



Livret d'introduction

Nobles

Prêtres

Aliens

Chevaliers

A l'aube du sixième millénaire, les cieux s'obscurcissent, tandis que les soleils eux-mêmes se meurent. Les humains ont depuis longtemps déjà gagné les étoiles, bâtissant une République centrée sur la haute technologie et l'émancipation universelle – tout cela pour la saborder, la combattre, puis la perdre. L'humanité a sombré dans un nouveau Moyen Age : la plus grande civilisation jamais connue s'est effondrée, et même les étoiles commencent à s'obscurcir... A présent, des seigneurs féodaux règnent sur les Mondes Connus, se battant pour le pouvoir face à des prêtres fanatiques et des guildes intrigantes.

Une saga sur le destin de l'humanité dans les étoiles, par les créateurs de Vampire® et Loup Garou® de White Wolf.

Vaisseaux spatiaux

Psychiques

Mondes perdus

Artefacts antiques

FADING SUNS

LA GESTE DU FUTUR

Créé par Bill Bridges & Andrew Greenberg

Crédits de la version française

Livret d'introduction à l'univers de Fading Suns,
2ème mouture, décembre 2007.

Traduction originale : Kerk
Relecture et mise en page : Cursy

Illustrations : John Bridges, Darryl Elliott, Kathy
Schad.

Liens internet

<http://www.fading-suns.com/> (site VO de RedBrick)
<http://www.editions-ubik.com/> (site de l'éditeur VF)

<http://forum.alternativesuns.com/> (les français les plus actifs)

<http://www.sden.org/jdr/fading/> (site de Kerk)
<http://www.chez.com/flclair/> (autopromo !)

Fading Suns est une marque déposée, sous copyright, de Holistic Design. La license est actuellement exploitée par RedBrick Limited et en France par Ubik.



Un Jeu Héroïque Futuriste

Jadis, les soleils resplendissaient, leurs jalonnant le sombre océan spatial, appelant l'humanité à s'en approcher. Les étoiles représentaient tout le potentiel humain, à la fois but et destinée à atteindre grâce au progrès, encourageant à un exode massif dans l'espace. Autrefois, chacun tournait son regard vers cet éden, les yeux emplis d'espoir et d'envie. Jusqu'à ce que les soleils - et l'espoir - se mettent à s'estomper...

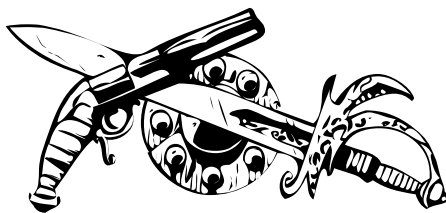
Nous sommes au commencement du sixième millénaire après Jésus Christ, et l'histoire touche à sa fin. La plus grande civilisation jamais créée par l'Homme s'est effondrée, ne laissant derrière elle que peur et ignorance parsemées dans les ruines de bien des mondes. Un nouvel Age Obscur s'est instauré, et rares sont ceux qui espèrent encore en un renouveau et au progrès. Il ne reste plus que l'attente, celle d'une mort lente à venir, tandis que les étoiles d'hier sont réduites à l'état de cendres, tandis que les âmes des pécheurs sont promises au Jugement Dernier.

Mais tous ne croient pas en cette destinée. Un dirigeant est apparu, un empereur qui a juré de rassembler les mondes de l'Espace Humain sous une seule et unique bannière, pour embrasser de nouveau les cœurs des humains, et leur insuffler un nouvel espoir.

La tâche est colossale, et déjà beaucoup se déclarent vaincus, tombant dans les pratiques d'un lointain passé, se grimant en serfs face aux seigneurs féodaux. Que peut être pour eux l'espoir, si ce n'est une méprise qui ne leur cause que de la souffrance ? Mieux Vaut abandonner le pouvoir de décision aux seigneurs, et laisser l'Eglise Universelle conforter leurs âmes.

Les adversaires sont omniprésents, ceux qui ne cherchent qu'à tirer profit de ce déclin : nobles futilles qui règnent sur des mondes reclus, prêtres avides de pouvoir qui cherchent à dominer la vie de leurs semblables, marchands cupides s'engraissant des besoins et désirs de l'humanité. Mais ils ne sont pas seuls : d'autres vivent également au sein des étoiles obscurcies, races exploitées qui rêvent d'en découdre avec l'Homme, et étranges empires aliens aux desseins trop contradictoires pour pouvoir être compris...

C'est dans cet univers qu'hommes et femmes doivent vivre. Bien peu se poseront des questions. Bien moins encore agiront afin d'obtenir des réponses et rompre le carcan de la routine et des lois - et gagner leur liberté pour de nouveau toucher les étoiles, et connaître leur destinée.



Fading Suns : un jeu de rôles de SF



Fading Suns est un jeu de rôles, une activité basée sur l'imagination qui peut procurer des heures de plaisir ainsi qu'être un moyen d'expression créative. **Fading Suns** est tout d'abord un jeu centré sur des héros et sur les conflits dramatiques qu'ils rencontrent, depuis les intrigues de palais jusqu'aux combats à l'issue incertaine. Il donne un cadre où les joueurs pourront se retrouver face aux situations qu'ils désirent, qu'ils veuillent jouer des marchands qui préfèrent la diplomatie à la violence ou des prêtres face à une crise métaphysique, ainsi que des règles et des conseils destinés à les aider. **Fading Suns** est tout simplement ce que les joueurs en font.

Fading Suns est en premier lieu un jeu de science-fiction, ce qui signifie que l'on pourra y trouver des vaisseaux spatiaux, des lasers, des armures énergétiques, des races aliènes, et d'étranges sciences. Mais on peut y retrouver également des éléments classiques de la fantasy : des personnages et des combats héroïques, une structure socio-politique féodale (avec des seigneurs nobles, des prêtres imposants et des marchands acharnés), de puissants artefacts et de grands mystères. L'horreur est également au rendez-vous, avec des monstres, des découvertes horribles révélant de terribles vérités métaphysiques.

En bref, **Fading Suns** est un jeu qui concentre tous les éléments nécessaires dans un univers rôlistique pour construire des histoires aux thèmes variés et exotiques que l'on peut trouver n'importe où – même dans notre propre monde actuel.

Comme tous les jeux, **Fading Suns** se veut divertissant et agréable, mais un jeu de rôles peut être autre chose qu'un simple passe-temps : les joueurs peuvent s'efforcer de réaliser le même travail artistique qu'un écrivain, cinéaste ou dramaturge. Bien des histoires peuvent se tenir dans ce futur imaginé, depuis les gestes intergalactiques jusqu'aux aventures plus personnelles.

A l'instar des jeux médiévaux héroïques, **Fading Suns** mêle de grands thèmes universels sur l'expérience humaine, notamment celui de la Recherche. Tel est le rôle mythologique endossé par tous les héros : le chevalier en quête, en quête du pouvoir de vaincre ses ennemis ou du secret de l'introspection – ce n'est plus tant le succès qui compte, mais l'enseignement qui en sera tiré.

Mais tous les actes accomplis dans **Fading Suns** sont en même temps baignés d'une tragique ignorance : la civilisation est sur son déclin, tandis que peur et superstition sont omniprésentes. Les défis et nouvelles idées sont méprisés par des masses virulentes, effrayées par la souffrance qu'apporte le changement. Mais c'est cette ignorance volontaire qui empêche la civilisation de se redresser, c'est cette peur qui empêche le renouveau de l'espoir et des gageures. Les personnages joueurs représentent les héros qui peuvent briser le carcan de cette ignorance et apporter nouveauté et grandeur à leur culture, pour un renouveau de cette vie.

Sans plus attendre, voici un aperçu du destin tumultueux de l'humanité quelques millénaires dans le futur...

Histoire

La chronique de l'Histoire humaine au sein des étoiles est un long parcours de trois millénaires, qui est loin d'être un long fleuve tranquille. Depuis les pillages de ressources des premiers colons jusqu'aux horreurs des Guerres Impériales, les humains n'ont que rarement connu la paix dans le vide spatial. Ils auront prospéré, souffert, échoué, puis de nouveau espéré. Et ils n'auront pas parcouru seuls les sentiers de l'histoire, des races aliennées les accompagnant, avec leurs propres passés et destinées, qui restent à accomplir.

La Première République

L'humanité parviendra à rejoindre les étoiles sous l'égide de la Première République, un gouvernement universel dirigé par les « Zaibatsu », d'avidés magnats dont les corporations ont fini par supplanter les nations terrestres. Les Zaibatsu ont colonisé l'espace en quête de richesses et de nouvelles ressources minérales – jusqu'à ce qu'ils découvrent la Portail aux frontières du système solaire terrestre.

Cet antique artefact de conception étrangère provoqua l'étonnement et la crainte des humains. Bien que de nombreuses années de recherche furent nécessaires pour que l'on comprenne comment déverrouiller les mécanismes les plus simples de son fonctionnement, son utilité était évidente : ouvrir un passage vers d'autres systèmes stellaires. Les scientifiques les plus diligents finirent par construire le premier propulseur de saut, une machinerie capable de lancer un vaisseau à travers la Portail, le tout premier Portail de Saut, le transportant instantanément à des années lumières de son point de départ. L'exode pouvait commencer.

Tout d'abord, les Zaibatsu contrôlèrent soigneusement la construction et la détention de vaisseaux équipés pour les sauts, engloutissant pour elles seules les ressources offertes par les nouveaux mondes et systèmes stellaires. Mais lorsque des anarchistes parvinrent à mettre la main sur leurs secrets technologiques, plus personne ne put retenir les immenses vagues d'individus cherchant à échapper à l'étau des corporations et à s'installer sur un monde qu'ils façonneraient. La Première République s'effondra au cours d'une guerre civile, alors que l'univers s'était sur-étendu et que les loyautés s'effondraient.

La Diaspora

Le nouvel univers de l'Espace Humain fut décomposé en nations planétaires divisées, certaines démocratiques, d'autres totalitaires. Plusieurs des premiers dirigeants de ces mondes créèrent des dynasties qui dureront des millénaires entiers : les premières maisons nobles à régner sur les étoiles. Mais des années de coups d'essais politiques et sociaux ne parvinrent qu'à créer chaos et conflits entre ces mondes. Au sein de cet univers de dangers vint alors le Prophète, un homme doté de la vision de la Création, don que lui aurait fait Dieu – qu'il nomma le Pancréateur – prétendit-il. Rassemblant disciples et suivants, il se mit à accomplir des miracles : l'humanité, qui avait désespérément besoin d'unité et d'espoir, se tourna vers le Prophète pour obtenir des réponses.





A cette époque, l'humanité croisa la première race intelligente : les Shantor ongulés, à première vue des êtres équidés à peine évolués. Mais bientôt on put réaliser à quel point ils étaient intelligents – et dangereux. Une autre race évoluée, les Ukar, employa les pouvoirs psychiques dont elle était dotée pour mener les Shantor vers une révolte sanglante. Lorsque la lumière fut faite au sujet de leur hargne, il était déjà trop tard pour revaloriser ces bêtes aux yeux de l'humanité : les « dangereux et incontrôlables » Shantor furent asservis et placés dans des réserves disséminées à travers les Mondes Connus, leurs familles et cultures rompues.

Les Guerres Ukar qui s'ensuivirent permirent d'unifier l'humanité face à une race qui avait également atteint les étoiles, et hostile aux intérêts humains. Avec l'assistance de la race cousine des Ukar, les Obun, l'humanité parvint à gagner du terrain dans ce conflit intergalactique. Enfin, Palamedès Alecto, suivant du Prophète Zacharie, mena l'Eglise Solaire Universelle nouvellement fondée face aux Ukar sur leur propre monde : l'humanité était victorieuse, et la position de l'Eglise au sein des pouvoirs politiques et militaires était assurée.

L'humanité franchit de nouveaux mondes incapables de voyager dans l'espace, et donc jugées inférieures. Jusqu'aux Vao...

L'humanité finit par tomber sur bien plus imposant qu'elle, lorsqu'elle soumit une race de paisibles jardiniers du nom de G'nesh. C'est alors que leurs souverains émergèrent de mondes inconnus avec des vaisseaux spatiaux bien plus puissants et équipés d'armes énergétiques dévastatrices ; les humains n'eurent d'autre choix que de battre en retraite. Heureusement, les Vao se révélèrent non-expansionnistes et n'engagèrent aucune représailles face aux humains. Tant qu'on les laisserait seuls, ils ne causeront aucun problème – c'est du moins ce que crurent la plupart des humains. Mais au fil des siècles, d'étranges « cadeaux » et techniques offerts par les Vao ont toujours été prompts à déclencher des conflits au sein de l'humanité.

La Seconde République

Finalement, grâce à l'unité humaine entreprise par l'Eglise et les intérêts économiques exposés par les barons du commerce, une Seconde République fut érigée, sous la forme d'un gouvernement démocratique qui engloba tous les mondes de l'Espace Humain. Sous son égide, une période sans précédents de prospérité et de haute technologie fut initiée : il semblait alors qu'il n'y aurait plus de limites au développement humain, aucun secret qui ne pourrait être dévoilé grâce à la puissance de l'esprit humain, associé à l'ingéniosité et à la vaillance.

Mais le pouvoir finit par tomber entre les mains d'une nouvelle aristocratie, profitant que personne ne se soucia plus du domaine politique. Les maisons nobles de la Diaspora, toujours aussi riches mais reléguées à l'arrière-plan, cherchèrent à regagner leur pouvoir d'antan et se mirent à comploter contre la République. Elles n'en furent que plus aidées par un renouveau du millénarisme et par une fièvre apocalyptique, alors que les scientifiques eurent découvert un phénomène terrifiant : les soleils se mourraient, les étoiles s'obscurcissaient, et personne ne savait pourquoi...

Le gouvernement se montra impuissant à calmer cette panique, et le soudain effondrement du système informatique de protection sociale finit par provoquer des émeutes sur chaque planète. Des

rebelles s'élevèrent, et avec une rapidité inouïe ils s'emparèrent du gouvernement central sur Byzantium Secundus. Les nobles s'unirent à l'Eglise pour libérer la capitale, mais une fois victorieux ils refusèrent de rendre leur pouvoir aux sénateurs, le gardant pour eux-mêmes. L'humanité connaissait une nouvelle ère : un Âge Sombre composé de seigneurs féodaux, de prêtres fanatiques et de guildes intrigantes.

Les Nouveaux Âges Sombres

Les nouveaux maîtres des Mondes Connus ne tardèrent pas à se batailler les uns les autres, mais seuls les plus puissants, les plus rusés et les plus riches furent promis à la grandeur, tandis que bien d'autres finirent exsangues. Dans ce chaos, les masses furent abandonnées sans protections, et par désespoir beaucoup acceptèrent de signer un contrat générationnel de servage avec les maisons nobles, prêtant allégeance aux seigneurs locaux en leur nom et celui de leurs enfants à venir. Dans un premier temps, l'Eglise s'opposa à de tels procédés, mais elle finit elle-même par les adopter, comprenant qu'ils restaient les seuls moyens sûrs de lever une armée face aux rivaux – or l'Eglise était alors aussi agressive et militariste que la noblesse.

Les corporations de la Seconde République se retrouvèrent avec une bien maigre part du butin. Après avoir perdu ou renoncé de force à leurs biens, leur puissance s'était effondrée. Mais un conglomérat de toutes ces corporations se rassembla afin de créer la Ligue des Marchands, et refonda les statuts pour transformer les corporations en guildes, celles-ci ayant l'avantage de contrôler plus facilement leurs membres et l'avancement dans leurs rangs. Par ailleurs, la Ligue put conserver ses brevets technologiques secrets, bien que des agents durent payer ce privilège de leur vie, chargés d'effacer les données des ordinateurs tombés entre les mains des nobles.

Incapables de maintenir leurs vaisseaux et leur armement de haute technologie, les nobles et l'Eglise se retrouvèrent dans l'impasse. Après qu'une campagne insidieuse à l'encontre des guildes ait échoué à dévoiler les secrets de la Ligue, les nobles n'eurent d'autre choix que d'accepter les guildes marchandes comme ses égales. Même l'Eglise dut se résigner à leur abandonner une parcelle de pouvoir, par le biais d'une Bulle Patriarcale n'autorisant l'usage des hautes technologies proscrites qu'aux prêtres, nobles et guildiens. Dès lors que ces secrets scientifiques furent mis hors de portée des masses, la transformation de la société des Mondes Connus en régime féodal fut complète : seules les classes supérieures pouvaient se déplacer entre les étoiles, tandis que les paysans vivaient et mouraient sur le sol de la planète qui les avait vus naître.

Mais les Mondes Connus ne rassemblaient pas tous les mondes de l'Espace Humain : au cours de la Chute de la Seconde République, de nombreuses planètes furent perdues, leurs coordonnées de saut volées ou leurs Portails condamnés. Après des siècles de disparition, certains de ces mondes refirent surface, libérant des hordes barbares sur les Mondes Connus, semant la destruction et pillant les fiefs des maisons nobles.

Seule une puissante coalition des nobles pouvait faire barrage aux clans barbares dispersés, et seul un maître tacticien pouvait former une telle coalition. Cet homme fut Vladimir Alecto, dont la campagne face aux barbares le propulsa aux sommets du pouvoir. Après sa victoire face aux envahisseurs barbares, il se proclama premier Empereur des Mondes Connus, tandis que sa campagne de pacification fit admettre sa souveraineté aux nobles qui se résignèrent.

Mais le jour de son sacre, alors qu'il plaçait la couronne sur sa tête, il mourut mystérieusement après une soudaine déflagration. Sa coalition s'entredéchira, les maisons s'accusant l'une l'autre de la mort de l'Empereur. Finalement, la paix put être de nouveau restaurée, assurée par les réformes de Vladimir : toutes les maisons, sectes et guildes pourront voter à égalité afin de désigner un noble comme Régent, qui régnera jusqu'à ce qu'un nouvel Empereur remonte sur le trône.





Il faudra près de cinq cents ans avant qu'un Empereur ne soit de nouveau élu, et ce seulement après quarante violentes années de conflits. Les Guerres Impériales s'étalèrent sur deux générations, et l'on assista à un renouveau technologique sans précédents depuis la Seconde République - mais cela se limitait à la technologie militaire : machines à tuer dévastatrices, armes chimiques, bombes à fusion et autres moyens de destruction. Mais il y eut enfin un vainqueur : **Alexius Hawkwood**, nouvel Empereur des Soleils Mourants.

Après six années passées sous son règne, la paix a enfin été retrouvée. Les routes de saut sont réouvertes et les pèlerins peuvent voyager en sécurité vers d'autres mondes. Les marchands peuvent de nouveau aller et venir sur les voies spatiales, vendant à leurs clients des biens insolites qu'ils n'avaient plus vu depuis l'époque de leurs grands-pères. Et l'aventure reprend, Alexius ayant lancé une grande quête : explorer les étoiles, découvrir les mondes perdus de la Seconde République et résoudre le mystère des soleils mourants.

Personnages

Les personnages joueurs de **Fading Suns** peuvent être issus de bien des horizons, mais trois factions sont plus particulièrement proéminentes et puissantes, permettant à leurs membres de se lancer librement dans l'aventure à travers les Mondes Connus : les Maisons Nobles, l'Eglise et la Ligue des Marchands.

Les Maisons Nobles

De toutes les multiples maisons nobles des Mondes Connus, cinq sont parvenues à s'imposer et règnent sur la plus grande partie de l'Espace Humain - sous l'autorité de leur nouvel Empereur bien entendu. Les Guerres Impériales ont eu un coût pour nombre d'entre elles : les maisons perdantes cherchent à retrouver leurs terres perdues et leur pouvoir d'antan, tandis que les gagnantes luttent pour s'assurer que leurs adversaires ne puissent se relever.

La vie d'un noble n'a rien de l'idylle oisive à laquelle on pourrait s'attendre : les fiefs doivent être gérés, les rivaux écrasés et les guerres menées. Bien que le pouvoir à la clé soit conséquent, il y a toujours le risque d'être hu-

milié ou de perdre ses terres ou sa position. Il ne faut donc pas s'étonner si les nobles savent organiser des fêtes comme nul autre : leurs galas sont somptueux et fastueux, mais ce sont également des lieux d'intrigues, d'insinuations, de coups bas et même de duels à l'épée. Pour échapper à toutes ces pressions, les enfants nobles s'embarquent souvent pour un voyage dans les étoiles, accompagnés d'un petit entourage d'amis et de compagnons, afin de mieux connaître les mondes sur lesquels ils régneront un jour.

Les cinq maisons majeures (appelées Maisons Royales) sont :

La Maison Hawkwood : orgueilleux mais estimables, les Hawkwood ont vu l'un des leurs monter sur le trône impérial. Bien qu'Alexius Hawkwood se soit depuis distancé par rapport à sa famille pour apparaître plus impartial, les Hawkwood ont encaissé ce revers avec stoïcisme – toujours cette même persévérance avec laquelle ils ont rejetés les raiders barbares de leurs planètes. Un Hawkwood n'abandonne jamais.

La Maison Hawkwood est la plus appréciée par ses vassaux, traitant ses derniers dignement et avec justice.



La Maison Décados : repoussants, retors et extrêmement efficaces, les Décados ont gagné leur pouvoir grâce à la trahison et à leur remarquable compréhension de leurs riVaoux – également aidés pour une part importante par leur vaste et invisible réseau de renseignement.

Alors que les autres familles accusent les Décados de nombre de crimes, ceux-ci sont pourtant parvenus à rester sur le devant de la scène, et il faut savoir négocier avec eux, et avec leurs propres termes. Les vassaux Décados détestent leurs maîtres, mais ils sont bâillonnés par la peur ou, pour ceux qui se montrent bons collaborateurs, par la promesse d'une parcelle de pouvoir.

Les Hazat : Sanguins et fougueux, les militaristes Hazat savent comment manœuvrer une armée, mais les jeux d'intrigues ne leur sont pas pour autant étrangers. Lorsqu'ils parviennent à calmer les querelles entre leurs familles, ils forment un bloc terrifiant face aux riVaoux des autres maisons.

Formant la Maison noble avec le moins de terres depuis les Guerres Impériales, ils ont engagé à présent une campagne à l'encontre d'un monde barbare, désireux de nouveaux fiefs en dehors de l'Empire.

Les vassaux Hazat se montrent loyaux, sachant que leurs sacrifices envers leurs seigneurs seront souvent récompensés.



La Maison Li Halan : cette famille pieuse et disciplinée fut autrefois la Maison au comportement le plus immonde. Ses exploits immoraux sont légendaires, autant que le récit de leur conversion à l'Eglise en une nuit. A présent, ils observent les Ecritures aussi fanatiquement qu'ils cherchèrent autrefois le plaisir.

Si les autres nobles peuvent ricaner à l'idée de la piété des seigneurs Li Halan, ils n'en ont que plus peur, cette famille s'étant montrée implacable aussi bien sur les champs de bataille qu'à la cour. Leurs vassaux sont féroce-ment loyaux, car ils ont conscience de la place qu'ils détiennent dans le dessein du Pancréateur.



La Maison al-Malik : insolites et impénétrables, les al-Malik sont souvent accusés de n'être que de simples marchands, leurs nombreux liens avec la Ligue étant connus de tous. Cependant, ils ont employé à bien des reprises des stratagèmes typiquement nobles, à travers l'acquisition de terres et un discernement sans pareil de la nature humaine et de la politique.

Il est très difficile de contraindre un al-Malik, mais il ne lui est que plus difficile de résister à l'idée d'une aventure ou d'un défi. Les vassaux de cette famille sont très bien traités, et en retour ils affichent leur respect à travers leur fidélité.

L'Eglise

Bien que l'Eglise Solaire Universelle puisse présenter un front uni aux croyants des Mondes Connus, ses cathédrales sont rongées par le sectarisme. Si le Patriarche dirige toutes les facettes de l'Eglise, il lui reste difficile de garder un œil sur chaque prêtre des Mondes Connus, et bien des sectes et des ordres ont vu le jour, suffisamment puissants pour obtenir un statut officiel malgré une Orthodoxie réticente. Mais pire encore, des hérésies sont apparues, forçant le Patriarche à se concentrer sur la chasse aux hérétiques plutôt qu'à l'unité des sectes.

La vie d'un prêtre requiert bien des efforts : quand ce ne sont pas des désastres ou des famines qu'il faut combattre, restent les menaces occultes envers la foi, les possessions démoniaques, les meutes de zombies et les psychiques rusés... Les rites de l'Eglise sont relativement efficaces, bien qu'ils soient tout bonnement considérés comme des formes de pouvoirs psychiques par les plus sceptiques.

Les cinq sectes/ordres majeurs approuvés par l'Eglise sont :

L'Orthodoxie Teyrienne : la plus étendue de toutes les sectes, l'Orthodoxie est ce que la plupart des gens associent à l'Eglise. Ses prêtres peuvent être croisés sur tous les mondes, depuis les évêques prétentieux des capitales jusqu'aux humbles curés de paroisses des fiefs les plus appauvris.

Si l'Orthodoxie a gagné une réputation pour l'habileté de ses manœuvres politiques, la plupart de ses prêtres ont rarement vent de telles choses, bien trop préoccupés à protéger les

âmes des simples croyants. Beaucoup peuvent mépriser l'Orthodoxie pour son rôle militaire dans les Guerres Impériales, mais après qu'une tragédie les ait frappé, c'est vers cette même Orthodoxie qu'ils se tournent pour trouver un réconfort.

La Fraternité des armes : cet ordre de moines guerriers constitue la meilleure unité d'élite des Mondes Connus, surpassant même la Garde Phénix de l'Empereur par ses prouesses martiales. Conçu à l'origine pour protéger les pèlerins et donner la chasse aux hérétiques, l'ordre est aujourd'hui employé par les maisons nobles, les sectes de l'Eglise et même les guildes pour remplir d'importantes missions militaires sur de nombreux mondes, ce qui inclut le redoutable Front de Stigmata face aux invasions symbiotes.

Malgré des rumeurs d'hérésie et d'usure dans les rangs de l'ordre, n'importe qui souhaiterait avoir un Frère Bataille à ses côtés en période de troubles.

L'Ordre Eskatonique : les sages sibyllins de cet ordre sont souvent considérés comme étant des magiciens par l'opinion commune, mais les nobles et les guildiens voient en eux des détraqués - ce qu'ils sont souvent. Bien que l'ordre compte de nombreux membres possédant une profonde sagesse et de l'érudition, il y en a tout autant qui sont obsédés par la fin de l'univers et qui se tiennent aux coins des rues, clamant la venue de celle-ci à qui veut bien les écouter.

Autrefois considérés comme hérétiques par l'Orthodoxie, les Eskatoniques furent finalement admis au sein de l'Eglise lorsque leurs rites théurgiques se montrèrent particulièrement efficaces face aux Symbiotes.



Le Temple Avesti (les Avestites) : inquisiteurs redoutés, les Avestites se sont depuis longtemps emparés de la majorité des sièges du Synode Inquisitorial, et depuis ils se sont donnés pour tâche de parcourir les Mondes Connus, à la recherche de signes d'hérésies, de démonisme et de toutes autres menaces envers les croyants.

Leur analphabétisme, leur peur du savoir et leur attachement dogmatique à certaines écritures radicales font qu'ils sont craints et détestés à travers l'Espace Humain – mais on leur obéit malgré tout. Seuls les ascètes et les plus fanatiques sont admis au sein de cette secte.

Le Temple du Sanctuaire Eternel (les Amalthéens) : guérisseurs et mystiques bienveillants. Chacun apprécie les prêtres du Sanctuaire, disciples de Sainte Amalthée, et lorsqu'un Amalthéen arrive dans un village, il y aura toujours quelqu'un pour lui offrir l'hospitalité.

Ils sont tellement aimés des masses populaires que lorsque l'un d'eux fut accusé de sorcellerie par un Avestite, la populace se saisit de l'Avestite, qui finit brûlé sur le bûcher à la place de l'Amalthéen.



La Ligue des Marchands

Les reliques des méga corporations de la Seconde République peuvent être retrouvées au sein des multiples guildes formant la Ligue des Marchands. Celle-ci est désormais la seule à contrôler toute haute technologie, depuis le brevet jusqu'à la chaîne de fabrication et de distribution. Aujourd'hui, ce sont les guildes qui pilotent les vaisseaux des nobles et qui réparent les machines pensantes de l'Eglise – si jamais l'une de ses factions devait les irriter, un blocus orchestré par la Ligue viendrait rapidement mettre un terme à l'incident.

Les guildes acceptent d'être reléguées au second rang lors des soirées royales, car elles savent pertinemment qu'il y a peu de profit à tirer à se quereller pour savoir qui est le mieux ou moins bien vêtu. A la place, elles font payer au prix fort le privilège de louer un spécialiste guildien – et leurs hommes de main s'assurent que seuls les guildiens se spécialisent dans certains domaines et technologies : les faussaires et receleurs se retrouvent du mauvais côté d'un sas spatial.

Si les guildes sont innombrables, seules cinq ont gagné une importance intergalactique, employant régulièrement le réseau de saut au nom des nobles, des prêtres ou d'autres guildiens.

Les Auriges : fournissant pilotes spatiaux et marine marchande, cette guilde intrépide est celle à laquelle la plupart des gens pensent lorsqu'ils imaginent ce qu'est la Ligue Marchande, étant donné que ce sont les marchands Auriges avec leurs étalages exotiques itinérants qui sont le plus souvent croisés par la populace.

Ils possèdent les lignes spatiales – au sens propre. Sans leur technologie secrète des codes de saut, les voyages via les Portails seraient impossibles, sans oublier que les meilleurs pilotes proviennent de cette guilde.





Les Fouinards : si ce que vous cherchez ne peut être fourni légalement, il y a des chances que les Fouinards puissent mettre la main dessus - pour un certain prix. Les Fouinards se sont spécialisés dans toutes sortes d'activités normalement considérées anti-sociales (mais souvent divertissantes) : le jeu, le marché noir, et même le vol. Bien évidemment, ils nient le tout et se cachent derrière la façade d'une guilde de sauvetage et de récupération.

Mais depuis qu'ils sont capables de faire chanter n'importe quel officiel d'importance (y compris les évêques), rien ou presque n'est entrepris à leur rencontre.

L'Ordre suprême des ingénieurs : la haute technologie est rare dans cet Age Obscur, et beaucoup craignent celle-ci, car comme l'Eglise le leur apprend, elle est le symbole de l'hubris humain, cet hubris qui a entraîné la chute de la République. Bien peu osent se plonger dans de tels secrets, et ceux-là sont considérés comme fous - à l'instar des Ingénieurs.

Ces étranges techniciens modifient souvent leurs corps grâce à la cybernétique, devenant davantage des machines que des humains. S'ils terrifient les masses et révoltent l'Eglise, personne n'ignore que leurs connaissances sont indispensables pour maintenir les communications et réseaux intergalactiques.

Les Recruteurs (les Négriers) : soldats professionnels, ces mercenaires sont essentiels à toute opération militaire entreprise dans les Mondes Connus. Même les Frères d'Arme font confiance au soutien de leur artillerie orbitale, et la plupart des maisons nobles les ont employés afin d'attaquer leurs rivaux ou d'étouffer les rébellions.

Cependant cette guilde ne se limite pas à fournir uniquement des soldats, et elle se spécialise dans toutes sortes de domaines : cuisiniers, techniciens, dresseurs d'animaux, majordomes, etc. En réalité, mieux vaut éviter d'employer de la main d'œuvre sans passer par cette guilde - elle s'assure toujours de disposer des contrats les plus importants et les plus rentables.

Les Baillis (les Faces Grises) : il faut bien quelqu'un pour gérer la paperasse, et ce travail est celui des Baillis - et ils se débrouillent bien. Si bien qu'ils sont de facto banquiers des Mondes Connus et probablement l'une des factions les plus riches de l'univers - mais bien peu savent à quel point les Baillis se sont réellement enrichis grâce à leurs prêts accordés aux maisons nobles.

Toute personne se rend à un moment ou un autre chez les Baillis, et quand l'un de ces derniers demande une faveur, bien peu la refusent.



Xenomorphes

Il existe de nombreuses races évoluées au sein des Mondes Connus : les Gannok simiens, les Shantor ongulés, les Etyri aviaires, les Oro'ym amphibiens, les Ascorbites insectoïdes et les Hironem reptiliens. Mais trois autres races ont atteint une plus grande liberté de mouvement et d'autodétermination :

Les Ur-Obun : cette race pacifique de philosophes, tout comme leurs cousins Ur-Ukar, prétend avoir été largement influencée par les Annunaki à travers son histoire. Les Annunaki (l'ancienne race qui construisit les Portails) ont apparemment modelé la destinée des Obun et des Ukar, les séparant sur des mondes différents avant de disparaître de l'Histoire.

Les Obun disposent de places respectables en tant que conseillers dans la société des Mondes Connus. Cependant, bien que traités avec politesse, leurs avis sont souvent jugés naïfs par rapport à la culture militante humaine. Néanmoins, on peut compter une Obun parmi les disciples du Prophète, et elle reste honorée par une secte obun de l'Eglise.

Les Ur-Ukar : du fait de leur attitude hostile lors des premiers contacts avec l'humanité, les Ukari sont à présent un peuple brisé. Leur monde natal est détenu par la Ligue, qui l'a vidé de ses substances minérales, vendues sur d'autres mondes aux maisons nobles, et les Ukari ont été expulsés de leurs territoires ancestraux souterrains, rassemblés dans d'insalubres cavernes. Peu d'humains se soucient de leur sort, et un mouvement de résistance a lancé une riposte terroriste, propageant sa haine sur d'autres mondes. Néanmoins, la Ligue apprécie fortement les Ukari, pour leurs talents peu recommandables.

Les Vorox : carnivores imposants, bêtes aux bras multiples, les Vorox découvrent tout juste ce qu'est la civilisation. Qu'ils aient pu évoluer au milieu de leur jungle toxique reste toujours un mystère. Qu'ils aient pu autant se développer depuis est dû à leur remarquable capacité d'adaptation et à leur puissance - des qualités très appréciées dans les Mondes Connus.

Ils sont le plus souvent entraînés comme troupes de choc par les maisons nobles, mais beaucoup ont rejoint la Ligue pour toucher les étoiles sans plus attendre.



Ennemis

Les dangers sont nombreux dans l'univers de **Fading Suns**, dont l'un (et non le moindre) n'est autre que l'humanité elle-même. Les intrigues et conspirations des maisons nobles, de l'Eglise et de la Ligue suffisent amplement à occuper les gens toute leur vie.

Les années suivant les Guerres Impériales ont vu un accroissement de ces activités de l'ombre, bien peu osant ouvertement se risquer à troubler la paix instaurée. L'Empereur lui-même consacre tout son temps à tâcher de consolider son pouvoir face aux mécontents de l'intérieur, aux aliens de l'extérieur et aux clans barbares. Parmi les menaces les plus dangereuses et non-humaines, on peut trouver :

Les Vao : cet empire alien, technologiquement supérieur, n'est resté jusque là qu'une menace diffuse - tant que les humains sont restés du bon côté de la frontière. Les rares occasions où les ambassadeurs Vao ont engagé des conciliabules avec les humains, des troubles en ont résulté, bien qu'il soit difficile de remonter la trace jusqu'aux Vao.

Par exemple, les Vao firent un « cadeau » à l'humanité, en lui remettant les coordonnées de saut vers un monde jusque là perdu, nommé Pandémonium. A son tour, ce monde révéla des coordonnées vers un autre monde perdu, Iver. C'est alors qu'une guerre froide commença pour la possession de ces nouveaux mondes : le présent des Vao s'est montré plus qu'empoisonné.

Si les Vao devaient jamais s'étendre dans l'Espace Humain, nul ne sait s'ils pourraient être stoppés, tant leur technologie est impressionnante, et les humains détiennent d'ailleurs leurs connaissances sur les boucliers énergétiques et les blasters des premières rencontres avec l'Hégémonie. On suppose également que les Vao en savent bien plus sur ces domaines que ce qui a pu être révélé.



Les Symbiotes : ceux-ci forment une menace bien plus importante envers l'hégémonie des Mondes Connus, entités parasites qui tâchent de s'infiltrer à travers l'Espace Humain et de posséder ses habitants, les transformant en poupées esclaves d'un esprit de ruche - c'est du moins ce que prétend la propagande.

En réalité, personne ne sait vraiment ce que veulent les Symbiotes, ou même ce qu'ils sont. Mais chacun sait qu'ils sont dangereux et hostiles aux objectifs humains. Toute rumeur d'infection symbiote suffit à faire débarquer des Inquisiteurs mandatés de l'Eglise armés de lance-flammes, incendiant d'abord, posant des questions après.

Les démons : l'Eglise prétend que les démons existent et peuvent posséder des individus pour accomplir leurs actes abjects en ce monde. Hélas, il semble que cela soit exact, et même les scientifiques les plus rationnels doivent admettre la réalité de certaines choses, souvent invisibles mais apparemment agressives.

Ces entités, qu'elles soient démons, aliens ou autres, ne peuvent jusqu'ici n'être combattues que par la théurgie de l'Eglise et les miracles de la foi.

Règles

Maintenant que vous avez pris connaissance de la trame et des personnages qui l'habitent, jetons un œil sur la façon dont **Fading Suns** aide les joueurs et les maîtres de jeu à se lancer dans cet univers fascinant et aventureux.

Tout d'abord, nous présenterons la création des personnages, accompagnée de deux spécimens. Puis nous décrirons les règles, en expliquant comment les chiffres inscrits sur les feuilles de personnages peuvent se transformer en actions mouvementées. Enfin, un petit exemple de scénario sera fourni : un maître de jeu pourra entraîner deux personnages à travers cette petite aventure.

Les Dés

Fading Suns utilise des dés pour déterminer l'issue de situations où le hasard joue un rôle. La plupart des jets nécessitent un dé à 20 faces, mais d'autres (dégâts et armures) emploient le dé à 6 faces familier aux jeux de plateaux. Les dés à 20 faces peuvent être trouvés facilement partout où l'on vend des jeux de rôles.



Création des Personnages

Alors, quel type de personnage souhaiteriez-vous incarner ? Dans **Fading Suns**, le choix vous incombe à vous seul. Les capacités de votre personnage ne sont pas sujettes aux aléas d'un dé capricieux : les joueurs de **Fading Suns** choisissent quels traits possèdent leurs personnages. Chaque trait à un coût en points, et le joueur dispose d'un montant où piocher pour déterminer les traits de son personnage. Le personnage est-il souple et agile ? Achetez des niveaux de Dextérité. Est-il malin et robuste ? Achetez des niveaux de Perspicacité et d'Endurance. Est-il psychique ? Achetez des niveaux de Psi et quelques pouvoirs occultes.

Le livre de règles de **Fading Suns** contient des conseils sur les traits basiques communs à chaque faction ou rôle, mais ce ne sont que des conseils... Ainsi, vous gardez toujours le mot de la fin.

Exemples de Personnages

Les paragraphes qui suivent contiennent deux spécimens qui peuvent être utilisés par des joueurs débutants, ou en tant que PNJ par le maître de jeu dans le petit scénario contenu à la fin de ce document.

Sire Galen Trevor Hawkwood

Les Trevor possédaient autrefois un fief important sur Criticorum, avant de le perdre au profit des al-Malik au cours des Guerres Impériales. Le jeune Galen Hawkwood était à peine suffisamment âgé pour se souvenir de ses jeux dans le manoir familial, avant d'être jeté dans un vaisseau et envoyé chez de lointains parents sur Byzantium Secundus. Il fut un gamin rageur, toujours prêt à se battre avec d'autres enfants nobles qui se moquaient de son absence de riches vêtements ou de terres où cheVaucher.

Promené de parents en parents, Galen finit par se retrouver sous la tutelle laxiste de l'oncle de sa mère, un soûlard invétéré qui passait la quasi totalité de ses nuits dehors. Sans modèles forts auxquels se référer, Galen finit par se chercher des amis dans les bas-fonds, apprenant les us et coutumes des voleurs et crapules.

Le jour de sa majorité, il abandonna sa famille disloquée pour prêter allégeance à l'Empereur Alexius – son dernier espoir pour gagner gloire et honneur résidait chez les Chevaliers Questeurs. L'un des membres de cette compagnie prit pitié de lui, trouvant en lui le physique et la ferveur qui font les bons chevaliers. Il parla au nom du gamin, et Galen fut incorporé peu après.

Depuis, les aventures se sont multipliées, bien qu'elles aient souvent pris la forme de riches marchands tirés des griffes de bandits ou de superbes demoiselles nobles sauvées d'amants moins attractifs que lui. Il désespère de trouver une véritable quête, une invite hors planète où amasser des richesses et devenir un célèbre chevalier de l'Empire. Il espère simplement que ses proches amis au sein de guildes peu honorables, comme la Chef Hally Saintsbane, échappent au regard de ses compagnons chevaliers...

Chef Hally Saintsbane

Les parents de Hally étaient des serfs évadés qui purent trouver un chemin vers la Sainte Cité de Byzantium Secundus et vers les bras l'un de l'autre – pour une nuit du moins. Hally n'a jamais connu son père, mais durant son enfance elle rêvait de lui comme étant un maître espion ou un chevalier incognito qui viendrait un jour la tirer d'une vie de crime et de pauvreté. Sa mère l'éleva jusqu'à ses dix ans, avant de la confier aux guildes pour quelques sous – mais suffisamment pour vivre un an dans un taudis. Au moins, elle n'aurait plus à travailler d'arrache-pied pour l'Eglise. Hally ne l'a plus jamais revue.

Ses nouveaux parents furent les Fouinards. Seuls les plus forts ou les plus rusés parviennent à s'en sortir dans leur business, alors Hally dut renoncer rapidement à ses rêveries pour faire sa part de travail ou être larguée. Particulièrement douée pour mentir et se débrouiller dans la rue, elle fut entraînée comme leurre afin de détourner l'attention des marchands et passants pendant que des détrousseurs s'occuperaient de leurs bourses. Finalement, elle opta pour le domaine des effractions.

Contrariée de devoir se contenter de vivre du crime, Hally fit tout pour pouvoir se joindre aux vrais Fouinards – les chasseurs de reliques et traqueurs d'artefacts. Ses efforts finirent pas payer, et elle obtint une promotion ainsi qu'un permis « d'emprunter ». Maintenant, tout ce qui lui reste à faire c'est de trouver un moyen de quitter cette planète pour exercer son nouveau métier. Peut-être ce drôle de chevalier qu'elle connaît, le Chevalier Questeur qui parle et agit comme elle. Il semble vraiment venir de la rue, rien à voir avec ces petits parvenus élevés dans des palais. Peut-être qu'il connaît un moyen de sortir d'ici...

Ah oui, il reste une dernière chose qu'elle n'a pas encore révélée à ses patrons – Hally est une psychique. Elle provoque de légères pulsations, comme électriques, à toute personne proche d'elle lorsqu'elle active ses pouvoirs.

Les Traits

Tous les personnages de **Fading Suns** sont définis par des traits et des niveaux – les termes et les chiffres inscrits sur les feuilles de personnage. Pour les personnages humains, les niveaux s'étalent de 1 à 10, cependant les xénomorphes et d'autres entités non-humaines peuvent posséder des niveaux plus hauts/bas. La fourchette de 1 à 10 mesure la capacité personnelle du personnage associée à un trait, et correspond à l'échelle classique de 1 à 10 employée pour qualifier une performance athlétique, la qualité d'un produit, l'attrait potentiel d'une personne, etc.

Classiquement, avoir un trait à 1 indique que le personnage est soit incompetent soit débutant, alors qu'un 10 signifiera que le personnage a atteint la quasi perfection ou la maîtrise totale de cette compétence. Ainsi, un personnage avec un 1 en Dextérité sera un véritable empoté (un invalide en fait), alors qu'avec un 10 il sera l'un des meilleurs athlètes de l'univers. De même, un personnage avec un 1 en Xéno-biologie sera un étudiant fraîchement admis, alors qu'avec un 10 il sera respecté universellement, véritable Einstein de la connaissance des aliens.

Sire Galen Trevor Hawkwood a un 8 dans sa compétence Mêlée – ce qui le rapproche des sommets en matière de maniement d'armes. La Chef Hally Saintsbane, de son côté, a un 3 en Mêlée – la moyenne pour une personne peu entraînée.

Les niveaux des traits sont utilisés pour déterminer l'issue d'une action. Bien évidemment, plus le niveau d'un personnage est élevé, plus il aura de chances de réussir une action liée à ce trait. Un personnage faible aura pourra peut-être parvenir à faire bouger une lourde trappe, alors qu'un personnage fort y arrivera plus sûrement et en bien moins de temps.

Les personnages ont deux principaux types de traits : les caractéristiques et les compétences. Les caractéristiques représentent les capacités naturelles du personnage, physiques, mentales ou émotionnelles : force, dextérité, intelligence, et même passion. Les compétences représentent les compétences innées ou acquises : tirer avec une arme, charmer une audience, peindre un tableau, inventer un engin, etc. Ses deux types de traits sont gradués de 1 à 10.

Jets de dés

Dès que l'issue d'une situation semble hasardeuse, le maître de jeu demandera alors le tirage d'un dé à 20 faces. Le joueur (ou le maître de jeu dans le cadre des personnages ou des éléments qu'il contrôle) devra alors obtenir un score inférieur ou égal au résultat demandé.

Pour le joueur, ce seuil est déterminé par l'addition de la caractéristique appropriée et d'une compétence. Ainsi, si Hally Saintsbane cherche à tirer avec son pistolet sur un ennemi, sa caractéristique Dextérité étant à 7 et sa compétence Tir à 6, le joueur devra faire 13 ou moins avec son dé à 20 faces.

Cependant, les choses ne sont pas toujours aussi simples. Dans de nombreux cas, le seuil est ajusté d'après la situation – après tout il est plus facile de toucher un ennemi de la taille d'un dinosaure qu'un lapin... Aussi, le maître de jeu devra accorder un bonus au joueur dont le personnage essaie de toucher un T-Rex déchaîné, et à l'inverse un malus à celui qui tire sur un lièvre en pleine course.

Dès que le jet obtenu est égal ou inférieur au seuil exigé, c'est un succès, mais le joueur devra se souvenir de son résultat, car il servira à déterminer ses effets.

Les succès et leurs effets

A l'inverse de nombreux jeux de rôles, **Fading Suns** se sert du degré de succès obtenu lors d'une action. On ne se limite plus à seulement toucher ou manquer sa cible, mais également à savoir si le tir a été efficace : plus le tir est ajusté, plus il cause de dégâts. De même, il n'est plus seulement question que de la dangerosité d'une arme : le talent et la chance du personnage entrent en compte.

Le seuil (cf. section précédente) détermine seulement si l'action entreprise réussit ou échoue. Si elle échoue, tant pis, au tour du prochain joueur. Si elle réussit, reste au joueur à calculer son effet. Pour garder l'exemple du combat au pistolet, il y aura une énorme différence entre simplement effleurer l'épaule de son adversaire et lui tirer une balle droit dans l'œil gauche pour lui brûler la cervelle et envoyer les quelques restes de son crâne flotter dans les airs – alors que techniquement ces deux résultats sont des succès. Le nombre obtenu sur le jet de dé correspondra au nombre de succès marqués, ces derniers indiquant si l'action est une réussite moyenne ou excellente : plus on obtient de succès, plus le personnage s'est montré talentueux.

Cependant, le nombre de succès possibles (de 1 à 18*) laisse tout un champ d'interprétation. Dans certaines situations, par exemple la détermination des dégâts d'une arme ou de l'aide apportée au travail d'une autre personne, une petite échelle est utilisée. En bref, les succès dans **Fading Suns** sont directement traduits en « points de victoire », qui peuvent être calculés avec la Table de Victoire ci-dessous. Pour la plupart des actions, il suffira au joueur de consulter la table pour déterminer son niveau de succès : un point de victoire est une réussite minimale – le personnage s'en est tiré de justesse, deux points correspondent à un travail correct – les observateurs trouveront l'action passable, mais ils ne seront sûrement pas épatés, cinq points indiquent un chef d'œuvre, et ainsi de suite...

(* : Obtenir un 19 sur son jet de dé est considéré comme un échec automatique, alors qu'un 20 est un échec critique. Un 1 est une réussite automatique, peu importe le seuil. Obtenir le même nombre que le seuil est une réussite critique – doublez les dés de victoire !)

Table de Victoire

Succès	Points de victoire/ Dés de dégâts	Résultat
1-2	1/+0	A peine satisfaisant
3-5	1/+1	Médiocre
6-8	2/+2	Passable
9-11	3/+3	Bon boulot
12-14	4/+4	Excellent
15-17	5/+5	Eblouissant
18	6/+6	Du travail de virtuose !



Un Exemple d'Action

Sire Galen Trevor Hawkwood – après une nuit passée à boire et se gausser lors d'une soirée noble – est invité par ses compagnons nobles à raconter ses incroyables exploits. Il commence son récit – de façon plutôt exagérée et avec une voix tonitruante – celui où il sauva une jeune et jolie demoiselle des griffes d'un rustre qui se voulait son amant, tandis que l'assistance fait le silence. Le maître de jeu demande au joueur incarnant Galen de faire un jet employant sa caractéristique Extraverti et sa compétence Intimidation.

Le niveau d'Extraverti de Galen est à 6, et Intimidation à 5 (Galen est une figure haute en couleur sur la scène noble), ce qui fait que le seuil devrait être fixé à 11. Cependant, le maître de jeu informe joyeusement le joueur que les choses se compliquent, se qui se traduit par une pénalité de -4 : la tâche exigée était imprévue, Galen est légèrement ivre et l'audience quelque peu sceptique... Le seuil passe donc à 7.

Le joueur de Galen sert les dents et lance le dé. Heureusement, il obtient un 6 – c'est un succès. En consultant le Tableau de Victoire, il voit qu'un 6 correspond à 2 points de victoire – correct, mais sans plus. Le récit de Galen n'entrera pas dans les annales de l'histoire noble, mais le maître de jeu informe le joueur que Galen parvient à divertir ses pairs et à attirer le regard d'une demoiselle quelque peu attirante.

Les Dés d'Effet

Certaines actions, comme les combats, demandent quelques variations. Ces types de jets sont effectués avec un « dé d'effet », qui représente les dégâts causés par une arme ou la valeur de protection d'une armure. Puisqu'il faut utiliser plus de dés qu'avec un jet normal, il est plus facile d'employer des dés à 6 faces plutôt qu'à 20. Les résultats de 1, 2, 3 et 4 sont des jets réussis, tandis que des 5 et des 6 sont des échecs. Chaque dé efficace forme un point : un « point de blessure » pour une arme, un « point de protection » pour une armure.

Les points de blessure sont retranchés à la Vitalité de la cible, mais seulement après que son armure ait été prise en compte – chaque point de protection annule un point de blessure, avant que l'on n'applique les dégâts restants. Le nombre de dés utilisés est déterminé par les dégâts d'une arme ou la capacité de protection d'une armure – par exemple le pistolet blaster de Hally cause 7 dés de dégâts. Reste une dernière variable entrant en jeu avec les dés de dégâts : l'efficacité de l'attaque. Les points de victoire accumulés se convertissent en dés de dégâts, les « dés de victoire ». Un point de victoire correspond à un dé de victoire.

A noter qu'un joueur n'est pas forcé d'utiliser tous ses dés de victoire : il peut choisir de freiner son coup et n'utiliser au minimum qu'un seul dé. Cependant, tous les dés de dégâts propres à l'arme devront être employés – il

est impossible de se montrer « indulgent » avec une épée longue !

Après avoir été touchée, la cible utilise ses dés d'armure (si elle en possède une) : chaque dé efficient annule un point de blessure. Comme il n'y a pas de jet de compétence impliqué, les dés de victoire sont ignorés. Les boucliers énergétiques forment un type particulier de protection, et doivent être considérés autrement.

Un Exemple de Combat

Sire Galen n'a pas eu vent que la demoiselle avec laquelle il flirte est accompagnée d'un amant jaloux et ivre parmi la foule. Alors qu'il quitte le salon pour prendre un bol d'air et savourer le succès de son histoire, l'amant furieux surgit et frappe Galen de son poing. En temps normal, un soufflet aurait été plus approprié pour lancer un duel, mais l'amant a bu et s'est confondu avec le rustre du récit de Galen. Pour lui c'est la goutte qui a fait déborder le vase, et sa colère lui fait oublier les manières nobles.

L'assaillant fait un jet de dé, additionnant son 4 en Dextérité et son 6 en Combat à mains nues pour obtenir un seuil de 10 – il devra faire 10 ou moins avec un dé à 20 faces. Son résultat est un 7 : c'est un succès, avec 2 points de victoire (cf. le Tableau de Victoire). Un coup poing inflige normalement deux dés de dégâts, mais avec les points de victoire obtenus, l'amant pourra en tout jeter quatre dés (ses 2 points de victoire se convertissent en dés de dégâts).

Il jette ses dés – à 6 faces cette fois – et obtient 2, 6, 3 et 4 : trois dés efficients, qui se convertissent en 3 points de blessure. Galen ne porte pas d'armure (ce qui serait déplacé lors d'un bal) et la cellule à fusion de son bouclier énergétique est déchargée : il doit donc retrancher 3 points à sa Vitalité.

Galen tombe en arrière, rudement frappé à la mâchoire. Mais avant que son attaquant ne puisse porter un nouveau coup, les gardes du manoir interviennent et escortent l'amant agressif hors des lieux, ignorant ses suppliques d'indulgence. La demoiselle en cause, alarmée, se hâte et voit le pauvre Galen, du sang dégoulinant sur son menton. Si Galen se réveillera le lendemain matin avec des bleus, sa soirée n'est pas entièrement perdue...

En Résumé...

Bien évidemment, il existe bien plus de détails incluant des règles optionnelles pour les joueurs qui cherchent plus de complexité : arts martiaux, escrime, jets « accentués » (que l'on souhaite se retenir ou au contraire fournir tous les efforts possibles), et bien plus. Des règles complètes sont fournies dans le livre de règles de **Fading Suns**, tandis que des règles additionnelles et aides pourront être trouvées dans chaque supplément de **Fading Suns**.

Gamme française

Elle est très étoffée et permet de partir du bon pied. Les cinq premiers ouvrages sont indispensables, à mon avis. Je regrette que "The Dark between the Stars" ne soit pas encore traduit.

Fading Suns, la Geste du Futur, livre de base
Les Seigneur des Mondes Connus
Les Prêtres du Soleil Universel
Les Marchands du Réseau Stellaire
Byzantium Secundus

L'écran pour Fading Suns

Le Guide du joueur

Les Sables de la Foi, excellente campagne

Les Enfants des Dieux, sur les Obun et les Ukar

Atlas Stellaire, les Fiefs Hawkwood

Atlas Stellaire, les Fiefs Décados

Gamme anglaise

Que de nouveauté depuis la reprise de flambeau par RedBrick !

"Church Fiefs: Imperial Survey Vol. 7" est la production la plus notable. RedBrick a aussi sorti deux scénarii en PDF : "A Road So Dark" & "Kraken's Loom". J'ai hâte de voir "Arcane Tech".

