Fading Suns

Aide de Jeu LAIC

La Vie Quotidienne

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 a 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.

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 polution 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 extrèmement dangereux de la technologie. Cependant, il ne faut pas oublier certains aspects de la Seconde République, qui ont permi 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 néo-cancers, aujourd'hui appellés 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 graminés, le sorgho est originaire d'Afrique, sur Teyr Sainte, où il fut 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 Rèpublique mirent au point diverses variétés de sorgho, plante adaptable qui sut permettre l'expension spatiale. Le sorgho connait 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 impureté 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 fornissent 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 facheuse 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 patakrups 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 polutions incessantes et dont les variétés aujourd'hui conservées ne peuvent s'acclimater que sur sol non pollué, ce qui réduit drastiquement leur implatation.

Il faut d'ailleurs préciser à ce sujet, que peu de terres sont exempts 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 naturles 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* (10 fénix par mois): Sorgho, Bière de Sorgho, Ovilard
- *Alimentation de qualité* (50 fénix par mois): Riz pundi, Blé rouge, Seigle Sigalup, Potakrops, Kadung Kadung, Bière ou vin d'un aliment de qualité, Oviviande
- *Alimentation de luxe* (250 fénix par mois): Gibier, Aliments outremonde, Grand Cru, Epices teyriennes
- *Alimentation de longévité* (1200 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), Oeufs d'Oiseau des Roches de Madoc

Prix des repas
- *Repas miteux* (pain sorgho, bière de sorgho et bouillie de sorgho à l'ovilard) 5 serres
- *Repas correct* (pain, Vin ou bière, oviviande) 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 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 est 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 tout ronde ou carré a trois niveau 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^2 divisé par 100, à payer chaque mois.

Les matériaux:

Il serait absurde de considérer que tous les bâtiment 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.

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 au 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 au 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 au 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 clairté 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

Les Alphabets

- ***Baa'mon*** (h): scarifications ukar
- ***Enochien*** (a)
- ***Sansckrit*** (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 de la Maison 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 de la Guilde 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 de la Maison 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 courament un Langage planétaire, qui est celui des serfs et des franc sujets.

- ***Castillan*** (d): langage officiel des mondes Hazat
- ***Galach*** (d): ancienne variante de l'Interlac, maintenant langue à part entière, courament parlée sur les mondes de la Ligue des Marchands.
- ***Hébreu*** (d): dérivé de l'ancienne langue sacrée des al Malik, ce langage est la langue officielle des mondes al Malik
- ***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
- ***Sansckrit*** (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
- ***Ië:*** 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

- ***Chou*** (s): langage des éventails de la Maison Li Halan
- ***Floral*** (s): langage des fleurs de la Maison Hawkwood
- ***Jakov*** (s): langage des bijoux de la Maison Décados