



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Aides de jeu > Personnages > **Affaires à suivre**



Affaires à suivre

lundi 23 avril 2012, par [darkbaron](#)

Introduction

Le commerce au Moyen Age n'est pas exclusivement urbain. Il se fait sur l'ensemble du territoire et donc passe par les campagnes. On distingue ainsi deux types de commerçants : celui qui parcourt le pays et celui qui reste en ville.

Des foires se tiennent régulièrement et des hommes se spécialisent dans ce type de commerce. Beaucoup portent leurs marchandises à dos d'homme, d'autres entretiennent un ou deux commis et conduisent ainsi une petite caravane. Simples colporteurs ou marchands aisés, ces hommes sont bien des nomades. Ce type de commerçant se définit surtout par un genre de vie hors des cadres habituels de la vie marchande, guildes ou arts, étroitement lié à la fréquentation des marchés temporaires. S'il mène une vie de nomade, il peut cependant posséder une maison voir une boutique qui lui sert d'entrepôt.

A ces colporteurs et merciers de foires s'opposent les négociants de la ville, simple bourgade ou grande cité, qui reçoivent chez eux dans leur boutique les acheteurs de la ville mais aussi de la campagne. Ce commerçant peut être artisan ou simple vendeur.

Le commerce revêt différentes formes :

- le commerce lié à l'artisanat (tisserand, orfèvre, armurier ...)
- le commerce lié aux animaux
- le commerce lié aux services (aubergiste...)
- le commerce lié aux finances (prêteur, armateur...)

Nous avons ici choisi de ne retenir que quelques

commerçants caractéristiques du Moyen Age. Certains sont trop spécifiques pour être retenus ou nécessitent une connaissance trop précise pour être joués. Cependant on peut adapter un commerçant à un autre type d'affaires différent mais assez proche.

Dans ces commerçants se trouve un personnage atypique : le voleur. Mettre celui-ci parmi les commerçants peut paraître curieux. En fait , s'il n'est pas un marchand, il contribue au commerce du pays. Il fait de la contrebande, du recel, des échanges etc. Il fait donc bien du commerce mais de façon illégale.

Jouer un voleur n'est pas évident dans un pays où la chevalerie domine. Le personnage doit donc avoir un certain sens de l'honneur à défaut de loyauté. Il doit aussi dissimuler son "métier" de voleur sinon il risque de rester à la porte des maisons ou châteaux. Mais ses qualités peuvent être utiles dans des aventures où tout se fait dans l'ombre.

La gloire intéresse peu le commerçant qui préfère de loin la richesse. S'il acquiert de la gloire cela lui permet seulement de faire de meilleures transactions. Son but est d'ouvrir des filiales un peu partout et tisser des réseaux commerciaux. Essayer d'avoir des marchés est souvent son premier intérêt. Cela peut donc irriter un chevalier dont les centres d'intérêt sont tout autre.

Le prix des marchandises se trouvent dans Pendragon pp 170-171 et Chevaliers Aventureux pp 118-119



Les commerçants

Tailleur & Tisserand

Le commerce de tissus est une activité importante au Moyen-Age. Il peut être très enrichissant lorsque ces tissus sont rares et chers comme la soie. Cela peut être aussi des tissus plus modestes pour des gens plus modestes.

Le tailleur et le tisserand sont très liés mais n'exercent pas la même activité.

Le tisserand est celui qui transforme la matière première en tissu (laine, soie, lin, etc). Il peut aussi teindre ce tissu. Le tailleur est celui qui utilise et modifie le tissu. Il fabrique des vêtements bien sûr mais aussi des tentures pour les riches ou des décorations pour les chevaux, les lits etc. Le tailleur a une clientèle allant de aisée à très riche contrairement au tisserand qui vend à une population plus éclectique.

Un tisserand fait rarement des tissus sur commande. C' est un négociant en gros. Le tailleur a un travail plus minutieux qui réclame moins de main d'œuvre mais plus de temps. Il se considère parfois comme un artiste et son rêve est d'habiller un roi.

Avantages :

- Tailleur :
 - DEX +1
 - Industrie +5
- Tisserand :
 - DEX +1
 - Industrie +3

Orfèvre & Joaillier

Les bijoux sont des preuves ostentatoires de richesse. L'apparence compte beaucoup à cette époque et les bourgeois et les nobles aiment afficher leur richesse. Ils le font par leur tenue vestimentaire mais aussi par leurs bijoux qui ne sont pas réservés aux femmes. Plus la pierre précieuse est grosse et plus l'homme est important.

Inutile d'insister sur le fait que la clientèle des orfèvres et des joailliers est très riche. Leur réputation leur permet d'acquérir de nouveaux clients. Ce sont des artistes en plus d'être des artisans.

L'orfèvre travaille les métaux précieux c'est-à-dire l'or et l'argent presque uniquement. Il fabrique ses objets en fonction de modèles depuis longtemps établi puis y apporte sa touche personnelle qui en fera un objet unique. S'il fait beaucoup de bijoux , ce n'est pas là son unique activité. Il peut fabriquer des pommeaux d'épée, de petits coffres, des décorations diverses (sur des selles, armures,...), des couronnes, fibules etc.

Son travail est souvent lié à celui d'un joaillier dont la tâche est la taille de pierre précieuse. Ce travail doit être précis et minutieux. La valeur d'une pierre dépend de sa grosseur mais aussi de sa taille.

Avantages :

- Orfèvre :
 - DEX +1
 - Industrie +5
 - Evaluer +4
- Joaillier :
 - DEX +2
 - Industrie +4
 - Evaluer +4

Marchand d'animaux

Le marchand d'animaux est un personnage proche de la nature qui aime les animaux mais pas toujours les hommes. Beaucoup se méfient de lui car il peut être roublard. Cependant ses connaissances et sa marchandise sont indispensables notamment pour ceux qui n'ont pas le temps de chercher des bêtes ou de les dresser.

Le marchand d'animaux peut dresser les animaux sur commande. C'est un nomade ou un sédentaire. Il vend, achète et parfois élève mais ce n'est pas une obligation. Sa marchandise peut aller du chargeur au simple mulet. De ses qualités de soins, de connaissance des animaux dépendent le prix de



l'animal. Il varie aussi selon la réputation du marchand. Une bonne réputation assure une confiance de l'acheteur et le prix de la bête peut monter.

Avantages :

- Réfléchi +1
- Folklore +3
- Jouer (flûte) +3
- Premiers Soins +4

Colporteur

Ce marchand ambulant va de village en village, de foire en foire, de château en château et de ville en ville. Il connaît très bien le royaume et diffuse les nouvelles et autres potins qu'il entend sur son chemin. Ses marchandises sont très variées : des pièces de toiles, de tissus, de la quincaillerie (clous, aiguilles, épingles, miroirs, outils de toutes sortes), des fers à cheval, des pièces d'ornement (ceintures brodées, chapeaux de feutre), des bijoux parfois, des épices. Sa clientèle est essentiellement rurale et il répond à tous les besoins.

Il possède dans la cité une maison qu'il regagne entre chaque voyage et où il entrepose ses marchandises. Certains ont même une boutique sur la rue.

Avantages :

- Pragmatique +1
- Intrigue +5
- Folklore +3
- Eloquence +3
- Astronomie +4

Aubergiste

Pour les voyageurs, dormir à la belle étoile près ou dans une cité est un risque énorme. Il a toutes les chances de se faire attaquer pour se faire voler et sa vie ne tient alors plus qu'à peu de choses. L'auberge offre une sécurité et un certain confort que ne peut refuser un bourgeois en voyage. Il existe plusieurs niveaux d'auberges de la plus malfamée à la plus réputée. Un voyageur aisé ne

doit pas s'arrêter dans une auberge malfamée sous peine d'être volé. L'aubergiste est un personnage généralement costaud qui tient plus à son établissement qu'à ceux qui y séjournent. Il sait cuisiner (plus ou moins bien), s'occuper des animaux, compter etc. Il est presque toujours marié avec une femme au caractère bien trempé et qui est capable de remplacer son mari quand celui-ci est absent. Plus l'aubergiste et son établissement sont réputés et plus la sécurité et le confort augmentent. Celui-ci peut s'élever ainsi dans la hiérarchie sociale. L'honneur et la loyauté sont donc important pour sa réputation.

Avantages :

- Hospitalité + 3
- Gestion +1

Armurier

Artisan avant tout, l'armurier peut être attaché au service d'un noble. Il peut ainsi travailler dans un château ou dans sa propre échoppe. Il fait des armes courantes mais aussi des armes sur mesure et sur commande. Il invente donc parfois même si toutes ses créations ne sont pas des réussites. Il est souvent accompagné d'un ou plusieurs apprentis (quelquefois ses fils) auxquels il apprend le métier d'armurier. Les secrets de fabrication se transmettent de maître à élève. L'armurier fabrique des armes, des armures, des protections pour les chevaux. En temps de guerre il peut être réquisitionné par un noble pour fabriquer des armes en quantité.

Avantages :

- FOR +1
- Industrie +2
- Reconnaître +2

Armateur

Le commerce par mer et par fleuve est essentiel pour diverses raisons : le transport y est beaucoup plus rapide, il existe une certaine sécurité surtout sur les fleuves et il permet de rapporter des marchandises rares et donc chères. Mais ce



commerce nécessite un investissement colossal : le bateau. Sur fleuve, le bateau reste abordable mais sur mer son prix est élevé. Cet investissement est d'autant plus grand qu'il est risqué. Un marchand qui perd son bateau, perd aussi sa marchandise quand celui-ci sombre. L'armateur intervient donc pour limiter les risques. Il fournit le bateau au marchand qui en échange lui donne une part des bénéfices sur les marchandises transportées (1/3 à 1/4 des bénéfices).

Pour les bateaux et les voyages voir Sang et Luxure pp 13-14

L'armateur connaît bien le milieu de la mer, les quais, les bateaux, les pirates, etc.

Avantages :

- Folklore +1
- Canotage +2

Prêteur

Le prêteur, ou usurier, possède une image d'homme méprisé, honni, banni de la société. Si cela est à nuancer, il reste vrai que toute pratique de l'usure exposait le responsable aux foudres de l'Eglise chrétienne et souvent à des persécutions de toutes sortes. Dans cette optique le prêt d'argent est presque exclusivement exercé par des non-chrétiens et par la même presque exclusivement par des juifs. A la fin du Moyen-Age, les chrétiens vont eux aussi pratiquer l'usure mais cela est trop tardif pour l'inclure dans Pendragon. Le personnage ne peut donc pas être chrétien.

La vocation de l'usurier est de prêter de l'argent avec intérêts. Il est peut être prêteur sur gage (on laisse un objet en gage qui revient au prêteur si le prêt n'est pas remboursé avec des intérêts bien

sur).

Avantages :

- Méfiant +1
- Gestion +2
- Lecture +5 (langue du pays)

Voleur

Les voleurs jouent un rôle particulier dans l'économie médiévale car ils sont libres et échappent au contrôle des seigneurs (nobles, ecclésiastiques ou bourgeois). Ils parcourent les chemins et les villes répandant les nouvelles et perturbant le fonctionnement normal des communautés. Leurs actions sont plus efficaces en périodes de crise et lorsqu'ils sont en bande. Le voleur est rarement un brigand. Il est plus rusé, plus filou et n'attaque jamais de face. Ce peut être un simple voleur à la tire mais aussi un audacieux voleur qui exécute un plan soigneusement préparé. Il hésite souvent à dépouiller un pauvre du peu qu'il a. Il préfère s'attaquer aux seigneurs même à un seigneur ecclésiastique. Il croit en dieu mais le clergé (quel qu'il soit) ne l'effraie pas. Un voleur est rarement riche car trop dépensier. Mais il peut s'installer commerçant s'il en a les moyens et l'envie. Dans tous les cas il fait des affaires surtout lorsqu'il doit revendre des produits volés.

Avantages :

- Luxurieux +2
- Trompeur +2
- Loyauté -3
- DEX +1
- Vigilance +5
- Evaluer +3
- Escamotage +5
- Jeu +4