Tableau récapitulatif

CODE COULEUR

Population composée uniquement d'adeptes
Fort pourcentage d'adeptes dans cette catégorie de population
Faible pourcentage d'adeptes dans cette catégorie de population

COMMENT LIRE LE TABLEAU ?

2 N signifie qu'il y a **deux personnes** ayant leur plus **haute compétence au rang N**. Si ce sont des adeptes alors c'est qu'ils sont de cercle N. Le nombre en question ne tient compte ni de l'âge, ni du sexe, ni de la race. Les différents niveaux de capacités sont :

N : **Novice** (rang 1 à 4)

C : **Compagnon** (rang 5 à 8)

G : **Gardien** (rang 9 à 12)

H : **Héros** (cercle 13-15), naturellement aucune compétence n'allant au-delà de 10, il n'existe que des adeptes de cet acabit.

Libre à vous de déterminer sur l'instant ou à l'avance les rangs ou cercles exacts des PNJ, cette aide de jeu n'est là QUE pour vous guider.

	Hameau 50 hab	Petit village 200 hab	Village 500 hab	Gros village 1 000 hab	Petite ville 5 000 hab	Ville 10 000 hab	Grande ville 20 000
Adepte	1-2	3-4	10	20	100	200	400
Guerrier	1 N	1 N 1 C	3 N 1 C	6 N 3 C 1 C+	15 N 8 C 1 G	50 N 40 C 4 G	100 N 70 C 4 G
Magicien		1 N	2 N 1 C	2 N 1 C	5 N 2 C 1 C+	20 N 10 C 1 G	30 N 15 C 3 G
Amuseur	1 N	2 N	2 N 1 C	5 N 2 C	5 N 2 C 1 C+	20 N 8 C 1 G	30 N 20 C 3 G
Artisan	1 N 2 C 1 C+	6 N 2 C 1 C+	15 N 2 C 1 C+	40 N 5 C 1 G	110 N 5 C 1 G	250 N 15 C 1 G	300 N 20 C 2 G
Brigand	2 N	2 N 1 C	5 N 2 C 1 C+	5 N 2 C 1 C+	10 N 5 C 1 G	20 N 10 C 2 G	30 N 15 C 2 G
Nature	1 N	1 N	3 N 1 C	3 N 1 C	5 N 2 C	20 N 10 C	50 N 20 C 2 G
Notable	1 N	2 N 1 C	3 N 1 C	5 N 1 C	20 N 2 C	40 N 10 C 2 G	100 N 15 C 4 G
Questeur	1 N	2 N	3 N 1 C	5 N 2 C 1 C+	25 N 3 C 1 G	40 N 8 C 2 G	100 N 20 C 3 G
Milice	3 N 1 C	10 N 1 C	30 N 2 C 1 C+	70 N 4 C 1 G	210 N 12 C 1 G	450 N 25 C 2 G	900 N 50 C 4 G
Ouvrier	31 N 2 C 1 C+	157 N 4 C 2 C+	409 N 5 C 2 G	817 N 7 C 2 G	4 588 N 10 C 2 G	8 874 N 30 C 2 G	18 263 N 50 C 3 G
Seigneur	1 N	2 N 1 C	2 N 1 C	5 N 2 C	5 N 2 C 1 C+	20 N 8 C 2 G	30 N 10 C 2 G

Terminologies

Tous les chiffres sont des approximations et ne doivent pas être pris comme des données fiables, ils ne permettent que de se faire une idée de ce qu'il existe potentiellement. Il faudra attendre que l'administration throalite mette en place un outil d'enregistrement statistique pour enfin avoir des données précises. En attendant ce sont que pures spéculations qui laissent l'entière liberté au MJ.

TYPE DE POPULATION

Voici les différents types de professions indiquées dans le tableau.

Adeptes

Dans le tableau récapitulatif seul les adeptes des 15 disciplines de bases (2% de la population dans Barsaive, contre 5% à Théra) sont indiqués à la ligne « **adepte** ». Le nombre indique la quantité totale d'adepte possible qu'il peut y avoir dans l'agglomération. Ils peuvent être actifs, à la retraite, en formation ou de passage.

Pour la répartition des adeptes, sur ±1.000.000 habitants en Barsaive, 2% sont adeptes de l'une des 15 disciplines de base, les autres (qui ne sont pas comptabilisés) sont des adeptes mineurs qui sont dans un peu toutes sortes de professions (caravaniers, mineurs, agriculteurs... Questeurs). Une moyenne de 10% passe "aux 3 cercles suivants" ce qui donne :

Cercle	Total	Par discipline
1-4	±19 100	±1000
5-8	±860	±100
9-12	±38	±5
13-15	±2	--

Si on fait une répartition par discipline on obtient :

Discipline	Milieu urbain	Milieu rural	Nb adeptes
Archer	6%	2%	±800
Armurier	4%	5%	±900
Cavalier	3%	5%	±800
Éclaireur	2%	8%	±1 000
Écumeur du ciel	0%	3%	±300
Élémentaliste	2%	8%	±1 000
Guerrier	30%	40%	±7 000
Illusionniste	4%	1%	±500
Maître d'armes	16%	3%	±1 900
Maître des animaux	1%	15%	±1 600
Navigateur aérien	6%	2%	±800
Nécromancien	4%	3%	±700
Sorcier	6%	2%	±800
Troubadour	6%	2%	±800
Voleur	10%	1%	±1 100

Cercle	Nombre
1	±520
2	±250
3	±120
4	±57
5	±27
6	±13
7	±6
8	±3
9	±2
10	±1
11	±1
12	--
13	--
14	--
15	--

Exemple de répartition par cercle pour 1 000 adeptes d'une discipline

Amuseur

L'artiste peut être itinérant (surtout dans les petites communautés) ou cumuler des postes ou ne prendre la fonction que de façon temporaire ou à l'occasion de fêtes. Les différents métiers possibles sont :

Acteur	Conteur	Ménéstrel
Adepte troubadour	Danseur	Musicien
Bohémien	Devin	Peintre
Bouffon	Jongleur	Sculpteur
Chanteur	Joueur professionnel	Voyant

Artisan

Les métiers d'artisanats sont très nombreux et souvent les artisans cumulent les aptitudes ou au contraire se spécialisent dans des domaines précis. Ceux figurant dans la ligne artisan pratiquent les mêmes métiers que les ouvriers, mais ils sont soit les patrons des dits ouvriers, soit des maîtres artisans reconnus. Ils représentent la petite bourgeoisie de la société barsaivienne. Pour la liste des métiers, reportez-vous à celle des ouvriers.

Des régions, des villes ou des zones peuvent acquérir une réputation et devenir des références car les produits des maîtres artisans sont soit de grandes qualités, soit suffisamment extraordinaires (au sens strict de non ordinaire) pour susciter un commerce et faire que la zone oriente de plus en plus sa production essentiellement vers ces produits.

Il est à noter que c'est parmi eux que les **adeptes armuriers** apparaîtront.

Brigand

Dans les sociétés de petites tailles, les « brigands » peuvent être de passage ou vivre sous une fausse identité ou vivre à l'écart du reste de la communauté.

Les marginaux de la société barsaivienne ne sont pas tous des voleurs, une grande proportion sont des prostitués (des deux sexes et de toutes races), ils peuvent aussi faire parti des « métiers » suivants :

Adepte voleur	Contrebandier	Prostitué	Trafiquant de cadavre
Assassin	Esclavagiste	Receleur	Vagabond
Bandit	Ivrogne	Ruffian	Voleur
Bon à rien	Mendiant	Souteneur	Voleur de bétail
Chasseur de prime	Prisonnier	Trafiquant	

Guerrier

Cette catégorie ne contient que des **adeptes**. Ce sont soit des **adeptes archers**, soit des **guerriers**, soit des **cavaliers**, soit des **maîtres d'armes**. Le nombre indique le total, toutes disciplines confondues.

Magicien

Cette catégorie ne contient que des **adeptes**. Ce sont soit des **adeptes élémentalistes**, soit des **illusionnistes**, soit des **néromanciens**, soit des **sorciers**. Le nombre indique le total, toutes disciplines confondues.

Milice

Le plus qualifié est généralement le plus haut gradé. Les miliciens sont ceux qui assurent la sécurité de façon permanente. Les effectifs peuvent facilement être doublés au cas où se serait nécessaire, voir être triplé en cas de conflits grave. Voici les différents types de miliciens :

Geôlier
Officier
Officier supérieur
Soldat
Soldat sans solde

Nature

Cette catégorie socioprofessionnelle peut être vue de différente façon et selon les lieux prendre une importance vraiment grande, notamment pour les villages T'skrang ou sylphelin.

Adepte éclaireur	Maître d'équipage
Adepte écumeur du ciel	Marin
Adepte maître des animaux	Pêcheur
Adepte navigateur aérien	Pilote
Chasseur	

Notable

Les dirigeants de la société ne sont pas forcément noble, ils peuvent aussi faire partie de la bourgeoisie ou même devoir leur présence dans cette catégorie que pour leurs aptitudes efficaces et reconnues.

Ambassadeur	Bijoutier	Détective	Gros producteur terrien	Masseur	Prévôt
Architecte	Bourgmestre	Échevin	Homme de loi	Négociant	Savant
Armateur	Conseiller	Enlumineur	Juge	Noble	
Avocat	Dentelle	Fermier général	Libraire	Parfumeur	
Banquier	Dentiste	Fourreur	Maître de guildes	Percepteur des impôts	

Ouvrier

Pour chaque chose il existe un métier, la liste qui suit n'est qu'un exemple à la quelle il serait possible d'ajouter des tas d'autres plus ou moins importants comme les cendras qui achetaient auprès de la population les cendres pour soit les revendre soit les transformer eux même en lessive. Ou les claviers qui portent les clefs des portes de la ville, ou le fourrier qui vend du fourrage, ou le manillier qui fabrique des petits bracelets, des dragonnes, etc. De même il n'est pas la distinction entre les serfs, les vilains (paysans « libre »), les métayers, etc.

Des régions, des villes ou des zones peuvent acquérir une réputation et devenir des références car les produits sont soit de grande qualité, soit suffisamment extraordinaire (au sens strict de non ordinaire) pour susciter un commerce et faire que la zone oriente de plus en plus sa production essentiellement vers ces produits. Cela peut être n'importe quoi, comme une céréale, un minerais, une eau gazeuse, un espèce de poisson, une teinture, une race de chevaux, une essence sylvestre, etc. Mais il faut du temps pour qu'une économie repose presque exclusivement sur un seul produit.

Il est important de signaler que dans une société « primitive », au moins 75-80% de la population travail la terre pour en tirer ses fruits. Ce guide est assez souple pour que VOUS, MJ, décidiez de l'importance que la magie apporte (directement avec le contrôle du climat par exemple, ou indirectement en donnant des produits agricoles à grand rendement) aux paysans afin de diminuer ce chiffre.

Agriculteur	Charbonnier	Ébéniste	Loueur de véhicule	Poissonnier	Tailleur de gemmes
Armurier	Charpentier	Écrivain public	Maçon	Porteur	Tanneur
Aubergiste	Charretier	Empailleur	Manœuvre	Porteur d'eau	Tapissier
Bains	Cocher	Épicier	Marchand de 4 saisons	Potier	Tavernier
Balais	Colporteur	Fermier	Marchand de vins	Prêteur sur gage	Tisserand
Barbier	Contremaître	Fondeur	Mercerie	Professeur	Tissu
Berger	Corde	Forgeron	Meunier	Rabatteur	Tonnelier
Bottier	Cordonnier	Garde	Mineur	Regrattier	Tripot
Boucher	Courrier	Gouvernante	Objets de culte	Rémouleur	Valet
Boulangier	Couvreur	Graveur	Oiseleur	Sage femme	Vendeur d'animaux
Bourreau	Croque mort	Intendant	Ouvrier saisonnier	Scierie	Vendeur d'huile
Brasseur	Cuisinier	Jeux et cadeaux	Paille	Scribe	Vendeur d'outils
Brocanteur	Docker	Laiterie	Papetier	Sellier	Veneur
Bûcheron	Domestique	Laquais	Peintre en bâtiment	Serrurier	Verrier
Changeur	Dresseur	Loueur d'animaux de monte	Pension	Tailleur	Vigneron

Questeur

Les questeurs peuvent être itinérants (surtout avec Mynbruje) ou demeurant sur place.

Prêcheur
Questeur
Questeur défroqué
Shaman

Soigneur

Parfois vivant en marge de la société ou parfois bien intégré, ils seront sûrement très sollicités par les PJ.

Alchimiste

Herboriste

Médecin

Rebouteux

NOMBRE ET NIVEAU DE CAPACITÉ

Type de capacité

Il existe 4 types de niveau de capacité désignant directement soit le rang de la plus haute compétence, soit le cercle de l'adepte. Les différentes capacités sont **Novice** (rang 1 à 4), **Compagnon** (rang 5 à 8), **Gardien** (rang 9 à 12) et **Héros** (cercle 13-15), naturellement aucune compétence n'allant au-delà de 10, il n'existe que des adeptes de cet acabit.

Le « + » désigne des personnes au-dessus du lot, mais pas encore suffisamment compétente pour faire parti de la catégorie suivante. Ils sont forcément les meilleurs de leur catégorie. Il existe trois catégories de « + »

Confirmé : +1

Majeur : +2

Supérieur : +3

Transfert de compétences

Suivant les particularités locales il se peut qu'une partie de la population soit plus représenté qu'a l'accoutumé. Ainsi dans un village aquatique t'skrang la proportion de profession orientée vers l'eau sera beaucoup plus importante qu'ailleurs. Tout comme à Kratas la quantité de brigand sera très forte.

Classe d'âge

Suivant les revenus de la famille, les enfants commencent à travail à des âges très différents allant de 21 ans pour la noblesse ou la haute bourgeoisie, à 4-5 ans pour les classes les plus pauvres. Par commodité on admettra que les enfants travailleront à partir de 6 ans pour les classes laborieuses.