

Le village reste le groupe social le plus évolué pour des hommes primitifs et le plus fonctionnel pour des nomades.

La Ville

Une ville est une implantation importante regroupant une population fixe de 300 à 1 000 habitants. Dans chaque ville, on peut trouver un forgeron, un ou deux prêtres et un marché hebdomadaire où se réunissent les colporteurs qui vendent des biens ou les achètent aux marchands de cités plus lointaines. Les marchés des villes suivent la liste de prix "Rural". En moyenne, les villes sont éloignées d'environ 8 km l'une de l'autre et ne sont généralement pas fortifiées. Si elles sont bâties en pierre ou tout autre matériau ininflammable, les maisons peuvent avoir été érigées l'une contre l'autre sur une colline comme en Asie Mineure, en Italie etc...

Les villes se regroupent généralement autour de la résidence du seigneur local. En Europe, il peut s'agir d'un chevalier ou d'un petit noble. La ville et les villages alentours doivent produire suffisamment de nourriture supplémentaire pour subvenir aux besoins de la famille du noble et de sa suite.

Une ville comprend plusieurs petits sanctuaires, un consacré au dieu de l'agriculture, un à la religion d'état et un au dieu ou à la déesse préféré du seigneur. Une ville peut également avoir un temple mineur consacré à l'un de ses dieux ou une divinité locale. Dans les contrées barbares, un chaman peut y résider en plus des prêtres.

La Petite Cité

Une petite cité regroupe de 500 à 3 000 habitants. Par définition, elle possède une place du marché permanente où l'on peut acheter chaque jour différents objets. Utilisez la liste de prix "Petites Villes".

Une cité comptent toujours au moins un armurier, plusieurs forgerons et de nombreux détaillants permanents qui vendent des marchandises des régions alentours ou rapportées de la grande cité voisine. Une petite cité fabrique la plupart des articles simples.

Il s'agit de la taille maximum qu'une ville peut atteindre avant de



s'approvisionner au delà de ses environs proches. Une petite cité est en général distante de 48 km d'une autre zone habitée, de taille supérieure ou égale.

Les lieux sacrés d'une petite ville regroupent généralement un temple mineur et plusieurs sanctuaires consacrés aux esprits locaux. Il peut également exister à la place, un seul temple de taille moyenne. Un sorcier peut y vivre.

Chaque année, des familles de nomades, des clans et des tribus peuvent se rencontrer pendant quelques semaines dans des campements dont la population atteint celle d'une petite cité et parfois même, celle d'une cité moyenne. La durée de vie du campement dépend des usages rituels ou sociaux et des provisions immédiates en nourriture et en fourrage.

La Cité Moyenne

Une cité moyenne compte de 2 000 à 8 000 habitants. Ce centre urbain possède une population excédentaire qui l'oblige à importer de la nourriture de contrées éloignées. Son marché central est toujours actif et permet facilement la vente en gros, le stockage et le transport de biens. On y fabrique des armes et armures, des vêtements de qualité, des bateaux (dans les régions en bord de mer), etc... Utilisez la liste de prix des "Grandes Cités".

Habituellement, les cités moyennes sont éloignées l'une de l'autre de 80 km, soit une très longue journée de marche.

La majorité des cités moyennes possède au moins un temple majeur (souvent deux) et de nombreux lieux de culte. Généralement, aucun chaman n'y réside, même s'ils peuvent vivre dans les campagnes avoisinantes. La présence de plusieurs adeptes sorciers est quasi certaine.

La Grande Cité

Une cité comptant 6 000 à 25 000 habitants est extrêmement importante pour les temps pré-industriels. Les plus grandes capitales des provinces de l'empire romain atteignaient cette taille. Elles étaient sans aucun doute plus importantes que la majorité des villes de l'Europe féodale. Une grande cité forme le centre d'un petit royaume ou la capitale d'une province impériale. C'est le groupement le plus important qu'une culture barbare peut atteindre.

Une grande cité est un centre d'importations important. C'est également un centre majeur en ce qui concerne la fabrication d'objets de luxe, tels que de bons instruments de musique, d'œuvres d'art et de parures en étoffe parées de soie, d'or ou de dentelles. Utilisez la liste de prix "Grande Cité".

Une grande cité est généralement éloignée d'une semaine de voyage de la ville de taille avoisinante la plus proche, soit environ 820 km. On trouve souvent de grands temples dans ce type de ville. Ils sont généralement consacrés au dieu principal de la région. Il peut également y exister d'autres grands temples consacrés aux divinités du panthéon local. La présence de temples mineurs est probable, comme des sanctuaires dédiés à des dieux étrangers adorés par les immigrants ou les visiteurs, ou de nombreux petits lieux de culte consacrés à d'obscurs esprits ou divinités oubliés.

Les grandes cités sont les lieux d'habitation naturels des sorciers. Elles comptent généralement plusieurs adeptes et parfois même un mage.

La Métropole

Une métropole est le type de cité le plus important que l'on puisse trouver dans RuneQuest. Elle regroupe une population supérieure à 25 000 habitants et pouvant même atteindre 1 million d'individus. Une métropole exige un système de transport parfaitement au point (généralement par voie d'eau) et l'existence d'une administration centrale solide afin d'assurer l'achat et la distribution des biens pour les habitants. Les importateurs y vendent leurs marchandises. Utilisez la liste des prix "Grandes Cités" pour les différentes et nombreuses places de marché.

Une cité comptant 50 000 habitants est exceptionnelle. Toutefois, au fil de l'histoire, on a pu remarquer l'existence de villes encore plus grandes même dans l'antiquité comme la Rome Impériale (probablement 1 million d'habitants à son apogée) et Byzance.

Une métropole comptent généralement un grand temple consacré à la divinité ou à la religion d'état et à d'autres dieux du même panthéon. Plusieurs grands temples dédiés aux mêmes divinités peuvent se trouver dans la cité. Une métropole possède les mêmes particularités en matière de culte, de religion et d'approche de la magie que les grandes cités.

On trouvera toujours des sorciers dans une métropole. Ils seront probablement organisés en une ou plusieurs guildes ou écoles.

Economies

L'idée d'argent est relativement nouvelle dans les sociétés humaines. Avant son instauration, le troc était universellement utilisé. On échangeait des marchandises contre des marchandises, un travail ou un travail contre un travail. Chaque peuple a développé ses propres critères en matière de troc. Par exemple, on pouvait échanger un cochon contre cinq boisseaux d'orge, un assortiment de vêtements ou cinq pains de sel. L'économie devenant de plus en plus complexe, les commerçants convertirent naturellement ces critères organiques en valeur monétaire. Par exemple, le cochon coûtait par la suite 50 sous.

RuneQuest utilise le sou (s) comme unité monétaire universelle. Un

sou équivaut à la nourriture consommée par un humain ordinaire dans une cité ou par une famille de quatre personnes, dont deux enfants, vivant à la campagne. Pour faciliter le transport et les calculs, la plupart des sociétés créèrent une série de pièces de grande valeur : la livre, le talent, le noble, le besant, la pièce de 8, etc... Toutefois, les listes de RuneQuest sont uniquement exprimées en sous. Le pouvoir d'achat d'un sou correspond au montant minimum journalier que doit dépenser un aventurier pour survivre. Il est strictement impossible de descendre en dessous de ce minimum. L'insuffisance de nourriture, d'abri, de vêtements, le mettront en danger et le conduiront à la malnutrition. Un sou représente également le salaire journalier minimum d'un travailleur d'une cité.

Les ouvriers reçoivent rarement de véritables pièces de monnaie. Ils peuvent, par exemple, obtenir de leur patron l'équivalent en gîte et couvert, ou l'utilisation d'un lot de terrain qui rapporte annuellement un montant équivalant à un sou par jour. Si le terrain est prospère et leur seigneur plein de bonté, ils peuvent recevoir davantage. La majorité des personnes vivant sous l'antiquité ou dans un univers fantastique ne verront jamais la couleur de l'argent.

Niveau de Vie

Les nécessités, commodités et objets de luxe ambitionnés ou appréciés par une personne représentent son niveau de vie. Au sens plus restreint du terme, le niveau de vie peut se référer à ce qui est disponible à l'individu pour maintenir ou accroître son statut social ou ce-

Tableau des Niveaux de Vie

360 sous par an

(1 par jour, 7 par semaine, 30 par mois)

Statut : domestique, prisonnier, esclave, soldat ordinaire incorporé, mendiant, reclus, etc... et leurs enfants.

Nourriture : navet et choucroute, ou soupe de betterave, ou pomme de terre et oignon, ou carotte et gland, ou une céréale. Pas ou peu de viande chez les paysans sans terre et les travailleurs journaliers. La boisson se limite au bas-beurre ou à l'eau.

Logement : parfois aucun ; peut être une minuscule pièce ou une cabane pour une famille. Aucun mobilier.

Habillement : toile à sac, vêtements filés à la maison, cuir grossier, nudité. Les hommes primitifs, les nomades et les barbares posséderont des vêtements d'hiver si nécessaire.

1 440 sous par an

(4 par jour, 28 par semaine, 120 par mois)

Statut : la plupart des paysans possédant une terre, petit artisan, soldat civilisé d'un rang de sergent ou lieutenant, domestique au service d'une famille de fortune moyenne, colporteur, capitaine de grand navire ou de petit bateau, prêtre mineur, la majorité des chamans, assistant sorcier, etc...

Nourriture : identique à la classe précédente, plus gruau, pain d'orge, fromage et oeufs. Viande ou poisson au moins une à deux fois par semaine. Bière, ale, bière brune disponibles. Les nomades peuvent manger régulièrement de la viande, ils peuvent boire du koumiss.

Logement : une habitation unique par personne, accueillant également les animaux. Le mobilier comprend un coffre ou deux, des bancs, des tables et des lampes. Les nomades peuvent posséder un chariot et jusqu'à six animaux de monte.

Habillement : chaussures, une nouvelle tenue par an, les vêtements d'hiver sont chauds et protégeront du froid.

6 000 sous par an

(16 par jour, 112 par semaine, 480 par mois)

Statut : maître artisan, domestique commandant d'autres serviteurs ou ayant d'autres responsabilités, professionnel, marchand,

commerçant, chevalier, thane, autre noblesse mineure, guerrier de talent, prêtre aisé, chaman puissant, sorcier, etc...

Nourriture : identique à la classe précédente, plus de la viande et du poisson avec la plupart des repas, viande et vin de table.

Logement : manoir ou grande maison, un bon lit, plusieurs tables et bancs, tabourets, probablement des chaises, parfois un ou plusieurs murs décorés ou une petite fontaine ou d'autres objets décoratifs. Les nomades peuvent posséder une grande tente, des bonnes couvertures, de belles fourrures, des articles en métal.

Habillement : étoffe de lin et de coton de grande qualité, parfois certains objets de luxe comme des teintures importées, des garnitures de fourrure ou des bijoux. L'apparence tient un rôle important, il s'agit de la première classe pour laquelle cette affirmation est vraie.

Divers : le statut comprend la possession d'un serviteur et de montures ou de trois serviteurs.

24 000 sous par an

(64 par jour, 688 par semaine, 2 000 par mois)

Statut : comte, seigneur, cheikh, secrétaire et intendant au service de la noblesse, prêtre important, chaman en contact direct avec les souverains et autres personnalités importantes, puissant sorcier local.

Nourriture : identique à la classe inférieure plus de la viande de bœuf ou autres herbivores en abondance, volailles, crustacés, etc... Pâtisseries et pains faits maison, bons vins, occasionnellement fruits importés et vins fins.

Logement : habitations aux nombreuses pièces logeant la famille du noble, ses serviteurs, ses gardes, etc... Le mobilier comprend des trônes, des chaises, des objets d'art de valeur, des tapisseries, des boiseries et des tapis de qualité.

Habillement : soie et satin importés rehaussés de fils d'or. Les membres de cette classe sont fréquemment habillés à la dernière mode (ou la suivent très rapidement). Bijoux en or incrustés de pierres.

Divers : possèdent plusieurs serviteurs, voire davantage, plusieurs montures, des chariots, des gardes, un personnel, etc...

lui de sa famille (l'argent et les biens réels utilisables dans un projet quelconque représentent le revenu disponible).

Les chiffres fournis sur les tableaux du niveau de vie peuvent varier au sein d'une même classe afin de préciser si l'individu se situe au plus haut ou au plus bas de son niveau social.

Cette description suppose que tout ce qu'a gagné l'individu a été dépensé. Les personnes économes garderont leur argent mais afficheront un niveau de vie bas pour leur classe. Nous ne tenons aucun cas des avarés dans ce descriptif.

N'oubliez pas que le niveau de vie ne représente pas des pièces de monnaie mais un pouvoir d'achat équivalent.

Par exemple, un fermier barbare subsiste avec 1 440 sous par an. Toutefois, il ne touchera jamais un sou, même s'il commerce pour des marchandises en métal.

On peut également interpréter ses tableaux en s'imaginant pénétrer dans une cité avec un sac rempli d'argent. Les tableaux vous diront exactement ce qu'il en coûte de vivre "comme un roi" (soit 4 000 sous par jour).

N'oubliez pas qu'il s'agit de simples critères, on peut trouver des exceptions. Utilisez les tableaux comme des lignes directrices mais adaptez les suivant vos besoins.

En développant ces tableaux, nous avons estimé que 7 jours valent 1 semaine, qu'il y a 30 jours dans un mois et 360 dans une année.

Les revenus détaillés sur le tableau des niveaux de vie représentent le montant du revenu total, soit approximativement 4 fois le montant du revenu de la classe inférieure.

Le statut social ne dépend pas des revenus, même s'ils sont égaux. Par exemple, un seigneur nomade peut se voir accorder plus d'égards et de pouvoir que son homologue civilisé. Pourtant, ils ont approximativement le même revenu.

Prix de la Vie

Le prix de la vie est la valeur en marchandises ou en argent correspondant à la vie d'une personne. Il appartient au système légal dans les contrées où vivent des hommes primitifs, des nomades ou des barbares.

Le prix de la vie est utilisé pour déterminer une rançon, c'est à dire le prix à payer afin de récupérer un individu captif, ou le wergeld c'est à dire le prix payer par un criminel pour racheter son crime.

Rançon et wergeld sont des montants traditionnels variant de place en place. Généralement, le prix de la vie d'un individu correspond à son revenu annuel x 7.

Les rançons sont généralement assurées par la famille. Les aventuriers devront eux garder un trésorsurveillé par un ami de confiance. Un meurtrier peut acheter son absolution en payant un wergeld. S'il possède des liens familiaux importants et étroits, il peut obtenir de ses parents la prise en charge du paiement. Le wergeld conclut officiellement une querelle ou tout désaccord entre les tueurs et les proches de la victime. Une famille affligée peut toutefois refuser le wergeld pour lui préférer la vengeance. Les inconnus ne possèdent pas le privilège du wergeld ou de la rançon.

Tableau des Wergelds Habituels

Revenu annuel en sous	wergeld en sous	wergeld en bétail
360	2 520	10
1 440	10 000	40
6 000	40 000	160
24 000	160 000	640
90 000	640 000	2 560
365 000	2 560 000	aucun
1 440 000	10 240 000	aucun

90 000 sous par an

(250 par jour, 1 750 par semaine, 7 500 par mois)

Statut : duc, grand prêtre, mage, chaman de très haut rang (il en a peut être existé un ou deux en un siècle).

Nourriture : identique à la classe inférieure plus des mets raffinés tels la soupe de nids d'hirondelles, les paons farcis, les fruits confits et autres animaux exotiques. La boisson comprend les vins les plus fins. De grands banquets et fêtes peuvent être donnés.

Logement : plusieurs grandes habitations comprenant un manoir ou un château à la campagne, une forteresse et une maison en ville ou un petit palais.

Habillement : articles de mode, vêtements d'une extrême finesse fait de matières les plus rares, bijoux fins et autres accessoires.

Divers : nombreux serviteurs, gardes, secrétaires et montures. Terres importantes.

365 000 sous par an

(1 000 par jour, 7 000 par semaine, 30 000 par mois)

Statut : archiduc, prince, archiprêtre.

Nourriture : identique à la classe inférieure plus des articles de luxe extrêmement rares tels que langues de colibri, pâtisseries de viande énormes et complexes, plats élaborés, fruits étranges et animaux exotiques. La boisson comprend les vins rares et les cognacs.

Logement : palais.

Habillement : en dehors de la mode, articles d'un genre unique mettant en valeur des grosses gemmes précieuses et belles.

Divers : nombreux serviteurs, montures, concubines, membres du personnel, comptables, secrétaires, etc... Nombreux gardes et soldats attirés.

1 440 000 sous par an

(4 000 par jour, 28 000 par semaine, 120 000 par mois)

Statut : roi, reine, pontife.

Nourriture : identique à celle de la classe inférieure mais la présentation est plus élaborée, plus extraordinaire encore et la qualité plus importante. Organise des fêtes prodigieuses. Peut inviter le royaume entier.

Logement : vaste palais.

Habillement : identique à celui de la tranche inférieure, mais les modèles accentuent les fonctions rituelles ou politiques de celui qui porte les vêtements. Possède probablement les plus gros diamants, rubis, améthyste, émeraude, saphir, perles (choisissez une pierre) connus dans le monde entier. Plusieurs couronnes, sceptres, clefs etc d'une extrême finesse.

Divers : possède des centaines de serviteurs, d'animaux de monte, de propriétés, de troupeaux, de châteaux, d'armées, de navires et des monopoles en matière de tarifs et de prix.

5 760 000 sous par an

(16 000 par jour, 112 000 par semaine, 480 000 par mois)

Statut : empereur, impératrice, roi des rois.

Nourriture : identique à celle de la classe inférieure mais d'une qualité encore supérieure. Les dîners d'état sont des événements dont on parle pendant des mois et parfois même pendant des années.

Logement : complexe de palais de la taille d'une cité moyenne.

Habillement : les vêtements sont de véritables oeuvres d'art. Ils sont si coûteux et si merveilleux que même les personnes les plus élégantes sont éblouies et frappées de stupeur. Certains styles de vêtements ou accessoires peuvent être réservés uniquement à l'empereur. Ce dernier ne porte jamais deux fois la même chose à l'exception de ses couronnes.

Divers : possède des milliers de secrétaires, de montures, de gardes, de messagers, etc... En théorie, tout être ou toute chose appartient à l'empereur.