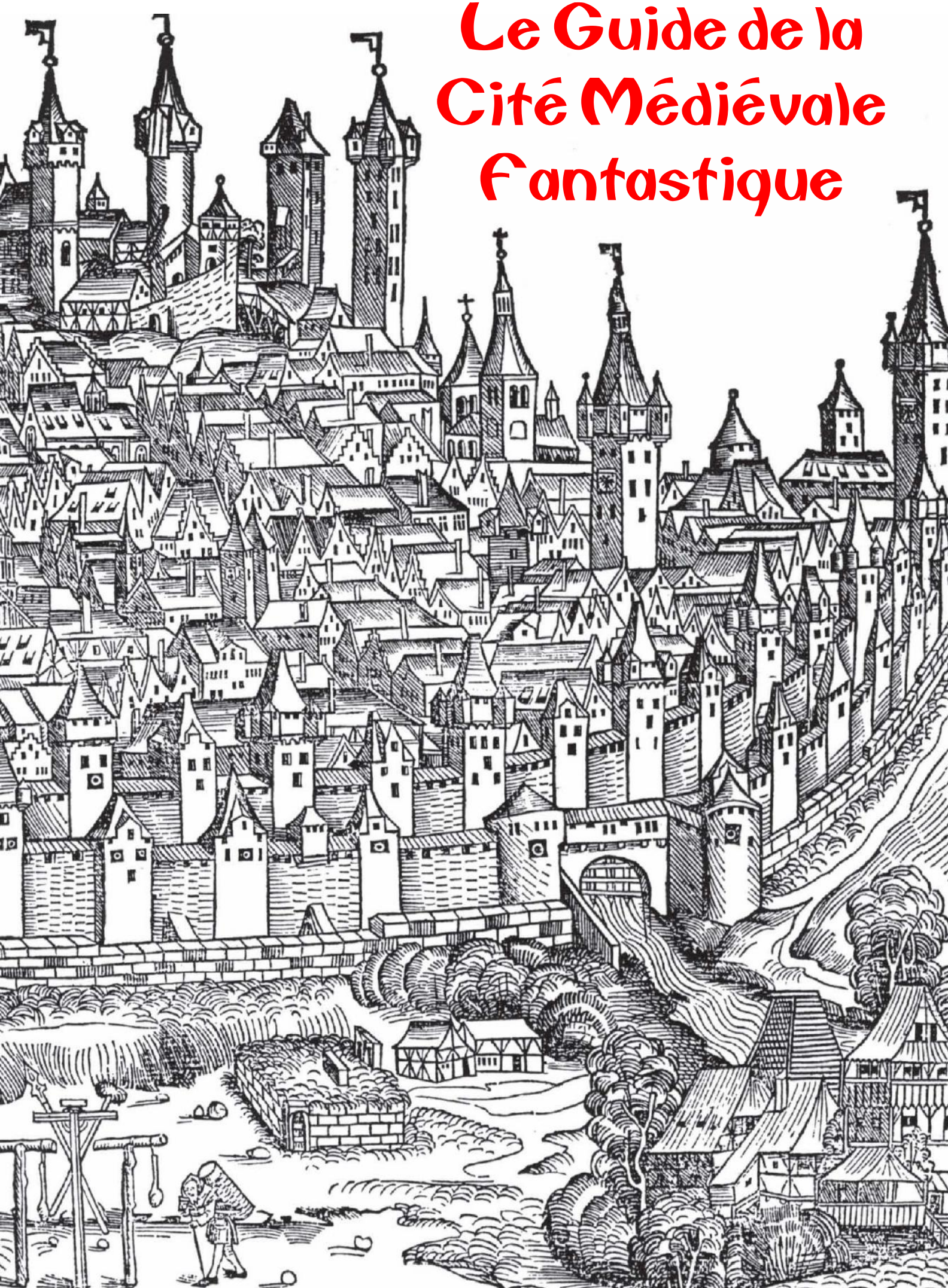
Le Guide de la Cité Médiévale Fantastique



Sommaire Médiéval Fantastique

Introduction 3
Le Guide de la Cité Médiévale Fantastique 4
Les origines 4
L'intérêt du Seigneur 4
Une richesse fluctuante 4
Fortifications 5
L'intérêt des paysans 5
La liberté 5
L'auto administration 5
Les guildes 5
Les conseils de la ville 6
La justice 6
Les taxes 6
La citoyenneté 6
Les types de cités 7
La commune 7
La cité fondée 7
La cité avec charte 7
La cité libre 7
Agencement des villes 8
Les rues 8
Les bâtiments 8
Les quartiers 9
Les marchés de rue 9
Les fontaines et le puits 9
Les bains 9
Les hôpitaux 9
Les temples 10
Les édifices monumentaux 10
Les murs d'enceinte 10
Les portes de la cité 10
Le marché principal 10
Les marchés de proximité 10
Les grands temples 10
L'hôtel de ville 11
Les hôtels de guildes 11
Les bibliothèques 11
Les universités 11
Les préoccupations urbaines 11
Taille et population 11
Le feu 12
La salubrité 12
La peste 12
Les réserves 12
Le crime 12
La culture de la campagne 13
Les centres de pouvoir 13
La guilde des artisans 13
La guilde des marchands 14
La guilde des magiciens 15
La guilde des voleurs 15
L'aristocratie 17
Le conseil municipal 17
Les Bourgmestres 18
Les Rois 18
Le coté social de la cité 18
Les aventuriers 19
Le commerce et l'économie 20
Prix 20
Le marché 20
Pièce de monnaie et espèce 21
Les banques 21
Interactions financières complexes 22
La magie dans la ville 22
Le caractère familier 22
Les effets de la magie 23
Stabilité 23
Richesse des villes 23
Utilisation civique de la magie 23
La défense 23
Les impôts 23
La justice 23
La construction 24
Les services publics 24
Les sorciers en ville 24
Les sorciers indépendants 24
La magie et l'artisanat 24
Magie et loi 24
Créer des villes et cités médiévales fantastiques 25
La cité sous ses aspects matériels 25
Population et densité 25
Taille 25
Prix Maximal 25
Richesse 25
Revenu du suzerain 25
Ressources magiques 26
Quartiers 26
Définir les bâtiments 28
Cartographier les quartiers et les cités 28
Style de bâtiments 28
Centres de pouvoir 28
Points d'influence 28
Points d'influence non absorbés 29
Diviser les points d'influence 29
Richesses 29
Professions 29
Guildes 29
Tables diverses 30

Introduction

De l'esprit et de la lettre de cette traduction

Ce texte donne un bon aperçu des villes médiévales fantastiques. Il parle de l'organisation sociale, politique et géographique.

Il s'agit en fait d'une traduction de l'extrait gratuit d'un supplément payant prévu pour D&D, donc pas directement lié à Warhammer. Cependant, beaucoup d'informations peuvent également servir à Warhammer, ce qui est la raison de cette traduction. Nous avons donc donner de temps a autre quelques renvois a Warhammer, mais sinon nous avons laisse les références a l'univers de D&D (monnaie, niveau, classe...). Les unités de mesure ont également été laissées (les préciser ?). De plus, il est souvent fait référence à des chapitres qui ne font pas partie de cette traduction.

Cette traduction a été réalise par la Warhammer Team et plus particulièrement Vava, Akshaan et ZedroS. Mise en page de la version française par Akshaan (http://www.errare-demonicum-est.fr.st). L'original est disponible à l'adresse suivante :

Expeditious Retreat Press
www.exp.citymax.com

logo warhammer team ??
(ça ferait top)

Le Guide de la Cité Médiévale Fantastique

Les origines

Ce qui motive la création d'une ville médiévale fantastique est la sécurité. Beaucoup de villages naissent à l'ombre de forteresses, tours, château ou grands temples. Alors que ces hameaux croissent en taille et se multiplient, la population augmente dans le même temps. Sa stabilité permet à ce nouveau-né de commercer, d'établir des relations avec les autres villages et les villes alentours. Beaucoup de ces communautés urbaines ne dépasseront pas le millier d'habitants et resteront au stade du gros bourg. Seules les villes occupant une position stratégique, active sur le plan commercial, possédant des surplus de nourriture et un fort taux de natalité passent ce cap et deviennent des petites villes, de grandes cités ou des métropoles. Dans un monde médiéval et magique, les villes, petites ou grandes, ont au moins cinq milles âmes et sont éloignées les unes des autres d'une trentaine de kilomètres. Ces villes échangent avec la campagne proche, vendant des marchandises, achetant les surplus agricoles, proposant des services et abritant de nombreux artisans. La cité est le stade supérieur de la ville ce qui lui procurent des avantages spécifiques, mais aussi ces propres problèmes. Cela n'influe pas sur sa condition de ville médiévale magique. Sous le titre De la cité magique, ce chapitre étudie tous les aspects d'un environnement urbain, de la petite ville à la grande métropole. Pour chaque point particulier les petites villes reflètent le côté conservateur, tandis que la métropole illustre l'extrême de l'aspect envisagé.

L'intérêt du Seigneur

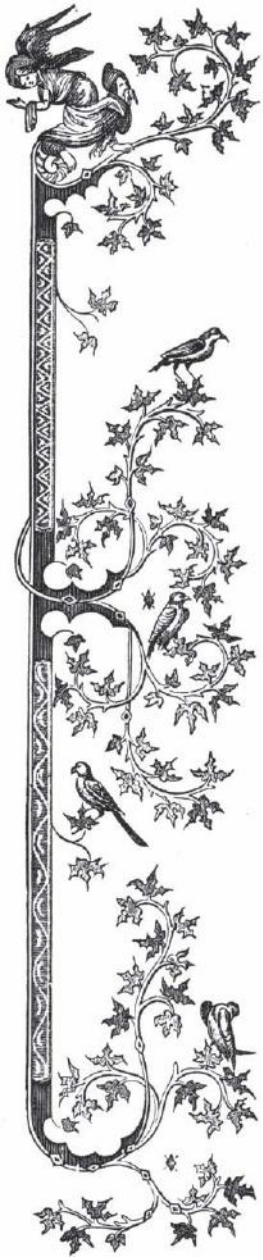
Le développement d'une ville médiévale fantastique est en grande partie due à la bienveillance du seigneur local qui a son manoir à proximité. Sans sa protection, son appui et son aide alimentaire, les citadins, qui n'exploitent pas la terre pour en tirer leur pitance, ne pourraient survivre. Le principal avantage pour un seigneur d'avoir une communauté urbaine dans son domaine est la richesse qu'il en tire sans avoir à s'intéresser aux moindres détails. Les cités et les villes médiévales magiques se sont organisées pour fonctionner en circuit presque fermé. Un seigneur n'a pas à embaucher le personnel administratif et les dirigeants de la ville. Il n'a pas non plus à s'occuper de l'entretien de l'infrastructure, ayant octroyé à la ville suffisamment de privilèges pour qu'elle y pourvoie. En échange, il n'a plus qu'à collecter l'argent.

Un autre bénéfice pour les seigneurs procuré par une ville ou une cité est la réserve de main d'œuvre disponible, mais pas servile. Tandis que les villes médiévales passent d'une économie de troc à des échanges basés sur la monnaie, les obligations féodales sont transformées en obligations monétaires. Cela signifie que les seigneurs peuvent convertir leurs devoirs de suzerain et les obligations de travail en espèces sonnantes et trébuchantes. Ainsi, les seigneurs peuvent embaucher au jour le jour de la main d'œuvre dans le réservoir urbain. Ces journaliers sont considérés comme plus efficaces que ceux remplissant leur obligation seigneuriale. Le seigneur a tout de même quelques devoirs envers ces travailleurs comme s'ils étaient l'un de ses paysans. Bien que largement en faveur du suzerain, le système féodal offre au paysan certaines protections qui sont souvent refusées aux autres travailleurs.

Une richesse fluctuante

Dans le système seigneurial, la terre et ses fruits sont des biens du suzerain. Avec les villes, les seigneurs ont accès à une richesse fluctuante, pas directement liée à la terre, nommée la monnaie. Ils perçoivent de l'argent des villes de plusieurs façons. Les plus courantes sont la corruptions et les divers paiements. La concession de nouvelles chartes, le renouvellement des anciennes, l'octroi de nouveaux droits des citoyens de la ville ou vendre des offices dans le gouvernement de la ville sont négociables en espèces sonnantes et trébuchantes. Le seigneur perçoit régulièrement des paiements de la ville, le plus souvent en argent, contrairement, par exemple, aux chapons et aux boisseaux de blé perçus sur ses terres. Le commerce est une autre source de revenu pour le seigneur ayant une ville sur ses terres. Les cités consomment les surplus agricoles des terres seigneuriales, ce qui assurent un débouché à sa surproduction.

Certains seigneurs se servent de la ville pour accroître leur fortune au détriment de leurs voisins. Ils fondent ou



entretiennent une ville et offrent des privilèges aux paysans qui s'y installent. Bien entendu, ces privilèges ne concernent pas les paysans de son domaine, mais concernent les serfs des seigneurs voisins qui viennent dans sa ville. Les seigneurs attirent du peuple dans les villes et les cités car une population nombreuse engendre un commerce local plus étoffé. Plus d'argent circule, ou plus de biens et de pièces changent de mains, plus le seigneur perçoit de taxes et de revenus liés à l'usage des commodités offertes par la ville. Les taxes sur la magie sont d'autant plus rentable que plus la population est importante, plus les jeteurs de sort de haut rang seront nombreux.

Fortifications

Les villes et les cités procurent aussi un avantage d'ordre militaire au seigneur. Presque toutes les cités ont une muraille, et derrière chaque muraille vivent des gens qui ont intérêt à son entretien et à son renforcement. Les seigneurs donnent aux citoyens d'une ville le droit de porter une arme et d'organiser leur propre défense, contrairement à ses paysans. Les seigneurs gagnent une structure défensive sans payer les travaux, pourvue en défenseurs qui ne sont pas à sa charge et qui ont un fort intérêt dans la protection de la ville qui par ailleurs lui procure des richesses. Certains seigneurs fondent des cités sur leurs frontières, créant une ligne fortifiée protégeant leurs intérêts.

L'intérêt des paysans

Le développement d'une cité est un équilibre entre les concessions du seigneur et l'argent des paysans. Tandis que les marchés d'un monde médiéval magique abandonnent le troc pour des échange basé sur la monnaie, la ville devient plus attrayante pour un seigneur féodal. Lorsqu'il veut que sa ville se développe plus rapidement, il fait plus de concessions pour attirer plus de campagnards. Quand une communauté désire une charte, voire un peu d'autonomie, elle paie chaque concession en bon argent. En même temps qu'une cité croît en taille et en richesse, elle gagne en pouvoir et en autonomie et traite petit à petit le seigneur en égal lors des tractations. Révoltes et soulèvements armés sont d'autres moyens d'acquérir des droits. Les combinaisons possibles des droits, du seigneur d'une part et des dirigeants de la cité d'autre part, sont infinies dans une charte municipale. Il est important de garder à l'esprit que chaque droit que gagne la cité n'est qu'une concession du suzerain de la ville. L'idée de droits naturels inhérents à l'individu, aux citoyens dans leur globalité ou à la cité comme entité à part entière, est un concept qui n'a pas cours dans une société médiévale fantastique.

La liberté

Comme le dit de proverbe « L'air de la ville rend libre ». Si un serf vit dans une ville durant un an et un jour, il devient un homme libre du simple fait de sa résidence. Une liberté d'une telle ampleur a de nombreuses conséquences pour un serf. Les obligations féodales disparaissent aussi bien en travail qu'en argent. Un seigneur ne peut limiter les déplacements d'un homme libre qui peut aller où bon lui semble et même quitter la cité. En plus du statut d'homme libre, le suzerain peut garantir la propriété, ceci même à un campagnard en fuite qui a occupé une demeure urbaine pendant un an et un jour. Celui-ci peut faire valoir un droit à protection sur sa demeure. Les villes médiévales offrent aux paysans un autre type de liberté, celle de choisir son métier. Artisans, compagnons et autres professions fleurissent dans les cités où les paysans trouvent une alternative à l'agriculture. Il faut se souvenir que ces droits communs sont arrachés au seigneur lors de négociations pour l'octroi de la charte et qu'ils n'existent pas dans toutes les villes. La liberté n'est pas une garantie liée à la citoyenneté, mais c'est un pré requis.

L'auto-administration

Un seigneur octroie suffisamment de privilèges à une cité pour qu'elle puisse se débrouiller seule sans pour autant en concéder trop afin de conserver un contrôle direct. Dans le même temps, les communautés et les communes pressent le seigneur pour accroître leur autonomie. Cette opposition créée une situation tendue et mouvante pouvant engendrer de nombreux et intéressants développements.

Les guildes

Les guildes fournissent à la ville une structure et une réglementation interne. Les seigneurs concèdent aux villes le droit d'établir des guildes, telles que prévues dans la charte. Dans les premiers jours de la cité, la guide remplace les

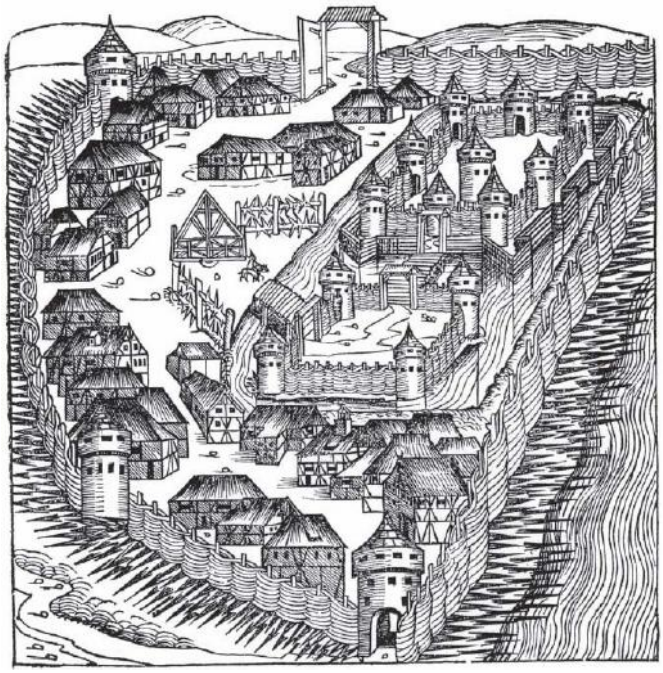
obligations seigneuriales et bouleverse la société paysanne. Les membres d'une guilde paient une cotisation et sont soumis à l'autorité et aux règles de la confrérie. Devenir membre de la guilde, en accord avec le serment prêté, donne la citoyenneté à tous ces membres et les avantages qui y sont liés, y compris aux serfs nouvellement affranchis. Les guildes font aussi office de police d'assurance. Si un marchand ou un artisan décède, la guilde s'occupe de lui donner des obsèques décentes et prend soin de la famille du défunt. Elle assiste aussi ses membres lorsque leur affaire est en difficulté. Les membres d'une guilde mangent ensemble, boivent ensemble, festoient ensemble, vivent les uns à côté des autres, travaillent ensemble et créés même des troupes de théâtre privées. Elles parrainent des activités publiques, souvent liées aux arts comme le théâtre. C'est un bon moyen de faire étalage de leur richesse et de leur pouvoir. Une guilde et ses membres contribuent souvent, surtout dans les premières années de la ville, à l'édification de l'enceinte protectrice. Dans les villes fantastiques, les guildes sont très puissantes, notamment les guildes de marchands. Il n'est pas rare que l'influence d'une guilde rivalise avec celle du seigneur de la ville. Pour les guildes comme centres de pouvoirs, lire le chapitre dédié à ceux-ci.

Le conseil de la ville

Le seigneur octroie habituellement le droit aux villes de se doter d'un conseil, bien qu'il puisse continuer à nommer les personnes de son choix aux postes clef si tel est son désir. Les droits effectifs d'un conseil varient énormément selon les villes et dans le temps. Un corps gouvernemental municipal dote la ville d'une base pour les taxes, d'un système judiciaire, de règles de négoce et autres sujets d'ordre civique. Ce conseil peut prendre plusieurs noms qui recouvrent la même réalité : conseil municipal, conseil des échevins…

La justice

Le suzerain peut émanciper sa ville et ses habitants de sa justice seigneuriale, ce qui signifie qu'ils ne peuvent être amenés hors de la ville pour répondre d'infractions qu'ils y ont commises. L'obtention de cette liberté doit aboutir à la création d'une justice citoyenne, même s'il existe d'autres façons d'acquérir le droit de justice. Les villes qui arrachent ce privilège ont une source de revenu et contrôlent leur population. Les seigneurs hésitent à accorder la possibilité à une cité d'avoir sa propre cour, ses juges et par conséquent leur propre juridiction, mais ils le font habituellement pour les plus importantes communautés urbaines. Pour plus d'information sur la justice, voir le chapitre 7 : De ceux qui gouvernent.



Les taxes

Un seigneur n'octroie généralement qu'un pouvoir limité à une ville s'agissant de la perception de taxes. L'imposition la plus commune est celle concernant le commerce. Les portes, les gués, les ports, les ponts sont des points de prélèvement aisés pour les biens pénétrant dans la ville. Ainsi les commerçants, négociants, marchands et autres revendeurs qui introduisent des marchandises dans la cité dans le but d'en faire commerce s'acquittent d'une taxe dépendant du type d'article. Ainsi peut-on payer une taxe sur le vin, une taxe sur la bière, une taxe sur le grain… Si la ville peut surveiller le trafic d'une marchandise, celle-ci peut être soumise à une taxe. Un conseil de ville peut aussi taxer les guildes, quelque fois plus lourdement que ce que ferait le seigneur. Une ville peut aussi lever des taxes en cas de situation de crise, telle une taxe pour financer une guerre, et oublier d'annuler celle-ci la crise, ou l'urgence, passée. Le gros des taxes prélevées provient des droits d'usage des infrastructures publiques (ponts, portes de la ville, bacs…) et des transactions financières (héritage, patente commerciale…)

La citoyenneté

La ville est le lieu où naît et ce développe la notion de citoyenneté. Bien que les gens aient déjà auparavant noué des relations sociales et se soient regroupés, le citoyen comme membre d'une société organisée est un concept urbain. Seules les personnes libres peuvent devenir des citoyens en appartenant à une guilde ou en prêtant un serment directement à la ville. De nombreux privilèges sont attachés à la citoyenneté. Les plus communs sont des exemptions de taxes, notamment sur la vente de certaines marchandises, sur les péages ou sur le commerce de gros.

La citoyenneté crée aussi des distinctions sociales alimentant certaines tensions, notamment dans les villes les plus évoluées. Alors que les guildes saturent et que l'afflux de paysans est très important, celles-ci ferment leurs portes aux nouveaux arrivant, n'acceptant de nouveaux membres que

par les liens du sang, réduisant le nombre d'apprentis, de compagnons et de maîtres ou en augmentant très fortement les droits d'entrée dans la guilde. De fait, cela ferme la porte de la citoyenneté à de nombreux paysans, créant des couches sociales avec de forts écarts de niveaux de vie.

Les types de cités

Il existe cinq grandes catégories de villes, bien que chaque cité ait son histoire, aussi longue et sordide soit-elle.

La commune

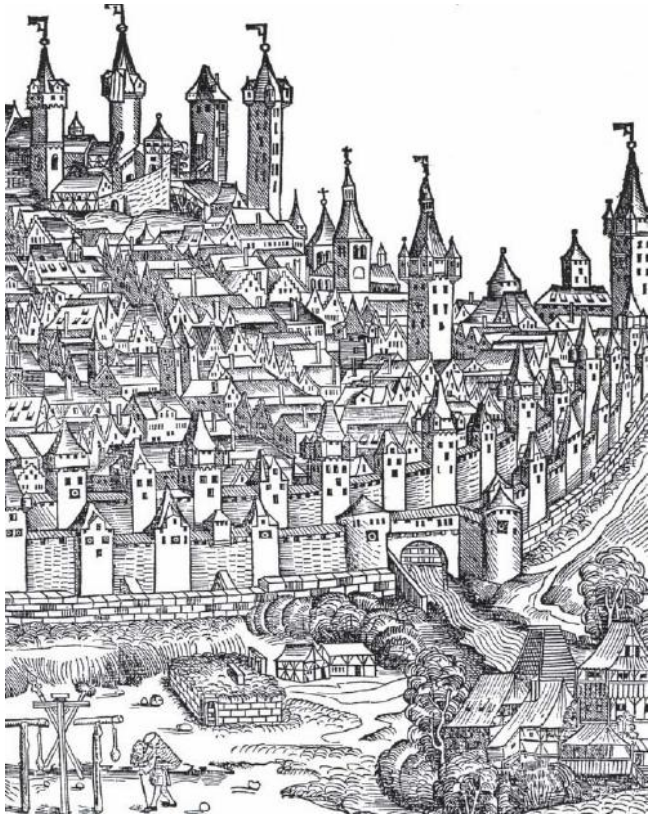
La commune est une communauté dans laquelle des membres prêtent allégeance à d'autres membres. Plus qu'une simple communauté de vie, la commune doit être appréhendée comme une entité à part entière où se partage le travail, les joies et les peines des gens qui la composent et qui sont liés par un serment mutuel. Les communes naissent au milieu de la campagne, sans aide d'un seigneur ou d'un protecteur, lesquels ne les apprécient pas car ils n'en tirent aucun bénéfice. Certains seigneurs dissolvent, voire détruisent des communes qui selon eux sont les germes d'opinions dissidentes dans leurs domaines. D'autres, au contraire, leur accordent une charte officialisant leur existence. Enserrer une commune dans une charte permet la perception de taxes, mais tous les suzerains ne sont pas disposés à parier sur la fidélité des communes à leur égard.

La cité fondée

Lorsqu'un seigneur veut une ville sur son domaine, il en fonde une. Pour ce faire, il n'a pas besoin de requérir la moindre autorisation, ni de son propre suzerain, ni du souverain. De plus, cela lui fournit une bonne opportunité de lever des hommes en armes et des impôts supplémentaires. La plupart du temps, ces cités n'ont que peu, voire aucune, raison de se développer ; cependant au travers les concessions du seigneur, grâce aux paysans locaux, aux constructions de base et à l'édification d'une enceinte, elles vont s'enraciner dans le paysage. Ces villes fondées ex nihilo sont utiles dans l'élaboration d'une ligne fortifiée, pour arracher des revenus d'une terre souvent inutilisée ou pour peupler des régions frontalières.

La cité avec charte

Les seigneurs et les rois octroient des chartes à certaines villes



et cités. Les chartes attribuent des terres et des droits à un groupe de colons regroupés en communauté urbaine. Les chartes reconnaissent des cités préexistantes, comme les communes, ou créent des nouvelles villes à partir de colonies dans des territoires nouvellement annexés. Les chartes prévoient les spécificités de la cité : les droits des habitants et de la ville, l'argent dû au suzerain ainsi que le début et le terme de son application. Un seigneur peut révoquer une charte, refuser d'étendre une charte déjà en vigueur ou refuser tout nouveau projet de charte pour une ville déjà ancienne. Si une de ces situations survient, la ville revient à son seigneur original qui contrôle alors de nouveau la cité et ses dépendances, ainsi que les habitants. Un seigneur peut rétablir toutes les obligations féodales et les restrictions liées, ainsi que sa justice. Bien que les cités les plus grandes et les plus puissantes puissent se battre pour conserver leur liberté, les villes plus modestes auront de grandes difficultés à réussir une révolte contre un puissant suzerain.

La cité libre[1]

Les cités libres ne dépendent d'aucun seigneur. Leur suzerain ou le souverain (roi ou empereur) leur a octroyé le statut de cité libre avec une justice, une administration et une autorité municipale. En pratique, les cités libres continuent d'entretenir des relations monétaires avec le seigneur ou le souverain, hors de toute obligation légale. Il existe une subtile distinction, mais d'importance, entre un don annuel de 30 000 pièces d'or et une redevance annuelle des mêmes 30 000 pièces d'or. Les villes libres peuvent faire la guerre aux villes voisines, étendre leur influence aux territoires environnant et, si le souverain est faible, et peuvent devenir des cités-états oligarchiques comme les cités italiennes.
Parfois des souverains ou de puissants barons déclarent une

[1] NdT : Dans l'Empire de WJRF la cité libre est appelée Freistadt

cité ou une commune située dans le domaine d'un autre seigneur ou souverain, ville libre. Ils octroient aussi des chartes à des villes hors de leur fief. Cela contrarie les ambitions du modeste seigneur lésé en amputant ses revenus et en le forçant à traiter avec des communautés potentiellement rebelles.

La cité-état[2]

Les cités-états sont la forme la plus libre de ville dans une société médiévale fantastique. Elles sont affranchies de tout lien féodal avec le suzerain originel. Elles ont obtenu la reconnaissance de leur indépendance de leur seigneur, du souverain ou elles l'ont gagnée. Elles se distinguent des cités libres par leur plus grand degré d'autonomie. Les cités-états disposent en général d'une armée organisée et bien structurée ou d'une force professionnelle chargée de défendre leurs intérêts et leurs biens. Les cités-états ont mis en place des infrastructures s'agissant des impôts, de la justice, l'administration et les opérations militaires. Bien que les cités libres puissent posséder les terres environnantes, les cités-états contrôles des territoires plus vastes, comprenant fermes, industries et villages, qui constituent leurs domaines propres. Les cités-états détiennent autant de pouvoirs que les seigneurs et les rois. Les cités-états naissent souvent lors du règne d'un monarque faible, là où la terre est fertile et le commerce luxuriant. Les souverains ou les seigneurs puissants peuvent toujours reprendre le contrôle d'une cité-état ou d'une cité libre, mais celles-ci sont souvent en mesure de résister à de tels coups de force.

Agencement des villes

Une cité médiévale fantastique croît selon différents modèles, variant selon son histoire. En général, la cité a une croissance organique, détruisant ici et construisant là, repoussant son enceinte autant que nécessaire. Les villages deviennent des villes, évolution lente s'étirant sur plusieurs génération en général sous la tutelle d'un châtelain ou d'une communauté religieuse. Au final se sont des rues étroites et sinueuses épousant le relief et ceintes de murs concentriques, continuellement repoussés pour englober les faubourgs. Du fait de cette croissance organique et de cette perpétuelle extension, le cœur de la cité est relativement isolé de la foule des visiteurs et des camelots qui se presse aux portes et sur les docks.

Les villes planifiées ont un agencement différent. Prévue pour la colonisation, elles suivent un plan en damier et s'organisent autour d'un espace central ouvert accueillant marchés, bâtiments publics et assemblées. Les plus anciennes d'entre elles n'ont conservé la structure de leur réseau que dans le centre de la ville, tandis que les agrandissements sortant des plans d'origine s'organisent de façon très semblable à leurs alter-ego organiques.

Les villes se situent fréquemment sur des monticules pour des raisons stratégiques, tandis que les fermes et les champs occupent les terres fertiles en contrebas. Elles sont souvent bordées d'une rivière, non seulement pour son propre usage, mais cela permet aussi le fonctionnement de moulin à eau. Les rivières navigables sont les principales voies de transport des biens et des personnes, bien plus rentables que les routes. Évidemment, les terrains à l'intérieur de l'enceinte de la ville ont bien plus de valeur que ceux à l'extérieur.

Les rues

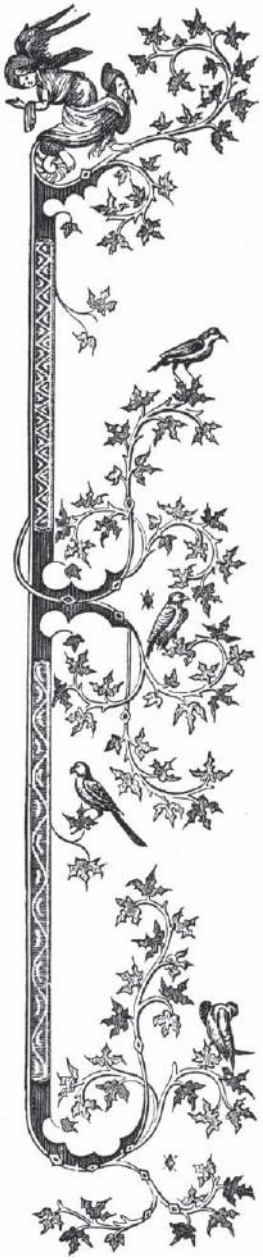
Suivant les contours du terrain, la plupart des rues sont très éloignées des voies bien rectilignes des villes suivant un plan quadrillé. Même ces dernières doivent quelque fois abandonner leur damier pour créer une toile d'araignée de petites rues tortueuses. L'itinéraire des rues suit le passage habituel des personnes et des animaux, par opposition au x cités modernes où les rues organisent les itinéraires pour se rendre d'un point à un autre. Dans une ville médiévale fantastique, les rues sont prévues pour les déplacements piétonniers, pas pour le trafic de véhicules. Par la suite, les rues s'élargissent près des quartiers commerçants et marchands, variant de 1,5 à 3 mètres de large. Dans les cités les plus importantes ou les mieux planifiées, il peut y avoir une voie plus large, d'une largeur maximale de 6 mètres, menant des portes au cœur de la ville.

Les cités les plus importantes pavent ou empierrent leurs rues, en commençant par celles qui conduisent au marché principal. Les rues plus petites peuvent rester à l'état de sentiers sales et les moins utilisées deviennent des impasses débouchant sur rien. Habituellement, les rues portent le nom du premier métier l'ayant occupé. Le temps passant et les mouvements de population dans la cité font que souvent les noms des rues n'ont plus rien à voir avec les métiers qui s'y exercent effectivement. Fréquemment aucun boulanger n'exerce dans une rue de la boulangerie.

Les bâtiments

Les bâtiments ne sont pas les mêmes dans un bourg et dans une cité. Un bourg n'est pas aussi densément construit qu'une cité. On y trouve plus d'espaces verts et libres et de bâtiments non mitoyens. Dans une cité, les habitations sont regroupées en pâtés au sein desquels se trouvent les espaces libres servant de jardins. Le mur d'une maison se prolonge dans celui de la suivante, faisant des bâtiments des blocs protégeant du crime, plus chaleureux en hiver et donnant un sentiment communautaire à la vie en ville. Dans les cités les plus jeunes, les artisans d'un même métier vivent ensemble dans le même pâté de maison ce qui donnent leurs noms souvent définitifs aux rues et aux quartiers. Au gré de l'accroissement de la population, le communautarisme professionnel se délite. Les espaces libres se transforment en abris, entrepôts, ateliers voire habitations. Bien que ces blocs partageant les mêmes murs soient tous nommés pâtés de

[2] NdT : Dans l'Empire de WJRF, la cité état est appelée Cité souveraine



maisons, aucune réflexion n'a jamais précédé leur création. Ils diffèrent quant à la taille, à la forme ou à leur orientation. Un petit bloc regroupant une dizaine de familles de cordonniers peut se retrouver coincer sur un lopin triangulaire entre les tisserands, les fileurs et les tailleurs de tissus. La pierre pour les fondations et les murs et l'ardoise plate pour le toit sont les matériaux de constructions recommandés, mais le prix de la pierre et de son transport est souvent trop élevé pour un simple artisan. Aussi, de nombreux bâtiments urbains sont en torchis ou en bois et les toits en chaume.

Le travail et la vie domestique se mélangent dans une cité médiévale fantastique. Les commerçants habitent au-dessus de leur boutique et les ateliers sont dans les maisons. Les apprentis et les compagnons vivent avec la famille du maître artisan. Sa femme connaît et aide à l'entreprise familiale. La séparation des deux est inconcevable, sauf dans les cas où les odeurs sont véritablement insupportables : tannerie, travail du cuir, teinturerie ou boucherie. Les métiers nécessitant un apport d'eau constant comme la forge et la meunerie à eau se situent aussi dans des endroits spéciaux. Ces artisanats sont généralement exercés dans les faubourgs de la ville, même si certaines cités préfèrent contrôler le lieu d'installation des boucheries afin de prévoir un système sanitaire approprié. Au Moyen-Âge, la découpe et la vente de viande avaient leurs pavillons dans le marché.

Les quartiers

Le quartier est l'unité de vie de base d'une cité médiévale fantastique. Aussi appelés zones ou districts, le quartier fournit tout le nécessaire pour vivre, tant matériellement que spirituellement. Là où un Dieu puissant domine (ou une religion monothéiste), les quartiers définissent aussi des circonscriptions religieuses (ou paroisses) structurant le culte. Le quartier est une unité sociale au sein de laquelle les gens discutent, festoient, se rassemblent et se rencontrent. De vraies relations de voisinage existent, chacun connaît tout le monde et une routine quotidienne est instaurée. Chaque quartier peut être de taille variable, a sa propre forme et possède une organisation particulière. L'inclusion des faubourgs dans l'enceinte lors des premiers développements de la cité créé autant de quartiers ayant leurs caractéristiques propres. Les différents types de quartiers dans une ville médiévale fantastique sont ceux pour l'aristocratie, les marchands, les artisans, l'administration, les portes, les docks (rivières, ponts, mers et océans), les métiers odorants, l'armée et le commerce (marchés). Les taudis et les bidonvilles sont des quartiers qui se délabrent ou des communautés regroupées au-delà des murs. Pour en savoir plus sur la génération d'un quartier, voir le chapitre 4 : Génération de bourgs et de cités.

Les marchés de rue

Les marchés de rue sont petits. Ils approvisionnent un quartier en nourriture et en marchandises de base. Leur nom est révélateur de leur disposition. Installés le long de rue étroite, les commerçants proposent leurs diverses marchandises, du grain aux productions artisanales locales. L'odeur des étals de nourriture alléchant le chaland, le rire des gamins des rues jouant et les âpres marchandages sont l'arrière-plan quotidien de ces marchés. Les habitants de la ville profitent de leurs emplettes journalières pour parler de la pluie et du beau temps et discuter du cours du grain.

Fontaines et puits

Chaque quartier dispose d'un point d'eau, soit un puit soit une fontaine alimentée par une citerne. Canalisations et aqueducs sont d'autres options pour l'approvisionnement en eau, mais ce sont des infrastructures trop techniques et trop coûteuses pour la plupart des cités médiévales fantastiques. Comme le marché de rue, la fontaine est un endroit où on travaille et où on se rencontre. Le matin, les femmes et les enfants y convergent pour y puiser la ration d'eau nécessaire pour leur famille pour la journée. Cet afflux favorise les commérages des adultes et les jeux des enfants.

Les bains

La plupart des cités ont des établissements de bains publics pour la toilette. Ce sont de petites constructions de pierre pouvant accueillir de 20 à 30 personnes. Certains sont des bassins communs sur le modèle des bains romains. D'autres proposent des baignoires individuelles ainsi que des préposés. Les bains ne sont que rarement mixtes, bien que certains deviennent des repaires miteux pareil à des bordels.

Les hôpitaux

Les hôpitaux sont communs dans les sociétés médiévales fantastiques. On en trouve dans la plupart des quartiers. Ils sont habituellement dirigés par des ordres religieux, quoique certaines cités créent des hôpitaux municipaux. Les hôpitaux sont souvent de petits bâtiments de pierre, ne pouvant accueillir que peu de personne. Ils disposent en général moins de 20 lits, même si les plus grands peuvent avoir jusqu'à 75 lits. Les hôpitaux médiévaux fantastiques remplissent des fonctions diverses comme leurs équivalents modernes. Les hôpitaux s'occupent des personnes malades, mais ce ne sont pas des lieux où les gens se rendent pour traiter les maladies. Les hôpitaux accueillent les miséreux qui sinon mourraient seuls dans les rues, leur offrant un lit et du réconfort. Les hôpitaux représentent une certaine forme de charité dans la cité. Les cités médiévales possédaient deux types d'hôpitaux, les léproseries et les autres plus universels. Les sorts de Soins doivent permettre d'éviter la lèpre dans un monde médiéval fantastique, mais même la magie ne peut répondre aux besoins de soins liés à la vieillesse et à la pauvreté.

Les temples

Les religions jouent un rôle primordial dans les société médiévales fantastiques. Chaque cité possède un grand temple proche du marché principal, ce qui n'empêche pas chaque quartier d'avoir de plus petits lieux de culte. Les temples sont souvent en pierre et abritent aussi bien les prêtres et les laïcs que le public profane.

Les édifices monumentaux

Les habitants d'une cité tirent une grande fierté de l'apparence et de l'architecture de leur ville. Bien que ces édifices soient, avant tout, pratiques, ils symbolisent aussi une forme de grandeur pour le citadin moyen. Symboles du rayonnement et des limites, signes de richesse, preuves d'une bénédiction ou sources de fierté civique, ces monuments font autant partie de la cité que de l'état d'esprit médiéval.

Les murs d'enceinte

L'enceinte isole la ville des alentours, offrant une protection et permettant la régulation des entrées et sorties des personnes et des marchandises. Les murs le plus souvent en pierre sont d'une épaisseur moyenne de 6 mètres pour une hauteur avoisinant les 10 mètres. Quand des tours les flanquent, leur valeur défensive est accrue. Certaines enceintes sont en bois avec des fossés et des pieux pour dissuader d'éventuels assaillants. Les murs de la cité sont étendus afin d'englober les faubourgs qui se créent avec la croissance de population. Le facteur déterminant de l'extension de l'enceinte est l'importance de la population peuplant le faubourg. Les marchands et les artisans ne rencontrent guère de difficulté pour convaincre les autorités municipales de les protéger. Les paysans et les manouvriers ont moins de chance. Vu du ciel, les murs forment un système de cercles concentriques traversées par des rues reliant les faubourgs intégrés aux restes de la ville. En plus de la fonction protectrice, l'enceinte permet aux citadins de se définir d'une manière abstraite : à l'intérieur c'est « nous », à l'extérieur ceux sont « eux ». Les murs répondent au besoin de se situer et de se classer dans l'esprit médiéval fantastique. Les cités peu menacées par une invasion voient la fonction martiale de leur enceinte remplacée par une fonction plus sociale. Les gardes, qui ne sont que des membres des guildes locales dans de nombreuses de ces villes, patrouillent les murs et les rues, s'arrêtant pour discuter avec les gens qu'ils connaissent. Durant les chaleurs d'été, des gens grimpent sur les murs pour trouver un peu d'air et causer de leurs petits soucis.

Les portes de la cité

Les portes sont le point de collision entre la cité et le monde extérieur. Il y a en général plus d'une porte dans une cité. Chacune est aménagée afin de contrôler les flux de personnes et de marchandises et prélever les taxes. Certaines sont plus fréquentées, notamment celles débouchant sur de grandes routes reliant la cité à d'autres centres urbains. Ces portes deviennent les portes principales de la cité. Les portes permettent donc aussi contrôler qui entre dans la cité. A cette fin, certains villes ont un registre des allers et venues tenu par les gardes des portes. Des étals et des boutiques bordent les voies menant aux portes. Du fait que les portes sont un point de passage obligé pour les gens et les marchandises, leur proximité est un emplacement de choix pour les camelots et les commerçants, juste après le marché principal.

Le marché principal

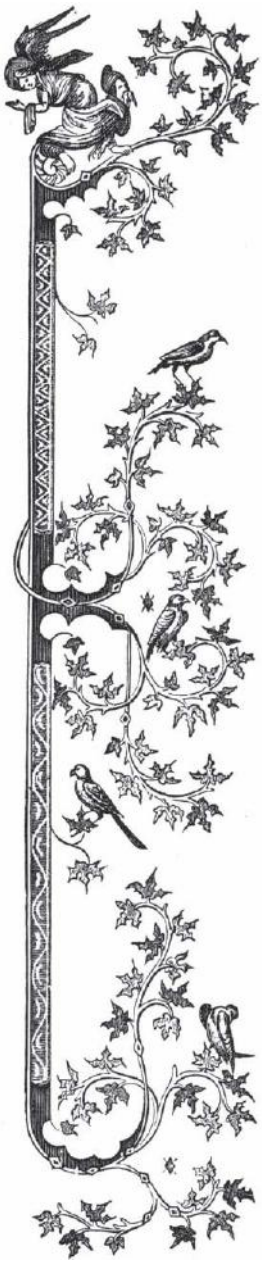
Le marché principal est un espace dégagé dans la cité. Bien qu'il ne soit pas géométriquement délimité, c'est un lieu ouvert au milieu d'une ville grouillante, confinée et remplie de bâtiments. Généralement pavé ou empierré, le marché principal dispose quelquefois de halles, allées couvertes avec des boutiques de chaque côté. C'est le lieu où les marchands en gros, les artisans locaux, les commerçants itinérants se retrouvent pour commercer. Le marché principal est aussi l'endroit où se tiennent les assemblées publiques. Les procès publics, les exécutions et autres évènements s'y déroulent fréquemment car c'est l'un des rares endroits dégagés d'une cité.

Les marchés de proximité

Les marchés de proximité sont des marchés spécialisés. Disséminés partout dans la ville, ces nombreux petits marchés approvisionnent les marchands en gros et les habitants du coin. Marché aux légumes, marché de tissus, marché aux épices, marché au grain, marché aux chevaux, marché du bois, marché de la laine sont quelques exemples de la variété de ces marchés de proximité. Dans certains villes, ces marchés remplacent le marché principal, tandis qu'ailleurs les deux types de marché cohabitent.

Les grands temples

Un grand temple est le type même d'architecture monumentale d'une cité. Plus grand et plus impressionnant qu'un temple de quartier, un grand temple peut être une simple église un peu améliorée ou un magnifique édifice rivalisant avec nos cathédrales. Sa grandeur dépend de la taille et de la richesse de la communauté. S'élevant plus haut que la plupart des bâtiments de la cité, reflet du savoir faire artisanal local, les grands temples sont des merveilles architecturales comparés aux autres édifices de la ville. Certains furent construit en plusieurs années, voire décennies, nécessitant énormément d'argent. Il arrive que les travaux de constructions s'interrompent quelques années par manque de fonds. Mais une fois érigé, le grand temple devient souvent le symbole de la cité.



L'hôtel de ville

L'hôtel de ville est le siège du conseil municipal. Les nouvelles cités utilisent une taverne, une maison particulière ou un autre endroit afin de réunir le conseil de la ville, mais la prospérité venant un bâtiment de pierre érigé près du marché principal devient le siège de l'autorité municipale. Le conseil partage quelquefois son hôtel de ville avec les guildes afin de réduire les coûts, tant de construction que d'entretien.

Les hôtels de guilde

Les hôtels de guilde sont des bâtiments similaires à un hôtel de ville, mais ils abritent une guilde. La guilde des marchands, souvent la plus riche d'une cité, a son propre hôtel de guilde. Les autres guildes n'ont en général pas les finances pour bâtir leur propre hôtel. Quelquefois elles regroupent leurs ressources et construisent un hôtel de guilde commun, divisant le bâtiment entre l'ensemble des guildes ayant contribué. Les hôtels de guilde servent de lieux de rencontre d'information et d'assemblée, de relais postal et pour les loisirs des membres des guildes, ils fonctionnent comme des théâtres, des salles de concert ou toute autre activité distrayante. Cependant la plupart des activités d'une guilde se passent dans les lieux publics.

Les bibliothèques

Les bibliothèques médiévales fantastiques sont des lieux privés qui demandent un droit d'accès. La plupart des bibliothèques sont possédées par un groupe, et non pas par un particulier. Les livres ne peuvent être empruntés et les bibliothécaires peuvent refuser leurs services. Les bibliothèques requièrent souvent que leurs visiteurs s'adjoignent l'aide d'un guide ou d'un bibliothécaire pour accélérer les recherches, mais aussi pour prévenir les vols et la détériorations des livres. Ces assistants sont, bien entendu, aussi rémunérés en bon argent. Du fait de la magie, d'autres restrictions sont aussi mises en place dans certaines bibliothèques. Elles peuvent demander à leurs clients de se dévêtir entièrement. Ces visiteurs se voient remettre une robe officielle de la bibliothèque et doivent acquérir crayons et papiers auprès des magasins internes. D'autres mesures très étranges peuvent assurer la protection de la collection.

Il existe différents types de bibliothèque dans les sociétés médiévales fantastiques. Médicale, légale, magique, civique, scolastique ou religieuse, les bibliothèques offrent divers avantages pour leurs usagers. La conservation du savoir est le premier des avantages d'une bibliothèque. Ceci est particulièrement utile lors de recherche d'informations, parce qu'avoir accès à une bibliothèque pertinente permet de progresser efficacement. Les bibliothèques abritent aussi de petites sociétés savantes, leur permettant d'entrer en contact avec d'autres groupes du même genre. Les bibliothèques sont aussi un genre particulier de bâtiment public par leur architecture. Construites en pierre et minutieusement décorées et sculptées, elles peuvent être aussi grandiose qu'une cathédrale.

Les universités

Les universités médiévales fantastiques sont des lieux d'études. Aller à l'université est en principe faire un pas vers une profession. Médecine, science, droit et histoire sont les enseignements communs que l'on requiert comme base universitaire. Les sorciers, du fait de leur attachement à la recherche et au savoir, ont une propension naturelle à fonder des universités pour développer leur savoir. Les étudiants payent les professeurs à la fin du cours. L'ampleur de la rémunération est une mesure des talents du professeur. L'université est une communauté entre les enseignants et les étudiants. Tout comme les artisans d'une même guilde, ils boivent ensemble, discutent ensemble, sortent ensemble et festoient ensemble. Généralement, les universités médiévales fantastiques sont des émanations privées de riches organisations et de citoyens prospères.

Les préoccupations urbaines

Taille et population

Les villes et cités médiévales sont petites, faisant habituellement moins d'un kilomètre et demi de diamètre et ne dépassant que rarement le millier d'âmes. Les environnements urbains ont une densité de population moyenne oscillant de 20 à 60 personnes par acre. Les villes les plus grandes, les cités royales ou les villes situées sur d'importantes routes commerciales ont un potentiel de croissance bien plus important du fait des importantes sommes d'argent y circulant. La densité de population y est supérieure à 200 personnes par acre. Les murs de la cité permettent de garder sous contrôle la taille de la ville et sa population durant les premiers stades de son développement. A partir d'un certain moment, les gens s'installent hors des murs pour des raisons de place et les marchands, les artisans et les paysans créent des faubourgs. Lorsque que ceux-ci deviennent trop important par rapport à la taille de la cité, les seigneurs de la cité, les dirigeants ou les personnes influentes décident d'étendre les murs afin de protéger ces nouveaux quartiers. Une croissance rapide et de faibles moyens peuvent entraîner des retards dans l'extension de l'enceinte laissant certains quartiers hors de leur protection. Les cités choisissant de s'entendre en hauteur peuvent accueillir plus d'habitant dans le même périmètre, mais en plus des problèmes techniques de construction, les risques d'incendie et l'insalubrité sont plus élevés.

Le feu

Les cités doivent régulièrement combattre des incendies. Les feux sont fréquents car dans les cuisines les foyers ne sont pas fermés, les gens vivent entassés et le bois est le matériau

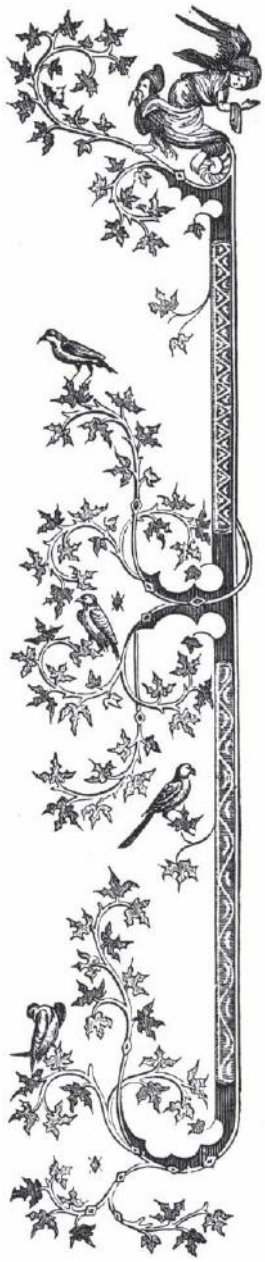
de construction privilégié (avec le chaume pour les toitures) des habitations très proches les unes des autres. Le feu est une inquiétude partagée de tous dans les villes, qui plus elles sont petites, plus vite celui-ci s'étend. Des groupes de citoyens isolés ou les autorités de la ville prennent des mesurent pour limiter cette menace. La magie peut aider, mais le plus efficace reste l'utilisation de la pierre et de l'ardoise et la constitution de brigades anti-feu (qui ne sont en fait formées qu'en toute fin de la période médiévale fantastique). Malheureusement les constructions en pierre sont réservées aux plus riches, les quartiers pauvres devant, par nécessité, violer les lois anti-feu. Certaines villes encouragent le blanchiment des toits de chaume à la chaux vive qui les rend plus résistant aux flammes. Certaines vont jusqu'à effectuer à leurs frais les opérations de blanchiment pour éviter aux pauvres cette dépense. Cependant, le feu n'est pas totalement nuisible pour une cité : l'un de ses avantages fortuit est son pouvoir stérilisant. Il tue la vermine et son lot de bactéries et de virus. Il permet aussi une réorganisation de la cité car la destruction de bâtiments offre des possibilités de meilleures constructions mieux agencées.

La salubrité

Quand les gens vivent proches les uns des autres, la salubrité devient un problème. Les pratiques campagnardes sont des cauchemars sanitaires dans les quartiers surpeuplés. Le ramassage des ordures, l'enterrement des morts, le ravitaillement en eau potable et la salubrité de la nourriture sont quelques uns des problèmes auxquels sont confrontés les cités. Bien que la magie allège certains d'entre eux, il est important de conserver une perspective médiévale lorsque l'on implique la magie dans la vie de la cité. Les gens ne vont pas manger de la viande rance et boire de l'eau sale, parce que leur goût et leur odeur sont mauvais. Les cités savent que jeter les détritus dans la rivière d'où elles tirent leur approvisionnement en eau potable est une désastreuse pratique sanitaire, mais elles ne savent rien des germes, des bactéries et des agents infectieux. Enterré les morts peut polluer les nappes phréatiques, mais les gens du Moyen-Âge préfèrent souvent cette pratique à la crémation, sauf dans les cas d'épidémie, en particulier de peste. Certaines pratiques magiques comme Créer de l'eau ou Purifier la nourriture et l'eau, rend les villes médiévales fantastiques plus saines que leurs homologues historiques. Les conseils municipaux les plus actifs peuvent demander que le nettoyage des rues soit magique et les clergés populaires peuvent offrir de purifier l'eau publique par le biais de fontaines remplies par des Carafes d'eau sans fin.

La peste

La peste est, bien entendu, présente dans les sociétés médiévales fantastiques. Seules les plus puissantes magies peuvent en altérer les effets dévastateurs tuant un tiers des habitants d'un royaume, anéantissant des villes entières et de nombreux villages et hameaux dans le pays. Ces magies sont uniquement accessibles aux jeteurs de sorts les plus expérimentés, lesquels résident habituellement dans les communautés urbaines. Les institutions religieuses se protègent de ce fléau grâce à des parchemins, des potions et des baguettes magiques de Soins des maladies. Mais le grand nombre de personnes touchées et la propagation rapide de la maladie font qu'il est quasi impossible de prévenir et d'éradiquer la peste. Les paladins se montrent à la hauteur de leurs ambitions héroïques face à la peste grâce à leur divine santé et leur compétence naturelle pour repousser les maladies.



N'importe quel jeteur de sort capable d'incanter ou de fabriquer un objet Soins des maladies possède là une assurance-vie, aussi bien qu'un beau tas d'or potentiel. Dans la société médiévale fantastique, deux groupes sont protégés de la peste : ceux qui peuvent jeter le sort de Soins des maladies et ceux qui peuvent se le payer. La peste, pas plus que « la glorieuse incertitude du jeu », est aveugle quant à la richesse et à la position sociale comme dans la réalité historique. Toutefois, les gens riches qui meurent de la peste peuvent revenir grâce à un sort de Soins des maladies suivi d'un sort de Réveil des morts. Ce type de magie change les effets sociaux traditionnels de la peste dans les sociétés féodales parce que le trouble social est faible pour l'aristocratie.

Les réserves

Les bourgs et les villes emmagasinent nourriture et autres ravitaillements en prévisions de situations d'urgence, tels la guerre, un siège ou une famine. Des jarres scellées de grain, des armes, des artefacts magiques et de l'équipement sont quelques unes des choses stockées par une cité. La réserve est habituellement contrôlée par le Conseil municipal ce qui peut être l'objet de discussion voire de révolte si les paysans et les citoyens ne sont pas d'accord avec le système de distribution mis en place.

Le crime

Le crime est le compagnon fidèle de la cité. Plus celle-ci s'accroît, plus grande est la fréquence des crimes. La plupart des crimes urbains sont des vols et non pas des délits violents. Les tribunaux municipaux ne connaissent que des affaires civiles entre citoyens et jugent selon les codes municipaux. Les cités jeunes comptent beaucoup sur les guildes et sur la pression sociale pour faire respecter les

règles civiques.
En général, la magie facilite le crime. Elle permet plus de discrétion, facilite l'accès à des lieux privés et donnent de très bons renseignements quant aux systèmes de sécurité. Cependant, elle dissuade de la même façon beaucoup d'infractions. Il peut être assez facile de voler le coffre d'un maître de guilde, mais le conserver est une autre affaire.

La culture de la campagne

Quel que soit le type de cité, tous les environnements urbains sont contre la campagne dans une société médiévale fantastique, mais dans une opposition dichotomique. Les villes médiévales sont le résultat des surplus de nourriture et de population des campagnes et représentent la réussite des activités paysannes. Des fermes et des villages entourent la plupart des cités, produisant en surplus pour alimenter les habitants de la ville. Quelques-uns continuent de faire les moissons pour le compte du bourgmestre. Les quartiers, les guildes ou les pâté de maisons forment de petites communautés dans l'espace urbain formant des petits villages à l'intérieur des murs. Bien que chaque cas soit particulier, vivre en ville au Moyen-Âge est assez proche de la vie dans un village.

Les centres de pouvoir

La principale caractéristique des centres de pouvoirs est leur immanquable désir d'imposer leur volonté. Ceci se traduit de différentes manières en fonction des groupes sociaux concernés. Dans les grandes communautés, les pouvoirs ne sont pas clairement définis. La création des centres de pouvoirs (type, alignement) est décrite dans le chapitre 2 de ce recueil. Cette section décrit les différents centres de pouvoir que l'on peut rencontrer dans une zone urbaine, et leurs différentes manières de s'affirmer dans les villes et cités.
Dans une société médiévale fantastiques, les centres de pouvoirs sont généralement définis par les groupes. Dans un monde où la définition et la classification sont essentielles dans l'interaction sociale et sa compréhension, une personne est caractérisée par ses relations avec son entourage : ce qu'il fait, où il vit, quelles sont ses relations, d'où il vient, à quelle guilde appartient-il et dans quelle taverne il boit… Le pouvoir appartient aux groupes, pas aux individus. Les individus utilisent leur statut au sein du groupe pour atteindre un pouvoir personnel. C'est de cette manière que l'on opère dans un monde médiévale fantastique. Les seigneurs ont du pouvoir parce que les gens acceptent leur appartenance à l'aristocratie. Les dirigeants des religions représentatives sont plus puissants en raison de la présence de symbole religieux sur leurs longues robes. Il est extrêmement rare qu'un individu ait du pouvoir en restant en marge d'une organisation sociale. Les lois, les droits, et les coutumes sont tous les résultats d'interaction sociale. Les individus ont énormément de difficultés à obtenir un quelconque pouvoir lorsqu'ils sont en dehors du système social. Bien que la coopération entre groupes soit normale, elle n'exclut pas la possibilité de conflits.
En général, les villes et cités médiévales fantastiques ont une autoritécentrale : le bourgmestre. Les autres groupes ont une influence quasi égale entre eux, ce qui signifie qu'aucun ne peut imposer ses idées aux autres. Ils n'ont pas les ressources et les relations nécessaires pour bénéficier de ce genre de pouvoir. Les villes plus anciennes et plus grandes ont un potentiel suffisant pour héberger de multiples centres de pouvoirs. Elles ont du même coup des groupes contestant la gestion des événements, les issues sociales et les attributions d'argent. Vers la fin de la période médiévale fantastique, l'aristocratie, à savoir les puissants seigneurs ou les rois/empereurs, font main mise sur le contrôle des villes qui n'ont pas assez de puissance pour maintenir leur indépendance.
Trouver tous les groupes de pouvoirs dans une cité n'est pas une mince affaire. Les MJs devraient constamment connaître la richesse, la force, et l'influence des différents groupes et leurs intentions. Nombre de petites révoltes éclatent chaque jours dans les cités quand les religions luttent pour la reconnaissance, les membres de l'aristocratie se soulèvent contre le seigneur de la cité, réclamant plus d'autorité et moins d'extorsion, et les guildes d'artisans argumentent de leur côté pour savoir qui pourra utiliser les locaux. Bien que des rapports physiques pourraient simplifier les choses, l'interaction sociale est un autre champ de bataille qui ajoute une complexité supplémentaire à n'importe quelle campagne. Pour générer les caractéristiques sur les centres urbains et leur divers groupes de pouvoir, voir le chapitre 4 : Génération de bourgs et de cités.
L'adhésion à une guilde, les rendez-vous officiels, les exonérations d'impôt, les faveurs personnelles pour les amis et la famille, l'extorsion flagrante et la corruption, les détournements d'argents, tout cela est entré petit a petit dans les mœurs et est plus ou moins accepté. Cela en dit long sur les moyens utilisés par les groupes de pouvoir pour manipuler leur environnement. Le chapitre suivant décrit de quelle manière les groupes exercent leur pouvoir en leur sein.

La Guilde des artisans

Les guildes d'artisans utilisent la moindre parcelle de pouvoir disponible. Elles contrôlent la production, l'amélioration des compétences de leurs artisans, et le prix de vente de leurs produits. Au début de l'époque médiévale fantastique, les guildes d'artisans avaient parfois besoin de la permission du bourgmestre ou du conseil municipal pour exister. Mais par la suite elles deviennent très communes. Tous les types d'artisanats imaginables peuvent figurer au sein de la guilde : bouchers, charcutiers, cordonniers, fabricants de bougie, maçons, tanneurs, tapissiers, tisserands, forgerons, fabricants de jouet, etc.
Très tôt dans l'époque médiévale fantastique, les habitants des cités deviennent membres d'une guilde. Alors que de

plus en plus de personnes immigrent dans les villes, les guildes deviennent de plus en plus sélectives dans leur adhésion et avec la progression de leurs membres au sein de la guilde. Quelques-unes d'entre-elles fixent des honoraires d'entrée exorbitants, alors que d'autres autorisent l'adhésion seulement aux héritiers des membres actuels, voire même au futur mari de leur fille. Ces limitations rendent l'adhésion aux guildes socialement exclusive et financièrement intéressante pour ceux ayant une position influente dans la guilde. Chaque guilde surveille plus ou moins ses membres et a une influence variable sur le reste de la ville. Ceci détermine le niveau de restriction imposé par la guilde.

Apprenti : Les guildes d'artisans comprennent trois types d'artisans : les maîtres artisans, les compagnons, et les apprentis. Ils sont tous membres de la guilde et payent, de ce fait, leur redevance à celle-ci. Tous sont sujets aux règles de la guilde concernant les méthodes de production, les matériaux employées, sur la distribution des articles et leur prix de vente. Apprenti est le niveau le plus bas dans l'échelle des artisans. Pris en charge par un maître artisan, l'apprenti travaille pour et vit chez le maître lui-même. Il n'est pas permis à l'apprenti de faire ou vendre un article sans l'approbation de son maître. Souvent le maître artisan impose à ses apprentis les tâches laborieuses du métier ou leur fait fabriquer que de petits et simples articles. Quand le maître revend les articles fabriqués par l'apprenti, il doit reverser à l'apprenti une petite partie du prix de vente. L'apprenti a de ce fait un maigre salaire et paye par conséquent la plus petite cotisation à la guilde. Celle-ci promeut les apprentis au rang de compagnons suivant les recommandations de leurs maîtres.

Compagnon : Le compagnon est l'artisan « moyen » de la guilde. Il peut fabriquer et vendre des articles de manière indépendante, bien que certaines guildes d'artisans exigent des compagnons une surveillance par un maître artisan principal et ses autorisations. La guilde d'artisans limite la production des compagnons et le prix de vente de ses produits. Les tâches compliquées sont l'exclusivité des maîtres artisans et ne sont pas confiées aux compagnons. Pour un même produit, le compagnon devra le vendre moins cher que celui fabriqué par maître. Puisque l'homme qui a fait l'article n'est pas un maître artisan, la société médiévale fantastique considère qu'il est de moindre qualité. Il y a un concept identique dans notre société actuelle : les marques. Si un compagnon veut devenir maître, il doit produire un article exceptionnel et le montrer aux maîtres de guilde. Si ceux-ci le considèrent comme exceptionnel, le compagnon peut devenir maître. Cependant, devenir maître dépend non seulement de la qualité du travail du compagnon, mais également de plusieurs facteurs sociaux et fiscaux. Le compagnon est-il apprécié des autres ? Qui connaît-il ? Est-il marié à la fille d'un autre maître ? Peut-il payer les honoraires d'entrée pour devenir maître ? Les réponses à toutes ces questions sont habituellement plus importantes que les capacités du candidat, même s'il est très compétent.

Maîtres artisans : Les maîtres sont la classe régnante de la guilde. Socialement et financièrement, c'est eux qui reçoivent le plus en retour de la guilde. Ils décident du passage de compagnons à maîtres artisans. Ils déterminent le prix de vente des produits par rapport au niveau de l'artisan qui fait l'article. Ils sont les ambassadeurs de leur artisanat lors des échanges civiques et face à la guilde des marchands.

Mis à part le contrôle des ses artisans, les guildes affectent également la ville dans son ensemble. Les rébellions, les révoltes, et les prises de pouvoir sauvages ont toujours commencé au sein d'une guilde ou d'une autre. Les tisserands faisant bloc contre la guilde des marchands sur les prix d'achats de leur produits, les cordonniers n'étant pas d'accord avec le lourd impôt sur les cuirs étrangers importés, et les maçons faisant grève parce que le maître maçon responsable de la construction de la nouvelle église n'est pas un maître maçon local… Tout ceci n'est que des exemples banals de conflit de métier.

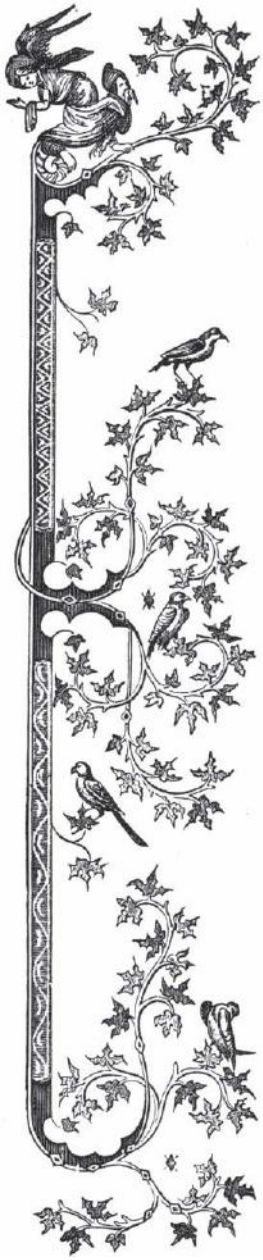
Guildes des Marchands

Toutes les villes ont une guilde des marchands, même les plus récentes villes médiévales fantastiques. Les guildes des marchands se développent habituellement avant toutes les autres guildes. Socialement, elles sont au-dessus des guildes d'artisans, bien que les artisans puissent appartenir à la guilde des marchands. En l'absence d'un conseil municipal, la guilde des marchands agit en tant que tel. Ils négocient les droits, les impôts et les loyers avec le seigneur de la cité. Ils s'occupent des arrêtés municipaux et sélectionnent les fonctionnaires de la ville. S'il y a un conseil municipal, les marchands membres de la guilde y sont presque toujours présents.

La plupart des membres de la guilde des marchands sont des négociants. Ils ne sont pas concernés par la production des marchandises, mais plutôt par le transport, l'achat et la vente des marchandises. Quelques négociants peuvent être concernés par l'achat des marchandises locales et leur revente dans les cités voisines ou dans d'autres royaumes. D'autres se concentrent sur la recherche et l'importation de marchandises dans la ville. La vente de produits essentiels comme le grain et le tissu brut sont tout à fait profitables ; d'autres négociants, eux, se spécialisent dans les marchandises de luxe comme le vin, les fourrures, les soieries et les tissus précieux. Dans les plus petites villes tous les négociants appartiennent à une guilde des marchands unique. Dans les plus grandes villes, les négociants peuvent former des guildes multiples selon leur produit spécifique.

La Guilde des Magiciens

Aucune ville médiévale fantastique n'est complète sans la guilde des magiciens. Comme d'autres membres de la société, les magiciens ont besoin de l'assurance d'une collectivité et d'une communauté. Pour créer une guilde des magiciens



viables, on doit réfléchir au motivation première de ses membres : quels intérêts offre la guilde, quel est le prix, financier et social, pour le privilège de l'adhésion, quel est le rôle de la guilde en tant que régulateur dans la ville. Ces idées sont essentielles pour équilibrer le rapport du médiéval au fantastique. Les capacités extraordinaires des magiciens compliquent également la création et la structuration de la guilde.

La guilde milite pour une bonne entente entre ses membres et pour l'assurance d'une bonne reconnaissance sociale de la profession. La guilde des magiciens offre beaucoup d'avantages à ses membres, avantages sociaux et « magiques ». Si un magicien décède, la guilde assure alors l'enterrement et verse une pension à la veuve et ses enfants. Pour les membres suffisamment riches pour se permettent un retour, la guilde peut assurer le retour du membre. Dans les plus grandes cités aux guildes plus riches, la guilde des magiciens peut permettre l'accès aux installations de recherches, aux laboratoires, aux matériels spécifiques, et aux composants de sortilèges. Autrement, où est-ce qu'un magicien pourrait se procurer, sans risque, les écaille d'un dragon ? Même s'il doit en payer le prix fort à la guilde… D'autres éventualités sont envisageables : apprentissage, commerce de sortilèges et articles magiques. Les banquets de jour férié et leurs pièces de théâtre attirent beaucoup de monde, et ce n'est pas les légendaires chants des magiciens accrochés à leur choppe de bière qui repoussent cette foule, bien au contraire. Les membres apprécient également ces entre eux parce qu'il se retrouvent face à des personnes qui les comprennent quand ils disent : "En fait, j'ai essayé de renverser le champ métaphysique en polarisant le phlogiston ; hélas, quand j'ai ouvert la boite, j'ai retrouvé le chat mort."

La guilde agit comme une force de police luttant pour les intérêts de son métier, de ses membres et pour ceux qui sont hors de sa « juridiction ». S'il y a une guilde des magiciens dans une cité, en devenir membre n'est pas un luxe, c'est une nécessité. Comme pour les autres guildes de professionnel, l'adhésion est obligatoire pour pouvoir pratiquer la magie dans la ville, ce qui inclut l'incantation de sorts pour quelqu'un d'autre, la vente de services magiques et la fabrication d'artefacts magiques destinés à la vente. Si cela venait à se savoir, ces pratiques non autorisées entraîneraient une punition par la guilde. Ceci ne signifie pas que ces pratiques n'existent pas, mais cela signifie que la guilde a un rôle important à jouer face aux transgressions des règles établies.

La guilde écrit également ses règlements et lois. Bien que les lois des guildes de magiciens seront probablement liées aux besoins de votre campagne, en voici toutefois quelques exemples. Les guildes limitent les autorisations de pratique de la magie et réglementent la création d'articles magiques. Elles réglementent également quel niveau de sort un magicien peut incanter, en lien avec son statut au sein de la guilde. Elles régulent aussi les prix auxquels les magiciens vendent les articles magiques, breuvages magiques, parchemins ou les sort qu'ils incantent. Elles déterminent qui peut créer de nouveaux sorts.

Elles décident qui peut devenir magicien, contrôlent les adhésions et recrutent des apprentis. Elles créent même des codes de conduite pour les magiciens étrangers qui entrent dans la ville Enfin, elles décident des spécialisations comme la magie de bataille, les magiciens de caravane, les magiciens affectés aux recherches ou encore à la production.

Cependant, adhésion à la guilde rime souvent avec obligation envers celle-ci : services, articles magiques, parchemins, potions magiques, recherches, sorts, les composants rares, gestion des cotisations et autres paiements. Le prix à payer et la répartition de l'argent dépendent de la guilde, celle-ci ayant, elle aussi, des engagements féodaux à respecter. La notoriété de la guilde et sa puissance dépendent du bon vouloir du seigneur ou du conseil municipal. Des engagements pris avec les autres organisations dépendent l'attitude de la guilde des magiciens et ses réactions face aux autres groupes de pouvoirs de la cité.

Il est important de rappeler qu'en dépit de l'aspect de franche camaraderie et des règles de bienséance, règne au sein des guildes de magiciens, comme dans tout autre guilde d'une cité médiévale fantastique, la recherche individuelle du pouvoir, les haines fratricides, les règlements de compte, le non respect systématique des règles et autres vilénies. Bien que les seigneurs puissent accorder à une ville le droit de créer une guilde de magie, ils ne lacheront jamais leur droit aux taxes et autres impositions sur l'utilisation de la magie, à moins qu'il ne soit physiquement forcé de faire autrement…

Les guildes de magiciens sont potentiellement le groupe le plus puissant dans une ville. De tels organismes bénéficient, bien évidemment, de l'appui de la magie, mais très probablement aussi de la richesse, pour concurrencer d'autres guildes et d'autres groupe de pouvoirs et les influencer. Les magiciens fournissent la magie qui permet de diminuer la criminalité, de favoriser les regroupements d'intellectuels et d'améliorer la diplomatie. Les guildes de magiciens sont remplies d'intellectuels et de leur savoir. Ils apprécient à leur juste valeur ces endroits dédiés à l'étude et l'érudition. La présence d'une guilde de magicien est très utile en période de troubles civils ou militaires, ou en temps de guerre.

Dans les plus petites communautés, il est possible d'avoir une guilde similaire a celle des magiciens, utilisant les concepts des guildes de sorciers et des bardes. Mais de telles organisations ne peuvent pas réunir assez de connaissances magiques en leur sein et doivent souvent se contenter de leur coté mystique et occulte…

La Guildes des Voleurs

Les guildes des voleurs sont des associations entre les

personnes qui volent pour vivre. Les membres de ces guildes ne doivent pas être obligatoirement des voyous et un voyou ne doit pas forcément utiliser les aspects les plus sombres de ses compétences. Etre membre d'une guilde des voleurs fournit les mêmes avantages que toutes les autres guildes : assurance, formation sur le multiples ficelles du métier. Outre cette formation, les membres reçoivent les outils spécifiques à leur métier, outils qui, bien sur, ne sont pas disponibles dans les magasins ordinaires. Si un membre de la guilde a quelques ennuis avec la justice, la guilde peut l'aider habilement et subtilement, en échange, bien évidemment, d'argent ou d'une faveur. Les guildes de voleurs abritant des individus avec le même état d'esprit, il n'est pas rare que ces individus fassent des alliances, établissent des plans et obtiennent facilement des information sur les bâtiments, les personnes et les mesures de sécurité.

Un autre avantage à l'adhésion d'une guilde, mis à part deux pieds toujours intacts, est l'accès à des méthodes plus sophistiquées. Cela permet des choses telles que, par exemple, les rackets de protection, où les gens payent la guilde de voleurs pour s'assurer que leurs maisons et leurs bâtiments ne seront pas cambriolés. Ceci fonctionne seulement avec une coopération active des membres de guilde. Si le chef de guilde dit "ne pas voler cet endroit" c'est un ordre à ne pas prendre à la légère. Les guildes accumulent également un répertoire des indicateurs, des informateurs, des fonctionnaires subornés et des aides magiques que d'autres membres de guilde peuvent employer. La contrebande de marchandise, par recel ou vente directe, est également plus facile quand les voleurs travaillent dans le même sens. Les fonctionnaires peuvent toujours attraper un ou deux voleurs, l'opération continue…

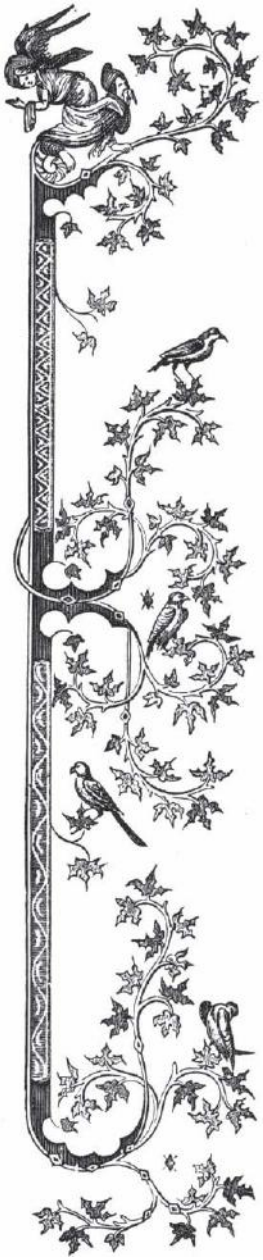
Le maintien d'un respect mutuel et d'un code parmi les voleurs est très utile, c'est ce qui fait que parfois les guildes de voleurs les plus évoluées sont légales. Afin de garder une unité au sein de la guilde, celle-ci doit être suffisamment forte et puissante pour maintenir l'ordre et punir les membres et les voleurs indépendants qui enfreindraient les lois sur son territoire. Une fois qu'un négociant paye la guilde pour sa protection, la réputation de celle-ci est en jeu. Qui voudrait d'une guilde de voleurs à laquelle on ne peut pas faire confiance ? Les guildes ayant assez d'autorité répartissent généralement le territoire à diverses factions internes, dans le but d'aider à garder la paix. C'est à la guilde de décider qui des « Pattes Rouges » ou des « Tigres noirs » s'occupera du jeu et des filles sur les docks, alors que les pickpockets et le vol à la tire de la rue de la boulangerie sont à la charge des « Introuvables ». Une telle distribution de territoire entraîne également des désaccords internes que les maîtres de la guilde emploient à leur avantage.

La Loi : la loi à l'époque médiévale fantastique n'est pas comme la loi moderne. Les lois sont des codifications de coutumes sociales. Dans de plus grandes villes où les gens viennent de beaucoup de différents endroits, les lois deviennent des directives pour une coexistence plus facile. Parfois des lois sont imposées par des punitions fiscales ou physiques ; les lois d'autres époques sont alors jetées au caniveau afin de répondre aux nécessités sociales. Seuls ceux qui ont assez de pouvoir peuvent obliger les autres à respecter les lois, qu'elles soient des lois de guilde, des lois civiques, des lois seigneuriales ou royales. Les lois ne fonctionnent pas nécessairement comme force de dissuasion de certains comportements et leurs transgresseurs ne sont pas toujours poursuivis.

Les voleurs prospèrent grâce aux activités illégales. Celles qui ne sont pas illégales intrinsèquement sont probablement immorales. Ceci inclut le pickpocket, vol à la tire, contrebande, cambriolage, jeu, et tout autre divertissement illicite. En dépit des différences d'objectifs, les voleurs et leur guilde cohabitent dans une ville médiévale fantastique qui a ses propres lois. À moins que la société entière et les chefs de la ville ne soient tous « blancs comme neige », les guildes des voleurs existent probablement dans toute ville, du moment qu'il y ait assez de richesses pour que les voleurs puissent avoir une vie décente.

La première explication pour l'existence des guildes de voleurs au sein de la société urbaine est l'accord implicite entre les voleurs et leurs victimes. Les gens s'attendent au crime, (le crime dans une ville médiévale fantastique n'est habituellement pas un crime violent mais une certaine forme de vol) et ils tolèrent un certain niveau de crime. Le niveau tolérable change avec l'adaptation de la population, les décisions des autres groupes de pouvoir et la richesse de la ville. Aussi longtemps que les voleurs opéreront sous le niveau tolérable de crime, personne ne s'intéressera de trop près à leur organisation. Maintenant si la guilde des voleurs effectue un travail dans l'église du dieu patron de la cité, volant une de ses reliques, ou effectue un immense braquage chez le plus influent des négociants de la ville, il se peut qu'elle ait quelques soucis à se faire.

Les accords et les alliances forgées avec d'autres guildes et factions de ville sont une autre raison de l'existence des guildes de voleurs. Celles-ci peuvent suborner assez de fonctionnaires administratifs pour maintenir la guilde dans les affaires et la plupart des membres riches de la société ont assez d'argent pour payer leur protection. Même avec l'aide de la magie, il est certainement plus facile de cohabiter plutôt que de tenter de déraciner une organisation entière. Ceci est particulièrement vrai si l'on considère que la majorité des magistrats et gens influents de la ville pourra mieux se protéger contre le vol en acceptant la guilde plutôt qu'en la combattant. Peut-être que le chef de la guilde des voleurs s'avèrerait également être le chef de la guilde des marchands. Les guildes de voleurs remplissent également une fonction civique pour ceux qui ont besoin d'une discrète aide illégale. Dans des environnements plus hostiles, les guildes de voleurs ont habituellement des accords étroits avec la guilde des magiciens, gagnant secrètement l'aide des magiciens en échange de faveurs.



Le côté le plus frappant de la culture médiévale fantastique et la raison finale de la présence des guildes de voleurs dans une ville est la multiplicité de lois. Etant donné les cinq sources de loi, voir chapitre 7 : De ceux qui gouvernent, un acte peut être illégal dans un tribunal, mais légal dans les autres. Les voleurs astucieux découvrent rapidement ces points de controverse et les exploitent. La loi maritime, la loi des transports et la loi royale sont souvent en conflits, conflits utilisables avec profit par les voleurs.

La Magie : Comme dans d'autres sociétés secrètes, la magie compromet le secret de la guilde des voleurs. Si quelqu'un souhaite débarrasser la ville d'une guilde des voleurs ou découvrir simplement qui en est le responsable, il peut employer un sorcier qui utilisera les sorts adéquats. N'importe qui sachant quoique ce soit au sujet de la guilde peut être extorqué de ces informations soit par la magie, la force ou l'argent. Plusieurs de ces sortilèges étant de niveau élevé l'utilisation de magie simple permet d'accentuer la sensation de menace sur les secrets de la guilde. Les guildes des voleurs peuvent néanmoins utiliser la contre-magie. La limitation des responsabilités est la méthode typique pour éviter les attaques magiques. Cela signifie qu'un voleur fait rapport seulement à son supérieur hiérarchique direct, et la personne qui reçoit les rapports de plusieurs voleurs ne fait de rapport qu'à son supérieur direct et ainsi de suite. En réduisant le nombre de raccordements, la guilde réduit ainsi au minimum les risques imitant l'environnement féodal avec ses multiples secrets. L'alternative la plus simple pour la guilde est d'éviter de se faire des ennemis trop puissants et d'essayer de s'en faire plutôt des alliés.

L'aristocratie

L'aristocratie forme la croûte supérieure de la société urbaine. Socialement, financièrement, et politiquement, l'aristocratie se distingue du citoyen moyen, creusant encore plus le fossé et augmentant les tensions entre classes sociales. Bien que les membres de l'aristocratie puissent être propriétaires terriens, ils ne sont habituellement pas de grands détenteurs de parcelle. Au lieu de cela, ils acquièrent énormément de richesse dans le mobilier. L'aristocratie locale est souvent en désaccord avec les nouveaux aristocrates débarquant avec leur fortune gagnée on ne sait où. Tout comme les aristocrates anglais de la fin du 19ème siècle face à la richesse de l'Amérique, les aristocrates des sociétés médiévales fantastiques considèrent ces nouveaux aristocrates comme des arrivistes ayant peu de raffinement et de scrupules quant à leurs méthodes d'enrichissement. Constituée de riches négociants et d'autres habitants de la ville, l'aristocratie contient rarement des membres de la pairie. Cependant, comme dans toutes choses médiévales fantastiques, l'inverse est également vrai.

L'aristocratie regroupe les meilleures familles de la ville. Celles-ci créent la mode et la portent, elles parlent avec un accent et un vocabulaire particulier, elles vivent et s'associent avec ce et ceux qui se fait de mieux de la ville, et elles sont très puissantes à beaucoup d'égard. Les membres de l'aristocratie sont habituellement au conseil municipal et ont une plus grande capacité à tirer des bénéfices de la politique. Les aristocrates sont habituellement les membres les plus importants de la guilde des marchands.

Les positions dans la guilde des marchands ouvrent les portes aux avantages financiers et commerciaux. L'obtention d'un territoire marchand ou l'application de pressions sur des guildes d'artisans par l'intermédiaire de la guilde des marchands sont deux exemples banals du pouvoir politique utilisable par l'aristocratie. Les avantages sociaux dont bénéficie l'aristocratie incluent le droit de faire entrer ses enfants dans une guilde prestigieuse, une université ou dans les hautes sphères religieuses. Il y a également les mariages avantageux et la possibilité de rejoindre la noblesse. Étant un membre de l'aristocratie il n'est pas exigé de posséder des bureaux ou d'avoir une position en vue dans la guilde marchande pour exercer son pouvoir. Une richesse facilement mobile, une rareté dans la période médiévale fantastique, donne puissance à son propriétaire. Cependant, même les familles très riches sont sujettes à la guilde. Même pour l'aristocratie, la puissance vient d'un groupe social et non d'une individualité.

Les aristocrates sont les « gros sous » de la ville. Malgré cela ils obtiennent régulièrement des exonérations d'impôt et des accords commerciaux plus favorables en raison de leur classe sociale. Les aristocrates sont la cible préférée quand les bourgmestres, les conseils municipaux ou les simples voleurs désirent de l'argent. Si la ville a besoin d'un nouveau dock, il est plus que probable qu'un membre de l'aristocratie prêtera de l'argent à la ville, volontairement ou par la force...

Les aristocrates sont également défenseurs de la communauté et patrons des arts, de la religion, des guildes et des projets de la cité. Dans une ville aux religions multiples, avoir l'aide financière et sociale d'un membre de l'aristocratie est très important pour les chefs religieux. Si l'aristocratie favorise les guildes de magiciens plutôt que les instances religieuses, cette faveur donne plus de puissance aux magiciens. Les aristocrates donnent l'aumône au pauvre, comme les seigneurs du château, cependant la quantité de pauvres s'assemblant dans la ville rend souvent leur aumône insatisfaisante.

Le Conseil municipal

Le conseil municipal est la force dirigeante de la ville. Le droit d'avoir un conseil municipal et les droits de la ville, que le conseil municipal surveille, sont définis dans la charte de ville. Presque toutes les villes ont le droit d'imposer et former une milice pour la protection du citoyen. Le droit à l'imposition inclut le prélèvement de divers impôts, tels que les impôts locaux, les impôts fonciers, les impôts sur les marchandises de luxe, l'impôt sur les articles magiques, les

impôts marchands, les impôts de guerre et les impôts d'urgence. Le droit de prélever des impôts nécessite un système financier et administratif complet pour les rassembler et les comptabiliser, comme d'autres pratiques financières comme les prêts obligatoires. Les prêts obligatoires sont des prêts à la ville imposés à un négociant ou à un aristocrate par la force physique, ou la menace de retraits de privilèges spéciaux, de confiscation ou d'exil. Bien que cela implique des désagréments, la majeure partie des négociants et des riches aristocrates payent leurs prêts forcés sans trop faire de difficultés. Ils gagnent même l'intérêt sur le prêt de la ville. Certains conseils municipaux sont connus pour surcharger leurs citoyens, pour payer leur seigneur et empocher la différence. Cependant, le trésor public est habituellement endetté par les dépenses militaires, les mauvaises gestions financières, et l'inflation.

Le droit de former une milice inclut également le stockage d'armes, la magie, la nourriture et d'autres matériaux logistiques ainsi bien évidemment les hommes. La plupart des miliciens sont des citoyens qui apportent leurs propres armements. Les villes nécessitant plus de protection développent souvent une force armée professionnelle. Les villes louent également les services de mercenaires affectés aux fortifications, plus particulièrement dans la fin de la période médiévale fantastique, quand les citoyens quittent peu à peu leur fonction de garde.

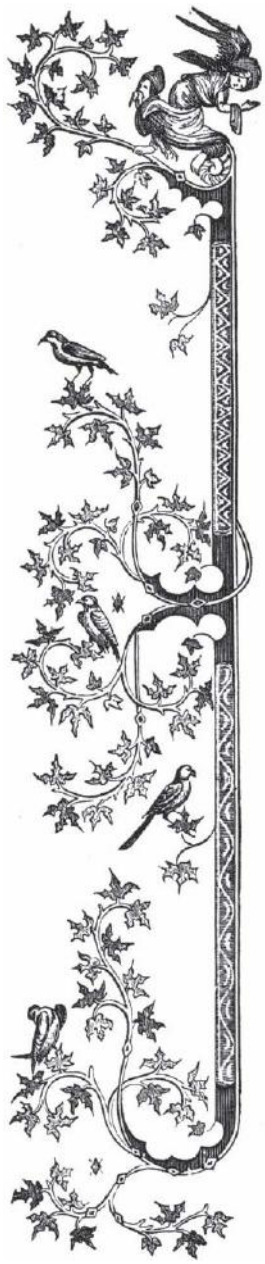
Les villes ont habituellement leur propre système juridique séparé de la cour de leur seigneur. Comme la juridiction d'une ville reste dans les limites de celle-ci, les conseils municipaux libèrent de l'argent donnant ainsi aux dirigeants plus d'emprise sur la ville et ses habitants. Ils écrivent également les décrets et diverses ordonnances concernant l'hygiène, les couvre-feux, les guildes et les patrouille de nuits dans les rues. Ils surveillent les projets des cités et les planifications et, dans les villes libres, le conseil municipal peut même proposer une charte des guildes.

Les Bourgmestres

Le bourgmestre dirige habituellement la ville et lui donne une ligne de conduite à respecter. En raison du féodalisme, il est possible d'avoir plusieurs bourgmestres dans une ville empiétant sur différents fiefs. La ville et les droits de ses habitants n'existent que par la grâce de son seigneur. Bien que le bourgmestre puisse abandonner certains de ses privilèges (voir chapitre sur "l'intérêt des paysans"), il peut rester une force active dans la ville s'il le souhaite. Le choix de bons fonctionnaires, création d'un conseil municipal avec uniquement des citoyens favorisés et des marchands et la taxation plus importante de la ville (les loyers, les honoraires et des paiements) sont quelques-unes des méthodes traditionnelles que les bourgmestres utilisent pour augmenter leur influence dans la ville. Les villes sont également nécessaires au bougmestre en raison de la densité importante de magiciens dans celle-ci. En plus d'argent, le bourgmestre exige des services magiques, des articles, des parchemins et des breuvages magiques. Dans certaines villes, les bourgmestres ne révoquent jamais les obligations féodales ou, parfois, ils les rétablissent sur leurs villes et ses habitants. C'est particulièrement vrai dans les cités au début et à la fin de l'époque médiévale fantastique.

Les Rois

Les rois exercent une forte pression, comme les bourgmestres, mais ayant l'appui supplémentaire de la couronne derrière eux, ils ont sensiblement plus de puissance que ce dernier. Même un roi faible est aussi fort que les plus puissants de ses seigneurs ; autrement il ne serait pas roi pour longtemps. Les rois imposent et révoquent les chartes royales, outrepassant même les chartes d'un seigneur pour sa propre cité. Seuls les rois sont habilités à donner aux villes le très désiré statut de ville libre, la libérant de l'oppressant joug féodal. Ceci signifie que la ville n'a plus de seigneur, et par conséquent qu'elle n'effectue plus de paiements à aucun seigneur. Les rois déclarent les villes libres lorsqu'ils veulent rappeler à l'ordre quelques barons indisciplinés et les seigneurs forts qui s'opposent à eux. Les rois peuvent également enlever l'autonomie, ou menacer de le faire, en échange de bons procédés financiers, magiques, en échanges de spécialités locales, ou pour réfréner des groupes de pouvoirs trop puissance. Les villes qui se sentent injustement imposées par leur bourgmestre peuvent pétitionner le roi pour les soulager. A l'inverse, les villes peuvent également demander l'aide des barons forts et des seigneurs si le roi est un tyran.



Le côté social de la cité

La pierre angulaire d'une société médiévale fantastique repose dans la définition et les classifications. C'est un truisme, une banalité, lorsque cela concerne un manoir, mais cela a toute son importance dans la cité, où beaucoup de gens s'entassent dans les quartiers et où les gens se déplacent à toute heure.

Tout le monde appartient à une famille, à un manoir, à un seigneur, à une guilde, à un ordre religieux, ou à une autre forme de groupe. Pendant la période d'incertitude qui précéda l'âge médiéval fantastique, le besoin de sécurité prend de l'importance. Un métier, de bonnes relations et des intérêts ne sont pas seulement les moyens d'êtres appréciés par ses pairs ; ils sont la protection contre une société qui tend à persécuter ceux qui sont différents d'elle. Les temps modernes ne sont pas si loin, sauf que la mentalité moderne tient compte d'une plus grande diversité dans la composition de la société. Les groupes s'occupent de leur maintien de l'ordre, s'occupent de leurs membres, et créent de plus petites communautés dans la ville agité. Comme dans les villes américaines du début du 20ème siècle, vivre dans la rue de la boulangerie, être membre de la guilde des bouchers ou aller dans certaines églises définissent la personnalité de quelqu'un.

Dans chaque groupe, il y a davantage de classification. Ce

n'est pas suffisant de savoir si une personne est un membre de la guilde des drapiers. Est-elle maître, compagnon ou apprenti ? Pour qui a-t-elle travaillé en tant qu'apprenti ? Quand la guilde en a-t-elle fait un maître ? Avec qui cette personne s'est-elle associée au sein de la guilde ? Travaille-t-elle la toile, la soie, ou le tissu d'habillement simple ? La classification ne s'arrête pas aux détails du métier, mais inclut des facteurs économiques, sociaux, et les engagements dans la communauté.

La citoyenneté a sa propre importance. Les personnes dans la période médiévale fantastique ne sont pas aussi mobiles que les personnes modernes. Les générations de la même famille cultivent la même terre, deviennent maître de la même guilde, et vivent dans la même ville. Une famille devient rapidement liée à une zone géographique à partir du moment où elle commence à dépendre du réseau social de cette même région géographique. C'est pourquoi l'exil forcé de sa propre ville est l'un des genres les plus honteux de punition civique. C'est le retrait immédiat de l'identité, de la reconnaissance sociale, pour soi et pour sa famille. Une personne peut voyager en raison des affaires et passer de longues périodes loin de maison, mais la plupart des personnes de l'époque médiévale fantastique ne se sentent vraiment bien qu'à la maison ou là où elles sont nées. Ce sentiment ne doit pas être confondu avec le nationalisme. Le nationalisme ne se développera qu'après la période médiévale fantastique.

Les aventuriers

Ce chapitre répond à la question : que faire au sujet des aventuriers, PJs et PNJs ? Les aventuriers ont pour profession d'accepter les emplois que d'autres ne veulent ou ne peuvent pas faire. Ils n'ont pas de réelle définition sociale, cependant les règles estiment que les aventuriers n'ont jamais eu de réelle intention d'être aventuriers. Il y a plusieurs manières de résoudre la mentalité de la société médiévale fantastique et ses réactions face aux aventuriers. La meilleure manière est de considérer les aventuriers de cette époque comme des mercenaires. Ils voyagent, louent leur épée et résolvent des problèmes pour des personnes riches. Certains effectuent également de bonnes actions, sauvant un village des orcs ou récupérant la fille du fermier dans le camp des gobelins. Certains occasionnent d'épouvantables dégâts pour le gain personnel, tuent ou pillent. Comme des mercenaires, les PJs sont parfois les héros d'un conflit armé, mais inquiètent de nouveau quand le conflit est terminé. Ils sont souvent considérés comme potentiellement dangereux en vertu de leur mobilité, leur manque de patronage social et de facto, le manque de contrainte sociale.

Il est plus que probable que les PJs attirent au moins l'attention. D'abord, la plupart des PJs portent habituellement une armure et sont parfaitement équipés pour le combat. Ce n'est pas très commun dans une ville, sauf en temps de guerre, dans une ville fortifiée où la plupart des personnes passe par un temps de service militaire. De plus, une personne en armure complète, en armes, qui n'est pas un aristocrate ou un chevalier est plutôt rare. N'importe qui apparaissant aux portes de la ville de cette manière, et qui souhaiterait y entrer, devrait donner beaucoup d'explications. À moins que ces personnes aient un mandat ou un insigne identifiant leur commanditaire, la plupart des PJs devront probablement laisser armes et armure au poste de garde de la ville jusqu'à leur départ. Ensuite, les PJs ont souvent des baluchons bourrés des choses intéressantes qui tintent. Pendant qu'ils remplissent les divers papiers administratifs à l'entrée de la cité, leur butin attire l'attention des vendeurs, des voleurs à la tire et des gardes rassemblant les impôts à la porte. En plus de payer un droit d'entrée (voir annexe 5 sur les impôts mondains et magiques), les PJs en payent sur les marchandises qu'ils introduisent dans la ville, même si ceux-ci affirment qu'ils ne vendront rien en ville. La corruption, l'intimidation, le bluff, la diplomatie et la magie sont toujours des options pour éviter les taxes des portes, mais les PJs doivent se rappeler qu'ils sont sujets aux règles de la cité. Enfin, il y a souvent quelqu'un pour déterminer la présence d'articles magiques dans les affaires personnelles des PJs. D'ailleurs, la plupart des grandes ville possèdent des détecteurs de magie à leurs portes. Les cités taxeront alors probablement les PJs en possession d'objets magiques, et ces derniers devront obéir aux règles civiques et éviter d'employer la magie dans la ville. Quelques villes ont des escouades puissantes qui s'occupent de réguler l'utilisation de la magie en leur sein. D'autres confisquent certains types d'articles magiques et interdisent l'utilisation de certains types de magie. Les PJs feraient bien de s'y intéresser avant d'entrer dans une nouvelle ville.

Les grandes villes commerciales, traversées par de nombreux gens du voyage sont davantage habituées aux aventuriers, aux mercenaires, et aux gens moins recommandables de la société. Mais dans la plupart des cas, il est probable que les aventuriers feront « tâche d'huile » dans les sociétés, cités qu'ils traverseront. Les anciens aventuriers sont traités comme des vagabonds qui se sont installés en société. Même s'ils partent encore à l'aventure, le PJ (ou PNJ) a toujours ses racines et des raccordements sociaux qui l'attachent à un lieu. Il y a une mode parmi les puissants de grandes cités pour inviter les aventuriers errants à s'engager dans la vie de la cité, et de ce fait, à acquérir une réelle reconnaissance sociale. Les aventuriers qui acceptant de telles invitations deviennent les agents de seigneurs, de chefs religieux, etc. De telles relations sont souvent salutaires pour les PJs. Les relations dans le milieu social peuvent avoir leur importance ne serait-ce que pour éviter de payer un impôt. Les PJs qui établissent de tels liens ont une maison, ont abandonné les lits loués et les tarifs spéciaux pour touristes pour des invitations à dîner, le commérage et la sécurité même si quelque chose d'étrange devait arriver en leur présence.

Un autre fait établi dans la ville médiévale fantastique est que les nouvelles circulent rapidement, particulièrement les mauvaises nouvelles, et elles semblent s'intéresser

particulièrement aux affaires des autres. Quand les PJs passent en ville, peu de temps suffit pour que chacun entende parler de lui, pour qu'ils sachent à quoi ils ressemblent et apprennent combien de pintes de bière ils ont avalées au déjeuner. Ceci peut rendre les opérations secrètes difficiles et l'utilisation de subtilité impossible pour des étrangers. Les gens savent également que les PJs ont pas mal d'argent, ils l'ont déclaré aux portes de la ville, des marchandises et parfois des articles de magie. Ceci affecte les prix qu'ils vont payer pour les marchandises et les services, ainsi que le nombre de mendiants, et voleurs, qui les suivent sans cesse. Si les PJs semblent coriaces, entraînés et habitués des lieux, ou s'ils viennent travailler pour quelqu'un, il est possible que personne en ville ne leur cherche d'ennui.

Le commerce et l'économie

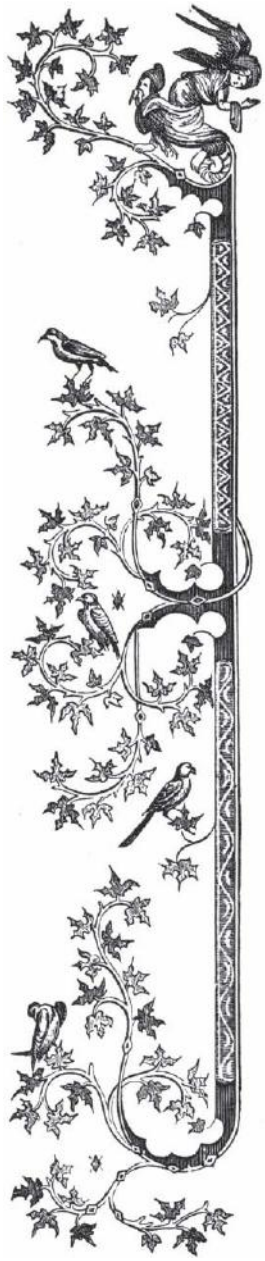
Le commerce et les sciences économiques médiévaux magiques sont souvent comparés avec des concepts modernes anachroniques. Des choses comme l'offre et la demande, le pouvoir d'achat, et le marché existent, mais dans une forme très peu évoluée en comparaison d'aujourd'hui. Les sciences économiques médiévales fantastique ne sont ni capitalistes, ni socialistes, ni restrictives ou totalement libérale. Elles empruntent des traits à chacun des quatre systèmes et créent un système économique qui n'est pas comparable à l'économie moderne. La plus grande différence entre l'économie médiévale fantastique et l'économie moderne est la finalité et les moyens utilisés en affaires.

Dégager un bénéfice maximum n'est pas le but premier du commerce médiéval fantastique. En avoir simplement un est déjà important. Les sociétés médiévales fantastiques n'ont pas les outils, les ressources, ou les idées modernes qui permettent aux sociétés modernes de transformer le gain et le profit en une sorte d'art.

La plupart des personnes fabriquent les marchandises qu'elles vendent. Il y a peu d'intermédiaires dans des transactions commerciales dans la société médiévale fantastique. Habituellement, le coût d'une marchandise est le coût des matériaux et la main d'œuvre des artisans. Seuls les négociants sont concernés par les prix d'achat et de vente. Mais même les négociants de vente en gros achètent leurs marchandises aux artisans et aux producteurs. Puisque la plupart des personnes fabriquent les marchandises qu'elles vendent, l'inventaire n'est pas une pratique commune dans la plupart des ateliers puisque de toute façon ce qui n'est pas vendu traîne sur les étagères.

Des articles trop chers ne sont pas gardés en stock ni même fabriqués en série parce qu'ils coûtent trop cher à la fabrication. C'est particulièrement vrai pour les articles magiques qui coûtent cher en matériel et exigent un certain niveau de la compétence pour leur création. Un anneau de protection +1 coûte seulement 4000 pièces d'or, ou po, mais sa création exige jeteur de sorts de haut niveau. Les articles coûteux ou peu communs doivent la plupart du temps être commandés. Si des articles chers ou peu communs sont achetés sur place, sans commande, c'est qu'ils sont probablement les affaires personnelles de l'artisan.

L'économie médiévale fantastique diffère de l'économie moderne parce que le prix d'un objet ou d'un service n'est pas fixé ni figé. Un négociant peut vouloir 5 po pour un article mais il pourra être disposé à le vendre 3 po. Pour cela il commencera ses négations à 8 po pour se garder une marge de négociation. En fonction des compétences de l'acheteur, le négociant peut recevoir 6 po pour son article, ce qui ne manquera pas de le rendre un peu plus heureux.



Prix

Il n'y a aucun prix fixe dans une société médiévale fantastique. Les artisans qui font les articles déterminent sa valeur et négocient ensuite le prix. Les prix énumérés dans le livre de règles ne sont que des prix suggérés pour facilité le travail du MJ et celui de joueurs qui désirent acheter et vendre. Quand un PJ achète une couverture, elle n'est pas fournie avec une étiquette marquée 1 po. Dans une société médiévale fantastique, les prix changent en raison de la production locale et régionale, de l'offre et la demande, et de l'interaction entre l'acheteur et le vendeur.

Par exemple, le vin est meilleur marché dans des régions de vinification que dans les secteurs qui importent leur vin. Un paysan achetant un poulet pour le dîner paye beaucoup moins qu'un combattant portant 25 kilos de métal, trois armes, un beau manteau, des bottes, même avec les compétences bluff ou marchandage. Dans un royaume en guerre, tout coûte plus cher, du blé aux armes. Une ville qui se spécialise dans la fabrication d'armes ne va probablement pas payer beaucoup pour les armes d'apparat.. Pour gérer la provision, la demande et les facteurs circonstanciels dans le commerce et l'économie, voir le chapitre 5 : Simulateur économique.

Le Marché

Les idées comme "le marché ne le supportera pas" ne s'appliquent pas très bien à l'économie médiévale fantastique, en partie parce que des prix ne sont pas fixés. Dans une société de négociation où le prix est toujours négociable, le seul marché efficace se fait entre deux personnes, l'acheteur et le vendeur. Le vendeur ne vend pas si le prix est trop bas ; l'acheteur n'achète pas si le prix est trop élevé. Les guildes jouent un grand rôle dans la régulation des prix, mais ceux-ci ne sont pas prévus maximiser les bénéfices. Ils sont prévus par maintenir l'ordre social. Les guildes fixent habituellement la limite basse d'un prix pour éviter une trop grande concurrence entre négociants et des artisans de la même guilde. Parfois les prix maximum sont fixés, mais seulement dans des situations de famine et ceci affecte généralement uniquement le grain.

Pièce de monnaie et espèce

Même dans les villes, un bon nombre d'affaires et de transactions sont payées en échanges ou en nature. C'est particulièrement vrai pour les transactions entre les artisans de la ville et les grossistes. Ces gens peuvent faire des affaires sans jamais échanger la moindre pièce de monnaie. En plus de faciliter les interactions financières, cela enlève également gestion de la monnaie. Par exemple, un négociant de vin vend 100 barils de vin contre 100 balles de tissu. En commerçant de cette manière, ni l'un ni l'autre des négociant ne doit sortir une grande quantité de pièce de monnaie ou s'inquiéter de son transport et échange. N'importe quel homme peut dépenser une pièce de monnaie, mais peu peuvent transformer 100 balles de tissu en argent.

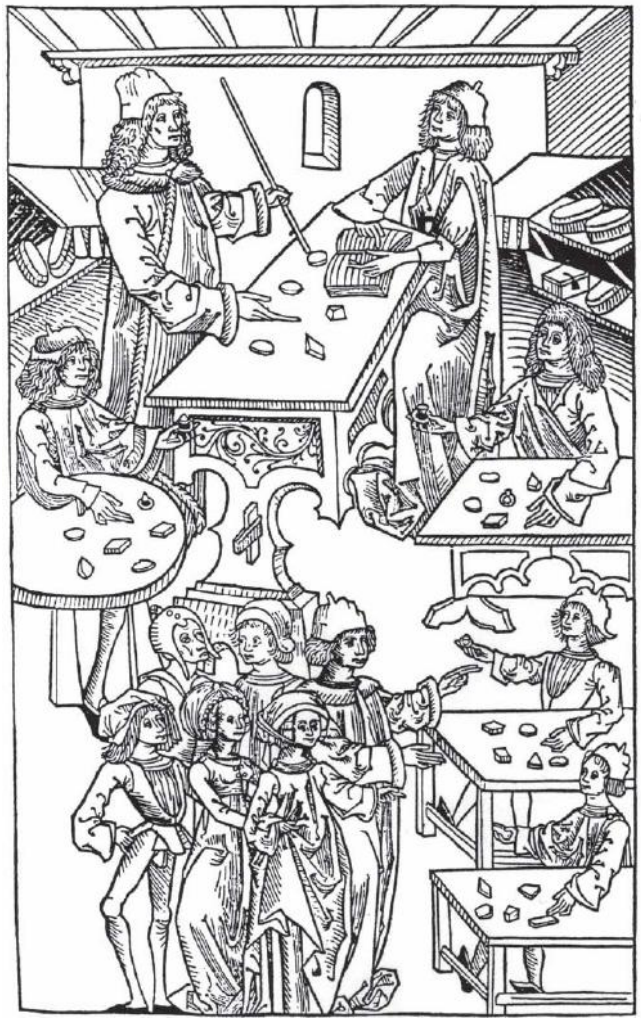
Les négociants qui ont déjà travaillé de l'une ou 'autre des manière peuvent aussi compter sur les reconnaissance de dettes. Ce système est plus facile et plus sécurisé que le paiement en espèce. Dans des sociétés médiévales fantastiques plus développées, les banques peuvent honorer des notes de crédit sur leurs comptes. Il peut même y avoir des réseaux des banques dans les plus grandes villes, mais il faut se rappeler que de tels efforts sont des entreprises privées la plupart du temps gérées par des membres de l'aristocratie. Quand les banques prêtent aux rois ou aux riches propriétaires fonciers, elles doivent aussi accepter les conséquences d'un mauvais prêt si elles espèrent continuer dans les affaires. Naturellement, elles ont mieux à faire…

Les banques

Le monde bancaire dans le monde médiéval fantastique est une sorte d'affaire ésotérique gérée par les membres riches de l'aristocratie. Les banquiers comptent surtout sur les lettres de change et beaucoup de marchands comptent simplement sur la reconnaissance de dette et leur réputation. Les banques médiévales fantastiques ne sont pas des banques au sens moderne du terme; elles sont des familles simplement riches ou un petit groupe de personnes riches qui prêtent l'argent dans un endroit et gèrent l'argent emprunté dans un autre. Par exemple, un négociant emprunte l'argent pour acheter des marchandises dans la ville A qu'il transporte à la ville éloignée B. Après la vente de ses marchandises à B, il paye son prêt à la branche locale de B. Cette branche lui fournit une copie certifiée devant notaire ainsi il peut prouver qu'il a payé son prêt. Les emprunteurs sont fortement surveillé avant d'êtres acceptés, un processus se fondant sur la connaissance personnelle par le banquier (ou par la connaissance personnelle de ses amis) de l'emprunteur éventuel. Les gens qui ne sont pas solidement enracinés dans leur communauté n'ont aucun espoir de recevoir des prêts. Même les négociants respectables paient une surtaxe substantielle (intérêt).

De tels systèmes comptent fortement sur la situation géographique des succursales. Généralement il y a seulement quelques banquiers par continent de sociétés médiévales et ils ont des branches dans seulement quelques villes commerciales importantes. Chaque maison a habituellement un secteur particulier du continent déclaré en tant que tel, et la concurrence fiscale peut être féroce, pour augmenter et défendre le territoire.

Dans les continents médiévaux avec différentes devises, la spéculation de devise s'effectue par les lettres de change. Un négociant peut recevoir une lettre de change dans la ville A et racheter la lettre de change dans la ville B, quand la ville B subit un afflux de monnaie. Il garde alors une grande quantité d'espèce « B » jusqu'à ce que la ville éprouve un manque de monnaie (assez commun lors d'arrivée prévisible des bateaux apportant une cargaison chère, comme les épices). De cette façon le négociant a rassemblé l'espèce « B » quand elle était abondante (quand il a reçu beaucoup de plus pièce de monnaie B que l'équivalent en monnaie A), et l'a utilisée quand elle était rare (quand il n'aurait pas reçu moins de pièces B que l'équivalent en pièces A). De cette façon il fait un bénéfice en échangeant cet argent au bon moment, ainsi que des marchandises à vendre.



Interactions Financières Complexes

Les sociétés médiévales magiques ont des interactions financières complexes. Bien qu'il y ait moins d'intermédiaires que dans les sociétés à venir, les sociétés médiévales fantastiques expérimentent beaucoup de types financement lors de grands salons où les grandes transactions se produisent.

Ces grands salons, ces grandes foires, se déroulent partout sur le continent et elles sont l'équivalent médiéval du commerce international. Ces foires se passent à quelques mois d'intervalle dans différents endroits, suivant les impératifs des transporteurs. Les grandes foires se produisent là où peuvent se retrouver les grands marchands pour vendre ou acheter. Certains marchands viennent de loin à ces foires pour vendre et d'autres repartiront aussi loin avec les marchandises qu'ils ont achetées. Généralement les négociants ne voyagent pas plus de 60 jours avec des marchandises, sauf pour les produits de luxe qui peuvent nécessiter des voyages longs d'une année parfois.

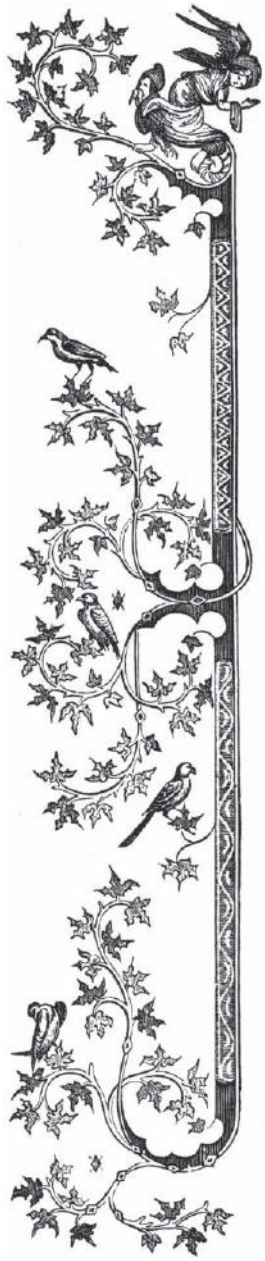
Les maisons marchandes envoient des courriers en avant de leurs longs trains de marchandises et ces courriers exécutent la majeure partie de la négociation pour les marchandises. Ils vendent les marchandises, invisibles, et au lieu d'exiger de la monnaie, acceptent les crédits. La plupart des marchandises sont achetées de cette manière, par le compte de papier, de sorte qu'avant que les marchandises arrivent, une partie significative soit déjà vendue. En fin de foire, il y a souvent plusieurs jours de comptabilité. Tous les balances sont équilibrés et toutes les affaires arrangées ce qui exige qu'un notaire enregistre la transaction et les détails de cette transaction. Ce tiers s'occupe de la taxe sur les transactions et est garant du bien fondé de celles-ci évitant ainsi toute fraude fiscale.

La magie dans la ville

Les sorciers sont nombreux dans les cités médiévales fantastiques et leur banlieue immédiate, à la fois en nombre et en proportion par rapport au reste de la population. En plus des liens relationnels avec les enchanteurs, la magie dans la ville affecte directement son fonctionnement, joue un rôle sur les centres de pouvoir au sein de la ville et détermine le rôle des enchanteurs dans l'environnement urbain. De plus, le niveau de magie est directement lié avec la richesse de la ville. Plus la ville est grande, plus sa population est familiarisée à la magie. Plus le nombre et le niveau de pouvoir des enchanteurs est élevé, plus la magie joue un rôle important au niveau des richesses et des groupes civiques.

Le caractère familier

Paysans et manouvriers : La plupart des paysans et des manouvriers de la ville ont peu connaissance de la façon dont la magie joue un rôle sur leur travail, mais ils appréhendent mieux son rôle sur la vie dans la ville. Les paysans proches d'un environnement urbain ont un potentiel plus important de comprendre comment la magie fonctionne sur le reste du pays. Ils peuvent savoir la différence entre la magie divine et la sorcellerie, mais seulement grâce à leur environnement social. Habillez un sorcier avec une robe de clerc, et le paysan moyen de fera pas la différence. La magie élémentale ou druidique trouble les paysans, la plupart du temps parce ses pratiquants ont le pouvoir de guérir sans appartenir à un culte particulier.



Artisans : Les artisans ont une compréhension plus précise de la magie. Ils n'ont pas toutes les superstitions et idées fausses que les paysans peuvent avoir. Les artisans connaissent et identifient la magie qu'ils rencontrent dans leur commerce et celle qui est susceptible de les aider dans leur métier grâce aux associations avec la guilde. Ils ne savent pas nécessairement le nom d'un sort, ou la différence fondamentale entre la magie divine et la sorcellerie. Par exemple, un couvreur a une petite connaissance du sort « Tomber comme une plume », un tavernier en sait assez sur « Don de charisme » et un huissier sur « zone de la vérité ». Ils peuvent également posséder quelques articles magiques de base (des breuvages magiques ou des articles magiques communs) s'ils sont de riches artisans dans une grande ville. Les artisans savent également certaines choses sur les familiers qui appartiennent généralement aux sorciers et savent aussi qu'un animal familier ne signifie pas systématiquement que la personne est un sorcier. Ils ne connaissent rien sur les différentes catégories de sorciers ainsi que les diverses limitations liées à la magie, mais savent, par exemple, que les armures et la magie ne s'associent pas très bien. Les artisans savent aussi que si quelqu'un leur jette un sort, cela leur créera un léger trouble mental sur l'instant.

Les marchands : Les marchands, ayant plus d'argent et plus de possibilité de se payer une aide magique, sont plus coutumiers avec la magie que les artisans. Les marchands sont plus enclins à acheter des articles magiques que les artisans, plus particulièrement les marchands de classe aisée et les membres de la petite aristocratie. Les marchands sont au courant de différents types de magie et peut les identifier suivant leurs effets. Les marchands appréhendent les sorts suivant leurs effets physiques, bien qu'ils ne connaissent pas nécessairement leur noms. Par exemple, un marchand identifie un sort de soin, mais pas le niveau de sort utilisé. Les marchands, en vertu de leur richesse, ont l'occasion d'en apprendre plus au sujet des incantations et du fonctionnement de la magie, ceci grâce à une éducation appropriée prodigué par un précepteur privé, une formation religieuse ou par l'étude.

PNJs et aventuriers non joueurs : Ces figures ont une connaissance fiable de la magie et de ses limitations. Ils savent qu'un charme de « contrôle » ne dure pas très longtemps, que l'incantation d'un sort empêche une action

d'attaque, et que votre meilleur ami peut soudainement vous attaquer, sans avertissement, mais que ce n'est pas de sa faute... Bien que les connaissances de certains PNJs soient liées à leur profession plutôt qu'à l'utilisation propre de la magie, bon nombre d'idées fausses et de superstitions n'existent pas à ce niveau de la société.

Les effets de magie

Stabilité

La magie apporte souvent la stabilité à une société médiévale fantastique. Elle peut protéger contre les mauvaises récoltes, la maladie, l'invasion, et d'autres facteurs qui perturbent la société et empêchent sa croissance. Si la magie peut affecter une société médiévale fantastique de manière positive, la stabilité induite par la magie peu avoir des effets dramatiques. Une société médiévale fantastique ne peut pas être comparée à une société médiévale « historique » au niveau de sa croissance et de sa population. Face à de telle possibilité d'extension, le peuple peut rapidement avoir des vues sur les zones non utilisées pour augmenter leurs diverses cultures. Une telle croissance démographique mène aussi à un surplus de travail, qui déplace certaines communautés urbaines dans des zones moins peuplées entre deux grands centres de population ou aux frontières. Avec l'augmentation des terres cultivées et le surplus démographique le nombre de cités a tendance à augmenter ainsi que la taille de ces citées. Grandes villes et petites cités arrivent encore à gérer cette expansion de population. La plupart des sociétés médiévales fantastiques utilisent les avantages que la magie apporte habituellement, mais pour d'autres sociétés la magie est un fardeau. Les continuelles et intenses guerres magiques peuvent amener feu et cendres bien plus vite qu'une guerre médiévale historique.

Richesse des villes

Bien que les villes aient une richesse prédéterminée par le livre de règle, ceci ne signifie pas que toutes les villes soient égales à ce niveau. La richesse proposée dans les règles détermine les capacités d'une ville à vendre et acheter à un moment donné, la plupart du temps au profit des aventuriers qui essayent de revendre leur trésor. On suppose que la présence de la magie renforce les richesses de la cité, surtout quand ce sont de très vieilles villes. Ainsi, dans les villes plus anciennes, les guildes plus anciennes, les bâtiments, et les familles établies, ont les ressources magiques de la génération actuelle et des générations précédentes.

Utilisations civiques de la magie

Puisque l'évolution des villes et cités médiévales fantastiques passe par une acceptation de la magie, il n'est pas déraisonnable d'imaginer l'utilisation de la magie dans certaines activités civiques. Ceci ne signifie pas que les villes font tout avec la magie. Cela signifie seulement que la magie est disponible pour qui a les moyens de se la payer. La manière dont les villes emploient la magie est unique et à la discrétion du MJ. Mais voici tout de même quelques idées.

La défense

En plus de l'emploi de la magie durant les combats, les villes peuvent améliorer leur fortifications avec la magie. Des sorts comme Détection du poison et Apparition d'eau rendent d'un coup les puits empoisonnés moins dangereux. Création d'un mur de pierre est une manière simple et efficace de réparer une muraille en cas d'assaut. Remodelage de la terre donne aux villes les moyen d'augmenter les obstacles pour leur adversaire.

Les impôts

Les recettes fiscales dans la période médiévale fantastique sont plus importantes que ses équivalents historiques parce que la magie facilite le rassemblement des impôts. Cacher les objets de valeur ou les articles de magie est plus difficile avec des sorts comme Zone de vérité et Détection de la magie. La magie génère également plus de taxations parce que des impôts sont évalués à partir de la quantité de richesse mobile d'une personne, ainsi que de la quantité de terre qu'elle détient. Et comme l'on considère les articles, les breuvages magiques, et les rouleaux magiques comme des richesses mobiles, les avocats, aristocrates, les bourgmestres et les rois produisent d'un coup plus de potentiel imposable.

En plus de l'emploi de la magie dans la perception de l'impôt, les chefs civiques prélèvent également des taxes supplémentaires aux sorciers et aux propriétaires d'articles magiques. Les villes prélèvent également un impôt sur chaque personne entrant en ses murs en possession d'un article magique. Des villes peuvent également exiger que chaque article magique soit référencé ce qui permet, en outre, l'utilisation d'un impôt spécial en cas d'urgence. Certaines cités peuvent également avoir passé des accords avec la guilde des magiciens pour alléger l'imposition sur la guilde en échange des services magiques aux portes ou dans d'autres secteurs d'intérêt publique.

La justice

Si la ville a sa propre juridiction et ses propres tribunaux, elle peut employer la magie pour accélérer l'issue des procès et pour rassembler plus facilement les amendes des transgresseurs de loi. Les tribunaux peuvent diriger des plaignants vers des sorciers qui, contre des honoraires, prêtent leurs services pour les procès. Les villes n'oublient pas de ponctionner, bien évidemment, un léger pourcentage de ces honoraires. Pour plus d'informations sur l'emploie de la magie dans la justice, voir le chapitre 7 : De ceux qui gouvernent.

La construction

Beaucoup de sorts sont des plus utiles pour le bâtiment et la construction, particulièrement pour les grandes structures comme les églises et bibliothèques. Pour plus de détail sur les effets d'un sort ou d'un objet magique dans les construction, voir l'annexe 4 : Système de construction.

Les services publics

Les villes peuvent employer la magie pour l'éclairage, le nettoyage, le feu, le traitement des déchets, l'assainissement de l'eau et les divertissements. Ceci ne rend pas nécessaire un rapport servile entre les conseillers administratifs et les sorciers concernés. Nettoyer les commodités à la main peuvent être répugnant, mais quand quelqu'un peut les nettoyer à 10 mètres de distance sans se salir les mains, peut-être que finalement ce n'est pas une si mauvaise profession.
Quelques organismes et guildes peuvent fournir des services dans un esprit de contribution civique. Les églises et les religions orientées vers la charité peuvent remplir réservoirs et les fontaines avec de l'eau propre. Les guildes des magiciens peuvent examiner les actes de magie nuisibles et illégaux effectué en ville. Les nouveaux sorciers, avec des compétences limitées, peuvent être employés à des tâches spécifiques.

Les sorciers en ville

L'incantation de sorts et la fabrication d'objets magiques peuvent être comparées à des professions comme avocats et architectes dans une société médiévale historique. Ils sont des gens dont le travail est lié à une connaissance spécialisée. Tout le monde ne le peut pas mais ceux qui en ont les moyens peuvent s'offrir leurs services.
L'application et le droit d'utiliser la magie dans la ville dépendent considérablement des guildes, des associations et de la politique locale. Dans des endroits sous le joug d'une puissante guilde de magiciens, d'autres sorciers indépendants pourraient éprouver des difficultés à pratiquer ou vendre leur magie. Quelques villes ont des guildes des magiciens rivales avec des objectifs différents. Un tel environnement pourrait entraîner une dualité entre magiciens, des conflits politiques et, à la limite, une tendance à se diriger vers les ordres divins. Dans les villes avec un attachement profond envers une déité, les ecclésiastiques concurrents ont souvent des problèmes pour exécuter leurs programmes sociaux. Souvent l'église du dieu patron ne permet aux autres religions de guérir des personnes, de faire des exorcismes, de casser des malédictions et des sortilèges. Tout est différent dans une ville aux multiples guildes, associations et églises ; personne n'a jamais assez de pouvoir pour avoir le monopole de la magie…

Les sorciers indépendants

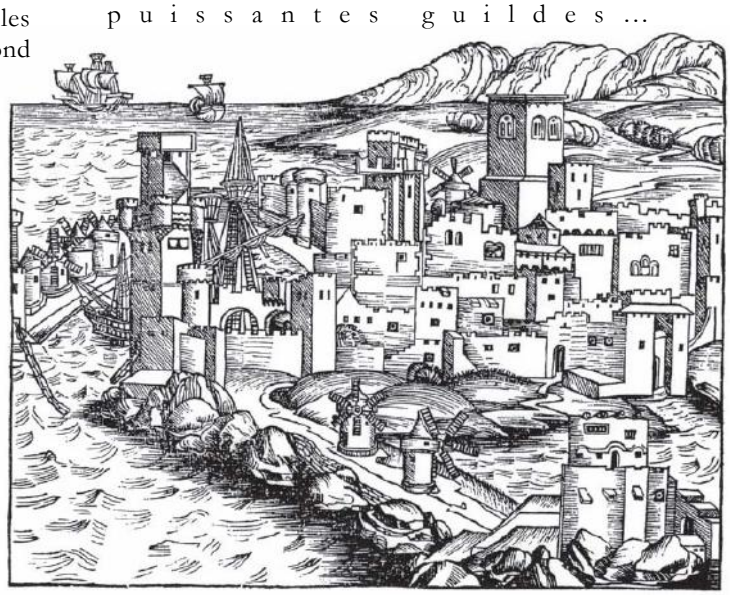
En plus des organismes de magiciens et d'ecclésiastiques, les sorciers indépendants ont aussi le pouvoir de créer des guildes ou des alliances. Les élémentalistes forment parfois des universités, offrant formation et partage de savoir. Ces associations ne doivent pas leur être exclusivement réservées, mais peut également accueillir d'autres élèves non versés dans l'art de la magie.
Les sorciers indépendants constituent aussi leur groupes, cependant ils ne sont pas aussi organisés que les guildes de leurs confrères.

La magie et l'artisanat

Il n'est pas rare que les sorciers indépendants aient une autre profession, trouvant ainsi une place sociale dans l'adhésion à une guilde de métier. Ils peuvent également être de vrais magiciens ou ecclésiastiques qui souhaitent rester en dehors des guildes créées pour les sorciers. Plutôt qu'assurer des services magiques et faire les objets magiques, ils emploient leurs compétences comme joker dans leur métier et commerce. Il paraîtrait que certaines guildes ou et églises auraient interdit la présence de sorciers indépendant en ville. Généralement les sorciers indépendants ne sont pas limités tant qu'ils ne deviennent pas trop puissants, et qu'ils fassent de l'ombre aux autres guildes en cassant les tarifs ou en offrant des alternatives à certains services offerts par celles-ci… Pour ces raisons, les sorciers indépendants se trouvent souvent dans les villes avec des guildes plus en retrait. Ceci leur permet de vendre leurs services à d'autres guildes, ceux qui est formellement interdit par les puissantes guildes qui cherche à garder leur monopole.

Magie et loi

Typiquement, employer la magie n'est pas un crime. Beaucoup de sociétés médiévales fantastique ont des personnes qui exercent leur magie (bénédictions, magie curative, magie de service) et la société les accepte et leur fait un bon accueil. Là où le bat blesse, c'est lorsque la magie est employée pour blesser ou tuer quelqu'un. C'est là qu'est le rôle d'une guilde puissante ; gérer et contrôler les abus, maintenir l'ordre et punir si nécessaire. D'autres villes possèdent même une branche spécifique dédiée aux enquêtes, très utile lors de l'utilisation et d'abus de magie. Mais la mentalité médiévale est bien connue pour ne pas trop chercher à connaître la vérité dans certains cas qui peuvent l'arranger. Les ecclésiastiques peuvent parler avec les dieux et déterminer ce qui s'est produit, mais cela ne résout pas le problème de la crédibilité d'un sorcier individuel face aux puissantes guildes …



Créer des villes et cités médiévales fantastiques

Ce système est là pour aider les MJ à créer et concevoir des villes et cités médiévales fantastiques. Ce système fournit une méthode pour générer les éléments vitaux d'une ville, comme la densité de population, la taille et le nombre de bâtiments et quartiers, différents types de professions et guildes ainsi que les centres de pouvoir urbain. Ce système est compatible avec les règles de base et les autres systèmes présents dans ce document, à savoir le système de génération de royaume et le système de génération de bâtiments. Le système de génération suit la fiche de cité, expliquant chaque secteur de la ville en détail. Pour les fréquences des différents types d'environnement urbain, voir la Table VIII.1 – Distribution des centres urbains dans le chapitre 8 : Génération des royaumes et de l'aristocratie.

La cité sous ses aspects matériels

Population et densité

La population est la base de bien des facteurs servant à générer une cité. En plus des informations disponibles dans le livre de base II, la population détermine aussi les variations de la densité de population et du nombre moyen d'infrastructures et de quartiers dans une cité médiévale magique. Après avoir établi la population, regardez la Table IV.1 – Statistiques urbaines et la section démographie du livre de base II pour déterminer les autres statistiques vitales de la cité.

Taille

La plupart des cites médiévales fantastiques sont petites, généralement moins d'un mile carré ou de 641 acres. Pour déterminer la taille au sol de la ville en acres, prenez le nombre d'adultes et divisez le par la densité de population. Par exemple, une petite ville avec 10 000 adultes et une densité de 100 adultes/acre couvre 100 acres. Ces 100 acres peuvent tous être à l'intérieur de remparts ou une part de la ville peut déborder des murs et consister en une multitude de bicoques et autres cabanes des quartiers déshérités. Cet espace n'inclut pas des champs pour la nourriture, même si des villes, petites ou grandes, peuvent aussi comporter des jardins et sont moins denses que les cités.

Nombre moyen de bâtiments

Le nombre moyen de bâtiments dans une ville ou une cité est la taille de la cité, en acres, multipliée par une moyenne choisie dans la Table IV.1 – Statistiques urbaines. Par exemple, une petite ville de 100 acres avec une moyenne de 50 bâtiments par acre a environ 5 000 bâtiments en tout. Cela donne une figure d'ensemble de la ville. Pour des informations plus précises à propos du nombre et du placement des bâtiments, consultez la partie sur les quartiers. Pour des informations plus précises sur les bâtiments en eux même et leurs caractéristiques, consultez l'appendice IV – Système de construction.

Prix maximal

Listé par taille de communauté dans le livre de base II dans la partie « Générer des villes », le prix maximal indique le prix maximum des articles pouvant être trouvé dans la communauté.

Richesse

Déterminée par la population et le prix maximal de la communauté, la richesse disponible de la ville se trouve dans le livre de base II, dans la section « Générer des villes ».

Revenus du Suzerain (Seigneur ou Roi)

Les revenus du seigneur provenant des villes et cités sont des pourcentages de la richesse de la ville. Ce montant se trouve dans la Table IV.2 – Paiements. Le bénéficiaire de cette somme n'est pas forcément un seul aristocrate. Par exemple, une petite ville peut se trouver sur les domaines de deux seigneurs qui sont des riches membres de la noblesse. Ces seigneurs ont donné une charte commune et reçoivent leurs obligations féodales dans la forme de paiements à l'année. Lorsque les seigneurs de ces membres de la noblesse découvrent que ces derniers touchent désormais de l'argent d'une ville, ils

augmentent alors en conséquence leurs taxes. Au final, la ville paie 800 pièces d'or, 400 pièces pour chaque membre de la noblesse. Un des seigneurs prélève de son vassal 100 pièces d'or, l'autre 150. Ainsi, les 800 pièces d'or sont divisés parmi 4 aristocrates : 300 po pour un seigneur de la ville, 250 po pour l'autre seigneur, 100 po pour le seigneur du premier seigneur de la ville et 150 po pour le seigneur du second seigneur de la ville. Si la ville produisait encore plus de richesses, le suzerain au dessus de cet ensemble de seigneurs pourrait prélever lui aussi sa part.

Table IV.1 – Statistiques Urbaines

Taille de la communauté	Densité de population (en adultes/acre)	Nombre moyen de bâtiments (par acre)
Petite ville	30-40	15-20
Grande ville	40-60	20-30
Petite cité	80-120	40-60
Grande cité	125-140	50-70
Métropole	150-200	60-80

Table IV.2 – Paiements

Taille de la communauté	Pourcentage de richesse
Petite ville	1%
Grande ville	1%
Petite cité	0,50%
Grande cité	0,25%
Métropole	0,05%

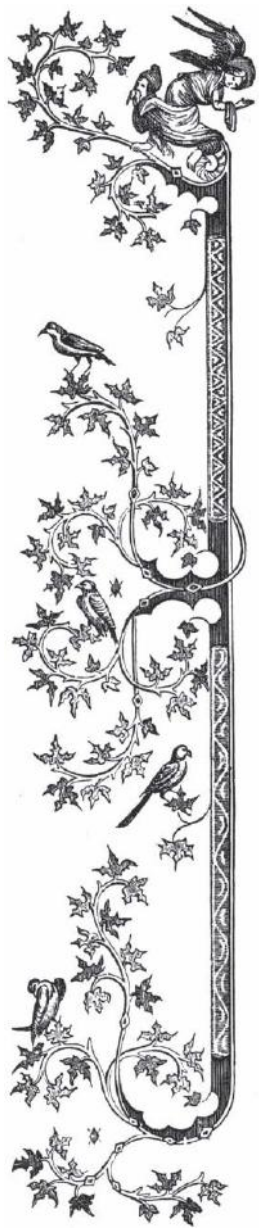
Ressources magiques

Les petites et grandes villes ont généralement environ 5 % de leur richesse sous forme de biens magiques.
Les petites cités jusqu'aux métropoles possèdent environ 10 % de leur richesse en magie. La richesse pour les communautés est déterminée dans le livre de base II.

Quartiers

Chaque ville et cité a des quartiers, des communautés urbaines séparées. Ces quartiers sont les blocs élémentaires dans la vie de ces agglomérations, proche du voisinage des cités denses. Il y a douze types de quartier dans une cité médiévale fantastique. Les quartiers diffèrent par la taille, la densité des constructions et le style des bâtiments. La plupart des informations d'un quartier est basée sur l'acre, qui fait 43 560 pieds carré soit environ 210x210 pieds. Certains quartiers se trouvent à l'intérieur des murs, d'autres en dehors. Par exemple, un groupe d'artisans peut vivre en dehors des murs du fait de la croissance rapide de la population. Un tel quartier devrait être considéré comme un quartier d'artisans plutôt qu'un quartier déshérité, même s'il se trouve à l'extérieur des remparts. Regardez la Table IV.3 – Quartiers pour une liste des quartiers, des plus densément construits a ceux qui le sont moins, et pour connaître le style des bâtiments respectifs.

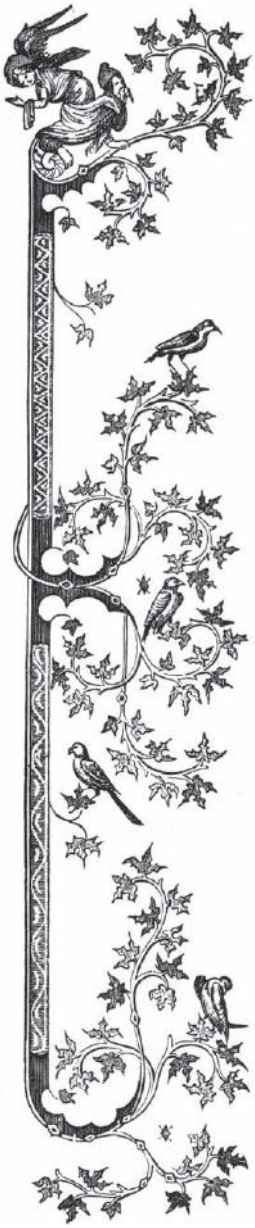
Administration : Les quartiers administratifs hébergent les bâtiments. Cela inclut les tribunaux, les bâtiments pour les archives, pour prélever des taxes et toutes sortes d'autres fonctions nécessaires au gouvernement de la cité. Dans les communautés urbaines plus petites, les bâtiments administratifs sont répartis à travers les différents quartiers de la cité. Dans les petites et grandes villes, il y a un souvent un quartier dédié à l'administration, hébergeant également une part des employés. En général, les quartiers administratifs ont de gros bâtiments en faible nombre.



Artisans: Les quartiers des artisans comportent les ateliers, les maisons et les entrepôts des artisans. Souvent, la maison d'un artisan, son atelier et son échoppe ne sont qu'une seule et même bâtisse. Les artisans vivent, créent et vendent leurs réalisations dans le même espace. La plupart des bâtiments dans les quartiers des artisans sont de ces ateliers/maisons, la taille de ses maisons variant en fonction de la richesse des artisans. Ce type de quartier est le plus commun à l'intérieur des murs de la cité. Il peut y avoir de nombreux quartiers d'artisans dans les grandes villes et celles encore plus grandes.

Porte : Les quartiers des portes sont animés. Les commerçants font la queue pour entrer dans la ville, les colporteurs vendent leurs biens tandis que des vendeurs des rues proposent différentes sortes de nourriture en bâtonnet.
Les quartiers des portes sont seulement seconds en activité après les quartiers des marchés. Pour avoir un quartier des portes, les communautés doivent avoir des portes ou des zones dédiées à l'entrée dans la cité.
Dans ces zones d'entrée, il y a couramment une certaine forme d'inspection, enquête ou taxation des marchands. Tout cela contribue à créer cette ambiance animée et entreprenariale d'un quartier des portes, atmosphère que l'on trouve dans les petites villes ou plus. Ces quartiers ont tendance à être ceux parmi les plus densément construits, derrière les quartiers déshérités et les bas quartiers.

Marché :Peu de gens habitent dans un quartier du marché. On y trouve surtout des boutiques richement dotées, des maisons appartenant à des guildes, des grandes églises, des maisons individuelles, des bureaux appartenant à des marchands et des espaces dédiés au commerce. Ce genre de quartier n'a pas une taille fixe, cela va d'une grande place de marché aux plus petits marchés destinés à la vie quotidienne. Les quartiers du marché regorgent également d'entrepôts, boutiques, bureaux, fontaines et de grands ouvrages



architecturaux appropriés à la cité. Ce sont des zones plus denses que les quartiers des artisans mais moins que les portes.

Marchand : Les quartiers marchands accueillent les marchands de la cité, leurs boutiques, entrepôts et bureaux. Ce type de quartier, avec les boutiques et vitrine sous les maisons des marchands, est plus dense que le quartier des aristocrates, mais tout de même moins que les quartiers des artisans. Il n'y a généralement qu'un seul quartier marchand dans la ville, bien qu'il puisse y en avoir plusieurs dans les grandes cités et les métropoles.

Militaire : Vision peu commune dans la plupart des villes et cités, les quartiers militaires hébergent les soldats et les officiers, permettent l'entretien des troupes et s'occupent de ce qui est relatif à la défense des civils. Les quartiers militaires sont construits dans les villes employant des mercenaires ou ayant une force armée permanente payée par le trésor de la cité. Ce sont des quartiers peu denses, il y a souvent besoin de place pour l'entraînement à coté des casernes.

Travaux malodorants : Les quartiers où sont réalisés les travaux malodorants se trouvent souvent à l'extérieur des murs de la cité. Ces quartiers requièrent de plus un approvisionnement en eau important et contribuent à la séparation des activités dans une cité médiévale fantastique, quand bien même d'autres professions et métiers cohabitent ensemble. Ces quartiers sont généralement moins denses que les quartiers des artisans, parce qu'il y a un nombre limité de personnes y travaillant, à savoir : les tanneurs, les teinturiers, forgerons et les bouchers. Beaucoup d'artisans pauvres vivent aussi dans ces quartiers, car leur statut les empêche de vivre dans un quartier d'artisan.

L'aristocratie : Les quartiers des aristocrates accueillent la « crème de la crème » (NdT : en français dans le texte) d'une cité médiévale fantastique. Ces quartiers sont faits de grands bâtiments et sont moins denses que les quartiers marchands et des artisans. Une ville médiévale fantastique doit d'abord être assez riche pour avoir des aristocrates avant d'avoir un quartier qui leur soit dédié. Pour cette raison, on ne trouve des quartiers des aristocrates qu'à partir des petites cités. Il n'y généralement qu'un quartier des aristocrates dans une cité. Ce quartier grandit à la même vitesse que les couches supérieures de la cité.

Table IV.3 – Quartiers

Quartiers (du plus au moins dense)	Style des constructions
Quartier déshérité	D
Bas quartier	D
Portes	BCD
Marché	ABC
Rivière/Pont	BCD
Mer/Océan	CD
Artisans	BCD
Travail malodorant	BC
Administration	BC
Militaire	BCD
Marchand	ABC
Patricien	AB

Exemple de quartiers d'après la fiche de cité

Quartier	Taille	Nombre de constructions
1 Quartier marchand	8 acres	336
2 Quartier des artisans	10 acres	500
3 Quartier des artisans	10 acres	500
4 Quartier des artisans	10 acres	500
5 Quartier des portes	8 acres	448
6 Quartier des portes	8 acres	448
7 Quartier de rivière/pont	14 acres	728
8 Quartier du travail malodorant	10 acres	480
9 Quartier du marché	14 acres	756
10 Quartier déshérité	8 acres	464

Rivière/pont : Les quartiers à proximité de rivière ou de pont diffèrent en forme et fonction. Le commerce est souvent rendu possible par la rivière, de même qu'on y trouve des moulins et des moyens de traverser l'eau. Les quartiers à proximité de rivière/pont peuvent ressembler à des docks, avec beaucoup d'entrepôts, bureaux, ainsi que des boutiques pour s'occuper du commerce et de l'industrie des moulins à eau. D'autres quartiers à proximité de rivière/pont peuvent ressembler à des marchés, permettant d'acheter ou de vendre des produits directement sur le lieu de production, à la source, plutôt que de devoir tout déplacer jusqu'à un marché. La croyance qui veut que les quartiers jouxtant des ponts ou rivières soient très agréables à l'œil est très moderne et ne devrait pas avoir lieu dans une ville médiévale fantastique. Les rivières sont sales car on y jette les déchets, tant personnels qu'industriels. Les rivières servant au commerce sont parcourues par de nombreux bateaux, surplombés de nombreux moulins et on y charge et décharge de nombreuses choses. Ces quartiers là sont donc plus proches de docks que de zones touristiques.

Mer/océan : Les quartiers donnant face sur une mer/un océan ressemblent aux quartiers à proximité de rivière/pont par leur aspect proche de celui de docks. On y trouve cependant des bâtiments plus complexes et nombreux. On peut notamment y trouver des zones pour construire ou réparer des navires nettement plus gros que pour les navires

dédiés à des rivières. En général, il y a aussi plus de trafic maritime autour de ces quartiers que sur ceux donnant sur des rivières. Ces quartiers peuvent aussi avoir des phares, des ports, des jetées et d'autres structures non nécessaires dans un quartier jouxtant une rivière. En somme, ces quartiers à proximité de mer/océan connaissent plus d'activité commerciale que les quartiers proches de rivières, simplement car ils sont exposés à une masse d'eau plus importante.

Quartier déshérité : Les quartiers déshérités sont rejetés à l'extérieur des murs de la cité. Les infrastructures dédiées à l'eau et au transport sont rares, alors que les habitants et les cabanes ne le sont pas, bien au contraire. Seules des petites cités, ou plus, ont des quartiers déshérités en dehors de leur murs.

Bas quartiers : Les bas quartiers sont structurellement denses et abritent les pauvres de la cité. Ces quartiers sont plein de bâtiments de piètre qualité, maisons et demeures bâtis rapidement et pour peu cher afin de faire gagner de l'argent aux propriétaires du terrain. Les bas quartiers sont généralement à l'intérieur des murs, donnant à leurs habitants un peu plus de protection qu'à ceux des quartiers déshérités. On ne trouve des bas quartiers que dans les petites cités ou plus grandes agglomérations.

Définir les bâtiments

Afin de générer rapidement les bâtiments, multipliez la surface de la cité, en acres, par le nombre moyen de bâtiments dans la cité. Par exemple, une petite cité de 10 000 adultes sur 100 acres a environ 5 000 bâtiments.
Pour une méthode de génération plus précise, utiliser la Table IV.3 – Quartiers. Cette table liste les quartiers par importance décroissante de la densité de bâtiments. Le nombre moyen de bâtiments dans une petite cité est de 40 à 60 bâtiments par acre. En distribuant les 20 points de différence entre les douze types de quartier, les quartiers déshérités ont 60 bâtiments, les bas quartiers 58, les portes 56, les docks 52, les quartiers des artisans 52 et ainsi de suite. Multipliez alors le nombre de bâtiments de chaque quartier par la surface, en acres, du quartier. Par exemple, une petite cité de 10 000 adultes sur 100 acres peut avoir un quartier marchand, trois quartiers d'artisans, deux quartiers des portes, un quartier de rivière/pont, un quartier pour le travail malodorant, un marché et un bas quartier. En utilisant la méthode plus précise, cette petite cité a 5 160 bâtiments, conséquence du nombre de bâtiment par quartier.

Cartographier les Quartiers et les Cités

Pour les MJ voulant cartographier les quartiers, les Tables IV.5 à IV.9 identifient les bâtiments par quartier, usage et profession. La Table IV.5 – Fréquence des bâtiments liste les pourcentages des différents bâtiments trouvés dans chaque quartier. Pour les ateliers individuels, les boutiques et bureaux, les Table IV.6 – Ateliers, IV.7 – Boutiques et IV.8 – Bureaux déterminent les activités de chaque bâtiment sur un dé de mille. La Table IV.9 – Génération Aléatoire des Bâtiments détermine aléatoirement les bâtiments individuels par quartier sur un dé de 100. Pour plus de description concernant les bâtiments, reportez vous à l'appendice IV – Système de construction.

Style des bâtiments

Chaque quartier a plusieurs styles associés à ses bâtiments. Ces styles correspondent à ceux listés dans l'appendice IV – Système de construction. En plus de déterminer le niveau de luxe et le coût des constructions, les styles fournissent aux MJ et aux PJ une idée générale de la richesse de la ville ou de la cité et des quartiers comparés les uns aux autres. On a, par ordre croissant : D pour négligé, austère ou fonctionnel ; C pour utilitaire, basique ou normal ; B pour ornemental, de bon goût ou artistique et A pour luxueux, royal ou impérial.

Centres de pouvoir

Au fur et à mesure que les communautés s'agrandissent, les centres de pouvoir deviennent plus fréquents et compliqués. Le livre de base II a un système de génération pour le type et la situation des centres de pouvoir. La Table IV.4 – Centres de pouvoir donne des indications pour définir le nombre de centres de pouvoir dans les communautés en fonction de leur taille. La fiche des Centres de Pouvoir aide les MJ à concevoir des hiérarchies entre les centres de pouvoir basées sur les groupes. Ce sont de simples recommandations, les centres de pouvoir et les points d'influence sont à la discrétion du MJ.

Table IV.4 – Centres de pouvoir

Taille de la communauté	Nombre de centres de pouvoir	Nombre moyen de Points d'Influence	% de Points d'Influences non absorbés
Lieu dit	1	42	5 %
Hameau	1	69	5 %
Village	1	113	10 %
Petite ville	D2	180	15 %
Grande ville	D2	642	20 %
Petite cité	D2 + 1	4 016	25 %
Grande cité	D3 + 1	30 600	30 %
Métropole	2D2 + 1	68 627	30 %

Points d'Influence

Chaque niveau d'adepte, aristocrate, barbare, barde, clerc, druide, combattant, moine, paladin, rôdeur, voleur, sorcier et magicien vaut un point d'influence. Les niveaux des hommes

du peuple, expert et guerrier compte pour un ½ Point d'Influence. Le nombre moyen de points d'influence est basé sur les informations de l'appendice I – Démographie.

Points d'Influence non absorbés

Il y a dans chaque communauté des personnes échappant à l'emprise des centres de pouvoir, particulièrement dans les grandes communautés. Avant de déterminer le total de points d'influence à la disposition d'un centre de pouvoir, enlevez le montant de points non absorbés du montant total de points d'influence.

Diviser les Points d'Influence

Générer les centres de pouvoir et leurs ressources humaines à travers les points d'influence peut s'avérer laborieux pour les grandes cités. Cependant, il s'agit d'une des méthodes les plus précises pour donner vie à une cité. Diviser les points d'influence donne le nombre de personnes sous l'influence des centres de pouvoir, qu'il s'agisse de groupes ou d'individus. Dans le cas de centres de pouvoir détenus par des groupes, assigner des points d'influence permet au MJ de créer des hiérarchies et des PNJs. Toute personne recevant la majorité de ses revenus d'un centre de pouvoir est sous l'influence de ce centre de pouvoir. Leurs nombres et points d'influence viennent se soustraire des ressources du centre de pouvoir. Inversement, toute personne qui a 25% ou plus de son revenu pris par un centre pouvoir est également sous l'influence de ce centre de pouvoir. Un marchand de bière, par exemple, qui vend la plupart de sa bière à un membre de la guilde des marchands est sous l'influence de la guilde des marchands. Ce fabricant de bières et son équipe comptent tous dans la réserve de points d'influence de la guilde des marchands. A la campagne, tout paysan est considéré sous l'influence de son seigneur si ce dernier lui prend 25% ou plus de ses revenus. La plupart des seigneurs prélèvent généralement 50% ou plus.

Il y a plusieurs raisons de distribuer les points d'influence aux centres de pouvoir. Premièrement, la personne de plus haut niveau dans un centre de pouvoir ou une hiérarchie n'est pas nécessairement la personne en charge. Deuxièmement, une personne de plus haut niveau qu'une autre n'est pas nécessairement plus importante que la personne de bas niveau au sein de la hiérarchie. Une combinaison complexe de raisons sociales, financières et stratégiques détermine qui est en charge et qui est important dans le centre de pouvoir, la guilde ou la hiérarchie. Quelqu'un avec plus d'argent, plus de connexions sociales, des relations familiales plus importantes, de meilleures compétences et plus de stratégie s'élèvera au sommet de la hiérarchie, même s'il n'est pas de haut niveau. Un jeune héritier devenant le chef de la famille après le décès de son père a, par exemple, un grand pouvoir, même s'il n'est qu'un aristocrate de niveau 3 et guerrier de deuxième niveau.

Commencez par considérer qu'une communauté a tous ses points d'influence, que le MJ peut générer à la main par l'intermédiaire de l'appendice I – Démographie ou en prenant la valeur moyenne listée par taille de communauté dans la Table 3 – Nombre de Points d'Influence. La fiche des centres de pouvoir assigne des gens et des points d'influence aux centres de pouvoir. Après avoir enlevé les points non absorbés, le MJ distribue les points restant et les niveaux de personnages correspondants dans les centres de pouvoir.

Si la communauté a plusieurs centres de pouvoir, déterminez le pourcentage de points d'influence allant à chacun. Dans une grande cité par exemple, 30 % des points d'influence ne sont pas absorbés, 15 % vont au roi, 20 % à l'église dominante, 20 % à la guilde des voleurs et 15 % à la guilde des magiciens.

Richesse

Les centres de pouvoir reçoivent une portion de la richesse de la cité égale à leur pourcentage de points d'influence. Si un centre de pouvoir a 20 % des points d'influence de la cité, il contrôle également 20 % des richesses de la cité.

Professions

La Table IV.10 – Professions liste les professions possibles dans une cité médiévale fantastique et leur fréquence. Il y a, par exemple, une personne sur 120 qui est cordonnier, donc dans une petite ville de 1 000 adultes cela donne 8 cordonniers. Cette table génère aussi aléatoirement les professions sur un dé de 1000. Par exemple, si les PJs interviennent lors d'un cambriolage et qu'ils veulent connaître qui ils ont aidé, faites rouler un dé de 1000 pour connaître la profession de cette personne.

Guildes

Les guildes sont une chose commune et sont généralement centrées sur une profession. Dans une grande cité où il y a 50 relieurs, il y a assez de relieurs pour qu'ils forment leur propre guilde. Il pourrait même y avoir trois guildes des relieurs, une pour les livres d'arcanes, l'autre pour les livres monastiques et la dernière pour les livres communs, ceux peu chers destinés aux masses dans les sociétés médiévales fantastiques les plus littéraires. Dans les plus petites communautés, les personnes touchant au même domaine forment aussi généralement une seule guilde. Dans une petite ville, par exemple, l'unique relieur et l'unique libraire peuvent s'associer pour fonder la guilde du livre. Référez vous à la Table IV.1.1 – Guildes, pour avoir un échantillon de guildes pour les petites communautés

Table IV.5 – Fréquence des bâtiments

Bâtiments	Patricien	Administration	Marché	Marchand	Artisan	Militaire	Portes	Docks	Travail	Malodorant	Bas Quartier	Quartier déshérité
Administration	2	10	5	2	2	5	3	1	1	1		
Asile		1										
Caserne						15						
Bains	5	4	4	3	2	1	1	5	5	5		
Pension	1	2		2	4		3	2				
Cimetière	1	1		1					1	1		
Religion	5	4	6	4	4	2	4	2	4	4		
Citerne	1	1	1	1	1							
Colisée						1						
Enclos						2	2	2	2			
Fontaine	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	
Jardin	2			1								
Grenier à grain	1	1	1	1		1		1				
Guilde		1	1	2	2							
Hôpital	2	4		4	4		4		4	4		
Maison	22	16	6	12	10	10	11	16	26	31	78	
Infirmerie						1						
Auberge	5	5	5	5			15	10	5	5		
Bibliothèque	2	1		1								
Moulin								5				
Bureau	5	5	5	5			2	2				
Place	1		1	1								
Prison		1				2						
Restaurant	4			2								
Boutique	10	5	21	15	10	5	5	5	5	5		
Ecurie	5	5	5	5		10	10					
Taverne	10	10	15	10	10	10	15	15	10	10	10	
Immeuble d'habitation					2			5	8	10		
Théâtre					1							
Université	1	1		1								
Entrepôt	12	7	21	10	5	15	10	10	5	5		
Puit	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Atelier		12		9	40	18	13	17	22	17	10	

Table IV.6 – Ateliers

D1000	Ateliers
1-87	Cordonniers
88-174	Fabricants de meuble
175-240	Fourreurs
241-293	Tisserands
294-335	Fabricants de panier
336-377	Charpentiers
378-419	Fabricants de papier/parchemin
420-461	Potiers
462-499	Fabricants de roue
500-534	Joailliers
535-564	Maçons
565-594	Boulangers
595-620	Fabricants de savon
621-641	Fabricants de chandelle
642-661	Tonneliers
662-680	Pâtissiers
681-695	Fabricants de fourreau
696-710	Orfèvres sur argent
711-723	Selliers
724-735	Fabricants de bourse
736-747	Forgerons
748-759	Orfèvres sur or
760-771	Fabricants de jouets
772-782	Artistes
783-793	Maroquiniers
794-803	Fabricants de corde
804-813	Tanneurs
814-822	Fabricants de boucles et d'anneaux
823-831	Couteliers
832-840	Fouleurs de tissus
841-849	Fabricants d'harnachements
850-858	Peintres
859-866	Graveurs sur bois
867-873	Fabricants de verre
874-880	Fabricants d'instrument de musique
881-887	Serruriers
888-894	Fabricants de tapis
895-901	Sculpteurs
902-907	Blanchisseurs
908-913	Charpentiers de marine
914-919	Relieurs
920-925	Fabricants d'arc et de flèche
926-931	Brasseurs
932-937	Fabricants de gant
938-943	Négociants en vin
944-948	Fabricants de ceintures
949-953	Peaussiers
954-958	Armuriers
959-963	Forgerons d'arme
964-967	Distillateurs
968-971	Enlumineurs
972-975	Parfumeurs
976-979	Carreleurs
980-983	Fabricants de potion
984-986	Horlogers
987-989	Empailleurs
990-992	Fabricants de vêtements de cérémonie
993-994	Alchimistes
995-996	Fabricants de cloche
997-998	Teinturiers
999-1000	Inventeurs

Table IV.7 – Boutiques

D1000	Boutiques
1-97	Marchands de tissus usagés
98-194	Epiciers
195-270	Crémiers
271-346	Blanchisseurs
347-422	Prostituées
423-498	Fourreurs
499-558	Tailleurs
559-607	Barbiers
608-656	Drapiers
657-705	Fleuristes
706-745	Joailliers
746-768	Merciers
769-790	Graveurs
791-812	Prêteurs sur gages
813-832	Marchands de tissus masculins
833-852	Marchands de vin
853-868	Rétameurs
869-883	Bouchers
884-898	Poissonniers
899-911	Marchands de laine
912-923	Marchands de bière
924-935	Herboristes
936-947	Marchands d'épices
948-957	Marchands de bois
958-965	Tenanciers de bordel
966-973	Marchands de foin
974-979	Libraires
980-985	Marchands de souvenirs religieux
986-989	Dentistes
990-993	Accastilleur
994-996	Marchands de grain
997-999	Marchands de tabac
1000	Marchands de biens magiques

Table IV.8 – Bureaux

D1000	Bureaux
1-200	Marchands de bétail
201-360	Charpentiers
361-474	Maçons
475-546	Prêteurs sur gages
547-611	Marchands de vin
612-661	Docteurs sans licence
662-706	Marchands de laine
707-746	Marchands de bière
747-786	Marchands d'épices
787-815	Docteurs avec licence
816-842	Copistes
843-864	Changeurs d'argent
865-884	Sage/érudit
885-902	Avocats/hommes de loi
903-918	Historiens
919-931	Ingénieurs
932-941	Architectes
942-951	Astrologues
952-961	Marchands de grain
962-971	Marchands de tabac
972-980	Banquiers
981-989	Marchands d'esclave
990-997	Cartographes
998-1000	Marchands de biens magiques

Table IV.9 - Génération Aléatoire des Bâtiments

D100	Patricien	Administration	Marché	Marchand	Artisan	Militaire	Portes	Docks	Travail malodorant	Bas quartier	Quartier déshérité
1-10	Maison AB	Maison BC	Entrepôt BC	Maison ABC	Atelier C	Entrepôt CD	Taverne BC	Maison CD	Maison CD	Maison D	Maison D
11-12	Maison AB	Atelier C	Entrepôt BC	Atelier BC	Atelier C	Caserne D	Auberge BC	Atelier CD	Atelier CD	Atelier D	Atelier D
13-14	Entrepôt AB	Maison BC	Entrepôt BC	Maison ABC	Atelier C	Caserne D	Auberge BC	Atelier CD	Atelier CD	Atelier D	Atelier D
15	Entrepôt AB	Entrepôt BC	Entrepôt BC	Atelier BC	Atelier C	Caserne D	Auberge BC	Atelier CD	Atelier CD	Atelier D	Atelier D
16	Entrepôt AB	Entrepôt BC	Entrepôt BC	Atelier BC	Atelier C	Caserne D	Maison C	Maison CD	Maison CD	Maison D	Maison D
17-21	Maison AB	Atelier C	Entrepôt BC	Atelier BC	Atelier C	Caserne D	Taverne BC	Maison CD	Maison CD	Maison D	Maison D
22-26	Maison AB	Atelier C	Taverne ABC	Boutique ABC	Atelier C	Entrepôt CD	Atelier BC	Taverne CD	Atelier CD	Maison D	Maison D
27-36	Taverne AB	Taverne BC	Taverne ABC	Boutique ABC	Atelier C	Maison BCD	Maison C	Taverne CD	Maison CD	Maison D	Maison D
37-46	Boutique AB	Admin. C	Boutique ABC	Entrepôt BC	Maison BC	Atelier C	Auberge BC	Entrepôt CD	Atelier CD	Immeuble D	Maison D
47-51	Ecurie AB	Ecurie ABC	Ecurie AB	Ecurie ABC	Boutique BC	Ecurie BC	Ecurie BC	Auberge CD	Taverne CD	Taverne D	Maison D
52-56	Bureau AB	Bureau BC	Bureau AB	Bureau ABC	Boutique BC	Ecurie BC	Ecurie BC	Auberge CD	Taverne CD	Taverne D	Maison D
57-61	Auberge AB	Boutique BC	Admin. ABC	Taverne ABC	Taverne BC	Taverne BCD	Entrepôt C	Immeuble CD	Entrepôt CD	Entrepôt D	Maison D
62-66	Religieux AB	Entrepôt BC	Boutique ABC	Taverne ABC	Taverne BC	Taverne BCD	Entrepôt C	Boutique CD	Boutique CD	Boutique D	Maison D
67-70	Entrepôt AB	Maison BC	Maison AB	Hopital ABC	Atelier C	Caserne D	Entrepôt BC	Atelier CD	Immeuble CD	Atelier D	Maison D
71-74	Entrepôt AB	Hôpital BC	Religieux AB	Religieux ABC	Pension BC	Atelier C	Entrepôt BC	Atelier CD	Immeuble CD	Atelier D	Maison D
75-76	Jardin AB	Auberge BC	Auberge ABC	Auberge Abc	Entrepôt C	Boutique BCD	Boutique BC	Moulin CD	Auberge CD	Auberge D	Maison D
77-79	Bains AB	Auberge BC	Auberge ABC	Auberge ABC	Entrepôt C	Boutique BCD	Boutique BC	Moulin CD	Auberge CD	Auberge D	Maison D
80-81	Bains AB	Religieux ABC	Boutique ABC	Restaurant ABC	Hôpital BC	Atelier C	Hôpital C	Atelier CD	Atelier CD	Atelier D	Maison D
82-83	Restaurant AB	Religieux ABC	Boutique ABC	Guilde ABC	Hôpital BC	Atelier C	Hôpital C	Atelier CD	Hôpital CD	Atelier D	Maison D
84-85	Restaurant AB	Bains BC	Boutique ABC	Fontaine ABC	Religieux BC	Prison D	Religieux C	Bureau CD	Hôpital CD	Hôpital D	Taverne D
86-87	Bibliothèque AB	Bains BC	Maison AB	Admin. C	Religieux BC	Enclos C	Religieux C	Religieux BC	Religieux BC	Hôpital D	Taverne D
88-89	Hôpital AB	Pension BC	Religieux AB	Pension ABC	Immeuble C	Religieux C	Bureau BC	Pension CD	Religieux BC	Religieux CD	Taverne D
90-91	Admin. BC	Fontaine BC	Bains AB	Bains ABC	Admin. C	Admin. C	Enclos C	Enclos C	Enclos C	Religieux CD	Taverne D
92	Fontaine AB	Puit BC	Bains AB	Bains ABC	Bains BC	Admin. C	Admin. C	Bains CD	Bains CD	Bains C	Taverne D
93	Fontaine AB	Bibliothèque AB	Bains AB	Puit ABC	Bains BC	Admin. C	Admin. C	Bains CD	Bains CD	Bains C	Taverne D
94	Puit AB	Cimetière BC	Fontaine ABC	Bibliothèque AB	Guilde CD	Admin. C	Admin. C	Bains CD	Bains CD	Bains C	Atelier C
95	Pension AB	Asile BC	Fontaine ABC	Jardin BC	Guilde CD	Bains BC	Pension C	Bains CD	Bains CD	Bains C	Atelier C
96	Cimetière AB	Citerne CD	Puit ABC	Cimetière ABC	Fontaine BC	Puit BCD	Pension C	Bains CD	Bains CD	Bains C	Atelier C
97	Citerne B	Guilde CD	Citerne C	Citerne CD	Fontaine BC	Fontaine BCD	Pension C	Admin. C	Admin. C	Admin. C	Atelier C
98	Grenier C	Grenier C	Grenier C	Grenier C	Puit BC	Grenier C	Bains C	Grenier C	Puit CD	Puit D	Atelier C
99	Place AB	Prison C	Guilde ABC	Place ABC	Citerne CD	Infirmerie C	Puit C	Puit CD	Fontaine CD	Fontaine D	Puit D
100	Université AB	Université AB	Place ABC	Université AB	Théâtre C	Colisée BC	Fontaine C	Fontaine CD	Cimetière CD	Cimetière CD	Fontaine D

Table IV.10 – Professions

D 10 000	Profession	Fréquence (1 sur X)
1-1660	Mendiants	7
1661-2821	Homme ou femme de ménage	10
2822-3982	Laboureurs	10
3983-4949	Ancien/Infirme	12
4950-5280	Serveurs (tavernes, auberges, restaurants)	35
5281-5512	Gardes privés	50
5513-5744	Membres du clergé	50
5745-5937	Colporteurs	60
5938-6130	Porteurs	60
6131-6295	Apprentis	70
6296-6423	Domestiques	90
6424-6538	Gardes (cité, gouvernement)	100
6539-6653	Journaliers	100
6654-6768	Mercenaires	100
6969-6883	Marins	100
6884-6998	Etudiants	100
6999-7113	Voleurs	100
7114-7210	Cordonniers	120
7211-7307	Fabricants de meuble	120
7308-7400	Marchands de tissus usés	125
7401-7493	Epiciers	125
7494-7586	Magasiniers	125
8587-7664	Officiels	150
7665-7737	Crémiers	160
7738-7810	Fourreurs	160
7811-7883	Blanchisseurs	160
7884-7956	Prostituées	160
7957-8023	Ouvriers du bâtiment	175
8024-8081	Marchands de bétail	200
8082-8139	Esclaves	200
8140-8197	Tailleurs	200
8198-8255	Tisserands	200
8256-8307	Pages	225
8308-8354	Barbiers	250
8355-8401	Fabricants de panier	250
8402-8448	Charpentiers	250
8449-8495	Drapiers	250
8496-8542	Fleuristes	250
8543-8589	Guides/racoleurs	250
8590-8636	Fabricants de papier/parchemin	250
8637-8683	Potiers	250
8684-8730	Taverniers	250
8731-8772	Fabricants de roue	275
8773-8811	Joailliers	300
8812-8844	Caravaniers	350
8845-8877	Maçons	350
8878-8910	Boulangers	350
8911-8939	Fabricants de savon	400
8940-8965	Cuisiniers	450
8966-8988	Fabricants de chandelle	500
8989-9011	Ratiers	500
9012-9034	Voyageurs	500
9035-9057	Porteurs d'eau	500
9058-9079	Tonneliers	520
9080-9101	Merciers	520
9102-9122	Pâtissiers	560
9123-9143	Graveurs	560
9144-9164	Prêteurs sur gages	560
9165-9183	Garçons de chambre	600
9184-9202	Sages femmes	600
9203-9221	Marchands de vêtements masculins	620
9222-9240	Marchands de vin	620

D 10 000	Profession	Fréquence (1 sur X)
9241-9257	Fabricants de fourreau	700
9258-9274	Orfèvres sur argent	700
9275-9290	Rétameurs	750
9291-9305	Bouchers	800
9306-9320	Docteurs sans licence	800
9321-9335	Poissonniers	800
9336-9350	Fabricants de selle	800
9351-9364	Fabricants de bourse	850
9365-9377	Forgerons	900
9378-9390	Orfèvres sur or	900
9391-9403	Fabricants de jouets	900
9404-9416	Marchands de laine	900
9417-9428	Artistes	1000
9429-9440	Marchands de bière	1000
9441-9452	Pêcheurs	1000
9453-9464	Herboristes	1000
9465-9476	Maroquiniers	1000
9477-9488	Bonnes/gouvernantes	1000
9489-9500	Plâtriers	1000
9501-9512	Marchands d'épices	1000
9513-9523	Fabricants de cordes	1100
9524-9534	Tanneurs	1100
9535-9544	Fabricants de boucle et d'anneaux	1120
9545-9554	Couteliers	1200
9555-9564	Fouleurs de tissus	1200
9565-9574	Vitriers	1200
9575-9584	Fabricants d'harnachements	1200
9585-9594	Peintres	1200
9595-9604	Réparateurs de toit	1200
9605-9613	Graveurs sur bois	1250
9614-9622	Marchands de bois	1250
9623-9631	Aubergistes	1300
9632-9640	Docteurs avec licence	1360
9641-9648	Raccomodeurs	1400
9649-9656	Tenanciers de bains	1500
9657-9664	Tenanciers de bordel	1500
9665-9672	Copistes	1500
9673-9680	Verriers	1500
9681-9688	Faneurs	1500
9689-9696	Fabricants d'instruments de musique	1500
9697-9704	Serruriers	1500
9705-9712	Meuniers	1500
9713-9720	Fabricants de tapis	1500
9721-9728	Sculpteurs	1500
9729-9736	Conteurs	1500
9737-9743	Acrobates	1600
9744-9750	Bouffons	1600
9751-9757	Jongleurs	1600
9758-9764	Ménestrels	1600
9765-9771	Enseignants	1650
9772-9778	Blanchisseurs	1680
9779-9785	Constructeurs de navires	1700
9786-9791	Relieurs	1800
9792-9803	Fabricants d'arcs et de flèches	1900
9804-9809	Brasseurs	1900
9810-9815	Fabricants de gants	1900
9816-9821	Vignerons	1900
9822-9827	Libraires	2000
9828-9833	Jardiniers	2000
9834-9839	Fabricants de ceintures	2000
9840-9845	Marchands de souvenirs religieux	2000
9846-9851	Sages/Erudits	2000
9852-9857	Peaussiers	2000
9858-9863	Nourrisses	2000

D 10 000	Profession	Fréquence (1 sur X)
9864-9869	Armuriers	2100
9870-9875	Forgerons d'armes	2100
9876-9880	Avocats/Hommes de lois	2200
9881-9885	Distillateurs	2500
9886-9890	Historiens	2500
9891-9895	Enlumineurs	2500
9896-9900	Juges	2500
9901-9905	Bibliothécaires	2500
9906-9910	Parfumeurs	2500
9911-9915	Couvreurs	2500
9916-9919	Dentistes	3000
9920-9923	Ingénieurs	3000
9924-9927	Fournisseurs navals (naval outfitters)	3000
9928-9931	Fabricants de potions	3000
9932-9935	Satiristes	3000
9936-9939	Croque morts	3000
9940-9943	Ecrivains	3000
9944-9946	Professeurs	3500
9947-9949	Restaurateurs	3500
9950-9952	Architectes	4000
9953-9955	Astrologues	4000
9956-9958	Horlogers	4000
9959-9961	Marchands de grain	4000
9962-9964	Navigateurs	4000
9965-9967	Collecteurs d'impôts	4000
9968-9970	Taxidermistes	4000
9971-9973	Marchands de tabac	4000
9974-9976	Marchands d'habits sacerdocaux	4000
9977-9979	Alchimistes	4500
9980-9982	Banquiers	4500
9983-9985	Diplomates	4500
9986-9988	Marchands d'esclaves	4500
9989-9991	Crieurs publique	4500
9992-9993	Fabricants de cloches	5000
9994-9995	Cartographes	5000
9996-9997	Teinturiers	5000
9998-9999	Inventeurs	6000
10000	Marchands d'objets magiques	12000

Table IV.11 – Guildes

Guilde	Profession	Fréquence
Architectes & Ingénieurs	Architectes	4000
	Ingénieurs	3000
Armuriers & Serruriers	Armuriers	2100
	Serruriers	1500
Artistes	Artistes	1000
	Peintres	1200
	Satiristes	3000
	Sculpteurs	1500
	Ecrivains	3000
Boulangers	Boulangers	350
	Pâtissiers	560
Relieurs & Fabricants de papier/parchemins	Relieurs	1800
	Libraires	2000
	Fabricants de papier / parchemins	250
Brasseurs, Distillateurs & Vignerons	Brasseurs	1900
	Distillateurs	2500
	Vignerons	1900
Tenanciers de bordel	Tenanciers de bains	1500
	Tenanciers de bordel	1500
Constructeurs	Charpentiers	250
	Plâtriers	1000
	Couvreurs	1200
Bouchers	Bouchers	800
Fondeurs (casters)	Fabricants de cloches	5000
	Graveurs	560
	Orfèvres sur or	900
	Orfèvres sur argent	700
Maîtres de la cire	Fabricants de luminaires	500
	Fabricants de savon	400
Travailleurs de l'argile et de la pierre	Poseurs de briques	175
	Mâcons	350
	Potiers	250
	Couvreurs	2500
Copistes et scribes	Copistes	1500
	Enlumineurs	2500
Habillements et accessoires	Fabricants de ceintures	2000
	Fabricants de gants	1900
	Merciers	520
	Parfumeurs	2500
	Fabricants de bourse	850
	Tailleurs	200
	Fabricants de vêtements	4000
Cordonniers	Cordonniers	120
Tonneliers	Tonneliers	520
Fabricants de cordes	Maroquiniers	1100
Teinturiers & Tisserands	Blanchisseurs	1680
	Drapiers	250
	Teinturiers	5000
	Fileurs de laine	1200
	Fabricants de tapis	1500
	Tisserands	200
Transactions financières	Banquiers	4500
	Changeurs de monnaie	1800
	Préteurs sur gages	560
	Collecteurs d'impôt	4000
Poissonniers	Pécheurs	1000
	Poissonniers	800
Forgerons	Forgerons	900
	Fabricants d'anneaux et boucles	1120
	Couteliers	1200
	Scabbard makers	700
	Armuriers	2100
Fourreurs	Fourreurs	160
Verriers	Verriers	1500
	Vitriers	1200
Selliers et fabricants d'harnachements	Fabricants d'harnachements	1200
	Selliers	800
Hôteliers	Aubergistes	1300
	Restaurateurs	3500
	Taverniers	250
Joailliers	Orfèvres d'or	900
	Joailliers	300
	Orfèvres d'argent	700
Lavandières	Lavandière	160
Magie	Alchimistes	4500
	Astrologues	4000
	Marchants d'objets magiques	12000
	Fabricants de potions	3000
Cartographes et explorateurs	Cartographes	5000
Marins	Navigateurs	3000
	Accastilleurs	1100
	Fabricants de cordes	4000
Médecine	Barbiers	250
	Dentistes	3000
	Docteurs sans licence	800
	Herboristes	1000
	Sages femmes	600

Guilde	Profession	Fréquence
Marchands	Marchands de bière	1000
	Libraires	2000
	Drapiers	125
	Crémiers	160
	Fleuristes	250
	Marchands de grain	4000
	Epiciers	125
	Marchands de vêtements masculins	620
	Faneurs	1500
	Marchands de bétail	200
	Marchands d'objets magiques	12000
	Meuniers	1500
	Parfumeurs	2500
	Marchands de souvenirs religieux	2000
	Marchands d'esclaves	4500
	Marchands d'épices	1000
	Marchands de tabac	4000
	Marchands de vins	620
	Marchands de bois	1250
	Marchands de laine	900
Musique et spectacle	Acrobates	1600
	Fabricants d'instruments de musique	1500
	Bouffons	1600
	Jongleurs	1600
	Ménestrels	1600
	Conteurs	1500
Guildes professionnelles	Avocats/Hommes de loi	2200
	Docteurs avec licence	1360
	Juges	2500
	Bibliothécaires	2500
	Professeurs	3500
	Enseignants	1650
Erudits	Historiens	2500
	Professeurs	3500
	Sages/Erudits	2000
Chantiers navaux	Constructeurs de navires	1700
Peaussiers & Tanneurs	Maroquiniers	1000
	Peaussiers	2000
	Tanneurs	1100
	Taxidermistes	4000
Gardiens d'écurie	Valets d'écurie	600
(Tinkerers)	Horlogers	4000
	Inventeurs	6000
	Fabricants de jouets	900
Hommes d'eau	Porteurs d'eau	500
Charrons	Charrons	275
Vanneurs	Fabricants de paniers	250
	Fabricants de meubles	120
Travailleurs du bois	Fabricants de meubles	120
	Ebénistes	1250