

Brouillon supérieur:

De l'art de gérer des mondes
« arriérés »

par David « Napalm Dave » Chauvin

Cette « aide d'écriture » s'adresse à tous ceux qui souhaiteraient se lancer dans la grande aventure de la fantasy sans pour autant tout connaître au Moyen-Age ou aux époques anciennes (qui peut le prétendre d'ailleurs), mais souhaiteraient quelques conseils pour écrire dans le contexte de ce que j'appellerais un « monde arriéré »,

certaines d'entre vous me diront: « c'est pas la peine », « on s'en fout, c'est de la fantasy, pas de l'historique », « un monde fantastique est forcément différent de la vraie histoire ». Mais d'une part, ceux qui pensent ça ne lisent certainement pas cet article car ils pensent que monsieur Napalm n'est qu'un individu crypto-réactionnaire qui râle tout le temps, d'autre part, là est le nœud du problème: pour créer un monde fantasy « différent » qui tienne la route, le jeune auteur a au moins besoin de certaines bases de monde réaliste sur lesquelles différer justement, sans quoi il risque de mettre en scène un univers de carton pâte, mauvais mélange de décor de Disney et de téléfilm de l'après-midi, où le kitch côtoiera l'improbable.

Prenez ces lignes pour ce qu'elles sont: une aide écrite sur le ton très personnel de votre serviteur, pas pour ce qu'elle n'est pas; je ne prétends pas ici faire un cours d'histoire détaillé, ce n'est pas le propos, je fournis juste quelques pistes.

Une fois cet avertissement dispensé, sortez vos tablettes et parchemins, le dragon rhumatisant et un peu fou va tâcher de passer en revue certains aspects parmi les plus marquants des mondes pré-industriels (car là est à la fois tout l'intérêt d'un monde fantasy et toute sa difficulté).

Politique, royauté, noblesse

Il est rare qu'un écrit de fantasy ne fasse pas référence à la monarchie ni à la noblesse, et souvent, il comporte des personnages de sang royal. Cela veut-il dire que la monarchie est un régime typiquement médiéval ? Oui et non: en occident, elle a été importée par les conquérants germaniques, l'Empire Romain n'étant pas à proprement une monarchie (l'empereur a des aspects sacrés dans son pouvoirs mais les institutions qu'il chapeaute sont héritières de la République Romaine). Pour éviter que le jeune auteur ne se perde dans les mots et concepts des époques anciennes, je vais tâcher de redéfinir quelques termes:

Empereur: L'empereur, est, par définition, le vainqueur (imperator) et le plus souvent donc le souverain d'un territoire conquis par la force et rassemblant plusieurs peuples et cultures différents sous son égide. C'est le cas de l'empereur Alexandre le grand qui parvint à conquérir très temporairement des terres allant de la Macédoine à l'Inde, des empereurs romains qui contrôlaient l'intégralité du bassin méditerranéen, la Gaule, une partie de la Germanie et la Bretagne. Au Moyen-Age, l'héritage de l'Empire Romain est une bataille constante entre occident et orient puisque Byzance est héritière de l'Empire Romain d'orient (qui rassemble des grecs, des asiatiques, des arméniens et d'autres cultures différentes) alors que les Carolingiens revendiquent la succession de l'Empire d'occident, disparu en 476.

L'empire n'est pas une notion typiquement occidentale: on peut penser à l'empire Ottoman, l'empire mongol de Gengis Khan, ou encore l'Empire du Hanam (le Viet-Nam centre).

A Byzance comme en occident, les symboles de la fonction d'un empereur sont la couleur pourpre et un aigle.

Roi: Le roi est, à la base, un individu à la fois investi de fonctions politiques et religieuses puisque le « rex » latin est aussi un grand prêtre qui administre les rites de la religion traditionnelle. Les premiers rois de Rome étaient en fait des princes étrusques qui avaient tous les pouvoirs sur leurs sujets puisque ce peuple n'avait pas de pouvoir centralisé mais des princes tous puissants chacun sur leur peuple (société ultra-aristocratique).

Le terme de roi est banni de la Rome Antique à partir du moment où les dernier roi étrusque, Tarquin le Superbe, est chassé par ses sujets romains (pour des affaires de viols et autres joyeusetés

du même genre). Aucun empereur n'osera se revendiquer par la suite de cet héritage.

Les rois reviennent en occident à partir du moment où les envahisseurs germaniques ont imposé leurs propres règles sur les conquis.

Dans la plupart des monarchies européennes, le roi est le seigneur le plus puissant, de droit divin, qui protège l'église et ses sujets. Il n'est pas forcément tout puissant puisque dans la monarchie germanique, le roi est plus souvent référent et juge suprême que seigneur suprême. Le domaine royal en France se limite longtemps à des territoires restreints autour de certaines régions comme la Touraine et Paris, avant de s'étendre progressivement. Pendant une bonne partie de l'histoire de France, le bras de fer noblesse contre pouvoir royal va régir les enjeux politiques: de Philippe Auguste à Louis XIV et son absolutisme.

La royauté est depuis la plus haute antiquité une des formes de gouvernements les plus répandues et en Europe encore, les monarchies sont très nombreuses, même si leurs institutions ont évolué vers des régimes parlementaires. Ailleurs, on trouve le plus souvent équivalent des rois (et des empereurs aussi d'ailleurs): en Asie, en Afrique, dans les civilisations précolombiennes...

Aristocratie et noblesse: Aussi autoritaire que soit un souverain, il gouverne généralement avec l'aide de seigneurs qui lui ont juré fidélité. L'aristocratie, terme d'origine grecque (le gouvernement des « meilleurs ») indique la présence d'une classe dominante que ce soit par la fortune, la possession de domaines, le pouvoir de faire la guerre et de commander, la détention de charges publiques ou tout cela à la fois. Le terme de « noblesse » signifie en plus de cela que l'aristocratie possède des privilèges (immunités, pas d'impôts puisqu'elle paye « l'impôt du sang » en allant à la guerre etc.). L'aristocratie romaine est bien une noblesse puisqu'elle a le privilège d'exercer des charges jusqu'aux plus hautes sphères du pouvoir alors que certains marchands plébéiens (du peuple) sont en fait plus riches que certains nobles sans avoir leurs droits... Par contre la noblesse romaine est faite d'ordres perméables entre eux: les chevaliers romains peuvent espérer devenir sénateurs (par adlection entre autre) et les anciens décurions (nobles municipaux) chevaliers, de même que les anciens centurions à partir du II^{ème} siècle.

Dans l'Europe médiévale, la noblesse devient peu à peu affaire de sang et d'arbre généalogique, d'où l'enjeu des mariages. Certaines charges ne peuvent être exercées que par certains types de nobles (les évêques sont souvent de noble naissance, les baillis sont le plus souvent des petits nobles...).

Titres de noblesses: Ils sont très variables selon la société ancienne qui sert de modèle à vos mondes. Sachez néanmoins qu'un baron est généralement chef d'un petit domaine, un Comte est un noble de haut rang (le mot vient de *comites*, le « compagnon » du roi ou de l'empereur) de même qu'un duc (de *Dux*, le commandeur militaire). Un marquis (de margrave) commande une marche, c'est à dire un territoire frontalier avec de nombreuses armées.

Le « chevalier » est un titre de noblesse parfois donné à un petit noble possédant une certaine autonomie, des terres, et une suite d'hommes d'armes (parfois autant qu'un baron), mais rien à voir avec un chevalier maisnier (qui vit chez son seigneur, sans fortune personnelle) ou un chevalier soudoyer (sans terre, une sorte de biker du Moyen-âge possédant juste son équipement de guerre et aucun domaine). Même pour le seul royaume de France, la diversité des régions et des statuts rend difficile une description complète.

République: de « Res publica » la chose publique (les affaires publiques plus exactement), La République a une longue histoire puisque Athènes, la première démocratie, clamait que la monarchie était le régime du passé, celui des barbares... La république se caractérise par l'absence de souverain de droit divin et une certaine mobilité du pouvoir assurée par des institutions chargée de régir la vie des citoyens (et non pas des sujets donc). République n'est pas synonyme de démocratie: elle peut être aux mains d'un seul parti (régimes révolutionnaires...) ou même des religieux (comme en Iran ou au Soudan) alors que les monarchies européennes sont des démocraties parlementaires (Pays Bas, Espagne...)

Au Moyen Age, l'Italie offre des exemples de républiques urbaines, comme Venise avec son doge et ses luttes de factions (peuple riche contre peuple humble). En Espagne, certaines villes ont des assemblées élues, parfois même des magistrats tirés au sort. La République romaine est l'exemple d'un régime qui a perduré des siècles malgré ses dysfonctionnements.

Assemblée: Bizarrement, beaucoup de récit de fantasy mettent en scène des assemblées alors que concrètement, l'époque médiévale en offre peu d'exemple. Dans des pays divisés en clans comme l'Écosse ou les premiers royaumes scandinaves, le recours aux assemblées est fréquent pour maintenir la cohésion. La convocation d'une assemblée est généralement exceptionnelle (convocation de l'assemblée des grands nobles pour désigner un roi, trancher une affaire de la plus haute importance). Les républiques ont des assemblées permanentes, le plus souvent. Aux époques plus tardives que le Moyen-Age, les monarchies européennes ont des assemblées formées de députés ou sénateurs mais elles ont souvent peu de pouvoir face au souverain (Douma russe, reichstag...). Le Royaume Uni offre un des premiers exemples de régime exclusivement parlementaire (le pouvoir du roi s'efface devant celui des assemblées et d'un ministre qui gouverne avec elles).

Cour et conseil: Les rois et les empereurs avaient souvent un conseil restreint formé de leurs proches pour ceux qui décidaient tout tout seul, et la plupart avaient des ministres et conseillers pour les aider à régler certaines affaires (guerre, marine, finances...). Les cours sont longtemps itinérantes en Europe et se déplacent de château en château, en particulier quand un roi vient rendre la justice et régler des affaires locales. Louis XIV inaugure le concept de la cour « sédentaire » à son service exclusif, dans laquelle sont rassemblés entre autres des artistes et gens de lettre. C'est une façon de contrôler les nobles et de les garder dociles...

Tyrannie: Malgré son pouvoir, un roi ou un empereur est un monarque et non un tyran. Ce qui veut dire qu'il gouverne selon les institutions du royaume ou de l'empire, des traditions et coutumes qu'il doit respecter. Il doit aussi protéger le peuple, le culte officiel et montrer certaines vertus. Le peuple admet plus volontiers un souverain sévère mais juste qu'un individu incluant des fantaisies dans son gouvernement ou qui bafoue ouvertement les traditions (comme Elagabale, empereur romain qui tenta d'imposer son culte et fit nommer préfet du prétoire son danseur favori...). La Grèce et Rome ont connu d'authentiques tyrans et dictateurs qui ont été le plus souvent appelés au pouvoir avec des attributions exceptionnelles pour régler des situations de crise: les plus célèbres sont Pisistrate et César... Certains on duré, ils ont souvent mal fini.

Fin du premier chapitre de ce tutoriel. Donc avant de créer des régimes politiques pour vos mondes, inspirez vous de ce qui a existé et pensez-y !

Brouillon supérieur: de l'art de gérer des mondes arriérés.

Guerre, armes et batailles

Les récits de fantasy sont souvent riches en combat et confrontations, ce n'est pas peu dire. En soi, c'est plutôt une bonne chose: on ne demande pas à une saga de fantasy d'être une saga sentimentale que l'on visionne le dimanche après-midi entre le rôti dominical et le trou normand. Ceci dit, plusieurs choses méritent d'être rappelées concernant l'art de la guerre aux époques anciennes avant de mettre en scène la grande bataille homérique de 400 000 créatures que vous avez certainement prévue au chapitre trente-onze de votre roman (à moins que ce ne soit le quarante-douze). Encore une fois, ce qui suit n'est ni une encyclopédie historique détaillée, ni un réquisitoire contre la fantasy moderne, juste quelques indications qui pourront vous être utiles:

Guerriers, caste guerrière, aristocratie: Les anciennes sociétés indo-européennes se divisent traditionnellement entre les *laboratores* (ceux qui travaillent), les *bellatores* (ceux qui combattent) et les *oratores* (ceux qui prient). Cette division un peu mythique de la société se retrouve en fait un peu partout dans le monde antique et médiéval.

Dans les époques pré industrielles, les combattants sont généralement peu nombreux et ne représentent que 10% d'une population, la masse des paysans et des compagnons devant normalement être suffisante pour nourrir et entretenir une armée professionnelle. Ces combattants peuvent être les gens d'arme des seigneurs, les chevaliers, les samourais... Pour ces deux derniers exemples, on a affaire à des aristocrates qui se transmettent leur statut de façon héréditaire. C'est le privilège de l'aristocratie de faire la guerre car elle doit protéger le reste du peuple contre les envahisseurs, mais il existe aussi de nombreux combattants roturiers: sergents d'armes, éclaireurs, servants de machines de guerre, piquiers et même des miliciens qui sont des gens du peuple levés et armés mais pratiquant d'autres métiers que celui des armes.

Les seigneurs et les rois ont le plus souvent des hommes d'armes à leur service, professionnels, et je rappelle qu'avant le XVème siècle, ceux-ci peuvent parfaitement être des femmes. Un baron, un vicomte ou un chevalier aura généralement une cinquantaine d'hommes, suivant la taille et la richesse de son domaine, sans compter les paysans en armes qu'il est possible de mobiliser en tant de guerre. Le plus souvent pourtant, les seigneurs et souverains qui ont les moyens font appel aux mercenaires, parfois regroupés en compagnies franches, des personnels payés en pièces sonnantes et trébuchantes et bien sûr en part de butin. Les impôts et le butin permettent de payer et de maintenir à domicile ces professionnels de la guerre...

Il est évident qu'un fantassin léger armuré de cuir et doté d'une simple lance ou vouge coûte moins cher à lever et entretenir qu'un cavalier (les bêtes dressées pour la guerre sont rares et chères). La naissance de la chevalerie vient d'ailleurs de là: les fils de bonne famille ayant les moyens de se payer un bon destrier, un équipement de guerre, l'entretien de leur monture et une armure décente. Peu à peu, la fonction est devenue héréditaire et réservée aux aristocrates.

Les nobles hommes ont souvent été formés à la guerre par leurs parents, ce qui en signifie pas qu'ils soient tous de grands stratèges: certains s'adjoignent les services de capitaines mercenaires spécialisés. Dans une famille noble, c'est l'ainé qui est amené à devenir seigneur, les frères étant souvent chevalier ou clerc. Les derniers nés sont parfois des chevaliers sans terre qui doivent servir leur ainé ou un autre seigneur et sont hébergés en château: les chevalier maisniers (de la maison).

Batailles, escarmouches, guet-apens: Vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi la « reconquista » chrétienne en Espagne a duré 800 ans et la guerre de cent ans en fait plus de 106?

Une des explications tient dans le mode de combat: les surfaces à conquérir sont immenses, les combattants peu nombreux. On ne connaît ni l'aviation ni les autres techniques de guerre modernes. Les confrontations étaient plutôt donc des **escarmouches** impliquant entre une dizaine et une centaine de combattants de chaque côté, qu'elles soient prévues ou menées comme des embuscades (les guet-apens).

Les grandes batailles sont rares et ont lieu de manière concertée, entre les deux camps, dans des champs de bataille convenus à l'avance: des lieux connus comme les Champs Catalauniques (Châlons en Champagne, dans l'antiquité), Stirling, Azincourt... Une grande bataille médiévale, ce sont des régiments qui bougent, mais pas de manière disciplinée comme les armées Napoléoniennes ou de celles de la Guerre de sept ans, non, le corps à corps vire souvent en baston générale chaotique et meurtrière, du moins, dès que les principales forces ont bougé: on se cogne et c'est au premier régiment qui cède. La cavalerie servira souvent à rattraper les fuyards...

En dehors de la difficulté de réunir des forces importantes en un lieu donné (il faut lever le ban et l'arrière ban, c'est à dire ses seigneurs inféodés et leurs propres fidèles avec leurs forces), les conditions météo (on ne se bat que dans une fenêtre réduite de quelques mois de printemps et d'été) et les nombreuses trêves religieuses décrétées par l'Église (entre autre pour freiner la violence des chevaliers), sont pour beaucoup dans l'allongement des périodes de guerre. De fait, en 106 ans, la Guerre de cent ans n'a fait que 22 000 morts militaires...

Trois choses toutefois méritent d'être soulignées à propos de la « vraie » guerre médiévale:

- Les sièges sont nombreux, bien plus que les vraies batailles en plein champ, d'où l'intérêt des forteresses et châteaux. Les petits seigneurs avaient au moins un manoir ou une ferme fortifiée (castel) et certaines églises et abbayes l'étaient également. Un siège est une guerre d'usure qui permet d'obtenir de l'assiégé la reddition, la soumission, des prisonniers, du butin etc.
- On fait beaucoup de prisonniers, et on les tue rarement. Les prisonniers de guerre sont une monnaie d'échange et un tribut. Pour se retirer, certaines armées demandent au seigneur vaincu de livrer des otages parmi ses familiers (les fils de François 1er resteront prisonniers à Madrid des années, Du Guesclin est otage du Prince Noir durant une courte période). La pratique des chevaliers envers leurs égaux vaincus et même de les laisser partir pour qu'ils payent leur propre rançon (parfois en livrant leur équipement de guerre comme « avance ») une fois retournés chez eux. Ils est rare qu'ils ne s'en acquittent pas sous peine d'avoir une réputation de félon. Plus tôt encore, l'empereur romain Aurélien vainc les vandales sur le Danube et comme accord de paix, prend 200 cavaliers vandales à son service et les deux fils du roi comme otage: ils sont parfaitement bien traités et libres de leurs mouvements dans le camp romain...
- Les plus grosses pertes militaires des guerres anciennes étaient en fait des civils: ce calembours est là pour dire que la plupart des combats et incendies ont lieu hors bataille, sur le chemin des armées. Une armée en marche est une tempête qui piétine les récoltes, se sert sur le pays, ravage les communautés qui lui résistent (ou pas d'ailleurs). D'autant que les mercenaires ont le « droit de pillage » sur le territoire ennemi. Une armée se déplace invariablement avec des chiffonniers, filles de joie, bateleurs, colporteurs, souteneurs, vagabonds et d'autres parasites liés aux attroupements humains dans leur sillage.^^

Armes de contact:

Épées: Les récits de fantasy mettent si souvent l'épée en scène comme arme que le genre est parfois désigné comme « sword and sorcery ». En vérité, l'épée, arme symbolique du Moyen Age est réservée aux pros et aux aristocrates: les chevaliers, les sergents d'arme, les sergent mercenaires. Les gens du peuple utilisent plutôt des lames courtes et larges (dagues, glaives épées courtes) de moins soixante centimètres. Une épée, c'est léger et équilibré, même une bâtarde ou une deux mains: 2,5 à 3kg, pas plus. L'imagerie fantasy nous habitue à ces armes énormes et baroques mais nos ancêtres étaient plus rationnels que ça. J'ai même connu des rôlistes qui soutenaient mordicus que les deux mains pesaient 20kg (le poids d'une armure) pour « écraser ». Pour en avoir eu en main, les vraies épées sont de formidables lames très maniables, capables de prouesses entre les mains d'un expert comme d'un débutant: pensez-y avant de mettre en scène des héros tuant à la dague ou à mains nues des hommes armés d'épées ou de glaives...

Armes contondantes: les non combattants utilisent bâtons et gourdins, parfois armés de cerclages de fer ou de gros clous. Les masses d'armes (à pique ou à ailette) ou les morgensterns (masses à deux mains) sont les armes les plus simples à utiliser par les roturiers pauvres (ou moins pauvres) contre les hommes en armure, parce qu'elles écrasent mailles et plaques justement. Poursuivent besoin de forger de lourdes épées pour ça!

Les armes articulées comme les fléaux (à une ou plusieurs têtes) dérivent des outils agricoles. Ils ont l'avantage de pouvoir faire passer un poids par dessus un bouclier pour casser le bras ou la tête de l'ennemi. Réservés aux utilisateurs avertis (et donc soldats professionnels) ils ont parfois été décriés et interdits par l'Église.

Haches: la hache est l'arme typique de nombre de peuples germaniques avant et après les invasions. C'est l'arme emblématique des Housecarls saxons. Tout le monde en utilise, du paysan en arme au chevalier. Certains modèles à lame large sont spécifiquement utilisés par ces derniers.

Armes d'hast: Non nobles et pourtant si utiles depuis la plus haute antiquité. César a vaincu les cavaliers lourds de Pompée à l'aide fantassins légers équipés de longues piques, placés en rang derrière ses propres cavaliers, et depuis la tactique n'a guère changé. Hommes d'armes, miliciens et paysans en armes utilisent souvent des piques, lances, vouges, fauchard et autres faux (dont la lame est parfois placée à la verticale) pour contrer la cavalerie et les combattants mieux protégés. Les armes d'hast, parfois dérivées d'outils agricoles et simples à fabriquer et entretenir sont vraiment emblématiques du Moyen Age occidental et étaient en fait plus courantes que les véritables épées.

Armes de tir:

Arcs: les arcs sont utilisés depuis la préhistoire, pas de souci, ils sont fait bois souple et de cordes spéciales (nerfs, crins). Ils sont de taille variable mais les arcs longs (long bows) sont plus rares et destinés aux professionnels (comme les fameux archers Gallois du Moyen Age classique). Les anglo-normands avaient de nombreux régiments d'archers, de vrais as du tir dont on a d'ailleurs retrouvé des récits de guerre et correspondances! Les archers sont toujours utiles d'autant qu'un bon archer peu tirer dix flèches par minutes et que même les tirs en cloche (non visés) sont redoutables. On oublie trop souvent en fantasy qu'une seule flèche bien placée peut être mortelle dans le sens où elle transperce plus qu'elle ne coupe ou pique...

Arbalètes: un anachronisme classique des jeunes auteurs est de mettre des arbalètes partout alors qu'elle n'apparaît qu'au XIIIème siècle, encore l'Église dit-elle que c'est l'arme du diable et interdit-elle son usage contre les chrétiens (pas contre les sarrasins donc^^). Ce peut-être différent dans votre monde fantasy mais pensez-y quand même, surtout si vous écrivez de l'historique ou parahistorique (on rencontre des arbalètes dans l'univers arthurien, entre les mains de « vils individus »). Un bon arbalétrier tire un seul carreau par minute et est souvent aidé d'une crémaillère pour remonter la corde si tendue. Par contre la munition, le carreau (appelée ainsi à cause de sa pointe losange en forme de carreau de carte à jouer) peut facilement traverser une bonne armure et briser un membre! Lors de la guerre de Cent ans, et malgré l'hostilité de de l'Église qui réprouvait ce genre d'armes, les compagnies françaises étaient équipées plutôt d'arbalètes et les anglo-bourguignons d'arcs.

Frondes et fustibales: Très utilisée par les paysans et les gueux, elle ne nécessite qu'une lanière de cuir dans laquelle on loge une pierre ou une bille de fer avant de la lancer par de violents moulinets. Le fustibale nécessite les deux mains car il faut Actionner une corde élastique attachée au bout d'un propulseur qui prolonge le mouvement du bras.

Tir à cheval: Il n'est possible qu'en s'aidant des jambes et plutôt avec un arc spécial appelé « composite » formé de bois, corne et nerfs d'animaux, de forme incurvée même au repos. Certaines

armées orientales étaient spécialistes du tir à cheval: les Parthes, les Perses Sassanides, les Mongols et les cavaliers hongrois qui envahissent l'Europe au Xème siècle (et qui sont alors typés asiatiques, comme les Mongols).

Armes à feu: La poudre noire est un mélange de soufre, de salpêtre et de carbone dont la composition n'est connue en Occident qu'au XIVème siècle, où elle remporte vite un vif succès, mais il faut attendre le XVIème siècle avant de voir des arquebuses et autres armes à feu portables. Les Chinois connaissent dès le IXème siècle des « bâtons à feu » ayant une portée très limitée et des fusées de combat explosives (en bois, bambou et papier).

Machines de guerre:

Balistes et arbalètes géantes: Pouvant être maniées par deux à six hommes, elles sont connues depuis la plus haute antiquité (contrairement au modèle portable). Elles s'appellent parfois les « scorpions » dans l'antiquité. Rustique, mais redoutable, le projectile d'une baliste peut transpercer plusieurs fantassins, il peut surtout crever les haubans, palissades et autres dispositifs fortifiés en bois.

Catapultes: elles sont connues comme les balistes depuis l'antiquité et c'est Rome qui en a popularisé l'usage. Certains modèles dotés d'une lanière élastique tirent à l'horizontale. Néanmoins, le modèle le plus connu fonctionne avec un propulseur en bois souple (de frêne généralement) et tendu par un rouleau de câble. Les rocs projetés peuvent fissurer les murailles ou détruire des murs plus fins mais parfois, on les remplace par des projectiles enflammés de pois brûlante.

Trébuchet: C'est une machine anglaise à la base, qui utilise un système de contrepoids plutôt qu'une cuillère tendue par un câble. Le trébuchet est monté et manié par des spécialistes du siège (très bien payés et précieux) près du lieu de siège car ils n'ont pas de roues. Son tir est plus puissant et de meilleure portée qu'une catapulte classique.

Bombardes et canons: N'apparaissent qu'à partir du XIVème siècle et sont aussi peu fiables que redoutables. Les premiers canons, appelés bombardes, utilisent de la mitraille ou des pierres comme projectiles et sont formés de barres de fer cerclées comme un tonneau, elles éclatent au bout de dix coups seulement... Un peu plus tard, moine français, artisan fondeur, inventera un modèle dont les tiges de fer sont coulées dans du métal liquide ensuite et n'éclatant qu'au bout de cent coups. Autant dire que ces engins, plus dangereux pour les utilisateurs que précis, créeront surtout des dégâts dans les rangs de la cavalerie...En effrayant les chevaux!

Par la suite, les modèles se perfectionnent avec les canons d'épaule, plus petits et maniés par un équipage de deux hommes, les petites bombardes et les couleuvrines de Dijon, à long tube et plus précises.

Il existe toutes sortes de machines de siège inventées par les civilisations du passé, n'hésitez pas à vous en inspirer pour mettre en scène vos batailles: je pense aux tours d'assaut qui permettent de prendre un mur d'enceinte à hauteur des défenseurs par exemple...

Fortifications:

On trouve de tout en fantasy, et parfois même des fortifications incohérentes avec l'univers: qu'est-ce que quatre tours et quatre murs peuvent dans un univers où l'on attaque volontiers à dos de créatures volantes et où la magie permet de passer à travers les murs? Inversement, ne vous êtes vous jamais étonné de voir que la moindre forteresse revêt des aspects immenses et baroques, style «château de Dracula » là où manifestement, le méchant baron noir a vidé ses villages de ses derniers paysans avec ses cruautés?

Je veux dire par là que l'art de fortifier évolue et s'adapte aux techniques de siège, c'est l'éternel combat de la flèche contre l'armure. A priori, les châteaux forts historiques sont efficaces contre la plupart des menaces non surnaturelles mais ils n'ont jamais subi d'attaques venues du ciel et encore moins de dragons et de magiciens: pensez à cet équilibre des forces comme dans tout aspect de votre univers.

Le vieux château typique a des murs et des tours anguleux, carrés ou rectangles. Mais face aux béliers et catapultes, certains châteaux comme Coucy se sont vite dotés de tours rondes et de murs renforcés à la base pour y résister (la force cinétique des projectiles et coups de bélier se disperse). Les canons et leurs progrès rendent obsolètes les anciens châteaux féodaux alors que le pouvoir des seigneurs s'abaissant au profit de celui du roi, les résidences des seigneurs deviennent de superbes châteaux élégants mais non défensifs. Les forteresses se trouvent alors sur les frontières, les ports, et utilisent des postes de tir bas et solides, les bastions, dotés d'angles pour y nicher canons et bombardes avec le meilleur angle de tir possible. Les plans des fortifications Vauban montrent ces bastions ayant parfois la forme d'étoiles aux multiples branches!

Les anciens ne manquaient pas d'inventivité pour les fortifications, utilisant et réutilisant des matériaux et des techniques empruntées ailleurs. N'oubliez pas qu'un château, même un petit, prend des années à construire sans machines de chantier motorisées, avec les échafaudages et grues de l'époque (la poulie est un grand progrès toutefois): les accidents sont nombreux et redoutés sur les chantiers et les paysans sont astreints quelques jours par an aux corvées d'entretien du château seigneurial. Un château non entretenu donne une mauvaise image du maître des lieux et tombe inévitablement en ruines.

Prendre d'assaut un château sans préparation ni machines de siège est très ardu pour l'assaillant, les défenseurs ont l'avantage de la position, généralement une hauteur et des fossés et douves à leur disposition si besoin est (si le château n'est pas sur une hauteur trop escarpée), au besoin, on élève une « motte » artificielle comme support. Les murs de trois mètres d'épaisseur ne sont pas rares et le chemin de ronde offre une bonne position de tir. Contrairement à ce qu'on croit cependant, l'huile brûlante est précieuse et est souvent remplacée par de l'eau bouillante ou des pierres dans les mâchicoulis, sorte de tuyaux servant à bombarder l'assaillant en contrebas. C'est là qu'interviennent les chefs sapeurs, des ingénieurs de siège spécialisés dans le creusement de tunnels « de sape » passant sous les murs ennemis pour s'infiltrer ou les faire s'écrouler.

Un château « typique » (s'il en existe) a plusieurs cours fortifiées qu'il est possible de fermer (dont la basse cour où se réfugient les paysans, qui a donné son nom aux volailles), un donjon ou bastion et des souterrains pour s'échapper en cas de prise: on peut en visiter certains de nos jours et ils mesurent parfois plusieurs kilomètres car ils peuvent relier deux châteaux!

A noter aussi que les villes médiévales sont fermées et enceintes d'un mur (ou plusieurs couronnes de mur) que les entrées et sorties sont surveillées: la place pour de nouveaux logements est trouvée dans les faubourgs, extérieurs aux murs.

Armures:

Cuir et broignes: le cuir est l'armure la moins coûteuse, elle protège tout en étant souple mais ne résiste pas aux coups les plus violents. Miliciens et gens d'armes sont souvent partiellement protégés de cuir matelassé, clouté (plus solide) parfois bouilli (à l'aide de cire pour le rendre plus rigide).

Gambisons: En tissu solide et grossier et crin de cheval à l'intérieur. Le gambison coûte relativement peu cher mais est lourd, chaud et limite les mouvements. Cette armure légère peut pourrir de l'intérieur et doit être conservée dans un endroit sec et propre par son utilisateur. Ce lourd pourpoint de guerre équipe de nombreux fantassins.

Mailles: L'armure de mailles, la côte de mailles reste longtemps l'armure typique du chevalier jusqu'au XIIIème siècle au moins. Elle allie souplesse et résistance mais est longue à forger et assembler. Les sergents d'armes peuvent avoir des côtes partielles ou complètes suivant leur richesse ou celle du seigneur. Une côte abimée a l'avantage de pouvoir être réparée à l'aide d'anneaux de fer. Côtes de mailles et d'anneaux commencent à être connues dans l'antiquité tardives et équipent parfois les chevaux des cavaliers lourds, tels que les cataphractaires perses ou palmyréniens.

Plaques: avant le XIIIème siècle, les plaques renforcent parfois les côtes de mailles ou d'anneaux mais deviennent ensuite armures complètes. Chaque armure de plaques doit être faite pour son porteur et nécessite un long travail au forgeron: ces joujoux coûtent cher et sont réservées à l'élite. Les récits de fantasy et les jeux de rôle ont popularisé l'armure de plates pour son aspect baroque mais elle n'apparaît en fait que tardivement: lors des dernières croisades surtout et en Allemagne (d'où le surnom d'armure de plates gothique). Les plus évoluées des plates servent, au XVème siècle, à arrêter les balles des arquebuses naissantes!

Pour finir:

Quelques notions de guerre réaliste, voilà ce qu'apporte cette petite aide à l'écriture comme point de repère. Alors téléchargez la, utilisez la et n'oubliez pas: équilibrez vos univers et leurs concepts!

A la demande de plusieurs lecteurs de cette section, je poursuis la série des « brouillons supérieurs ». Avec cette fois-ci la suite du Grand dossier « De l'art de gérer les mondes arriérés.

De l'art de gérer les mondes arriérés : Les contingences bassement matérielles.

J'en viens à cet aspect des « mondes arriérés » suite à certaines discussions - parfois houleuses – qui se sont tenues en certains endroits du net avec d'autres écrivains sur la gestion des aspects purement matériels en fantasy. J'entends par là les détails de récit et d'univers traitant de la vie quotidienne, des échanges, de la nourriture, des soins... en clair cette foule de petites choses dont je raffole personnellement et qui ne tiennent ni du meulage de dragons, ni de la quête du super artefact ni de l'intrigue de palais.

*Globalement, le monde des scribouilleurs semble se partager en deux écoles : celle des « pousseurs de détails », capables de se documenter de longues heures sur l'agriculture, les systèmes de poids et mesures, l'équitation ou encore les monnaies anciennes, et les « libertaires » qui partent du principe qu'un monde fantastique n'existe pas, par essence, et que tout ou presque y est permis. J'aurais plutôt tendance à appartenir à la première école, bien que je ne considère pas la recherche documentaire comme une fin en soi et que je croie plus particulièrement en la **rigueur** de l'écrivain qui lui permettra d'assurer la **cohérence** de ses univers.*

Effectivement, la fantasy offre certaines libertés que n'offre pas le genre historique par exemple. Elle incluse en revanche son propre lot de difficultés que sont notamment les aspects matériels des mondes arriérés.

Mad Max en Terres du Milieu

La grande ressemblance entre les univers fantasy et post-apocalyptiques, c'est l'importance que revêtent justement les détails terre à terre que sont le matériel et la survie.

Dans les deux cas, nous sommes dans des univers où n'existent ni industrie (surtout pas en fantasy), ni société de consommation ni technologie moderne. Cela n'est pas sans incidence sur vos héros et vos histoires : le détective d'un polar contemporain peut traquer sans relâche un criminel et pourra pour cela se déplacer sur des kilomètres en voiture, retirer son argent et aller se restaurer à peu près n'importe où, dormir à l'hôtel etc. En cas de blessure, il se trouvera le plus souvent une bonne âme pour appeler les urgences et notre héros se retrouvera saucissonné par de gentilles infirmières qui veilleront sur lui après que le méchant lui ait tiré une deux balles dans le buffet.

Un monde fantasy, par essence arriéré, n'offre pas ces commodités : il n'y a ni fast-food, ni tirettes à 20 euros, ni plans de villes, encore moins de blocs opératoires. Les voyages ne s'improvisent pas, manger à sa faim est un combat de tous les jours pour les gens modestes, les maladies et blessures se soignent beaucoup plus difficilement (avez-vous remarqué comment la plupart des récits de fantasy ignorent le traitement des traumatismes et les infections de blessures ?).

Dans Le seigneur des Anneaux, saga qui a pourtant sa part assumée d'irréalisme (un pays comme le Mordor ne possède aucun autre accès que le Porte Noire et les Escaliers Venteux, mais c'est une contrée fortement imprégnée par la mauvaise magie), une partie de l'intérêt de l'histoire repose sur la pression du voyage jusqu'à la montagne du destin : le manque d'eau et de nourriture amenuise peu à peu les forces des héros, leur moral et les rend irascibles, l'anneau en profite bien d'ailleurs !

Sans technologie ni communications modernes, tout est différent. Des détails qui pourraient

passer au second plan dans l'intrigue sont d'un coup plus importants : la nourriture, les soins, le matériel, les transports... Mais n'est-ce pas là un des grands intérêts des univers fantasy ?

Temps morts du récit

Plusieurs amis lecteurs et écrivains ont dit qu'il en avaient un peu assez de voir à longueur de récit des super-héros invincibles passant d'une grosse scène d'action à l'autre sans jamais se restaurer, se reposer et être toujours frais et dispos. C'est cet aspect finalement très humain qui est souvent négligé par les auteurs, au point d'éloigner nombre de lecteurs de la fantasy en fait.

Beaucoup de jeunes auteurs hésitent parfois à traiter les aspects matériels dans un récit alors qu'ils aimeraient le faire, ne serait-ce que pour donner quelques détails d'ambiance et d'univers. En dehors du fait que les « temps morts » dans le récit peuvent en fait constituer des prétextes intéressants pour distiller des infos sur les personnages ou mettre en place des interactions (quoi de mieux que la veillée du soir ou l'entraînement aux armes du matin pour nouer des amitiés et des idylles ?), les préoccupations matérielles des personnages peuvent aussi vous aider à construire l'intrigue et le suspense. Quelques exemples simples :

- Valérius le jeune héritier de bonne famille doit fuir, blessé, le manoir de chasse où il a été invité à festoyer. Ses agresseurs ont massacré les convives et en veulent à sa vie, problème : Valérius n'a jamais appris à chasser, camper, ni même se débrouiller seul et il a une forêt hostile à traverser, la traque commence !
- Au cours d'une quête effrénée, vos héros ont affronté une terrible créature, qui, avant d'être terrassée, a infecté plusieurs d'entre eux avec son venin. Malheureusement, l'antidote est une plante rare / un ingrédient rare et précieux / seul un mage ou un chirurgien compétent peut aider les blessés mais il n'y en a pas à des lieues à la ronde et le voyage est périlleux.
- Agnès la guerrière errante doit obtenir du roi une audience et avec beaucoup d'obstination, le chambellan lui a arrangé une entrevue durant un repas du souverain en petit comité. Malheureusement, Agnès n'a aucune idée des convenances et des règles de l'étiquette et un écart de sa part pourrait réduire à néant ses efforts pour atteindre ce personnage si important et lui exposer l'objet de sa requête.

Et on peut en trouver à l'infini. Les détails de ce genre participent à une chose extrêmement importante et qui manque pourtant souvent cruellement aux récits de fantasy : **l'ambiance**.

Se nourrir dans un monde arriéré

Je vais commencer par traiter les aspects matériels en fantasy en donnant, une fois de plus et comme pour les aspects guerriers, des références sur ce qui se passait aux époques anciennes dans notre monde. Cet exposé sera honteusement succinct par rapport aux connaissances que nous pouvons avoir sur le savoir artisanal et agricole des anciens, mais le but est plutôt ici de se rendre compte de certaines réalités d'un monde préindustriel et d'éviter des incohérences (le méchant roi avec sa grosse armée et sa forteresse digne de Barack-Dur alors que manifestement, il n'a que quelques paysans terrifiés et malades pour le nourrir, les héros qui sortent leur nourriture du chapeau magique etc.).

Agriculture : Jusque tardivement, la population des pays Européens comprenait plus de 80% de paysans, à la veille de la Première Guerre mondiale, c'est le cas de la Russie Tsariste, et encore après la seconde, les pays d'Europe Centrale n'en sont pas loin, d'où l'importance des partis politiques agraires avant que le Grand Frère soviétique ne vienne y mettre son nez. Encore

aujourd'hui dans certains pays du Tiers Monde, et malgré l'exode rurale, une majorité de la population travaille dur avec des outils archaïques et des bouts de ficelle pour produire ce que leur demandent les grandes compagnies.

Pourquoi une telle masse ? Pour une raison de **productivité** agricole **faible**. Entendons-nous bien, avant les progrès induits par l'industrialisation, les paysans sont nombreux à travailler sur des parcelles minuscules qu'ils se transmettent dans la famille en calculant à l'arpent près. Leurs techniques sont archaïques : ils ne connaissent ni les engrais chimiques, ni les pesticides, encore moins les machines et les tracteurs. Tout se fait à la traction humaine et animale et le plus souvent, le cultivateur moyen n'a pas les sous pour avoir un cheval de bât (par contre il est débrouillard s'arrange souvent avec un voisin plus riche).

Le paysan moyen, justement, du moins si on peut le définir ainsi, est un vilain (« habitant un village) ou tenancier ou métayer : il a une petite maison, un grenier, le plus souvent une cabane à outils et parfois une grange ainsi qu'un lopin de terre où il fait de tout : des légumes et quelques animaux surtout pour sa consommation personnelle et du blé pour vendre. Il loue sa ferme et sa terre au seigneur qui prélève des impôts en nature correspondant à une part de culture. Le vilain doit aussi le plus souvent s'acquitter d'impôts (appelées les banalités en France) pour utiliser le four à pain, le pressoir ou le moulin seigneurial. Alors bien sûr, il existe des exploitations plus rentables tenues notamment par des alleutiers : des paysans propriétaires de leurs terres et indépendants. Mais il y a aussi les journaliers, les pauvres d'entre les pauvres, qui n'ont que leurs bras pour travailler et doivent souvent trimmer dur chez d'autres paysans plus riches.

Vous le voyez, on est très loin de l'agriculteur contemporain, disposant de son exploitation de plus de 50 hectares, de son tracteur, de ses machines hydrauliques et possédant son entreprise, même s'il la maintient à flot tant bien que mal. Là où certains céréaliers américains peuvent cultiver seuls ou à deux ou trois des pays entiers de centaines d'hectares, le paysan antique et médiéval ne peut compter que sur sa force de travail et l'aide de quelques amis, familiers ouvriers.

On cultive essentiellement des céréales, surtout du blé, pendant longtemps : y compris sur de mauvaises terres ou en montagne, car il faut produire le pain et l'avoine, base de l'alimentation des hommes et des animaux. En moyenne, un grain semé donne dix épis de blé, on est très loin des résultats de l'agriculture contemporaine ! En d'autres saisons, l'orge et le seigle aideront à varier l'alimentation, mais globalement, le paysan type se contente de soupe de pain agrémentée d'un peu de lard ou de légume de son portager personnel. On récupère tout : y compris le bouillon et les miettes, ils serviront plus tard. Les épluchures de plantes ou de viande iront engraisser le tas de fumier.

En parlant de fumier justement, c'est longtemps le seul engrais disponible. Vous pouvez rire de votre voisin écolo qui se constitue son tas de compost chez lui dans son jardin : c'est longtemps le seul moyen d'alimenter la terre. Sinon, et bien il faut la faire reposer, d'où le rôle essentiel de **l'assolement**.

L'assolement triennal prévaut jusqu'au XVIIIème siècle en Europe : Un tiers des terres produit le blé, le deuxième tiers les légumes et céréales autres, le troisième est laissé au repos en **jachère, c'est-à-dire en friche pour que la terre se repose. On y fait paître le plus souvent des animaux**. Avec certains progrès apparus en Angleterre, les paysans commencent à mieux produire grâce à l'assolement quadriennal à la veille de la Révolution : un quart de terre est toujours réservé à l'élevage (les ovins sont alors plus rentables) et un quart sert à cultiver des plantes fourragères comme la luzerne qui serviront d'engrais. C'est la fin annoncée de la jachère.

D'autres civilisations ne cultivaient pas du tout de la même manière : en Asie, le riz peut s'adapter à une culture en terrasse sur des pentes et de petites passerelles. En Amérique, les indiens cultivaient des légumes comme la courge au beau milieu des champs de maïs.

Bien sûr, à partir de l'ère des grandes découvertes (16^{ème}-17^{ème} siècle), les plantes et animaux du nouveau monde vont apporter des progrès. Pensez-y avant d'écrire de l'historique ou du para-

historique : tomates, courges, maïs, betterave à sucre et surtout pomme de terre n'arrivent que tardivement en Europe. Cette dernière inclut un tel progrès que la famine recule et qu'à la veille de la seconde révolution industrielle (milieu-fin du XIX^{ème} siècle suivant les pays), la population agricole passe à 50% environ.

L'élevage se pratique surtout sur les terres de pâturage vraiment impropres aux céréales, d'où l'importance des alpages en montagne. Posséder des bovins et chevaux est réservé aux gens aisés mais les échanges sur les marchés sont importants. On élève plus de moutons, de porcs et de volailles que de bovins : ceux-ci sont utilisés jusqu'à épuisement (les bœufs pour la traction, les vaches pour le lait) et contrairement à notre époque, la viande bovine est plus une viande de complément que de base de l'alimentation. A table, les gens aisés préfèrent les volatiles « plus proches de dieu » et de l'élément aérien.

Le **sucre** ne peut être obtenu qu'à partir de miel mais celui-ci peut-être produit et transformé facilement. Contrairement aux idées reçues donc, on mange beaucoup de sucreries et ce dès l'Égypte des pharaons : les caries sur les dents des momies et des squelettes en attestent !

Avoir des chats et des chiens n'est pas seulement un agrément pour le paysan : les premiers donnent l'alerte et gardent les précieuses réserves contre les voleurs, les seconds sont une nécessité contre les pillards de l'intérieur que sont les rats et les souris.

Pour finir, et même si des clichés ont longtemps eu la vie dure là-dessus, les paysans doivent penser à la livre de blé près pour leur nourriture et leurs impôts : en France, les seigneurs prélèvent le Champart en nature, le roi a la taille en or (il faut donc vendre une partie de sa récolte), et l'Église la dîme (10% de ce qui a été cultivé). Il faut pallier aux mauvaises années et engranger suffisamment de paille et de grain pour la mauvaise saison, pour hommes... et bêtes ! Dans ces conditions, on travaille avec le soleil, du lever au coucher, et il n'y a pas de petites économies !

Se procurer de la nourriture : Il n'y a pas de grande surface ni de magasin d'alimentation avant la révolution industrielle. On achète la nourriture au marché, ou dans une boutique de boucher ou de boulanger si l'on se situe dans un bourg suffisamment important pour avoir des commerçants sédentaires. Sinon, il faut aller la chercher dans des entrepôts de marchands ou directement à la ferme. Les paysans sont méfiants envers les étrangers (ils voyagent peu, travaillent beaucoup, la fatigue et l'alcool les rend irascibles) par contre ils seront toujours contents d'être payés en pièces sonnantes et trébuchantes car l'or et l'argent sert à payer les impôts royaux, les petites pièces les achats de la vie courante. Dans des époques où les voyages sont longs et parfois dangereux, les paysans ont également tendance à être plus hospitaliers que dans nos sociétés basées sur l'individualisme et la consommation : il n'y a pas d'auberges partout et les locaux connaissent les risques des voyages (intempéries, loups, bandits etc.

Les personnages des romans fantasy chassent souvent : c'est un bon moyen de se nourrir mais même pour un bon forestier, la traque et le pistage peuvent parfois durer des heures, pensez-y ! Les carabines n'existant pas, les armes de chasse sont moins précises aussi. Abattre un animal sauvage n'est pas tout : il faut aussi savoir préparer la viande et la peau !

Conserver la nourriture est également problématique : on utilise du sel mais cette denrée étant indispensable, les seigneurs et les rois ont vite compris qu'il fallait la taxer (d'où la gabelle en France). Ils le feront aussi plus tard pour le café et le tabac. Les rations de voyage consistent donc souvent en pain noir, porc salé et en fruits secs.

On ne jette rien aux époques anciennes : les peaux de lapins sont revendues par des colporteurs pour faire des gaines ou des chiffons, des enfants récupèrent les miettes de pain ou de gâteaux pour en faire de nouveaux, les déchets et les épluchures servent d'engrais ou de nourriture pour les porcs. Une foule de petits métiers, en particulier en ville, tourne autour de la récup'. C'est là qu'on s'approche du genre post-apocalyptique.

La boisson : En Europe et en Amérique, l'eau est abondante le plus souvent et la seule activité polluante se trouve dans les villes (tanneurs, forgerons et couteliers refroidissant les lames etc.). L'eau est donc pure la plupart du temps mais il faut aller la chercher qui au puits, qui à la rivière. On connaît l'irrigation mais pas le tout à l'égout. Encore aujourd'hui, dans les pays arides, femmes et enfants doivent souvent marcher toute la journée pour rapporter des seaux d'une eau sûre car les maladies sont là. En Orient et dans les pays désertiques, le lait remplace souvent l'eau qui est souvent impure. Survivre en tant que nourrisson est un véritable défi car beaucoup de bébés meurent à cause de lait ou d'eau impropre. Heureusement, les anciens étaient plus résistants aux germes que nous ne le sommes généralement.

On boit beaucoup de bière (la fermentation est connue dès le Haut Empire Egyptien) et de vin (presque systématiquement) mais ce dernier est la plus souvent très dilué pour les gens du peuple, coupé à l'eau, le pur étant réservé aux riches tablés. Le vin est désinhibiteur et encourageant pour les travaux pénibles. En revanche, sa consommation régulière rend parfois irascible et les flambées de violence au village ne sont pas rares, notamment lors des mariages, carnivals et autres fêtes qui tournent alors au règlement de comptes (les « fêtes sanglantes »). Je vous invite à lire « La violence au village » de Robert Muchembled pour en savoir un peu plus sur cet aspect de la vie paysanne.

On produit du vin partout y compris dans des régions qui ne sont pas des vignobles aujourd'hui car l'agriculture est beaucoup moins spécialisée : la qualité est toujours proportionnelle au prix en revanche. Le vin de pays étant bon marché, il fait souvent partie des rations de voyage, mais également l'alcool de riz en Chine, la vodka en Europe centrale etc.

Rites de la table : Ils sont longs et très nombreux selon les époques. Je vais juste exposer quelques « trucs » de base.

On dresse souvent des tables sur tréteaux et certaines cour seigneuriales se déplacent avec leurs meubles, d'où l'expression « mettre la table » qui est au sens propre au départ : on a besoin de la place de la pièce centrale pour dormir le plus souvent, près de l'être, et donc les tables démontables deviennent une nécessité y compris dans les châteaux. Vous avez dit inconfortable ? Oui, en effet, on est loin du confort moderne.

On mange avec les mains et des couteaux car il faut attendre Catherine de Médicis en France pour avoir des fourchettes à table. Les gens du Moyen Age n'aiment pas trop les instruments perforants en dehors de leur contexte lié au métier de boucher. Ça n'en fait pas des porcs pour autant : les rots et pouts à longueur de repas, c'est dans « Les Visiteurs », ce n'est pas dans la réalité.

En revanche on chante et on parle beaucoup à table: l'oral est important et il n'y a ni télé ni Internet, ni radio. Tout le monde connaît au moins les chansons et danses de base.

Dans les grandes tablés, les plats sont classés en plusieurs catégories : humides, froids, chauds etc. (le bœuf est considéré comme « froid »). On les sert tous en même temps avec le vin et chacun se sert de ce qu'il veut. On juge donc les gens suivant ce qu'ils prennent à table dans les banquets : dis-moi ce que tu manges et je te dirais qui tu es.

Un dernier détail sur les tables de riches : on sert souvent la nourriture sur des galettes dures sans levain plutôt que sur des assiettes. Elles seront ensuite données aux mendiants !

Voilà le cours magistral est terminé pour cette fois. La prochaine fois je conclurai avec les objets d'artisanat et les soins.

De l'art de gérer les mondes arriérés : Les contingences bassement matérielles. (suite).

Il y a un certain temps déjà, j'avais esquissé quelques aspects pratiques à se mettre en tête sur les mondes médiévaux en prenant pour référence le nôtre. J'ai remarqué, en observant les requêtes de ce blog, que vous êtes relativement nombreux à chercher des indications sur la vie dans les temps plus anciens (sur les appels à texte aussi, mais ça, je vous en donne assez régulièrement).^^

Je vais donc continuer cette chronique « de l'art de gérer les mondes arriérés » avec un aspect matériel ô combien important: l'artisanat et le commerce.

● **Quelques précisions pour commencer**

L'artisan: Après les paysans, largement majoritaires, ce sont les artisans qui sont les plus nombreux parmi le peuple médiéval. Lorsque l'on pense à un artisan, on se figure généralement un individu ayant une échoppe, vivant en ville et ayant un ou plusieurs apprentis. C'est en effet souvent le cas, mais l'artisan est aussi ancien que la société humaine organisée elle-même. Il en existe dans les villages tribaux dès la plus haute Antiquité et pour ainsi dire, dès que l'évolution des techniques a induit chez l'homme une division du travail. Ce qui ne veut pas dire que les hommes préhistoriques n'avaient pas d'artisanat (l'archéologie nous a livré des vestiges de leur art) mais dans ces sociétés primitives, il n'existait pas à proprement parler de castes ou de métiers définis (en dehors des sorciers et chamanes, au savoir hermétique): les chasseurs-cueilleurs avaient en général des rudiments de couture et savaient aussi façonner les outils si on leur montrait comment faire.

En revanche, dans l'Antiquité et au Moyen-Age, le développement d'une classe liée aux échanges se fait en effet avec l'existence de villes, de foires, et d'autres lieux d'échange importants.

Un artisan exerce en effet un « art », un savoir-faire qui le rend indispensable aux autres membres de la société auxquels il vend le fruit de son travail. Chaque métier est auréolé d'un certain prestige et d'un certain mystère qui fait généralement du maître artisan un être connu et respecté.

Marchand, commerçant et négociant: Attention avant d'utiliser des synonymes dans vos futures œuvres de fantasy. La confusion est souvent faite entre ces trois dénominations, sauf que le marchand (ou le négociant) désigne le plus souvent, dans une époque ancienne, un **grossiste** qui achète des stocks d'une marchandise et la revend à des détaillants ou des particuliers. Un marchand est donc généralement un individu riche possédant des laquais, des montures, des chariots (ou un ou plusieurs bateaux) et qui se déplace par monts et par vaux pour revendre sa marchandise. Un **commerçant** est plutôt un individu sédentaire qui possède une échoppe dans un endroit suffisamment peuplé et/ ou passant pour ne pas avoir à bouger de place pour revendre ses articles. Il peut les avoir fabriqués lui-même ou les avoir achetés à des marchands, justement.

Les **colporteurs** (appelés dans le Moyen-Age français « pieds poudreux » à cause de la poussière des chemins) sont sans doute les premiers vendeurs des sociétés anciennes. Ils bravent mille dangers qui guettent les voyageurs pour vendre des articles susceptibles d'intéresser les gens des villes comme des villages (souvent des tissus, de la vaisselle, des aiguilles ou d'autres objets de première nécessité). Ils apportent aussi avec eux des idées neuves venues d'ailleurs et des nouvelles.

● **L'activité économique:**

Les échanges sont presque aussi vieux que l'humanité et se poursuivent même dans les pires conditions au cours de l'histoire (guerre, peste, invasions etc.). Pour l'exemple de l'Occident, ils ont été particulièrement florissants durant toute la période de l'Empire Romain où les marchandises venues d'Orient parvenaient jusqu'en Bretagne et où existait un réseau de routes efficace et entretenu.

Le Haut Moyen-Age voit un rétrécissement de ces échanges sans pour autant être la période

cauchemardesque qu'on imagine souvent (« the dark ages » disent encore certains historiens anglo-saxons). Les seigneurs, et plus particulièrement les évêques, très influents en ville, arrivent à maintenir un minimum d'activité commerciale tout en encourageant les travaux de réfection des rues et des remparts. Il n'y a pas réellement déclin de civilisation mais changement (le déclin, en histoire, est plutôt un mot qui appartient au langage idéologique): le centre du monde habité en Europe est lentement passé de la Méditerranée à la Mer du Nord et à l'intérieur des terres.

Foires et marchés: Les foires et les marchés sont réglementés selon le temps religieux (on fixe les dates et les heures selon le soleil et les jours sacrés) mais très vite, les puissants ont compris l'intérêt qu'il y avait à organiser des foires: rapidement, chaque grande ville s'est vue octroyer des chartes permettant d'organiser des événements de ce type, généralement pour une durée de quinze jours. Ainsi ce sont les foires de Champagne qui ont fait le prestige de cette région et qui y ont attiré tant de voyageurs.

Les marchés, très anciens, sont parfois construits en dur: certaines villes actuelles ont encore leur marché couvert. Les villes musulmanes ont des souks très fréquentés qu'il est possible de fermer par des portes une fois la nuit tombée.

Pourquoi des guildes? On rencontre beaucoup de guildes dans les univers de fantasy, sans doute popularisées par les jeux de rôle qui ont transposé à des professions d'aventurier (sorcier, voleur...) le principe de guildes.

Dans la réalité historique, et selon les contrées, il n'y a pas toujours eu de guildes à proprement parler mais selon que l'on parle de « corporations » ou de « collèges professionnels » (pour l'Empire romain), le principe est le même. Les métiers se regroupent en associations afin de protéger leurs activités, organiser l'apprentissage, régler les prix, les heures de travail et la concurrence. S'ensuit parfois un mysticisme voire un culte de guildes (les cultes privés des collèges professionnels, les cultes des saints patrons de métiers, les cérémonies d'admission etc.) dont il reste parfois des vestiges dans certains corps de métier actuels.

Les guildes forment et protègent donc leurs membres, chassent les intrus qui exercent leurs métiers sans leur aval. Cette « protection », si elle peut nous inspirer la même impression que le racket mafieux est parfaitement normale pour les anciens.

Quelque fois aussi, les corporations, guildes, collèges et autres font office de « sécurité sociale » à des époques où n'existe aucune protection financière contre les accidents et les maladies et où les infirmes dépendent la charité des membres de leur famille ou des religieux: en mettant en place des systèmes de cotisation et de caisses, les membres des guildes aident leurs membres devenus handicapés, les veuves et les orphelins issus de leurs rangs. Et autant dire que dans certains métiers (maçon, charpentier, couvreur...), les accidents étaient fort nombreux!

Existe-t-il des ouvriers médiévaux? Oui, en quelque sorte, bien que pas au sens où on l'entend à partir du XIX^{ème} siècle.

A partir du moment où il existe de nombreux artisans et grands ateliers en ville, il y a des ouvriers et très vite, les compagnons, apprentis et travailleurs de force constituent des factions turbulentes qui causent bien des soucis aux pouvoirs en place: les ouvriers de la soie à Lyon se soulèvent à de nombreuses reprises, les monétaires, ouvriers de la monnaie ravagent la ville de Rome à l'époque de l'empereur Aurélien. Certains pauvres d'entre les pauvres n'ont presque pas de biens personnels et se déplacent de ville en villages pour louer leurs bras: ce sont les manouvriers.

A la campagne, les ouvriers agricoles sont très présents dès l'Antiquité. On pense aux esclaves qui travaillaient sur les terres des aristocrates romains. Et d'ailleurs, certains historiens pensent que le servage a commencé ainsi: à la fin de l'Empire, de nombreuses personnes, souvent venues de la ville, se sont mises à errer avant de trouver refuge sur les terres de nobles d'origine romaine ou germanique, devenant par là même leurs obligés.

Au XVI^{ème} siècle, le développement de manufactures accroît encore la masse des travailleurs urbains pauvres, quant au XIX^{ème} siècle, il voit l'exode rural et la formation d'une véritable classe

ouvrière alors que naît l'industrie lourde (on verra certains s'inquiéter des « barbares du prolétariat urbain »).

Quelques aspects pratiques:

Je vais à présent traiter de manière synthétique quelques aspects matériels dans les époques pré-industrielles. En gros, quels objets peuvent se procurer vos personnages et comment sont-ils fabriqués, afin de vous donner une idée de leur véritable valeur. En effet, les usines et les machines outils nous permettent aujourd'hui d'acheter des biens de toutes qualités à tous les prix, d'autant que les grandes firmes peuvent faire fabriquer un article de qualité à l'autre bout du monde et payer un salaire de misère les ouvriers du Tiers Monde qui s'en chargent. Aux époques anciennes, il n'en est rien: les voyages sont longs et coûteux, parfois dangereux, sans parler des nombreuses taxes. Pensez-y avant d'habiller la *girlfriend* de votre héros sauveur du monde avec une robe en tissus d'orient, ou alors repensez le statut social de celle-ci^^.

Le tissu: Justement. Très vite, il devient l'objet d'un travail spécifique, long et fastidieux. Même s'il nous paraît banal aujourd'hui de porter des vêtements de fibres de qualité et colorés, il faut se rappeler que les anciens n'ont à leur disposition que des techniques rudimentaires et les colorants offerts par la nature. Les tisserands et les femmes des paysans travaillent des fibres végétales comme le lin ou animales comme la laine à l'aide de métiers à tisser en bois ou à la main. Bien sûr, on peut faire venir des tissus plus fins et plus coûteux d'ailleurs et les marchands ne s'en privent pas (la soie chinoise!): là encore, le prix est proportionnel à la qualité et à la prise du risque de celui qui possède le bateau ou l'attelage de commerce. Autant dire que faire faire un vêtement sur mesure est une commande longue et chère et que les plus beaux costumes sont réservés aux classes les plus aisées (de toute manière, chercher à mimer ceux des classes supérieures est le plus souvent mal vu aux époques anciennes, certaines ayant des codes vestimentaires très stricts). Notez que les fibres synthétiques comme le nylon sont inconnues et que le coton n'est cultivé que lorsque l'on connaît le Nouveau Monde, voilà qui limite le choix.

Cela ne veut pas dire pour autant que nos anciens se baladaient systématiquement en guenilles mais ils n'avaient pas honte des vêtements rapiécés. Seuls les marchands et les nobles suivent les modes car on use les habits jusqu'à la corde et on les transforme en chiffons lorsqu'ils sont devenus importables: ceux-ci serviront à nettoyer ou emballer la nourriture. Les fripiers récupèrent les vêtements usés, les réparent et les revendent sur les marchés. On porte très peu de neuf parmi le peuple en vérité et même un personnage notable comme le médecin, le curé, ou encore le juriste aura la plupart de ses vêtements rapiécés et un « costume du dimanche » qui ne sera pas forcément de première jeunesse. A la rigueur, les femmes sont mieux loties car leur offrir des toilettes convenables est une pratique courante chez les hommes qui souhaitent se marier.

Les colorants sont végétaux, animaux ou minéraux (l'indigo est une fleur, le lapi-lazzuli broyé sert à faire du bleu etc.) et les fixer est une véritable gageure. Une plante comme l'alun sert de mordant évitant que les couleurs ne partent au lavage et on doit longtemps l'importer d'Orient jusqu'à ce que l'on en découvre dans les États de l'Église, en Italie centrale donc.

Laver les vêtements se fait à l'eau courante ou bouillante avec du savon, des grattoirs et des battoirs: c'est long et fastidieux, sans parler du séchage. Vos personnages en aventure n'auront sans doute pas de temps pour cela et nettoieront sommairement leurs différentes traces de coups et la bouillasse. Pensez-y pour la cohérence de vos histoires: imaginez que vos héros se soient « asmaté » des méchants un jour avant de rendre visite au souverain de Blancastel, la cité éternelle, à moins d'avoir des changes, ils arriveront en ville en piteux état et avec des allures qui feront très « j'ai assassiné quelqu'un »^^. Maintenant imaginez la tête du chambellan lorsqu'ils se présenteront à la porte du palais royal...

Le cuir et la fourrure: Ce n'est pas le tout de cartonner des animaux à l'arc ou à l'arbalète, il faut savoir préparer les peaux, et ça, c'est tout un art. En général, les chasseurs des temps anciens savent

un minimum dépecer correctement leurs prises pour ne pas qu'elles pourrissent. Les transformer en cuir véritable ou en vêtements de peaux est une autre paire de manche, c'est pourquoi les même chasseurs revendent souvent leurs peaux à des artisans spécialisés: maroquiniers, tanneurs et fourreurs. Car autant la ressource en peaux reste abondante, autant le travail d'artisan pour la rendre utilisable est spécifique.

Concrètement, si vos personnages décident de porter une armure de cuir, elle leur coûtera bien moins cher qu'une en métal forgé et elle pourra toujours être rapiécée si elle se prend des coups. Elle peut aussi éviter le frottement entre une armure métallique et la peau. Par contre, ils devront choisir entre des pièces déjà faites qui ne leur iront pas forcément très bien et commander une armure sur mesure: long et cher là encore.

Les professions liées au cuir, à la peau et à la viande ont généralement mauvaise réputation aux époques anciennes. Les gens qui les pratiquent sont montrés du doigt comme sales, manipulant du sang et sentant mauvais. Très vite, l'Église établit une liste, toujours plus longue, des professions déshonorantes. On place généralement bouchers, fourreurs et tanneurs dans des quartiers à part près des cours d'eau pour évacuer les déchets de leurs activités. Il en reste quelque chose aujourd'hui car nombre de grandes villes actuelles ont une « rue des Tanneurs » dont il exhalait autrefois une odeur épouvantable. Les tanneurs peuvent vite se faire de l'argent à cause de leur métier indispensable mais peu nombreuses sont les femmes qui désirent épouser des hommes constamment entourés d'une odeur de colorant et aux mains définitivement incrustées de couleurs sales...

Le métal: Depuis que l'homme a découvert les minerais de métaux et construit des fours capables de les porter à fusion, on fabrique des objets métalliques. Ce fut d'abord le cuivre, puis le bronze (qui est alliage comprenant du cuivre) et enfin le fer. On ne connaît que tardivement l'acier et donc rappelez vous que des armes et armures non entretenues rouillent sous l'action de l'humidité, de la pluie, de la sueur...

Le forgeron est rapidement un artisan respecté que l'on vient voir de loin mais là encore, tenez compte de la cohérence de votre univers: il fabriquera plus volontiers des objets de la vie de tous les jours (couteaux, fers à cheval, éperons etc.) que des armes et des armures, à moins qu'il n'ait localement une demande suffisante. Un forgeron de village aura donc sans doute quelques armes et cuirasses déjà prêtes à revendre aux aventuriers de passage mais pas un gros arsenal. Commander une armure sur mesure est réservé aux riches qui peuvent attendre des jours et des jours que le travail soit fini (les seigneurs par exemple) et quand on sait que l'artisan ne travaille qu'avec le soleil, il devra mettre de côté certains travaux s'il veut espérer finir une côte de mailles ou une plate complète! L'acheteur a donc tout intérêt à y mettre le prix: de l'or ou de l'argent payé d'avance.

Les personnages de de fantasy devraient donc plus facilement trouver à disposition des cuirasses d'occasion, pas forcément à leur taille et des armes simples à fabriquer telles que des haches ou des masses (une épée doit être équilibrée, trempée et affûtée) ou encore des lames courtes (dagues, glaives...).

Les techniques de métallurgie varient beaucoup au cours du temps et on ne connaît pas forcément les principes chimiques qui la régissent, tout se fait par tâtonnement. Ainsi, des épées fabriquées dans le fer Lorrain étaient souvent cassantes à cause des veines de minerais présentes dans les pépites.

La poterie: Les objets en céramique sont parmi les plus courants aux époques anciennes et il est parfois moins coûteux d'écrire sur des tessons que sur du support papier ou parchemin. Là encore, la gamme des prix varie énormément selon ce qui est demandé et fabriqué.

L'argile destinée à devenir terre à modeler doit être traitée et dégraissée puis cuite après son façonnage. Heureusement, les hommes ont su très vite acquérir des techniques nécessaires pour cela, et maîtriser les températures de cuisson. Les tours de potier en bois apparaissent dans l'antiquité et sont actionnés par les pieds. Ils permettent de fabriquer en série des récipients bien lisses mais cela reste du travail à la main: un maître potier ne fera jamais exactement deux fois le même récipient, surtout s'il est fatigué ou déconcentré par une belle fille qui passe dans la rue^^.

Les décors et les finitions se font ensuite au pinceau, avec des tampons en pierre ou en terre cuite ou encore avec des molettes à décor permettant de faire des frises.

Notez que toutes les civilisations ne possèdent pas les vernis et que le bel effet glacé des céramiques sigillées romaines ou de la porcelaine s'obtient en cuisant la terre de façon à la vitrifier subtilement, pas facile hein? Cela vous donne une idée du prix de la porcelaine de Chine, connue tardivement en Occident.

La cire: Elle est assez commune et on en obtient facilement grâce aux abeilles qui sont aussi la source principale de sucre via le miel. La cire fondue est réutilisée ou revendue aux chandelons qui font les précieuses bougies à une époque où n'existe comme éclairage de nuit que les chandelles et les lampes à huile.

Le verre: il est encore plus précieux que le métal forgé alors que paradoxalement, on sait le fabriquer depuis l'Antiquité: les romains fabriquaient déjà en abondance un verre à bulles qui entre aussi bien dans la composition des fenêtres que des bouteilles.

Très cher et délicat à fabriquer, le verre est souvent réservé aux riches avant le XIX^{ème} siècle. Pour l'anecdote: un des impôts de Louis XIV pour financer ses nombreuses guerres consistait à taxer les fenêtres des maisons, d'où les vieilles mesures, parfois encore visibles aujourd'hui, et qui ont des fenêtres condamnées. On ne répare donc pas systématiquement un carreau cassé, certaines fenêtres n'ayant guère que des barreaux ou des morceaux de parchemin pour laisser passer un peu la lumière. Peu importe pour les anciens: avant les exigences de confort et de décoration contemporaine, les façades des maisons sont largement aveugles car l'important est la vie qui se déroule à l'intérieur.

Les livres et le matériel d'écriture: Ah ah ah! C'est là qu'on rigole. Les livres et les parchemins ont tendance à fleurir dans les histoires de fantasy mais, sans entrer dans une histoire détaillée du livre médiéval (pour laquelle je ne suis d'ailleurs pas assez savant), je vais donner ici quelques données concernant cet aspect.

Le livre antique est le plus souvent un rouleau écrit sur le parchemin, cette plante que les paysans égyptiens débitent en bandes et font sécher au soleil pour les tresser. Le papyrus est léger et pratique. Malheureusement, il devient indisponible en Occident avec l'effondrement de l'Empire puis les guerres opposant chrétiens et musulmans. Le dernier papyrus connu pour avoir été utilisé par la chancellerie du roi des francs le fut sous le règne de Childéric III, un reste de vieux stock...

Heureusement, on connaît, depuis l'antiquité aussi le parchemin (le mot « parchemin » vient de la cité de Pergame en Asie Mineure), un matériau obtenu grâce à des peaux animales séchées et finement travaillées pour obtenir des feuilles claires sur lesquelles écrire (l'aspect bruni n'est en fait que le résultat de l'humidité et du vieillissement). Ce qui était juste un art de Pergame est devenu une nécessité en Occident (où le papyrus, soumis aux changements d'humidité, se conserve aussi moins bien qu'en milieu désertique). On utilise généralement des peaux de mouton mais le must du must consiste en peau de vélin (du veau mort-né) ou du faon...

Juste pour vous donner une idée, fabriquer une bible de format standard (environ 320x240mm) nécessite d'abattre 42 brebis, préparer leurs peaux et de couper finement chacune d'elles pour obtenir de chacune 4 feuillets qui seront écrits recto-verso. Et je ne parle même pas de la reliure, du travail de copiste et de l'enluminure. Vous comprenez maintenant pour quoi les livres étaient hors de prix? Par contre, bien stockés, ils se conservent des siècles et des siècles: matériaux, colles à reliure et encres sont obtenus naturellement et pour de la qualité, c'est de la qualité !

Le parchemin présente un double avantage pour travailler: on relie les livres en codex de plusieurs pages à tourner dès le IV^{ème} siècle après JC, ce qui permet un travail solitaire et un rapport plus personnel au livre. Dans l'antiquité, les lettrés avaient un esclave qui déroulait le rouleau de papyrus (parfois long de plus de 7 mètres!) et travaillaient sous sa dictée tandis qu'ils faisaient prendre des notes par un autre esclave le plus souvent. De plus, pour ne pas perdre la précieuse feuille, les anciens se livraient souvent à l'art du palimpseste: gratter la surface de la peau pour réécrire autre chose. Grâce aux machines actuelles, on peut retrouver ces textes perdus ou censurés grâce aux

traces laissées par les pointes et les plumes.

Les pointes et les plumes parlons-en justement: les premières servent à tracer des traits pour faire des lignes droites et des cadres de construction pour les vignettes et les enluminures s'il y en a. Les secondes sont simples à se procurer mais les tailler correctement nécessite un certain savoir-faire. Des mines de plomb peuvent servir pour les traits de construction.

Toutes les encres et colles sont naturelles et utilisent toute une gamme de plantes, de minéraux en poudre ou d'animaux séchés ou pourris (des insectes dans l'eau salé pour le brun, du blanc d'oeuf frais pour coller des feuilles d'or, etc.), elles ont souvent tenu jusqu'à notre époque... Il faut savoir que dans un grand atelier comme celui du Mont-Saint-Michel il n'y a pas plus de dix maîtres enlumineurs dans la même période (compétence rare!) et que l'on ne travaille qu'à la lumière du jour ou à la bougie. Comme une mauvaise vue ne se corrige pas avant l'apparition des lentilles grossissantes, ce sont le plus souvent des moineillons, enfants ou ados, qui s'occupent de recopier les manuscrits. Ils font parfois des fautes ou des modifications volontaires qui sont répétées par ceux qui recopient encore ensuite les manuscrits: c'est ainsi que l'on arrive à dégager des filiations entre les différentes copies.

Les religieux, avec leur vie retirée et leur obligation de travailler, se sont vite appropriés l'activité d'écriture mais il existe aussi des scriptoriums laïcs, notamment dans l'Île de la Cité) à Paris où travaillent des dames de haut rang. C'est le sujet du roman « La chambre des dames » de Jeanne Bourrin.

Le papier n'arrive que plus tardivement: au XIV^{ème} siècle pour l'Occident. Il a été importé de Chine par les Arabes qui avaient capturé des prisonniers de guerre chinois. Il se fabrique alors avec des résidus de pâte à bois ou de chiffon et en un siècle, passe d'article de luxe à matériau pour emballer la nourriture.

Avant l'imprimerie et le papier donc, chaque livre est un objet unique qui a nécessité un lourd travail de fabrication. Leur utilisation est donc réservée aux classes supérieures et aux religieux. La copie en série avec une machine change tout cela: les idées protestantes doivent beaucoup à la possibilité pour un plus grand nombre de gens de lire la bible, entretenir un rapport plus proche avec les écritures et par là même s'offre la possibilité de contester la parole du prêtre: aucune innovation technique n'est sans conséquence sur le monde où elle voit le jour... Par la suite, les colporteurs et les commerçants vendront au peuple des journaux, des illustrés, et des livres à bon marché mais il faudra pour cela attendre l'évolution des techniques.

Et les écoliers me direz vous? Ils se livrent à l'art du palimpseste pour leurs brouillons et devoirs. Les écoliers romains avaient même des tables de bois à deux volets que l'on remplissait de cire pour écrire dessus à l'aide d'un style de métal. Il suffisait de refondre la cire pour tout recommencer...

La récup' et les petits métiers: Comme dans un monde post-apocalyptique, les anciens récupéraient tout, des bouts d'étoffes aux épluchures en passant par les cendres. Tout peut resservir. Les peaux de lapin font des chiffons et des gaines, les enfants passent près des fenêtres des gens pour ramasser les miettes de pain et de gâteau dans des mouchoirs pour les compacter en faire de nouveaux gâteaux, le charbon sert pour le feu. On jette les épluchures sur le fumier et les restes de viande aux porcs et aux chiens et chats. Les cendres servent à conserver des aliments ou à nettoyer les étoffes.

En ville où les gens sont dépendants des paysans pour manger; ils le sont aussi des porteurs d'eau (pas d'eau courante héhé) et d'autres métiers de ce genre. Les chiffonniers sont réellement nombreux, comme toutes sortes de vendeurs ambulants. Les vêtements sont tellement précieux qu'on récupère ceux des condamnés à mort pour ne leur laisser que de rudimentaires chemises, voire juste un pagne. Les bandes de tissus s'enroulent autour des mains et des pieds pour ceux qui n'ont pas les moyens d'avoir de souliers ou de gants.

Vous voyez, c'est à tout cela qu'il faut penser quand on pense monde fantasy.

En conclusion: « Just before breaking the rules. »

Voilà la fin d'une leçon sans doute assommante pour certains mais qui donnera, je l'espère, quelques repères de monde réel (car dans monde médiéval-fantastique », il y a « médiéval »). a Alors vous allez me dire, ne peut-on pas renouveler le genre et cesser de calquer les mondes fantasy sur le Moyen Age occidental? Je répondrais que ce rapprochement se fait de toute façon de manière inconsciente par les jeunes auteurs (même dans un monde totalement « hyper fantasy » on retrouve des cuirasses, des épées, des chevaliers etc.). De plus, avant de « renouveler le genre » et de transgresser les codes, il faut en connaître au moins la base. Par analogie, Pablo Picasso n'a pas bâti sa gloire et son talent en faisant des gribouillis, il a d'abord été un as des as du portrait et du croquis avant de ne plus y trouver satisfaction et d'aller bien au delà. Donc encore une fois, le but de cette aide est d'offrir une petite base de comparaison et de rappeler certaine réalités, pas d'obliger les gens à adopter une certaine vision de la fantasy.