille à la sécurité des lieux et des personnes.

Le Premier Ecuyer: chargé de la logistique du Maître, le Premier Ecuyer est un grand voyageur. Souvent vu en compagnie du Héraut, lui aussi très porté sur le



voyage, ou du Veneur, tout comme lui savant, sur les choses de la nature... En réalité, le Premier Ecuyer, par la connaissance qu'il a de l'extérieur et le peu d'aura que son poste lui confère, accompli pour son Maître bien des missions périlleuses à l'étranger, sur le territoire des autres. Soit disant pour inspecter les routes et préparer la venue éventuelle de son Maître, il part seul ou peu accompagné pour « repérer les éventuels dangers ». Une fois sur place, le Premier Ecuyer, s'il se fait assez discret, pourra laisser traîner ses oreilles et celles de ses compagnons...

Le Veneur: est en réalité à la tête de la police secrète du Maître. Connaissant la région comme sa poche, travaillant en étroite collaboration avec le Premier Ecuyer, le Veneur dispose à son service de plusieurs Pages et Ecuyers qui ont pour mission de préparer la chasse. Mais l'art de la chasse, dans la plupart des Maisons, coïncide étrangement avec l'art de mener une affaire délicate en toute discrétion. Au reste, il est très prestigieux d'aller chasser à courre, et de s'adonner à cet art si noble. D'ailleurs le maître et son veneur s'y adonnent souvent tous deux, seuls. Ces longues parties de chasses sont souvent l'occasion de mettre au point des plans redoutablement machiaveliques à l'abri des oreilles indiscrettes.

Les Chevaliers: avant qu'il ai eu vingt ans, tout noble doit être adoubé. Cette cérémonie est un rite de passage important, qui symbolise l'accession pleine et entière à la noblesse. Le Chevalier représente la quintessence de la force, de la bravoure, de l'honneur et du dévouement. D'autres valeurs s'ajoutent selon les Maisons. Le serment de Chevalier est fait devant le Pancréateur et revêt donc un caractère religieux. Une fois Chevalier, le noble doit servir et protéger son Maître. Bien souvent, il est intégré à sa garde personnelle et à ses hommes de confiance. Il ne quitte la Cour que pour des missions importantes et rempli toutes les tâches qu'on lui confie. En temps de guerre, il peut se retrouver à la tête d'une section de combat alors qu'en temps de paix il peut se retrouver à occuper une tour à l'orée de la forêt, surveillant les villages alentours pour le compte de son Maître. Certains Chevaliers rejoignent à ce moment là un ordre de chevalerie, qui oeuvre pour un idéal plutôt que pour un Maître, où se font Chevaliers de fortune, voyageant de planète en planète, demandant l'hospitalité aux nobles dont ils traversent les terres et menant une vie de bohème.

Les Ecuyers: aux alentours de son seizième anniversaire, le Page aura gagné en corpulence et en connaissance martiale. Du frêle enfant qu'il était, si les officiers du Maître ont bien fait leur devoir, il sera devenu un jeune homme au fait des coutumes de la Cour, capable de se battre convenablement et d'assister un noble dans sa vie quotidienne, étant pour lui le plus fidèle et le plus attentionné des serviteurs. Les relations entre un noble et son écuyer ont inspiré de nombreux poètes, et nombreux sont les nobles nostalgiques de tel ou tel écuyer. A la fois fils et serviteur, l'écuyer sert le noble tout en apprenant le métier des armes, entretenant le matériel du noble et l'assistant dans tous ses devoirs. Si arrive que l'Ecuyer soit au service d'un noble prestigieux, d'un Maître, et qu'il doivent servir à la Cour et non sur les routes. Ce genre d'Ecuyer sera plus tard un courtisan ou un des officiers du Maître, mais sa tâche, bien qu'apparemment plus facile, n'est pas de tout repos. La Cour est même souvent un endroit plus dangereux qu'un champs de bataille. Les Ecuyers issus de petites familles, sans grand appui politique mais ayant fait la preuve de leurs prouesses martiales seront fait Chevaliers. Les autres seront aussi adoubés Chevaliers puis prendront un titre plus important et les charges qui vont avec. Les plus médiocres seront oubliés et priés de quitter la Cour.

Les Pages: lors de son 10ème anniversaire, le jeune noble rejoint en général la suite d'un noble important, à qui il sert de Page. Bien souvent, le noble qu'il sert est le Patron de son père. Au service de ce seigneur, il est en compagnie de jeunes nobliaux de son âge, ce qui lui permet déjà de prendre connaissance de la composition de la noblesse locale. Les affinités et les inimitiés entre nobles se créent dès cet âge-là. Le Page est chargé de petites missions, comme aller porter un message, aller demander audience, etc. Ces travaux minimes leur laissent beaucoup de temps, d'autant que les Pages sont souvent nombreux dans une Maisonnée. Ainsi, les Pages passent du temps avec les autres officiers du Maître, qui ont la charge de leur apprendre leur devoir de noble. Le Chambellan leur apprendra les arts de la cour et la politique, tout comme le Grand Ecuyer alors que le Maître d'arme leur apprendra l'escrime et le Veneur les arts de la chasse. Le Confesseur s'occupera de leur éducation religieuse alors que le Premier Ecuyer leur apprendra l'équitation. Si le Page se conduit bien, il sera intronisé Ecuyer.

Le commerce

par Salandra Décados

Le commerce est une des plus grandes manières de gagner de l'argent à Fading Suns. Généralement seul les marchands de la Ligue utilisent le commerce. Mais il arrive à certain moment que d'autres y puissent influencer et tenter de générer de l'argent, comme les Franc Marchands par exemple.

Les Marchés

Le commerce se divise en plusieurs catégories comme suit : Délabré / Peu Fiable / Mauvais / Standard / Supérieur / Excellent / Extraordinaire.

C'est grâce à ces marchés que le marchand pourra effectuer son commerce, car c'est à l'intérieur de ceux-ci qu'il pourra tenter de générer de l'argent. Les marchés sont prédéfinis par le MJ et peuvent changer au cours du temps. Plus le marché est intéressant, plus il sera difficile, mais plus les gains pourront être élevés.

LE MARCHÉ PLANÉTAIRE (OU INTÉRIEUR)

Il concerne toutes les transactions effectuées sur une seule et même planète. La catégorie du marché peut varier toutes les semaines. N'importe qui peut influencer sur ce marché. On ne peut effectuer que un jet par semaine avec celui-ci.

LE MARCHÉ INTERPLANÉTAIRE (OU EXTÉRIEUR)

Pour effectuer du commerce à cette échelle il faut pouvoir exporter des ressources à l'extérieur de sa planète d'origine vers une autre planète. Dans ce marché c'est la ressource exportée qui possède un type de marché (qui est défini par le MJ). Le commerce Interplanétaire peut varier chaque mois (Soit 4 semaines).

Pour influencer sur ce marché, il faut dépenser 1 Point de Réputation (*règles dans le prochain numéro*) issu d'une faction marchande et faire un jet d'*Intelligence + Science (Affaire)*, jet complémentaire : *Intelligence + Connaissance (Monde de départ)*, et obtenir un nombre de PV égal à ceux définis par le type de marché (voir tableau des marchés, en téléchargement sur le site). Pour chaque PR supplémentaire ajouté à son jet, le marchand rajoute 1 PV à ses réussites.

LA VARIATION DU MARCHÉ

Le MJ doit lancer 1d10 et soumettre son résultat à la table, le pourcentage modifie les pertes ou les gains de base du tableau des marchés :

-1 à -10 :	-1% à -5%
1 :	Relancer le dé négativement
2 à 9 :	Aucun changement
10 :	Relancer le dé positivement
1 à 10 :	+1% à +5%

Les étapes du commerce

Voici les différentes étapes à suivre pour effectuer un commerce Planétaire ou Interplanétaire.

CHOISIR LE MARCHÉ

Si le joueur commerce au niveau planétaire, le marché ne devra pas être choisi mais sera automatiquement défini par le MJ en fonction de la situation politique, économique et géographique du lieu où se trouve le personnage.

Si le marchand s'intéresse au niveau Interplanétaire, il devra choisir le produit qu'il désire exporter, et réussir un jet (comme défini plus haut) pour savoir si oui ou non il sera susceptible d'influer sur ce marché. Si le jet est raté, le marchand perd ses PR et une semaine, et bien évidemment ne pourra intervenir sur ce marché. Le marché de chaque produit est aussi défini par le MJ.

INVESTISSEMENT

Le marchand doit investir une somme d'argent dans le marché qu'il aura choisi. Cette somme connaît tout de même un maximum qui est comme suit :

Marché Planétaire : Prospérité de la planète x 500 Fénix

Marché Interplanétaire : Faction marchande tutélaire du personnage x 3000 Fénix

VARIATION DU MARCHÉ

Le MJ lance le d10 pour déterminer si le marché varie.

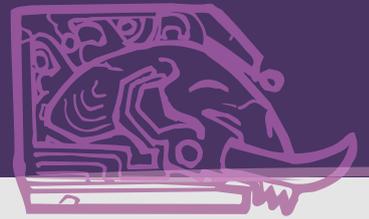
LE JET DE COMMERCE

Le marchand effectue ensuite un jet d'*Extraverti + Connaissance (Commerce)*, aucun jet complémentaire. Il applique le bonus ou le malus dû au type de marché et se réfère au tableau pour voir ses gains ou ses pertes.

Règles complémentaires

SCIENCE (ECONOMIE)

Ceux qui possèdent la compétence *Science (Economie)* peuvent faire un jet avec la caractéristique d'*Intelligen-*



ce. Les PV obtenus lors de ce jet devienne une réserve de point bonus que le marchand pourra se répartir comme bon lui semble entre les différentes étapes du commerce (Obtenir un marché, Le jet de commerce ou le Marchandage). Il est possible au marchand, en utilisant 2 PV de ce jet, de connaître à l'avance la variation du marché (avant d'investir).

LES CONTACTS

Si un marchand possède des contacts qui peuvent influencer sur son commerce, il peut rajouter le nombre de PP de ses contacts au SR du jet principal de commerce.

LE MARCHANDAGE

Il est possible de marchander le prix d'achat et de vente de ses produits. Mais attention c'est à double tranchant, le joueur n'est pas obligé de faire ce jet, mais s'il l'effectue il prend le risque de pouvoir perdre de l'argent. Pour cela les deux marchands doivent faire un jet d'opposition d'*Intelligence* + *Charme* (jet complémentaire : *Perception* + *Empathie*). La différence entre les deux jets donnera un bonus ou un malus en pourcentage à ses gains ou pertes, directement issu du tableau.

POUVOIRS OCCULTES

Un marchand possédant des capacités occultes possède un avantage certain sur les personnes avec qui il traite. Attention toutefois cela représente un risque, car l'inquisition pourrait s'intéresser de très près au marchand si celui-ci en abuse. En terme de jeu, chaque pouvoir qui peut influencer sur le jet de marchandage (Voie de la Psyché par exemple) permet d'obtenir un bonus de 1 PV sur le jet. Le pouvoir doit être toutefois réussi.

LES POINTS D'ANIMA

Aucun point d'anima ne peut être utilisé pour les règles de commerce.

VITESSE DES VAISSEAUX

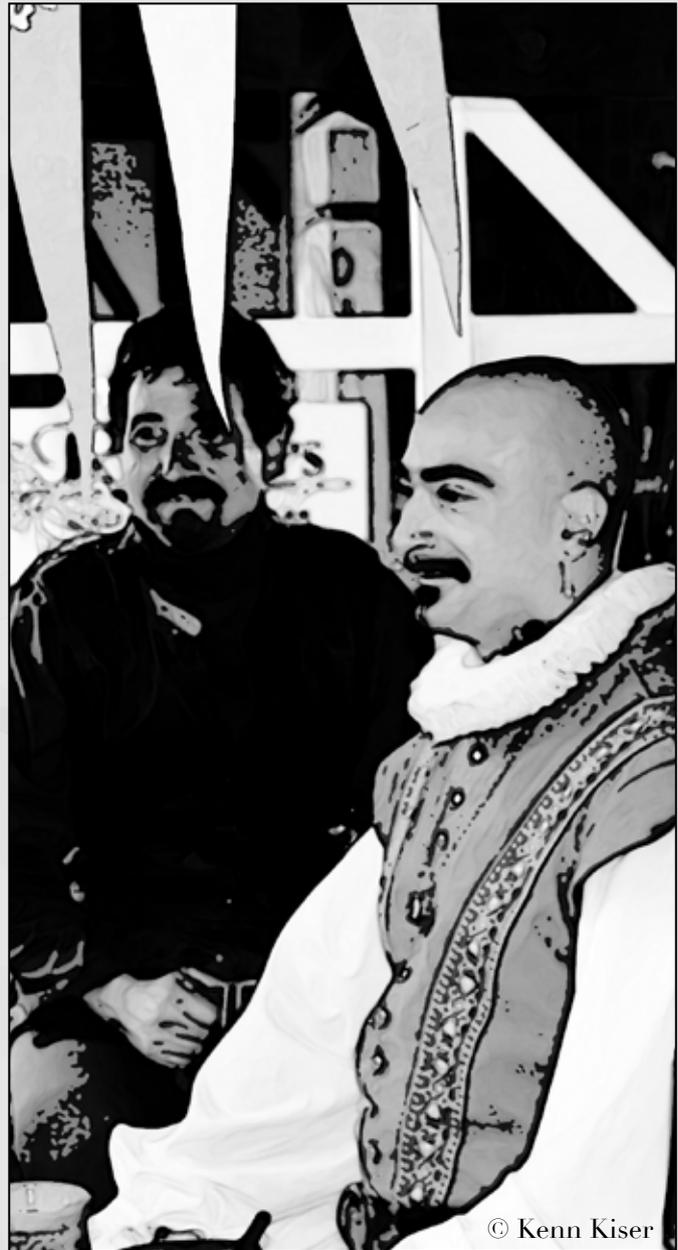
Si la vitesse de certains vaisseaux le permet, c'est-à-dire que la vitesse est élevée, alors il est possible que la transaction du marché Interplanétaire ne prenne que 3 semaines.

CARGAISON DES VAISSEAUX

Une autre limite à l'investissement d'argent dans le marché Interplanétaire est la capacité de stockage des vaisseaux utilisés pour le transport des marchandises. On considérera donc que pour 1000 Fénix investi cela correspond à une tonne de marchandises.

ASSOCIÉS

Un marchand peut avoir des associés dans son affaire. Ces personnes lui permettront d'effectuer certaines dé-



© Kenn Kiser

marchent à la place de celui-ci (Obtention d'un marché, Marchandage, Finance, etc.). Si cela est le cas, l'associé effectuera le jet en question à la place du marchand. Attention, chaque associé aura un salaire à payer par mois par le marchand, qu'il soit ou non utilisé dans le commerce du mois.

POINT DE RÉPUTATION

On récupère ou on gagne systématiquement 1 PR à chaque tranche de 20% des gains. En effet, étant donné que pour effectuer un marché Interplanétaire il faut dépenser un PR, il faudra au PJ au minimum 20% de gains s'il veut le récupérer.

Alimentation

Au sein des Mondes Connus, l'alimentation est devenue un véritable casse tête, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord à cause de la régression technologique constatable sur toutes les planètes. Ensuite à cause des effets désastreux de la pollution sur la plupart des écosystèmes. C'est d'ailleurs sur ce dernier point que l'Eglise s'appuya lors de la Chute de la Seconde République, mettant en évidence le caractère extrêmement dangereux de la technologie. Cependant, il ne faut pas oublier certains aspects de la Seconde République, qui ont permis de rendre vivables certaines planètes en leur fournissant des produits de bases susceptibles d'être cultivés sur le sol des planètes nouvellement colonisées. Ces produits deviendront vite célèbres, se déclinant à l'infini en fonction des planètes, mais comportant en eux même un mal inconnu, là aussi fustigé par l'Eglise, qui provoquait parfois des formes spéciales de néocancers, aujourd'hui appelés les sorghotites.

Ces deux aliments sont le **Sorgho** et l'**Oviviande**.

Le Sorgho est une très ancienne plante teyrienne, même s'il est aujourd'hui presque impossible de trouver du Sorgho naturel dans les Mondes Connus. Longue plante à graminées, le sorgho est originaire d'Afrique, sur Teyr Sainte, où il fût l'aliment de base depuis la Première République. Poussant avantageusement sur sol sec, calcaire ou même salin, le sorgho ne nécessite aucune irrigation et peut même pousser dans des sols gorgés d'eau ou lourdement pollués. Arrivé à maturité en automne, il contient des sucres, des vitamines et du tanin. Ce dernier provoque généralement des troubles gastriques. Lors de la colonisation de l'espace, les chercheurs de la Première République mirent au point diverses variétés de sorgho, plante adaptable qui sut permettre l'expansion spatiale. Le sorgho connaît de multiples usages. Il est utilisé en bouillie, en farine et sert au brassage de la bière de sorgho, une bière très alcoolisée dont les serfs aiment à s'enivrer. La tige du sorgho est quant à elle utilisée pour la confection de balais, de papier, de cordes, etc.

L'Oviviande repose elle aussi sur le principe d'OGM de la Première République. L'ADN des créatures les plus résistantes et des moins voraces fut étudié en vue de produire du bétail propre à la colonisation de planètes peu fertiles mais souvent riches en minéraux ou autre. Le résultat fut l'Oviandix, de chez Global Betail. En dérivant de l'ADN de mouton, le débarrassant de ses im-

pureté génétiques et en le couplant avec certains ADN de bovins, les généticiens de Global Betail obtinrent les Oviandix, sortes de gros moutons à viande. Certes, celle-ci reste fade et longue à digérer mais elle constitue le repas de nombreux serfs en leur fournissant les protéines essentielles à leur labeur. Les Oviandix fournissent un cuir épais, qui constitue un élément de base du tanneur. Cependant, le cuir des oviandix, tout comme leur laine, sont généralement de qualité médiocre, et ont la fâcheuse habitude de conserver l'odeur de l'oviandix, qui sans égaler celle de la brute, est tout de même peu ragoûtante.

Les **aliments de qualité** sont généralement issus de zones irrigués.

Parmi les céréales, on peut citer le **miliriz** de Byzantium Secundus, le **blé rouge** de Leminkainen ou le **seigle sigalup** de Midian.

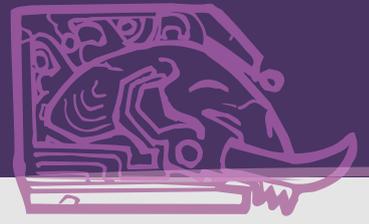
Les **potakrups** de Malignatius, sortes de patates géantes dont on extrait de l'alcool, sont aussi utilisés dans la confection de ragoûts et de purées dans tous les Mondes Connus, les plantes de patakrops se révélant très adaptés à la plupart des sols. Cependant, ils nécessitent une irrigation importante.

Les **Kadungas** sont des poivrons-fruits originaires d'Ungavorox. On en trouve aussi sur Severus et sur Bannockburn ainsi que sur de nombreuses planètes. Très appréciés sur bien des mondes, les kadungas ont de multiples couleurs et il en existe différentes variétés. Ils se mangent crus, cuits, en compote ou dans une tarte. Le Kadunga est un fruit excellent et plein de vitamines.

A partir d'un certain niveau de ressources, l'alimentation des Mondes Connus est composée d'**aliments outremondiens** ou de **véritable gibier sauvage**. Ce sont généralement les nobles qui bénéficient d'une telle nourriture, bien que certains prêtres et certains guildiens y aient accès.

Font aussi partie des aliments de luxe les épices teyriennes, autrefois presque disparues suite aux pollutions incessantes et dont les variétés aujourd'hui conservées ne peuvent s'acclimater que sur sol non pollué, ce qui réduit drastiquement leur implanation.

Il faut d'ailleurs préciser à ce sujet, que peu de terres sont exemptes de **pollution**. Due à la Seconde République ou à la destruction de certaines centrales lors de sa chute, la pollution est très importante dans les Mondes Connus. Même si elle a depuis longtemps



cessé d'empoisonner l'atmosphère, elle reste présente dans le sol et dans les eaux. Les produits naturels sont donc chers, et les licences pour de tels produits, rares. Enfin, viennent les **aliments de longévité**. Issus de la recherche gérontologique de l'Ordre Suprême des Ingénieurs, ces aliments aident à la fixation du Sérum de Longévité dans le corps du sujet, le rendant plus efficace. La plupart sont issus de l'importation outremonde et ont donc un prix très élevé. Seuls les plus riches des nobles peuvent se permettre un tel régime.

PRIX DES RÉGIMES ALIMENTAIRES

- **Alimentation de base** (25 fénix par mois): Sorgho, Bière de Sorgho, Ovilard
- **Alimentation de qualité** (100 fénix par mois): Riz pundi, Blé rouge, Seigle Sigalup, Potakrops, Kadung Kadung, Bière ou vin d'un aliment de qualité, Oviande
- **Alimentation de luxe** (500 fénix par mois): Gibier, Aliments outremonde, Grand Cru, Epices teyriennes
- **Alimentation de longévité** (2500 fénix par mois): Racine de Ginseng de Teyr Sainte, Café pourpre aux épices, Vin lunaire, Beurre blanc de Téthys, Chair de Gamgard (crocodile empoisonné de Severus), Œufs d'Oiseau des Roches de Madoc

PRIX DES REPAS

- **Repas miteux** (pain de sorgho, bière de sorgho et bouillie de sorgho à l'ovillard) 5 serres
- **Repas correct** (pain, Vin ou bière, oviande) 12 serres
- **Repas de qualité** (pain, gibier aux épices, bon vin, légumes frais) 5 fénix
- **Repas luxueux** (pain épicé, gibier farci aux épices, légumes frais, fruits frais, gâteaux, fromages de qualité, grand cru) 15 fénix

MODIFICATEURS

- Aliments naturels: prix x 2
- Aliments de longévité: prix x 10

Logement

Château: un château est un donjon entouré d'un mur de 15 pieds de haut et doté de 4 tours. Le mur d'enceinte a 10 pieds d'épaisseur.

Donjon: cette fortification de pierre a de 15 à 35 pièces.

Douve et pont: cette douve est profonde de 15 pieds et large de 30. Le pont qui la franchit est un pont levis ou une construction de pierre.

Grande maison: cette maison de 4 à 10 pièces est faite de bois et de chaume.

Maison simple: cette maison comporte de 1 à 3 pièces et est faite de bois et de chaume.

Manoir: ce manoir comporte de 10 à 20 pièces, deux à trois niveaux et est fait de pierre et de bois. Son toit est fait d'ardoises.

Palais: un donjon particulièrement grand avec de nombreux bâtiments associés (écuries, forge, grenier et ainsi de suite) ainsi qu'un joli mur de 20 pieds qui entoure ce donjon en lui créant une cour intérieure. Le mur est néanmoins garni de 6 tours et a 10 pieds d'épaisseur.

Tour: cette tour est ronde ou carrée à trois niveaux et est faite de pierre.

Prix moyens:

Simple Maison:	1 000 fénix
Grande Maison:	5 000 fénix
Manoir:	100 000 fénix
Tour:	50 000 fénix
Donjon:	150 000 fénix
Château:	500 000 fénix
Palais:	1 000 000 fénix
Douve et pont:	50 000 fénix

LOCATION ET ENTRETIEN:

Prix moyen du logement divisé par 100, donne le coût de la location, à payer chaque mois. Cependant chaque propriétaire fixe généralement le prix qu'il veut. Il est à noter que seuls les nobles ont le droit de louer des bâtiments.

Le coût d'entretien représente quant à lui les éventuelles dépenses dues à l'électricité, l'eau courante, les rénovations, etc. Ce coût est égal au loyer multiplié par le NT divisé par 100, à payer chaque mois.

LES MATÉRIAUX:

Il serait absurde de considérer que tous les bâtiments sont fait de pierre, de chaume et de bois, même si cela reste le plus courant. Il existe aussi du céramétal, du néobéton, ainsi que d'autres matériaux, plus «modernes». Leur prix est généralement le même que celui d'un bâtiment normal parce que ces bâtiments sont généralement anciens, donc rarement intacts et nécessitent des réparations importantes. Leur NT est égal au NT du matériau le plus évolué, ce qui implique donc des coûts d'entretien très élevés.

Pour plus d'informations sur les matériaux de construction, se reporter à la page 40 du supplément "Byzantium Secundus"

Prix des Vêtements

Costume d'artiste:	3 fénix
Habit d'érudit:	5 fénix
Habit de cour:	30 fénix
Habit de moine:	5 fénix
Habit de noble:	75 fénix
Habit de paysan:	1 serre
Tenue d'artisan:	1 fénix
Tenue d'explorateur:	10 fénix
Tenue de voyage:	1 fénix
Tenue polaire:	8 fénix
Tenue sacerdotale:	5 fénix
Toilette royale:	200 fénix
Scaphandre:	100 fénix
Toile polymère (NT5):	+200 fénix
Synthécuir (NT6):	+500 fénix
Synthésoie (NT8):	+300 fénix

Prix de la qualité et des matériaux**QUALITÉ SUPÉRIEURE**

Armes: +350 fénix, ajoute 1 point aux dégâts et au toucher
Armures: +150 fénix, retire 1 point d'encombrement lié aux caractéristiques

Objets: +50 fénix, ajoute un bonus de circonstance de +2 au jet en rapport avec l'objet

QUALITÉ EXEMPLAIRE

Armes: +1400 fénix, ajoute 2 points aux dégâts et au toucher
Armures: +600 fénix, retire 2 points d'encombrement liés aux caractéristiques

Objets: +200 fénix, ajoute un bonus de circonstance de +4 au jet en rapport avec l'objet

QUALITÉ SUPRÊME

Armes: +5400 fénix, ajoute 3 points aux dégâts et au toucher
Armures: +2600 fénix, retire 3 points d'encombrement liés aux caractéristiques

Objets: +800 fénix, ajoute un bonus de circonstance de +6 au jet en rapport avec l'objet

PLASTACIER (NT6)

Le plastacier est un plastique léger dont on fait des armes de mêlée et des armes à feu, mais pas des balles. Il est très peu lourd (la moitié du poids normal), peut être transparent, translucide ou opaque et peut échapper aux systèmes de détection de métal les plus simples (NT5 ou moins). De plus il est non conducteur et non ferreux, ce qui le rend insensible aux attaques électriques ou magnétiques. Les armures en plastacier sont moins encombrantes (réduisant de moitié, arrondi à l'entier inférieur, les pénalités des armures). Coût x 2.

HEPHAESTIUM (NT6)

L'Hephaestium est un métal de haute technologie, plus résistant que l'acier. Ajoute +1 au toucher et aux dégâts des armes. Les armures en Hephaestium sont plus résistantes (+1 en armure) mais plus encombrantes (-1 en Force). Coût x 4.

MERCURIUM (NT7)

Le Mercurium est un métal de haute technologie plus léger et plus résistant que l'acier. Ajoute +2 au toucher et +1 aux dommages des armes de mêlée. Le Mercurium est non ferreux, ce qui le rend insensible aux attaques magnétiques. Ajoute +1 au toucher et aux dommages des balles. Le poids de l'arme est est réduit de 1/3 et la Force nécessaire pour manier une arme de Mercurium est réduite de 1 point. Les armures de Mercurium sont plus résistantes (+1 en armure). Coût x 6.

CÉRAMÉTAL (NT8)

Considéré comme la substance connue la plus solide, le Céramétal est issu d'un mélange de matériaux rares et de céramique. De plus il est non conducteur et non ferreux, ce qui le rend insensible aux attaques électriques ou magnétiques. Il est utilisé pour construire les vaisseaux de guerre. Aujoute +3 au toucher et +2 aux dommages des armes de mêlée. Le poids du céramétal est plus important (+1/3), et la Force nécessaire pour manier une arme de céramétal augmente de 1 point. Les armures de céramétal sont plus résistantes (+2 en armure) mais plus encombrantes (-2 en Force). Coût x 10.



Les Langages

Il existe beaucoup de langages au sein de l'Empire des Mondes Connus, beaucoup trop... Parce qu'acheter chaque langage séparément serait un véritable casse-tête et parce que de nombreux dialectes ne sont pas si éloignés que ça d'un langage spécifique, les langages seront classés par grands groupes. Cette aide de jeu est inspirée d'une aide de jeu de Fuzion ainsi que d'une aide de jeu inspirée de Luxifer...

Les codes

Cette aide de jeu utilise des codes placés à la suite des noms des différents langages, afin de gagner en clarté et d'éviter des répétitions inutiles.

Les codes des Langages

- (d) dialecte, parlé oralement
- (g) gestuel
- (j) jargon, variante dialectique
- (p) primitif
- (s) symbolique
- (t) télépatique

Les codes des Alphabets

- (h) hiéroglyphes (logographique et syllabique)
- (l) logographique (mots, objets, concepts): dessins correspondants à des notions ou des objets
- (p) pictogrammes (art, dessin): dessin figuratif stylisé qui fonctionne comme un signe d'une langue écrite et qui ne transcrit pas la langue orale
- (s) syllabique (syllabes): chaque syllabe est représentée par un seul signe
- (a) alphabétique

Les Alphabets

- Baa'mon** (h): scarifications ukar
- Enochien** (a)
- Sanskrit** (s)
- Teyrien** (a): alphabet de base de la plupart des langages des Mondes Connus
- Technoteyrien** (h): langage de la Ligue
- Xin Kai Shu** (p): langage pictogrammique Li Halan

Les Langages

Chaque Maison à son langage, chaque planète a sa variante, chaque fief, chaque groupe social, chaque zone un peu isolée... ont leur langage.

LANGAGES IMPÉRIAUX

- On retrouve ces langages dans tout l'Empire des Mondes Connus.
- Argot Fouinard** (j): variante du Teyrien des Fouinards

- Français** (j): variante du Teyrien utilisée à des fins juridiques
- Interlac** (d): ancien langage républicain, encore parlé par les Zuranistes, les Sathraïstes et les Néo-Républicains
- Langue Fleurie** (j): variante du Teyrien des al Malik
- Patois Vagabond** (j): variante du Teyrien de la Guilde des Vagabonds
- Teyrien** (d): langage officiel des Mondes Connus, avec quelques variantes planétaires

LANGAGES PLANÉTAIRES

- En fonction de sa planète d'origine, le personnage parle couramment un Langage planétaire, qui est celui des serfs et des franc sujets.
- Araméen** (d): dérivé de l'ancienne langue sacrée des al Malik, ce langage est la langue officielle des mondes al Malik
- Castillan** (d): langage officiel des mondes Hazat
- Galach** (d): ancienne variante de l'Interlac, maintenant langue à part entière, couramment parlée sur les mondes de la Ligue des Marchands.
- Piyin** (d): langage officiel des mondes Li Halan
- Saxon** (d): langage officiel des mondes Hawkwood
- Slave** (d): langage officiel des mondes Décados

LANGAGES SACRÉS

- Ces langages sont ceux des ordres religieux. Ils sont rarement enseignés en dehors de la hiérarchie religieuse.
- Enochien** (d): langage ancien utilisé par l'Ordre Eskatonique, prétendument d'inspiration annunaki
- Kalinthi** (j): variante du Latin, utilisé par les Kalinthis
- Lakota** (d): langue natale de St Lextius, utilisée seulement par la Fraternité
- Latin** (d): langage de l'Eglise Universelle, utilisé par de nombreux ordres religieux
- Sanskrit** (d): langue maternelle de Ste Amalthée, utilisée par le Sanctuaire Amalthéen et l'Ordre Voavenlohjun

LANGAGES DES SIGNES

- Antonin** (g): langage discret de la Maison Décados
- Emmanuel** (g): langage de bataille de la Maison Hazat
- Templier** (g): langage de bataille de la Fraternité

LANGAGES INFORMATIQUES

- Constantinople**: programmation de la Guilde des Baillis
- Iê**: programmation obun
- Lien**: programmation des golems
- Lex V.V**: programmation de l'Eglise Orthodoxe
- Suprema**: programmation basique (+2 au jet)
- Turing**: programmation de la haute technologie

AUTRES LANGAGES

- Junker** (s): langage des vêtements de la Maison Hawkwood
- Jakov** (s): langage des bijoux de la Maison Décados
- Zhuo** (s): langage des couleurs de la Maison Li Halan

Les règles de recettes

par Salandra Décados

Il existe différents types de recettes dans Fading Suns : Les Elixirs, les poisons, les onguents et les fumigènes entrent dans cette catégorie. Même si ce sont des produits totalement différents, que cela soit par leur aspect ou autre, ils sont régis par une seule et même règle. Tous ces styles de recette sont définis par 2 caractéristiques de fabrication : Le Facteur de Fabrication (1 à 10) et le Niveau d'ingrédient (1 à 10).

Règles de Fabrication

Voici les différentes étapes pour fabriquer une recette :

- Connaître la recette, et par conséquent avoir investi 1 PP dans l'avantage recette.
- Posséder les ingrédients (voir Les ingrédients)
- Avoir le nécessaire de fabrication (Voir Les Outils de Fabrication).
- Temps de fabrication : 1 heure / Jet
- Jet étendu : *Foi + Alchimie*. Il faut un nombre de PV supérieur ou égal au Facteur de Fabrication.
- Malus : Connaissance (Recette) Facteur de fabrication. Le malus ne devient jamais positif
- Jet complémentaire : Fumigène (*Intelligence + Alchimie*), Onguent (*Intelligence + Herboristerie*), Poison (*Intelligence + Nature*), Elixir (*Intelligence + Biologie*).
- Si un seul jet est raté, la recette a échoué, les ingrédients sont utilisés, l'argent dépensé, le temps perdu et on doit recommencer tout depuis le début.

Les ingrédients

Pour pouvoir fabriquer une recette, il faut obligatoirement posséder les ingrédients de cette recette. On ne matérialise pas les ingrédients par des noms distincts mais par des chiffres. Ainsi pour pouvoir faire un jet de fabrication il faudra dépenser un certain nombre de point d'ingrédient. Cette réserve de point d'ingrédient pour un jet correspond aussi à une valeur en fénix dont il faudra s'acquitter lors de ce jet. Le joueur peut faire un jet par semaine d'*Intelligence + Connaissance* de la rue afin de récolter des points d'ingrédients (Jet complémentaire : Agora ou Monde). Le Nombre de points de victoire (PdV) est ce qu'il rajoute en point d'ingrédients, ainsi il pourra cumuler ses ingrédients au fil du temps pour ses recettes. Et par conséquent, il pourra utiliser ses points selon les recettes fabriquées et comme il le désire. A chaque jet effectué les personnages paient un coût en fénix égal au prix de la recette (Noté sur les fiches de recettes).

COÛTS STANDARD DES INGRÉDIENTS

Niv ingréd.	Coût	Niv ingréd.	Coût
1	1-5	8	36-40
2	6-10	9	41-45
3	11-15	10	46-50
4	16-20	11	51-55
5	21-25	12	56-60
6	26-30	13	61-66
7	31-35		

La qualité

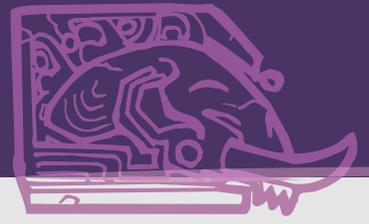
Si l'on veut fabriquer des recettes de qualité, il faut augmenter le prix des ingrédients et le facteur de fabrication selon la qualité recherchée (+10%, +20%, +30% et +1, +2, +3). Le facteur de fabrication est augmenté (avec bien entendu toute son arborescence). Le bonus de qualité deviendra un malus au jet de résistance de la victime ou un bonus pour le bénéficiaire. Le niveau d'ingrédient augmente aussi selon la qualité.

Les outils de fabrication

Pour pouvoir fabriquer des recettes, il faut en plus des ingrédients et de l'argent, du matériel adéquat à la recette demandé. On ne détaille par le nom du matériel demandé, par contre on applique un niveau aux outils possédés. Un haut niveau signifie qu'on possède un matériel diversifié. Ainsi il faudra que le Niveau de l'outillage soit supérieur ou égal au niveau de fabrication de la recette pour pouvoir la fabriquer.

PRIX DU NÉCESSAIRE D'ALCHIMIE

Niv.	Coût	Niv.	Coût
1	10	8	1 500
2	50	9	3 000
3	100	10	5 000
4	150	11	7 000
5	300	12	10 000
6	500	13	15 000
7	1 000		



Qualité du Nécessaire d'alchimie : Le nécessaire peut avoir une certaine qualité, comme d'habitude cela influe sur le prix de base en fonction de la qualité désirée et payer le coût en PP. Le bonus de qualité se rajoute au SR du jet de fabrication d'Alchimie.

Le Facteur de Dépendance

Un personnage prend des risques lorsqu'il consomme à plusieurs reprises une substance qui est censé « lui faire du bien ». En effet, toutes sortes de mélanges peuvent représenter un danger, dans le sens où on peut en devenir dépendant, telle une drogue. Pour définir cela, à chaque fois qu'il consomme un produit qui possède un facteur de dépendance, le personnage doit faire un jet d'*Endurance + Vigueur* (Jet complémentaire : *Perception + Stoïcisme*). Le nombre de PdV à atteindre est noté dans la case du facteur de dépendance (généralement de 0 à 7), un niveau de 0 signifie qu'il doit juste réussir son jet. Si le jet est réussi, il n'est pas dépendant, mais s'il est raté il devient dépendant. A chaque nouvelle dose prise de ce même produit (dans un laps de temps plus court que celui mentionné dans le facteur de dépendance), il doit soustraire son SR de 1.

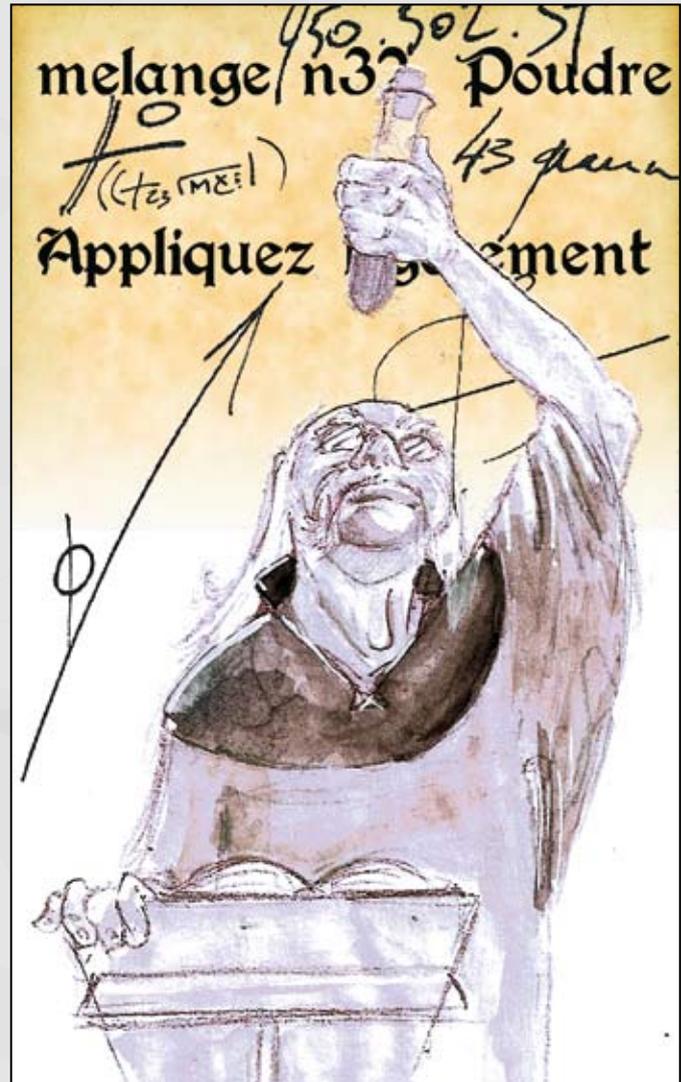
Il existe 2 types de dépendance, comme défini dans le livre de base. Il y a une dépendance faible et une dépendance forte. Quand on rate un jet de résistance pour la première fois, on obtient une faible dépendance, par contre si on le rate une deuxième fois et ce quelque soit le laps de temps entre les 2 échecs, on obtient une dépendance forte. Lorsque l'on a déjà une faible dépendance à un certain type, on subit un malus de -6 à tous ses jets de résistance contre la dépendance forte à chaque fois qu'on en consomme en plus de son quotidien (toutes les consommations en gamme ne font pas partie du quotidien).

Enfin, une fois qu'on obtient une dépendance forte, on ne subit plus l'effet positif du produit. Le personnage a 1 chance sur 10 de pouvoir obtenir, de nouveau, les effets positifs.

Création d'une recette

Un personnage peut aussi tenter de créer ses propres recettes, mais pour cela il est soumis à des règles qui diffèrent légèrement de celle montrées plus haut. Voici comment procéder :

- Le joueur doit définir et paramétrer la recette qui doit être validée par le MJ.
- Le joueur devra effectuer des recherches dans certains domaines en fonction du descriptif de la recette (Herboristerie, médecine, poison, etc.).
- Le jet de création : Le joueur devra effectuer un jet étendu de *Foi + Alchimie* pour sa création. Il devra obtenir un nombre de PV égaux au facteur de fabrication X Nombre de domaines de la recette. Si un seul jet est raté, on recom-



mence tout depuis le début, et le temps est perdu.

- Les jets de domaines : Pour avoir l'opportunité d'effectuer un jet étendu, il faut pouvoir répondre aux critères de recherches. Chaque recette que l'on crée a un nombre de domaines compris entre 2 et 5 (Défini par le MJ). Chaque domaine possède un niveau compris entre 1 et 10 (Défini par le MJ). Il faut atteindre, grâce à des PV, la totalité des niveaux de domaines pour effectuer un jet de création. Le personnage peut effectuer un jet par semaine.
- Le joueur subit un malus à son jet de création égal à la différence entre sa compétence de recette et au facteur de fabrication de celle-ci. Le malus ne peut jamais être positif.
- Coût des ingrédients : A chaque jet de création, on paye $(1d6 + \text{nombre de domaine}) \times 5$ Fénix
- Les outils de fabrication : Le joueur devra posséder le matériel adéquat comme décrit dans les règles plus haut.
- Une fois la recette achevée, il faut dépenser 1 PP pour la finaliser complètement et l'apprendre.

Les Sceptres de vote

par Solaris

Lorsqu'un jeune noble requière les conseils avisés d'un de ses pairs rompus à l'élection de l'Empereur, voilà ce que cela donne.

QUESTIONS - RÉPONSES

*** Pour résumer, depuis Vladimir (4550), toute personne souhaitant monter sur le trône impérial doit être élue par un conseil (les Grands Electeurs). Qu'est-ce qu'un Grand Electeur ?**

Simple : toute faction disposant d'un Sceptre de vote. Bon, nous avons 40 Sceptres à l'époque de Vladimir :

- 5 pour l'Eglise,
- 5 pour la Ligue
- 30 pour la noblesse (or, il existe 10 Maisons Royales à l'époque - cela nous fait donc *3* Sceptres par Maison, et non pas 5).

Par déduction, si désormais les Maisons Royales survivantes ont 5 Sceptres chacune, c'est parce qu'elles se sont servies sur les Maisons en disgrâce. Les Windsor ont été «intégrés» aux Hawkwood, les Van Gelder aux Décados, etc.

*** Dans ce cas, pourquoi ni les Hawkwood, ni les Décados ne disposent-ils de 6 Sceptres (les 3 d'origine + les 3 de la Maison absorbée) ?**

Probablement parce que ni les Windsor, ni les Van Gelder ne se sont laissés faire.

Résultat, si tel Sceptre des Windsor a été remis aux Hawkwood, tel autre Sceptre des Windsor a très bien pu être capturé par les al-Malik, ou perdu.

*** Les Justinien, petit détail amusant, page 104 des «Seigneurs des Mondes Connus» (V.F.) : il est dit que la Maison ayant perdu son statut de Maison Royale offre SON Sceptre d'Electeur à l'Orthodoxie afin de consolider les liens avec cette Faction.**

Deux détails importants qui n'auront pas manqué de vous sauter aux yeux :

- il est fait état d'UN Sceptre (et non pas CINQ). Les deux autres ont probablement été capturés par les Maisons Royales survivantes.
- Cela sous-entend que l'Orthodoxie possède depuis DEUX Sceptres (et > non pas UN).

Sceptre qui a très bien pu être remis aux Frères d'Armes, ordre encore jeune (donc l'Orthodoxie n'est pas encore méfiante à son égard), pour le remercier de ses bons et loyaux services.

*** Dans le même ordre d'idée, et en admettant que les Maisons possèdent effectivement plusieurs Sceptres chacune, qui sont les Electeurs ?**

Dans mon optique des choses : le chef de file de la Maison, plus quatre Ducs élus ou nommés par le chef.

*** Ces Sceptres sont aujourd'hui (du moins, officiellement) au nombre de 35, et répartis de la façon suivante :**

- 1 Sceptre par secte majeure de l'Eglise (donc 5 en tout)
- 1 Sceptre par guilde majeure de la Ligue Marchande (donc 5 en tout)
- 5 Sceptres par Maison Royale (donc 25 en tout).

Pour être élu, tout candidat au trône doit obligatoirement réunir 2/3 des votes (ce sera le cas d'Alexius), et tant qu'aucun candidat ne se présente ou ne réunit assez de voix, on utilise le système de Régent.

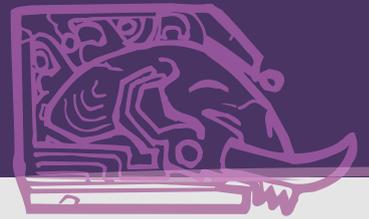
Ces sceptres ont donc été voulus par Vladimir et sont probablement issus de la technologie de la Seconde République. Ils sont quasiment indestructibles. Ils ont la forme d'un long cylindre (ressemblant d'ailleurs à une clé de saut - coïncidence ?) surmonté d'une Croix en Portail, et entouré de deux ailes d'aigle - plutôt classique en somme... (il y avait une icône pour les décrire dans le jeu «Emperor of the Fading Suns»).

*** Je vois que l'on a finalement pas répondu à ma première question : comment 23 sceptres sur 35 permettent-ils d'avoir une majorité de 2/3 ?**

Les 2/3 de 35 ça donne 23,3333 que l'on peut arrondir à 23. Mais je pense que la principale raison pour laquelle les auteurs n'ont pas donné 24 voix à Alexius, c'est qu'avec 24 il faut ajouter 2 sceptres pour tout chambouler. Avec 23, il suffit qu'un sceptre refasse surface pour faire bouger les choses. C'est plus propice à des bouleversements, donc à des scénarios.

*** Sur les 40 sceptres créés au départ ?**

- 2 ont disparus, sûr et certain.
- 2. Enfin, les deux derniers existent toujours, reste à les trouver.
- pour celui de Vladimir Alecto : point d'interrogation (voir «Le sceptre de Vladimir», page suivante).



*** Juste comme ça : les Régents, comment fait-on pour les choisir ?**

On passe par le même conseil de Grands Electeurs, en sachant que le vote est plus simple :

- D'une part (enfin, supposition personnelle), la majorité nécessaire doit être plus faible
- D'autre part, il est plus facile de choisir un Régent (un type qui disparaîtra dans 10 ans, quoiqu'il advienne, et avec des pouvoirs limités) plutôt qu'un empereur.

*** Oui mais pourquoi les Régents des Mondes Connus obéiraient à cette règle ? Ce que je veux dire c'est qu'ils n'ont plus aucune obligation envers Vladimir...**

Oh que si : le système des Sceptres et des Electeurs a été conçu par Vladimir. De plus, il faut bien légitimer le pouvoir des Régents d'une manière ou d'une autre et lui donner un certain prestige : l'aspect «héritage de Valdimir» correspond parfaitement.

*** Et pourquoi ce projet n'a pas été abandonné après la mort de Vladimir alors que pour la plupart des factions aucune ne veut d'un empereur ???**

Erreur : chaque faction veut un empereur, pourvu qu'il provienne de ses rangs. C'est pourquoi ce système a été maintenu : chacun pensait qu'il lui permettrait un jour ou l'autre de faire accéder son candidat au trône.

*** Un sceptre de vote en pied de lampe ? chez un serf ou un barbare ?**

Il pourrait s'avérer qu'un sceptre soit «accessible» mais que son propriétaire n'ait pas conscience de ce qu'il détient...

Le sceptre de Vladimir

* L'un était présent dans le vaisseau amiral de Vladimir lors du couronnement de ce dernier. Or, le vaisseau a été détruit quelques heures plus tard, on peut donc en déduire que le Sceptre n'est plus qu'un tas de cendres...

Pas forcément, un sceptre de vote doit être un objet difficile à détruire et à contrefaire. Il est donc tout à fait possible que ce sceptre là flotte encore dans l'espace. Sans compter la possibilité que les alliés plus ou moins surnaturels de Vladimir aient emportés le sceptre avant la destruction du navire pour le conserver et le faire ressurgir plus tard.

*** Comment ça les alliés plus ou moins surnaturels de Vladimir? Il se serait allié avec des créatures surnaturelles?**

Plusieurs indices vont dans ce sens... A commencer par sa victoire éclair sur les barbares, beaucoup trop rapide, beaucoup trop «parfaite» ; ensuite vient sa Pierre Philosophale lui permettant de se téléporter

d'un point à l'autre de l'univers sans Portail ; reste son étrange assassinat, resté non élucidé (on ne sait pas d'où vient cette fameuse pierre, on ne sait pas ce qu'elle est devenue...).

Cela fait beaucoup de mystères autour de Vladimir. De plus, dans «The Dark between the Stars», le chapitre sur les Antinomistes laisse apparaître le fait que Vladimir aurait pactisé avec le Diable (ou avec des Sathraïstes) pour obtenir la couronne impériale. On connaît la suite...

*** Vladimir aurait-il été humain alors? Connaît-on son histoire à Vladimir ?**

Non et c'est normal. Tout le background de Fading Suns présente les Mondes Connus en l'an 5000. La mort de Vladimir remonte à 500 ans et reste entouré de bien des mystères. Il est donc logique que les auteurs évitent de donner une réponse définitive à ce sujet et sur bien d'autres.

*** Mais on suppose que des antinomistes l'aurait assassiné, mais alors pourquoi?**

Si ce sont les antinomistes qui l'ont assassiné, c'était peut être parce qu'il ne voulait pas honorer sa part du contrat.

Mais il est possible que ce soit les autres maisons nobles qui aient organisé son assassinat et qu'elles aient mis ça sur le dos des antinomistes pour conserver la structure impériale mise en place par Vladimir. Une autre possibilité reste que Vladimir n'avait aucun contact avec les antinomistes et qu'il a été assassiné par eux.

Exemple

* Alors je vais prendre un exemple bancal mais un exemple quand même... Imaginons que la Guilde des Courtisanes se procurent en toute transparence un sceptre elle aussi... Peut-elle envisager de faire partie des guildes majeures de la Ligue, et si oui, deviendrait-elle une votante à part entière? Dans ce cas, si oui, ceci veut dire que ça doit être la course aux sceptres de vote !!!

Le problème n'est pas seulement de récupérer un sceptre de vote, ce qui est loin d'être simple, mais bien de parvenir à la garder. Dès que la nouvelle filtrera, la Guilde des Courtisanes sera la cible de tous les quémandeurs, de tous les chantages et de toutes les menaces. Les possibilités de gains seraient énormes mais les risques seraient tout aussi importants.

Avec un tel pouvoir, les Courtisanes pourront être considérées comme guilde *majeure* - officiellement, si ce n'est officiellement. De même, imaginons que les Keddah (la Maison mineure la plus puissante actuellement) mette la main sur un Sceptre : il n'y aura plus cinq mais six

Maisons Royales dorénavant - les Keddah possédaient déjà une planète, ils entrent maintenant dans la cour des grands (enfin, à condition qu'ils rompent leur pacte vis à vis des al-Malik)...

Accessoirement, l'apparition d'un nouveau sceptre sur la scène provoquerait probablement de grands troubles et peut être même une nouvelle flambée de guerre. Pourquoi ? 23 sceptres sur 35 ça fait 2/3, 23 sur 36 ça ne fait plus 2/3.

Résultat, Alexius devrait absolument recueillir cette

voix et ces adversaires aussi.

Sans compter qu'un nouveau vote pourrait créer des surprises du côté des Hawkwood qui ne voteraient probablement plus massivement pour Alexius.

Au final, j'ai l'impression que l'Empire n'a pas vraiment intérêt à voir réapparaître de nouveau sceptre de vote.»

Mais nous si ! MJ, à vos crayons !

Gestion du temps d'occupation

par Salandra Décados

*Cette règle concerne la gestion du temps des personnages joueurs en dehors d'une partie classique. En effet chaque personnage peut interagir avec l'univers de *Fading Suns* même en dehors d'une partie. Ainsi, il pourra utiliser de son temps pour s'entraîner, étudier, organiser des événements (rencontres, festivités, etc...), régenter son fief, commercer, et toutes autres sortes d'actions.*

Estimation du temps d'occupation global

Entre chaque partie le MJ détermine un nombre d'heures à disposition de chaque personnage pour effectuer ses tâches sachant qu'une journée pleine équivaut à 12h de temps d'occupation. Toutefois, à moins de se mettre en retraite complète, un personnage a besoin de 2h chaque jour pour régler les affaires de la vie courante : repas, rencontre diverses sans importances, gestion de courses urgentes et autres menues invitations, etc. Le personnage dispose donc de 10h par jour consacrées à ses occupations personnelles.

Le MJ donne le nombre d'heures totales dont bénéficieront les personnages durant l'entre partie, libre à eux d'utiliser une base de **10h par jour** avec une vie sociale normale ou 12h sans vie sociale, avec toutes les conséquences entraînées par l'un ou l'autre de ces choix.

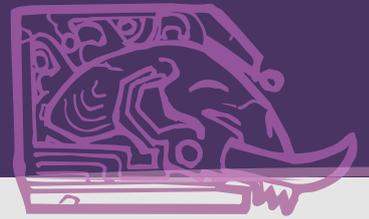
Ce choix fait, les joueurs pourront répartir ce total dans les différents domaines d'occupation du temps listés plus bas. Les joueurs devront définir le type d'étude

qu'ils comptent effectuer, en accord avec le MJ.

- **Régence** : 5h par jour
- **Commerce** : 4h par jour
- **Pouvoirs et manœuvres de combat** (acquisition, amélioration) : 50h x Niveau
- **Compétence** : (50h Niveau actuel de la compétence visée) x Niveau à atteindre
- **Spécialisation** : 40h x Niveau
- **Maitrise** : 200h (il n'existe qu'un seul niveau de maîtrise donc le temps est unique)
- **Lecture** : selon le livre et le type de lecture, voir le système de lecture (*Disponible, là aussi dans le prochain numéro*) pour d'avantage de précision.
- **Implant** : NT + (PP x 2) h
- **Recette** : (50h Connaissance : Recette) x Facteur de fabrication
- **Évènement RP** : variable, déterminé par le MJ

REMARQUE :

- Toutes les **10h de Régence non effectuées** un régent accumule un **malus de 1** à tous ses jets de Régence du mois suivant, et ce jusqu'à la fin du mois. Si son conseiller possède la compétence Connaissance : [Fief], il peut assurer la régence pour un nombre d'heures quotidiennes égal à la moitié du rang de sa compétence.
- Toutes les **5h de gérance non effectuées** un commerçant accumule un **malus de 1** à tous ses jets de Commerce



savoir (compétences de connaissances donc mais également les sciences théorique telle la physique), la notion technique d'autodidacte n'est pas appliquée si l'étude se fait au sein d'une bibliothèque spécialisée dans le domaine étudié (mais la notion de professeur peut s'appliquer en plus).

Le précepteur et ses domaines.

Un enseignant est très utile aux personnages car il permet un apprentissage de meilleur qualité et plus rapide. Mais cela a un prix, **un prix en Fénix mais également en PP** (ou PX sur la base 1 PP = 2 PX) car il faut mériter un tel investissement aux yeux de sa hiérarchie. Le prix en Fénix est défini par la Secte des Précepteurs (*Arcane Tech*, p 139), selon l'étendue de ses connaissances et savoir-faire, leurs degrés et leurs raretés. Le joueur devra s'acquitter de ces deux coûts pour jouir des bienfaits d'un professeur.

NIVEAU DU PRÉCEPTEUR

En fonction du coût en PP payé par le joueur, le niveau du précepteur dans le domaine ciblé varie selon la table suivante :

NIV	COÛT	POINTS SUPPLÉMENTAIRES
1-3	1 PP	5 + Niveau
4-6	2 PP	10 + Niveau
7-8	3 PP	15 + Niveau
9	4 PP	35 + Niveau
10	5 PP	50 + Niveau

Le niveau du précepteur indique son niveau maximal dans le domaine ciblé : ses compétences dans son domaine et sa compétence *Enseignement* sont chacune égale à ce niveau.

Les points supplémentaires sont autant de points répartis dans les manœuvres, pouvoirs et autres rites qu'il possède (les coûts sont ceux de la création de personnage : 1 point par niveau) en plus des facultés de son domaine.

DOMAINES

Chaque précepteur dispose d'un domaine de compétence qui représente ses facultés principales en plus de celle d'enseignement.

Un domaine est généralement constitué d'une compétence innée et de 4 compétences acquises (ou techniques, pouvoir, rites).

Le coût en points de personnage d'un précepteur correspond en fait au(x) domaine(s) qu'il possède. Ainsi un professeur avec plusieurs domaines équivaut par ses possibilités d'enseignement à plusieurs professeurs réunis. Le coût est donc celui correspondant à un professeur de

du mois suivant, et ce jusqu'à la fin du mois.

- Le temps déterminé est un temps d'occupation global, **il peut être interrompu autant et tant que l'on le juge nécessaire**, le total d'heures à passer sur un sujet pour arriver à l'objectif fixé demeure toujours le même.
- **Monter une caractéristique** (y compris l'Anima et les caractéristiques mystiques) **est toujours exceptionnel** et ne se fait qu'avec accord du MJ. Il n'existe **pas de temps d'entraînement** en conséquence.
- A titre d'exemple, pour monter la compétence Vigueur de 5 à 6 il faut 270h ($50 - 5 = 45 * 6 = 270$ avec un précepteur, sinon ce temps est doublé). Une fois ce temps atteint un jet d'amélioration peut être tenté (voir plus bas). **Les points d'expérience ne sont dépensés qu'une fois le nombre de points de victoire atteints.** Comme on peut le constater cela est long mais il faut remarquer qu'une compétence de ce niveau est remarquable, comparé à la moyenne humaine.

Notion d'autodidacte

Toutes ces estimations de temps sont données dans le cadre d'un enseignement fait par un professeur/mâitre/mentor.

Si un personnage souhaite étudier tout seul, en autodidacte, ces temps sont doublés. La seule exception est la lecture qui ne peut être qu'autodidacte.

REMARQUE :

Pour les compétences relative à la connaissance et au

son niveau par domaine qu'il possède. Par contre cela ne change rien aux points supplémentaires prévus. Voici quelques exemples de domaines (la liste n'est pas exhaustive) :

- Connaissance thématique (Antinomie, Théologie, Histoire, etc.)
- Criminel (Discrétion, Crochetage, Fouille, Connaissance de la rue, Jeu)
- Espion (Discrétion, Acrobatie, Observation, Baratin, Déguisement)
- Artiste (Observation, Interprétation, Arts, Artisanat, Concentration)
- Chasseur (Vigueur, Pistage, Survie, Dressage, Premiers soins)
- Acteur (Charme, Comédie, Baratin, Interprétation, Eloquence)
- Courtisan (Charme, Etiquette, Débat, Empathie, Cours)
- Soldat (Mêlée, Arme, Tactique, Guerre, 1 technique)
- Défenseur (Esquive, Premiers secours, Tactique, Guerre, 1 technique)
- Occultisme (Observation, Stoïcisme, force d'âme, Concentration, Connaissance occulte)
- Tireur (Tir, Arme, 3 techniques)
- Archers (Vigueur, Archerie, 3 techniques)
- Maître d'arme (Mêlée, Arme, 3 techniques)
- Précepteur (Charme, Enseignement, Empathie, Débat, Concentration)

Jet d'apprentissage

A chaque fois que le personnage atteint le nombre d'heures dans une de ses études ou entraînement, il doit effectuer un jet étendu pour savoir s'il l'a mémorisé et acquis définitivement. Pour réussir il doit **obtenir un nombre de PV égal au niveau** (de la technique, de la compétence, etc.) visé.

Le jet effectué est :

Intelligence + Concentration (ou Enseignement du précepteur) (Différence entre le niveau de l'amélioration visé et le niveau actuel de la caractéristique principale)

REMARQUE:

- Si le jet est simplement **raté (0 PV)**, le personnage doit soustraire 1 de ses PV déjà accumulés.
- La **différence** entre l'aptitude acquise visée et les possibilités innées peut être **positive ou négative** (négative si le potentiel est meilleur, donc favorise l'amélioration ; et vice versa). Rappelons que soustraire un nombre négatif c'est additionner son opposé. Ainsi si la différence entre le niveau de l'amélioration visé et le niveau actuel de la caractéristique principale se révèle être égale à -3, cela deviendra un bonus de +3 au seuil du jet d'apprentissage.
- Les capacités d'apprentissage de l'élève compensent

un enseignant médiocre et inversement : **la compétence la plus élevée entre la Concentration de l'élève et l'Enseignement de l'enseignant** doit être utilisée.

AIDE À L'APPRENTISSAGE

Le précepteur peut favoriser l'étude d'un personnage. En effet si celui-ci prend le temps de l'aider dans ses recherches et qu'il connaît le thème à étudier, il sera plus facile pour l'étudiant de comprendre.

En terme de jeu, le professeur doit faire un jet de : *Extraverti + Communication : Professeur*

Un jet complémentaire peut être effectué, **toujours par le précepteur** : *Intelligence + Empathie*

Il exprime la capacité du précepteur à s'adapter au caractère et à l'humeur de son élève.

Chaque point de victoire obtenu diminue l'étude de 5h à sa base. Le précepteur ne peut faire qu'un seul jet d'aide à l'étude par étude.

Un précepteur ne peut aider pour une lecture, seulement pour une étude (sinon cela signifie que le précepteur possède la compétence visée par la lecture faite et peut donc procéder à un enseignement standard).

Entraînement à plusieurs - Classes d'enseignement/d'apprentissage

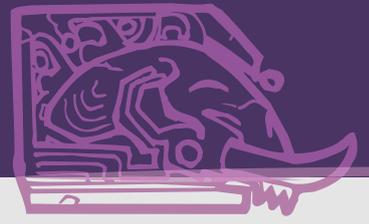
Il est concevable que plusieurs individus se regroupent pour payer financièrement un précepteur et suivre ensemble ses enseignements. **Toutefois chaque individu aura à s'acquitter personnellement du coût en points de personnage complet.**

Ceci est encore à l'étude mais il est possible que le professeur subisse un malus de 1 par élève supplémentaire (dès le 2e) à ses jets d'aide mais les points de victoire obtenus ne seraient pas répartis. Dès lors l'élève se verra obligé d'utiliser sa compétence de Concentration et non celle d'Enseignement du précepteur. Enfin le temps de base se verrait augmenté d'environ 50%.

Situation durant la Geste

Pour des problèmes de simplicités et afin de créer un juste milieu entre réalisme et gameplay, les règles établies précédemment représentent une simple base de ce qui se produit au sein de l'univers de Fading Suns. Les PJs n'utiliseront pas ces règles pour les compétences de niveau 5 ou moins. Ils devront tout de même demander l'autorisation au MJ.

De plus, le temps de base passe de 6h par jour maximum au lieu de 10h, mais ce temps pourra être utilisé en plus de ses éventuelles augmentations de compétences pour toutes autres choses comme définit plus haut.



Les Cahiers du Techno-Archéologue

par Softroader

Voilà un croiseur de combat de type Nigelva, appareil développé par le Royaume Stellaire de Sidéria.

Les images sont celles du NTBC - 11021979 Euphoric, 3ème bâtiment construit commandé par Nanaha Misaki.

QUELQUES DONNÉES TECHNIQUES.

Longueur maximum : 1245.6 m

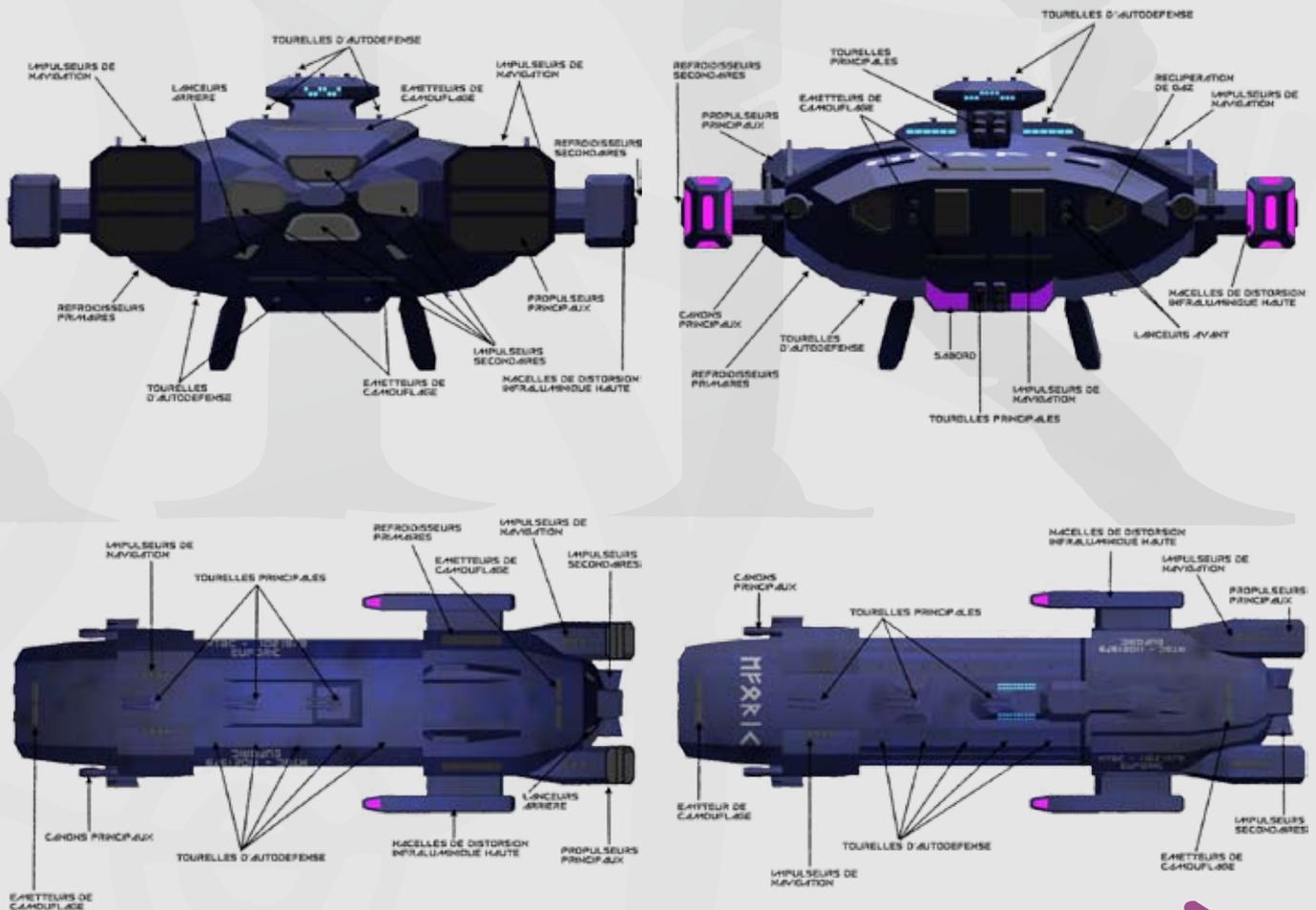
Largeur maximum : 445.4 m

Hauteur maximum : 212.8 m

Masse maximum en déplacement : 1 000 000 t environ

Armement :

- 6 tourelles à double canons plasmiques lourds
- 35 tourelles à double canons plasmiques légers pour l'autodéfense
- 2 canons lourds à particules
- 20 lanceurs latéraux de missiles (diverses têtes; cinétique, explosif classique, nucléaire, plasmique, multi-lasers, anti-missiles)
- 4 lanceurs d'engins avant (missiles et diverses sondes)
- 2 lanceurs d'engins arrière (missiles, leurres, grenades à dispersion, mines)
- 36 lanceurs de torpilles à anti-matière (taille d'un obus de 450 mm)



Alternative Suns - L'essentiel, volume 1

LES US ET COUTUMES DES HABITANTS DES MONDES CONNUS

Retrouvez dans cet opus des informations sur la vie quotidienne des Mondes Connus.

Confrontez-vous aux problèmes quotidiens d'un noble et de ses charges.

Commercez sur tous les marchés des Mondes Connus.

Admirez les vaisseaux de la galaxie.

Soyez au bon endroit au bon moment.

Sachez vous battre avec élégance.

Apprenez, apprenez encore...

Au 50ème siècle ap. J-C., l'Empereur régnant s'appelle Alexius, et son avènement a permis de mettre fin aux guerres de succession qui avaient mis à feu et à sang les Mondes Connus pendant plus de deux générations. Mais le pouvoir de l'empereur est fragile, Alexius ayant à imposer sa volonté à de nombreux groupes aux intérêts souvent fort divergent...

Fading Suns est un jeu de science-fiction américain. L'ambiance de Fading Suns est sombre, car le jeu transpose la structure sociale moyenâgeuse dans un jeu de space-opera. Extra-terrestres et haute technologie côtoient noblesse et clergé, dans une ambiance gothique et baroque. La population vit dans la peur et la superstition. Les joueurs incarnent des héros passionnés aux objectifs grandioses.

Parmi les inspirations manifestes du jeu, on peut citer «Dune» de Frank Herbert, «La Grande Porte» de Frederik Pohl, ou «Hyperion» de Dan Simmons.

D'après le Guide du roliste galactique (www.roliste.com)

Rejoignez-nous : <http://forum.alternativesuns.com/>

