

# Fading Suns

## *Aide de Jeu LAIC*

# Les Charges Foncières

*Cette aide de jeu utilise un système monétaire différent. Les salaires du Livre de Base de Fading Suns sont à multiplier par 10 et tout objet dont le NT est supérieur à celui de la planète voit son prix augmenté de 100% pour chaque point de différence. Ainsi, un objet de NT6 valant 30 fénix coûtera 90 fénix sur une planète de NT4, les deux points de différence augmentant le prix de 2 fois 100% soit 200%. De même il est conseillé de multiplier le prix des armes de mêlée, des arcs, des arbalètes et des armes de jet par 10 et le prix des boucliers (targes, écus, etc.) et des armes à énergie par 5. Cette aide de jeu est compatible avec les autres aides de jeu LAIC.*

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 fénix
- **Baronnet**: débute avec un fief de 300 000 fénix et avec 45 000 fénix
- **Baron**: débute avec un fief de 500 000 fénix et avec 75 000 fénix
- **Comte**: débute avec un fief de 750 000 de fénix et avec 150 000 fénix
- **Marquis**: débute avec un fief de 1 million de fénix et avec 175 000 fénix
- **Duc**: débute avec un fief de 2 millions de fénix et avec 300 000 fénix

## 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'entretien 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
  - *Baronnet*: 3 000 fénix

- *Baron*: 5 000 fénix
- *Comte*: 10 000 fénix
- *Marquis*: 10 000 fénix
- *Duc*: 20 000 fénix
- **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 fait 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) 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 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 guildes 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 matière 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 fénix 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 fénix et nécessite 10 000 fénix 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.

- **Écuyer:** « 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. Leur revenu mensuel d'un Ecuyer est de 200 fénix.

- **Grand Ecuyer:** cet écuyer un peut 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 + Etiquette, il sera à même de remarquer toute 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 Etiquette, 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.

