

Esprits de la Ville

Petit Guide Pratique d'Ingénierie Urbanistomantique



Par LeBahr,

Sur une idée de Paul Mégroz & Simon Frommel,

Développée par KcoQuidam pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.



Le label Fait (Hu)main garantit que ni le texte ni les illustrations ni la mise en page ont été générées par Intelligence Artificielle.

Sommaire

Avant-propos	6
Ch. 1 : les Esprits	8
Qu'est-ce qu'un Quartier ?	10
Esprits non-urbains	12
Forêts et autres Écosystèmes	13
Communautés en ligne	15
Principes légaux en Urbanistomancie	16
Constitutionnalité du droit à l'Urbanistomancie	23
Exiger l'application de l'Urbanistomancie	40
Disciplines non-associées	42
Naturisme	42
Culturisme	43
Ch. 2 : Géométrie appliquée	44
Le temps: 4^{ième} dimension	44
Thalès et Pythagore en 4D	48
Généralisation	60
Géométrie bio-systémique	65

Ch. 15 : Protocole d'Invocation	512
Préparation de la Séance	512
Les fiches d'archive	513
Déterminer votre Population	514
Évolution du Quartier	516
Jetons de Forces d'Esprit	518
Déroulement de l'Invocation	520
Détermination de la cause de la Crise	520
Entrée en Résonance	522
Arrivée des Esprits	523
Fin de la Séance	524
Crédits images	527
Fiches d'archives	529

Avant-propos

Contrairement à ce que beaucoup de politiciens de certaines tendances veulent croire, l'Urbanistomancie n'appartient pas aux branches de la divination (depuis au moins un demi-siècle).

Nous connaissons toutes le corollaire à la loi de Clarke :

“Tout ce qui n'est pas compris ressemble à du surnaturel.”

Or, s'il y a une science que les autorités municipales s'obstinent souvent à ne pas comprendre, c'est bien l'urbanisme dans son ensemble. Le fait qu'une des branches appliquées de cette discipline soit l'étude de ce qu'on appelait jusqu'à peu les **“divinités tutélaires”** n'aide aucunement à éclaircir cette situation. Les urbanistomancien.nes ont d'ailleurs souvent été accusés à tort d'apprenti.es sorcier.es, même récemment, malgré le fait que la communauté scientifique dans son ensemble soutienne sa véracité et son efficacité prouvée lors de nombreuses expériences couronnées de succès.

Bien entendu, compte tenu de la position de ce même bord politique par rapport à d'autres sujets comme le changement climatique ou le genre (qui font consensus parmi les spécialistes, faut-il le rappeler), la surprise n'est plus de mise.

Ce manuel n'est pas là pour essayer de convaincre ces gens de mauvaise foi : ce serait une perte de temps. Au contraire, n'utilisez cet ouvrage que si votre conseil municipal est mu par la **volonté honnête d'améliorer la Ville** pour chacun.e de ses habitant.es. Les résultats apparaîtront à mesure que vous en appliquerez les instructions et vos opposant.es ne trouveront rien à objecter sur ce point.

Piochiez allègrement dans les chapitres à mesure que vous en aurez besoin. Pour autant, je vous encourage à lire les 526 pages en entier afin de bien comprendre la théorie mathématique qui explique les mécanismes à l'œuvre (en particulier, les chapitres 2 à 14, en insistant fortement sur la mémorisation des équations différentielles qui, j'en suis sûr, apparaîtront comme évidentes à toustes une fois qu'on aura pris le temps de les relire - je ne vous ferai pas l'insulte d'ajouter un seizième chapitre sur les fondamentaux thermodynamiques qui ont été de toutes manières suffisamment traités dans la littérature).

Pour autant : prendre le temps de vulgariser ces sujets demande un effort considérable. J'ai écrit ce livre moi même, de mes propres mains (d'où le label *Fait (Hu)Main*), pour retranscrire les connaissances acquises et affinées au cours de ma vie. Je vous prie de faire confiance à ce que j'ai écrit plutôt qu'à ce que pourrait "halluciner" une quelconque IA : ces engins n'ont pas démontré leur fiabilité dans ce domaine, et n'ont pas la capacité pour la plupart de suivre des projets à long terme comme ceux dont nos espaces urbains ont besoin.

De la même manière, et pour rester dans ce que certaines personnes de mauvaise foi nomment de "l'idéologie", j'ai bien entendu suivi le consensus des linguistes en ce qui concerne **l'usage de l'inclusif**. Le monde a besoin d'une population qui réfléchisse librement à son usage de la langue au lieu de suivre mécaniquement les préconisations obsolètes de l'Académie Française.

Last but not least : si vous ressentez l'envie d'aller porter préjudice à autrui uniquement parce qu'iel a une couleur de peau, un genre ou une orientation sexuelle différente, ou êtes resté.e ami.e avec des personnes qui sont habités par cette fâcheuse tendance, je ne peux que vous conseiller de refermer ce livre. La docteure **Olivia Hill** en a suffisamment expliqué les raisons.

L'auteur

Chapitre 1

Les Esprits

L'énorme majorité des cultures humaines traditionnelles, à l'exception de quelques unes, très rares, connaît l'existence de **divinités protectrices pour des lieux précis** :

- Les populations des Andes parlent encore d'“Apus”,
- Les japonais.es construisent des sanctuaires pour les “Kami”,
- Les chrétiens désignent des “Saint.es Patron.nes” pour certaines de leurs villes,
- Les légendes celtes perdurent sous la forme de “Fées” ou de “Dames Blanches”...

L'universalité de ces légendes montre bien la **réalité du phénomène**. Ce n'est pourtant qu'au cours du XXIème siècle que la Systémique Biologique a permis d'apporter un début d'explication rationnelle et compréhensible.



Dans le cas des espaces urbains, en effet, les habitant.es interagissent au cours de leurs activités sur un même lieu, plus ou moins récurrent, créant ainsi, par synergie, l'apparition d'une forme de **conscience collective**, comme s'il s'agissait d'un **être vivant de grande taille**. Ce phénomène n'est probablement pas plus étonnant que celui de la conscience humaine qui est le résultat de l'activité de neurones dont la capacité individuelle est minime, mais qui une fois interconnectées permettent la pensée.

Il est donc logique de voir que, dans les espaces urbains aux tissus sociaux à forte densité, apparaissent ce genre d'entités. Par résonance, **elles s'incarnent en avatars**, la plupart du temps de la taille d'un humain, capables d'interagir avec le monde qui les entoure, mais passant en général inaperçus au milieu de la population.

POUR SIMPLIFIER

Chaque Quartier possède sa propre “divinité” tutélaire,
appelée “Esprit” en Urbanistomancie,
qui se déguise généralement en humain.e
pour interagir avec son environnement.



...Mais qu'est-ce qu'un Quartier ?

Qu'est-ce qu'un Quartier ?

Dans notre belle discipline, un Quartier est défini par ses trois composantes :

1. La **Nature**, qui n'existe pas pour servir l'intérêt des êtres humains. Elle contient 3 éléments :
 - Le Terrain : sa composition et sa forme créent des contraintes pour l'installation des bâtiments.
 - Le Climat : il sculpte le terrain, influence l'architecture et change les traditions.
 - La Biodiversité : malgré les délires aseptisés de certain.es, il est impossible d'être la seule espèce présente dans la Ville.



2. La **Structure**, à travers laquelle toutes les habitant.es évoluent. Elle doit remplir 3 conditions :
 - L'Accessibilité pour toutes les habitant.es aux mêmes lieux et aux services : en effet, s'il est nécessaire de compter plus de cinq minutes pour traverser cette route, alors les deux côtés ne peuvent pas appartenir au même Quartier.
 - L'Architecture, dont la cohérence et la distribution fournit une identité visuelle.
 - La Densité habitationnelle qui favorise les rencontres entre habitants.

3. La **Culture**, résultante des interactions des êtres vivants habituellement présents sur son territoire, est divisée en 3 dimensions :

- Les Traditions traduisent une habitude pour toutes les habitant.es, même ceux qui n’y participent pas directement.
- Les Interactions doivent se produire avec une certaine régularité pour mettre en place le tissu social.
- Les Techniques, c'est-à-dire les connaissances transmises d’individu à individu afin d’obtenir un résultat.

Mais si vous deviez vulgariser, vous pourriez simplement affirmer :

“Un Quartier est un espace géographique dont la population se rencontre suffisamment pour que des cultures se forment.”



La présence d'autocollants antifascistes en bon état est un excellent indice de la viabilité du Quartier :



Chapitre 15

Protocole d'Invocation

Maintenant que vous avez assimilé la théorie, il s'agit de passer à la pratique.

Préparation de la Séance

Réunissez les **membres du conseil** qui soient le plus adaptés à la tenue d'une séance d'invocation :

- Toustes proviennent de Quartiers différents.
- Celui ou celle dont le Quartier est menacé sera l'Invocateurice Implorant.e (abrégé en I.I.). Iel dirigera la séance.

Rappel

Les séances d'invocations des Esprits ne se tiennent qu'en cas d'**urgence**, c'est-à-dire lorsqu'un Quartier est en danger de disparition (parce que sa population est en train de se disperser, en particulier).

L'invocation constitue la toute dernière chance de le sauver.

En outre, **vous aurez besoin de :**

- Une Feuille d'Archive par personne,
- Feuilles de papier blanches pour dessiner,
- Crayons, stylos, gommes...,
Jetons de 3 couleurs différentes.

Les fiches d'archives

Si vous avez la chance d'habiter une Ville habituée à Invoquer les Esprits, vous pourrez trouver aux archives des fiches semblables à celles en fin d'ouvrage, déjà remplies.

Au recto, vous trouverez :

- Un formulaire (1) pour indiquer :
 - * Le nom de votre Quartier,
 - * La date et la raison pour laquelle le Quartier a été fondé,
 - * Ses limites géographiques ;
- Un plan du Quartier (2) avec au minimum (les placer s'ils ne sont pas encore indiqués) :
 - * Les sources d'eau utilisées par la population,
 - * Les routes, cours d'eau et autres frontières physiques qui en délimitent le territoire,
 - * Les lieux qui en ont été visités au cours des séances d'invocation.
- Une frise chronologique (3) avec les événements importants de l'Histoire du Quartier.

Le verso (4) contient des cases de résumé de Séances :

- La date, le nom de l'invocateurice, les Populations du Quartier à cette époque (voir page suivante).
- De la place pour écrire les détails de la séance.

Si ces archives n'existent pas, créez-les en toute urgence. La documentation est centrale dans l'administration.

Quartier de : 1 Fondé en : Pour : Limites : À l'ouest avec : À l'est avec : Au nord avec : Au sud avec :	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); font-size: 48px; font-weight: bold;">2</div> <div style="position: absolute; bottom: 5px; right: 5px; text-align: right;">N ▲</div> </div>
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 30px; position: relative;"> <div style="position: absolute; bottom: 5px; right: 5px; font-size: 36px; font-weight: bold;">3</div> </div>	

Date : Invocat. : Pop. 1 : Pop. 2 :			
4			
Date : Invocat. : Pop. 1 : Pop. 2 :			

Déterminer votre Population

Les urbanistes ont essayé de catégoriser les Quartiers en fonction de divers critères : la fonction pour laquelle on l'a créé, sa position géographique, l'origine ethnique ou la religion de ses habitant.es. Foutaises que tout cela. Seul le type de Population attirée par le Quartier permet de le définir convenablement :

Population principale	Exemples de lieux	Attitudes partagées	Exemples d'Esprits
Ami.es	Bars Parcs	Loisirs et gaité Séduction	K-Poppeuse solitaire Fleuriste hors-saison
Artistes	Places publiques Salles de Concert Punk	"Bohème" Non-conformisme	Marcel.le Marceau Porte un canevas blanc
Domestiques	Finance Hôtels	Allergie au homard Courir acheter du vin	Majordome anarchiste Sosie de ministre inconnu.e
Étudiant.es	Bibliothèques Musées	Cernes et bâillements Chahuter	Porte un cahier infini Prof qui a <i>vraiment</i> la flemme
Familles	Cinémas Ludothèques	Acheter des glaces Consoler ses adelphe.s	Acteurice du film Énorme chat orange
Malades	Hôpitaux Laboratoires	Apporter un bouquet Profiter du soleil	Docteur.e aux yeux de feu Nez scotché à un livre
Manifestant.es	Administratifs Places Publiques	Jardin communautaire Vente de manifestes	Militant.e de parti disparu <i>One-person</i> batucada
Migrant.es	Bas loyer	Copier les habitudes Demander son chemin	N'importe qui
Ouvrier.es	Ateliers Terminaux portuaires	Camaraderie Fatigue	Bleu de travail brodé d'or Ne parle qu'en citant Zola
Religieux.ses	Monastères Sanctuaires	Desserts traditionnels Processions	Porte sa propre effigie Chien gardien du temple
Retraité.es	Jeux de société Bâtiments municipaux	Chantonner un vieil air Nourrir les pigeons	Champion.ne de Tango Ex-Superhéros.ïne
Scientifiques	Salles de conférence Universités	Rivalité respectueuse Vouvoisement	Légèrement radioactif.ve Vous regarde et prend note
Soldat.es	Académies militaires Murailles	Intimider les passant.es Poser pour la photo	Grimmé en La Faucheuse Statue crottée du parc
Touristes	Hôtels Ruines	Attention aux poches S'habiller comme en été	Éblouit par ses flashes Guide incollable sur ailleurs
Vendeur.euses	Galleries marchandes Marchés aux puces	Essayer un vêtement Vérifier la monnaie	Marchand.e de rêves brisés Acheteur.euse surchargé.e

En effet, bien qu'il soit impossible de classer la Population de manière rigide, certaines tendances et attitudes permettent de l'identifier plus aisément. Ainsi, en lisant le tableau à la page précédente, on comprend que :

- Lorsqu' on traverse des Quartiers dont la Population est notablement composée de **Migrant.es** fraîchement débarqué.es, on peut s'attendre à se voir arrêter au moins une fois pour expliquer comment arriver quelque part - ces personnes n'ayant pas encore réussi à se repérer entièrement dans leur nouvelle ville.
- Les **Artistes** fréquentent les Salles de Concert Punk, souvent à demi-clandestines (“underground”, pour utiliser le vocabulaire des jeunes).
- Dans les Quartiers fréquentés par les **Familles**, il est possible que ce chat plus gros que la moyenne soit en réalité l'Esprit.



Bien entendu, le tableau ne contient que **quelques exemples** parmi toutes les possibilités. Ouvrez les yeux pour connaître votre Quartier et savoir ainsi quoi noter.

Attention

La “Population Principale” ne désigne pas forcément la plus nombreuse mais uniquement la plus caractéristique du Quartier.

Puis, sur le même principe, et pour apporter la nuance nécessaire à la précision scientifique, choisissez une **Population Principale Secondaire**, moins influente mais pourtant bien présente.

Évolution du Quartier

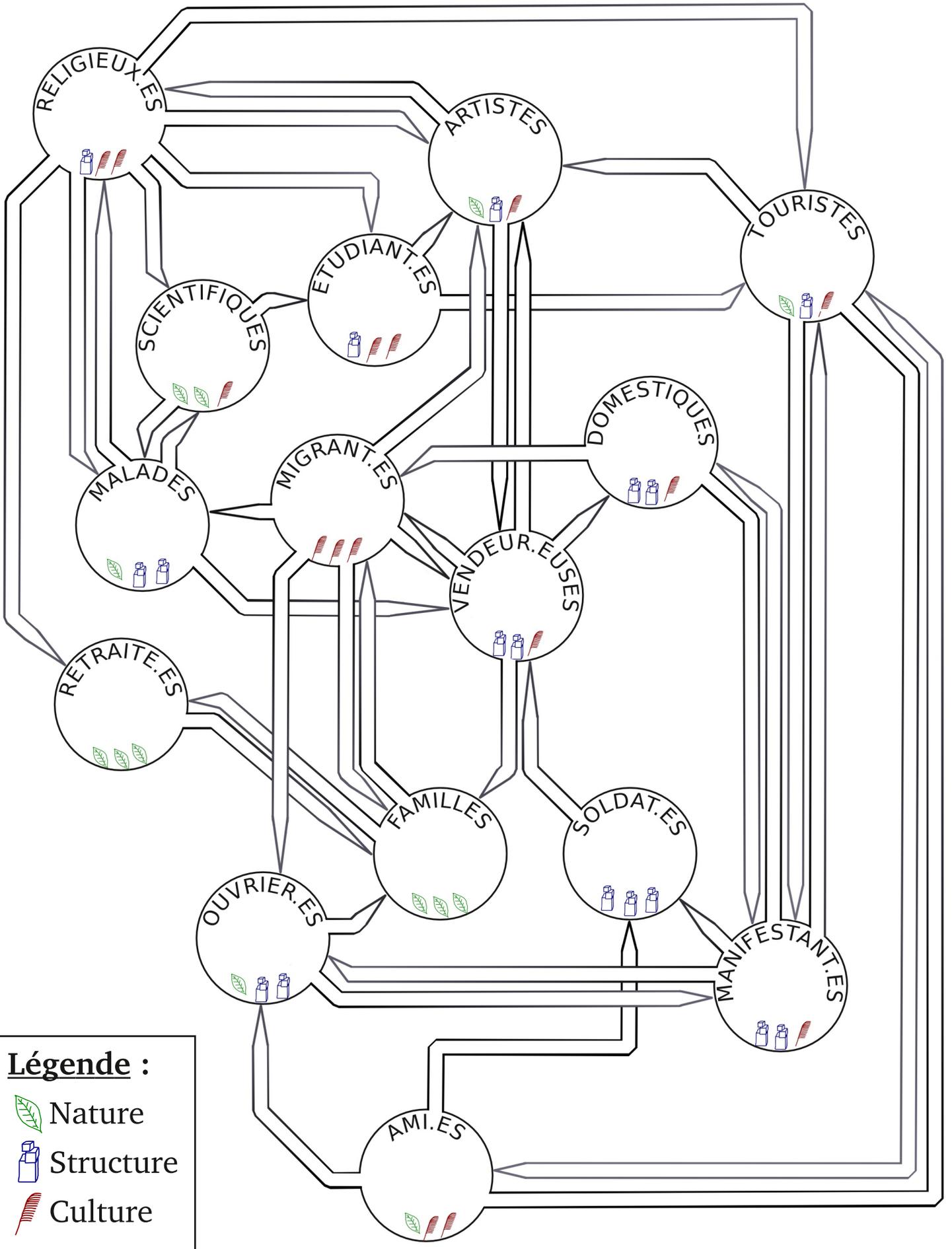
Puisque les séances d'Urbanistomancie ne se tiennent que dans les situations d'urgence, il est fort possible que **plusieurs années s'écoulent entre deux invocations**. Par conséquent, les Quartiers auront évolué, en toute probabilité, sauf exception. Le diagramme à la page suivante vous indique les principales routes que peut suivre la transformation d'un Quartier d'une séance à une autre. Il peut bien entendu en exister d'autres.

Les raisons qui poussent à cette évolution sont multiples, mais explicable par un.e observateurice avisé.e. Par exemple :

- Les Quartiers à Population **Scientifique** ont tendance à attirer des **Étudiant.es** soucieux.ses d'apprendre auprès de mentors.
- Les Quartiers à **Domestiques**, souvent lieux de pouvoir, sont souvent le théâtre de **Manifestations**.
- Je ne pense malheureusement pas avoir à expliquer pourquoi les **Soldats** remplacent trop souvent les **Manifestant.es** - parfois en quelques jours seulement.



Réfléchissez donc à l'événement qui a **causé cette évolution**, ou au lieu récemment apparu qui a attiré la nouvelle Population. Si vous ne réussissez pas à l'expliquer, vos camarades invocateurices se feront sans doute une joie de vous suggérer des raisons possibles.



Légende :

-  Nature
-  Structure
-  Culture

Jetons de Force d'Esprit

À présent que vous connaissez votre Population, regardez une nouvelle fois le Diagramme d'Évolution du Quartier (page précédente), puis :

- En fonction de votre **Population Principale**, prenez les jetons 3 jetons indiquées dans sa case.
- En fonction de votre **Population Principale Secondaire**, prenez 1 jeton (en choisissant celui qui vous semble le plus logique en fonction du contexte). Ne cherchez pas à optimiser, la malhonnêteté est toujours un obstacle à l'Invocation.

Par exemple, imaginons un Quartier à Population Principale composée essentiellement d'Ouvrier.es : On prendrait ainsi 1 Jeton de Nature et 2 Jetons de Structure.

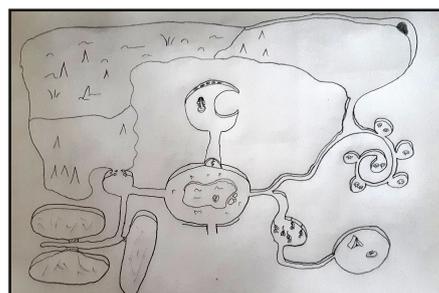
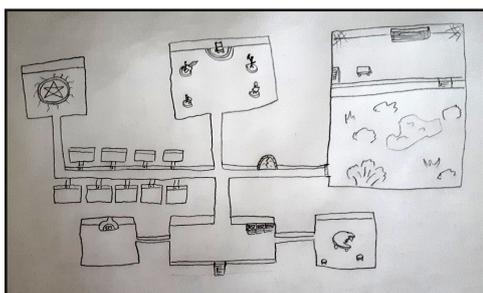
Puis, si sa Population Principale Secondaire était Religieuse, on aurait le choix entre 1 seul jeton de Culture et 1 jeton de Structure.



Attitudes attendues

Avant de commencer la séance proprement dite, voici quelques derniers conseils pour favoriser de meilleurs résultats.

- **Documentez** autant que vous le pouvez :
 - * Situez tout événement évoqué au cours de la préparation de la séance sur les frises chronologiques des Quartiers concernés. Cela permet de se repérer dans le temps.
 - * Placez tout bâtiment évoqué sur la carte de son Quartier respectif.
 - * Lors de l'Invocation, dessinez en groupe les plans des lieux explorés. À la fin, agrafez ces plans à la fiche du Quartier de l'I.I. :

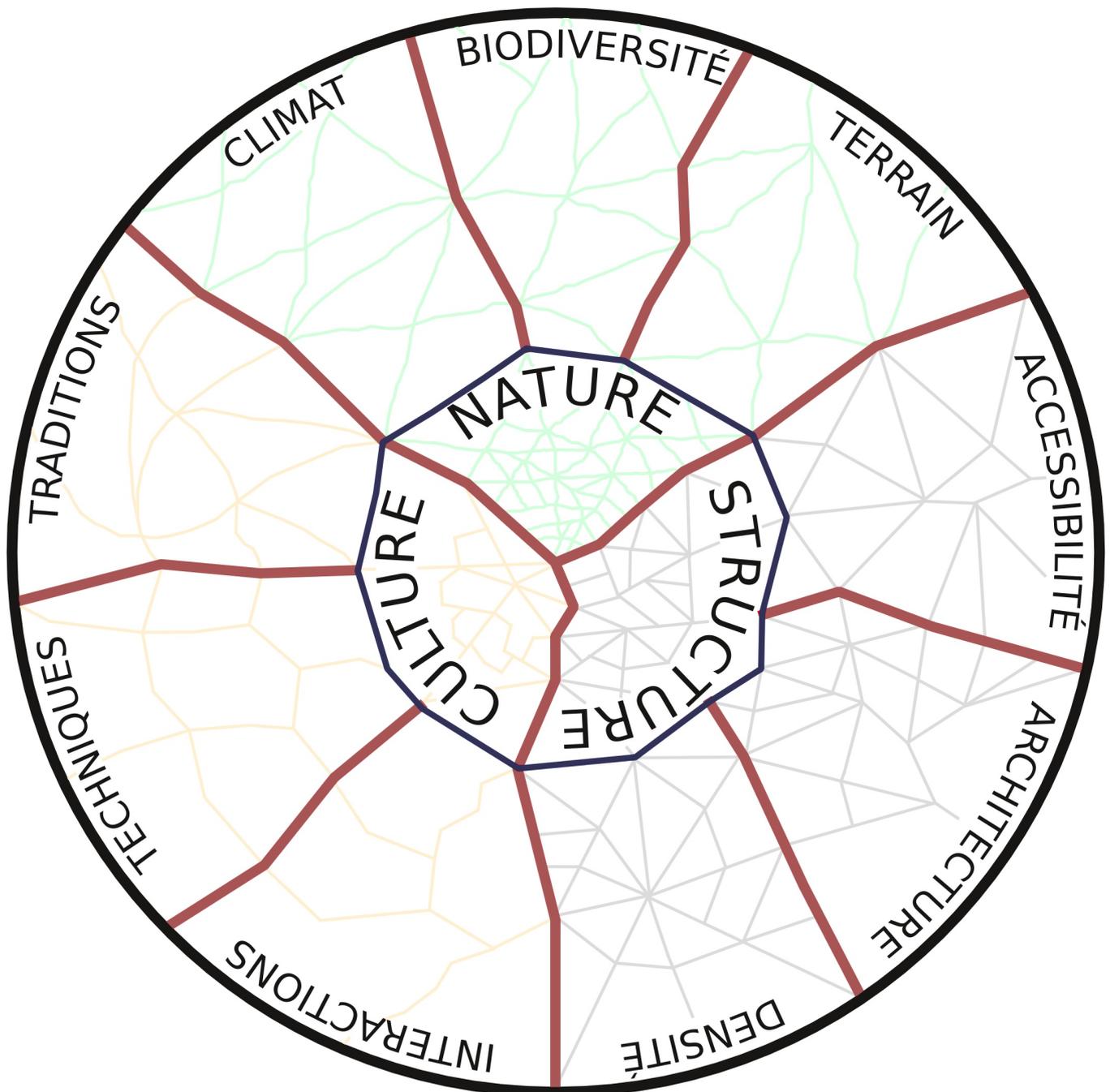


- L'I.I. aura tendance à parler plus, mais **interrompez-le** et iel vous laissera parler. Certains détails auront pu échapper à son Esprit, alors que le votre était peut-être aux premières loges.
- Soyez attentif.ves aux **émotions** :
 - * Les vôtres avant tout. Si un élément vous dérange profondément, c'est probablement parce qu'il n'est pas réel et que vous seule vous en êtes aperçu.e. Faites-le savoir immédiatement pour que ce soit corrigé sur-le-champ.
 - * Celles des autres. Il est possible que les autres membres du Conseil hésitent à exprimer leur malaise face aux situations traversées. Demandez-leur si tout va bien et respectez leur volonté.

Déroulement de l'Invocation

Détermination de la cause de la Crise

Le graphe ci-dessous est ce que l'on nomme un Diagramme d'Ishikawa Circulaire : c'est un puissant outil d'ingénierie pour déterminer les causes des problèmes.



Toutes les participant.es doivent se placer autour de ce Diagramme.

1. **Faites tourner le Diagramme**, sans trop forcer, pour que ses cases se retrouvent dans des positions quelconques.
2. Puis chacun.e note, dans la case dont le titre est dans son sens de lecture, une **raison qui pourrait causer la crise**. Cette raison doit être liée à la caractéristique du Quartier. Si rien ne vous vient à l'esprit, vous pouvez toujours choisir de remplir une case adjacente.
3. **Recommencez deux fois** pour fournir une quantité suffisante de causes potentielles.
4. Appliquez-vous à garder la **cohérence** avec le contexte du Quartier - en particulier sa Population.

Par exemple : si la case en question est celle liée aux Traditions, on peut penser à l'utilisation de feux d'artifice lors de fêtes de fin d'année. Il suffit alors de noter "Feux d'artifice" - l'I.I. fera le lien.

Une fois la préparation terminée, vous pouvez commencer la séance d'Invocation. Laissez l'I.I. **déterminer le type de lieu** où se concentre la source des problèmes, à l'aide des hypothèses notées dans l'Ishikawa Circulaire et de son plan de Quartier.



Entrée en Résonance

Le phénomène de Résonance exige des participant.es un certain état mental que l'on pourrait décrire comme un "attachement profond" à la Ville.

La méthode la plus simple pour cela, selon mon expérience, est que chacun.e, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par la personne à la gauche de l'I.I., réponde à une **question sur ses souvenirs dans la Ville**, à l'intensité de plus en plus forte, et posée par les autres. La dernière question, posée à l'I.I., doit être centrée sur son Quartier.

Voici quelques exemples de questions, dans l'ordre où elles pourraient être posées :

1. Quelle est l'heure la plus tardive où vous êtes resté.e dans les rues, et qu'y avez-vous vu ?
2. De quelle couleur est le plus beau ciel de la Ville, et où et quand le voit-on ?
3. Quelle est votre coiffeuseuse préféré.e dans cette Ville et quelles histoires raconte-t-iel ?
4. Votre plus beau baiser dans votre Quartier, où était-ce précisément ? Et avec qui ?

Bien entendu, si la question est ressentie comme trop intime (bien qu'il est évident qu'elles doivent être énoncées dans le plus grand respect), **vous pouvez toujours y répondre intérieurement**. Certain.es objectent qu'il n'y a alors aucun moyen de vérifier que ce sera le cas ; pourtant, si les Esprits apparaissent, c'est que l'Entrée en Résonance a fonctionné.

Arrivée des Esprits

Vous aurez conscience que les Esprits sont parmi vous lorsque chacun.e d'entre vous, puisqu'en Résonance avec l'Esprit de son propre Quartier, réussira à **voir par ses yeux**.

Lorsque cela arrivera, pour occuper vos pensées et garder ainsi votre calme, **décrivez** qui vous voyez : chacun.e énonce l'apparence générale de son Esprit, puis laisse les autres compléter avec des détails.

Vous remarquerez également que les Esprits **parlent également par votre bouche**, chacun utilisant la première personne du pluriel pour se désigner. Ainsi, "Nous sommes l'Esprit de la *Quinta Heeren*" est une phrase que je me suis très souvent entendu prononcer.



Enquête

Les Esprits se dirigent alors vers le lieu qui contient les possibles causes de la Crise qui menacent le Quartier de l'I.I. Iels décriront sans doute leur trajet depuis la salle d'Invocation.

Seul l'Esprit de l'I.I. sera **trop faible** pour agir directement, ce qui sera compensé par une énorme prédisposition aux longues descriptions, interrompues uniquement lorsque les autres Esprits lui coupent la parole.

Les Esprits peuvent interagir avec le monde qui les entoure de la même manière que n'importe quel.e individu.e le ferait : iels peuvent discuter avec les habitant.es, grimper aux arbres, rechercher des objets perdus, etc.

Il existe néanmoins quelques différences :

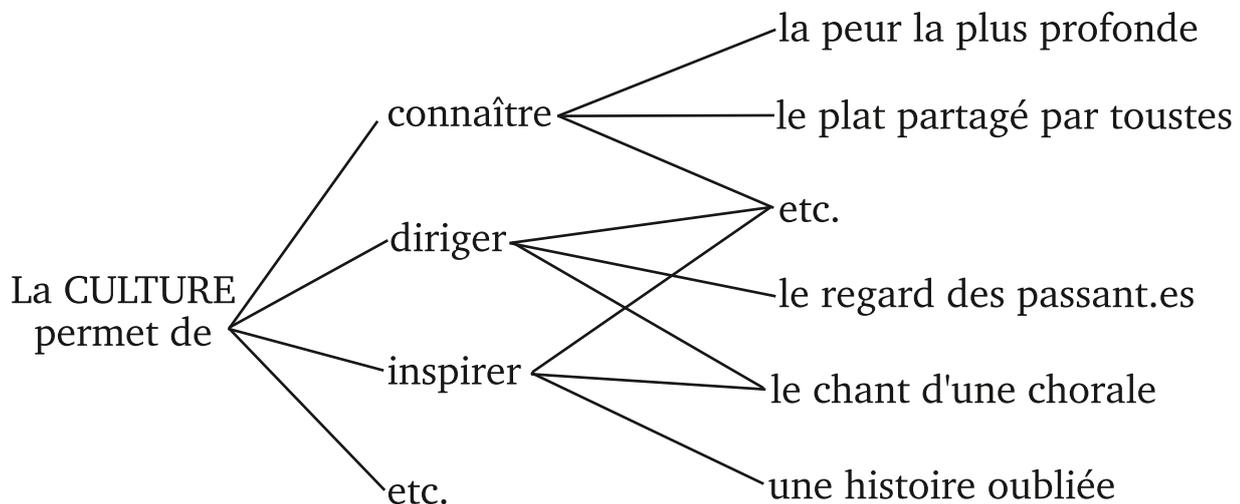
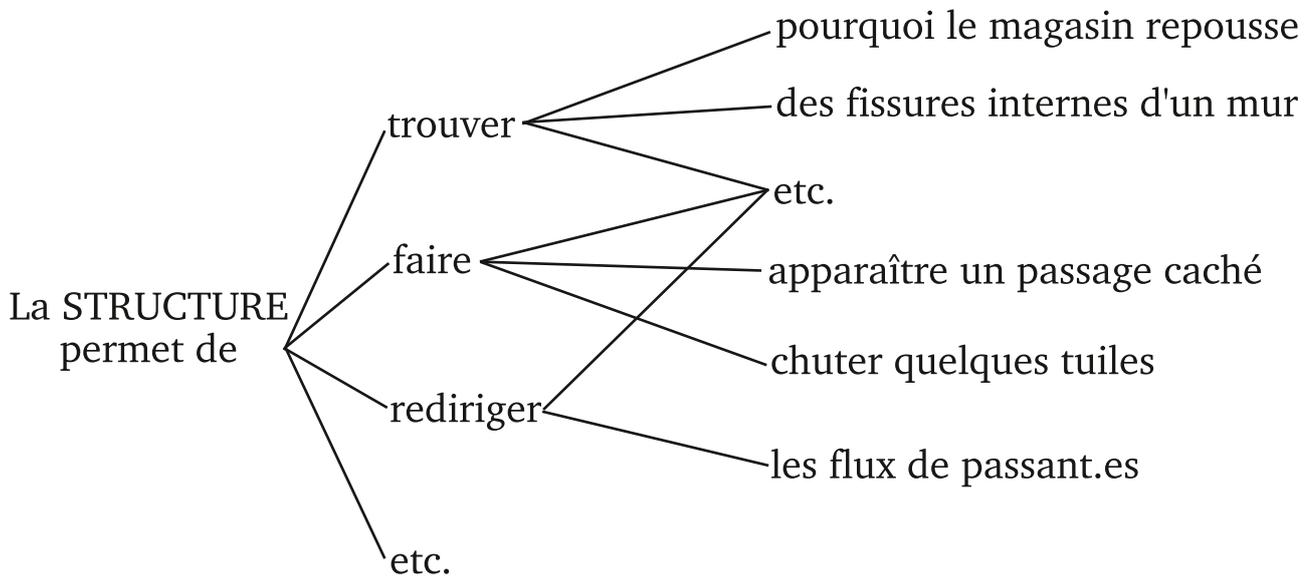
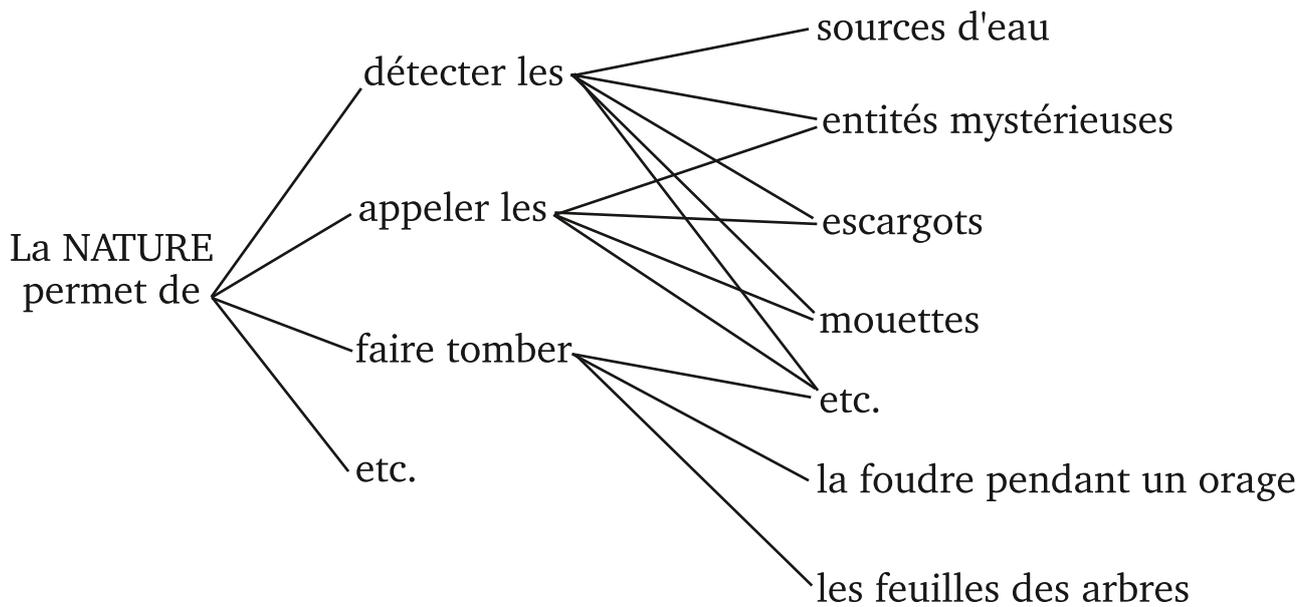
- Les actions qu'un.e humain.e pourrait réaliser en conditions normales sont absolument **infaillibles** pour les Esprits.
- Les Esprits disposent de **Forces** que l'on aurait définies comme "surnaturelles" au siècle dernier encore.

Ces "pouvoirs" sont en réalité basés sur les trois composantes du Quartier, définies lors du chapitre 1, page 8, c'est-à-dire la **Nature**, la **Structure** et la **Culture**. Pour l'Esprit, les éléments qui appartiennent à chacun de ces trois domaines peuvent alors :

- Être compris dans leur entièreté,
- Être influencés dans une certaine mesure, si cela ne va pas à l'encontre de son essence et de la logique du moment.

Lorsque les Esprits utilisent ces Forces, iels **consomment un Point** de Nature, Culture ou Structure, en fonction du domaine requis. **Défaussez-vous alors du jeton** qui le représente, ce qui vous permettra de suivre la situation au fur et à mesure.

Seul l'Esprit en Résonance avec l'I.I. n'a pas accès à ces capacités, à cause de la crise qu'il traverse. Il peut uniquement partager ses Forces aux autres Esprits.



Fin de la séance

Vous avez maintenant entre vos mains les connaissances nécessaires pour réaliser des invocations. N'oubliez pas de respecter les principes de documentation pour que les générations futures aient accès aux connaissances développées par vos actions.

Il nous faut préciser un dernier détail : **si les Forces d'un des Esprits s'épuise, la Résonance s'évanouit et l'Invocation s'arrête pour toustes.**

Ceci dit, si vous vous concentrez sur la résolution de la Crise, tout devrait allet pour le mieux.

Voilà. Le destin de la Ville est maintenant réellement entre vos mains.



Crédits images

Toutes les photographies ont été modifiées par l'auteur. Celles qui ne se trouvent pas référencées dans cette liste ont été prises par l'auteur lui-même.

Couverture: Mirian Vilca, avec son aimable autorisation.

P2: Le logo "Fait (Hu)main" est libre de droit, réalisé par Lazar Baruk : <https://lazarbaruk.itch.io/pack-de-logos-fait-humain>

P8: <https://pixabay.com/photos/tori-japanese-shrine-torii-1976609/>

P9: <https://pixabay.com/photos/beach-walkers-reflections-sand-sea-4423022/>

P10: <https://pixabay.com/photos/architecture-buildings-cars-city-1837176/>

P11: <https://pixabay.com/photos/arch-entrance-chinatown-manchester-7770498/>

Le logo "Action Antifasciste" est Open Source, réalisé par Cob l'Anarchofélin : <https://bsky.app/profile/cobanarchofelin.bsksocial/post/3ka5rbi2c372q>

P515: <https://pixabay.com/photos/building-facade-skyscraper-8967854/>

P518: Fernando Zavaleta, avec son aimable autorisation.

P519: KcoQuidam, dans *Colocs de Donjon*, avec son aimable autorisation.

P521: <https://pixabay.com/photos/to-travel-mexico-church-fireworks-3816272/>

P523: <https://pixabay.com/photos/people-meeting-silhouette-cafe-2625804/>

P526: <https://pixabay.com/photos/yemen-middle-east-neighborhood-6037293/>

4^e de couverture: <https://pixabay.com/photos/map-germany-maps-munich-4755691/>

Quartier de :

Fondé en :

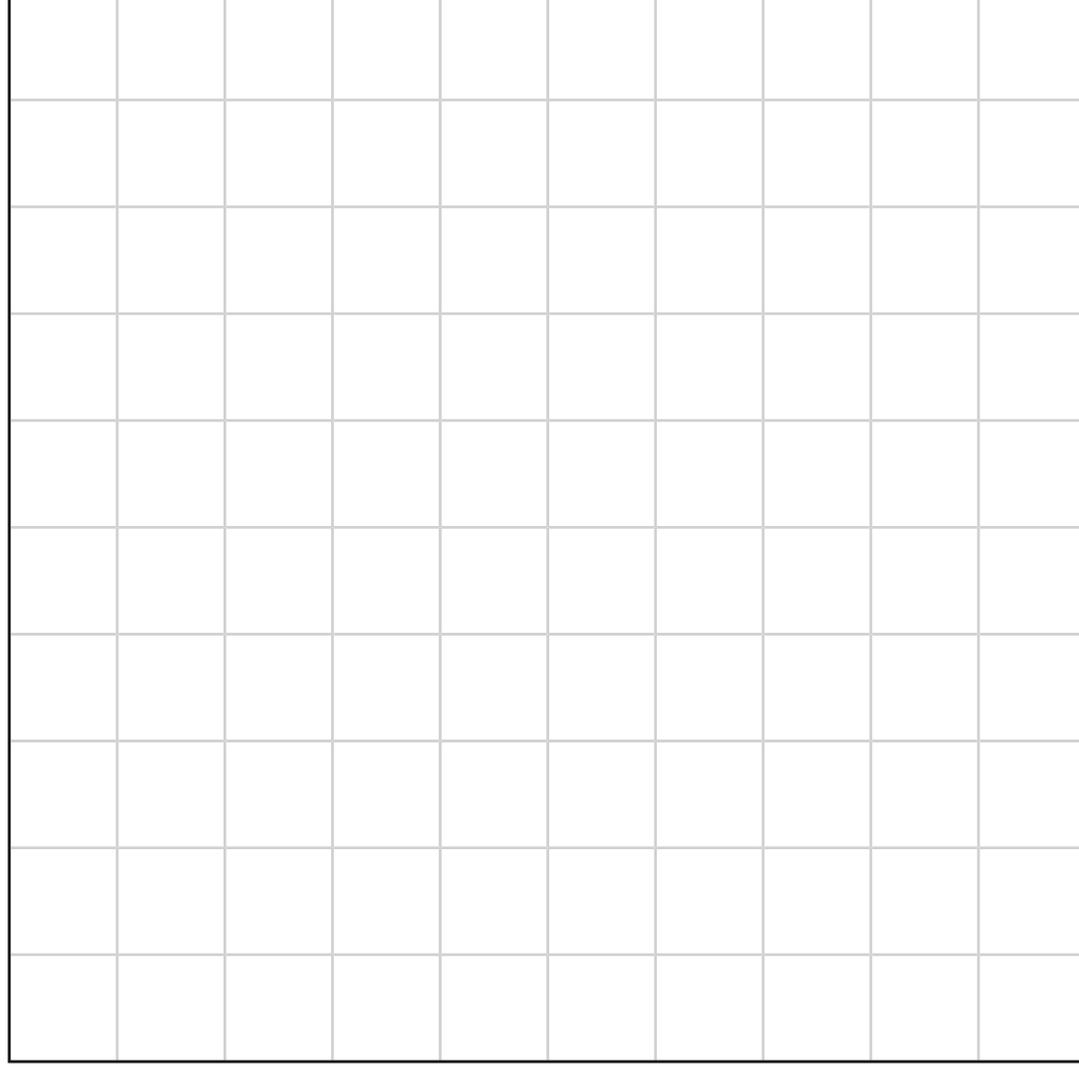
Pour :

Limites : À l'ouest avec :

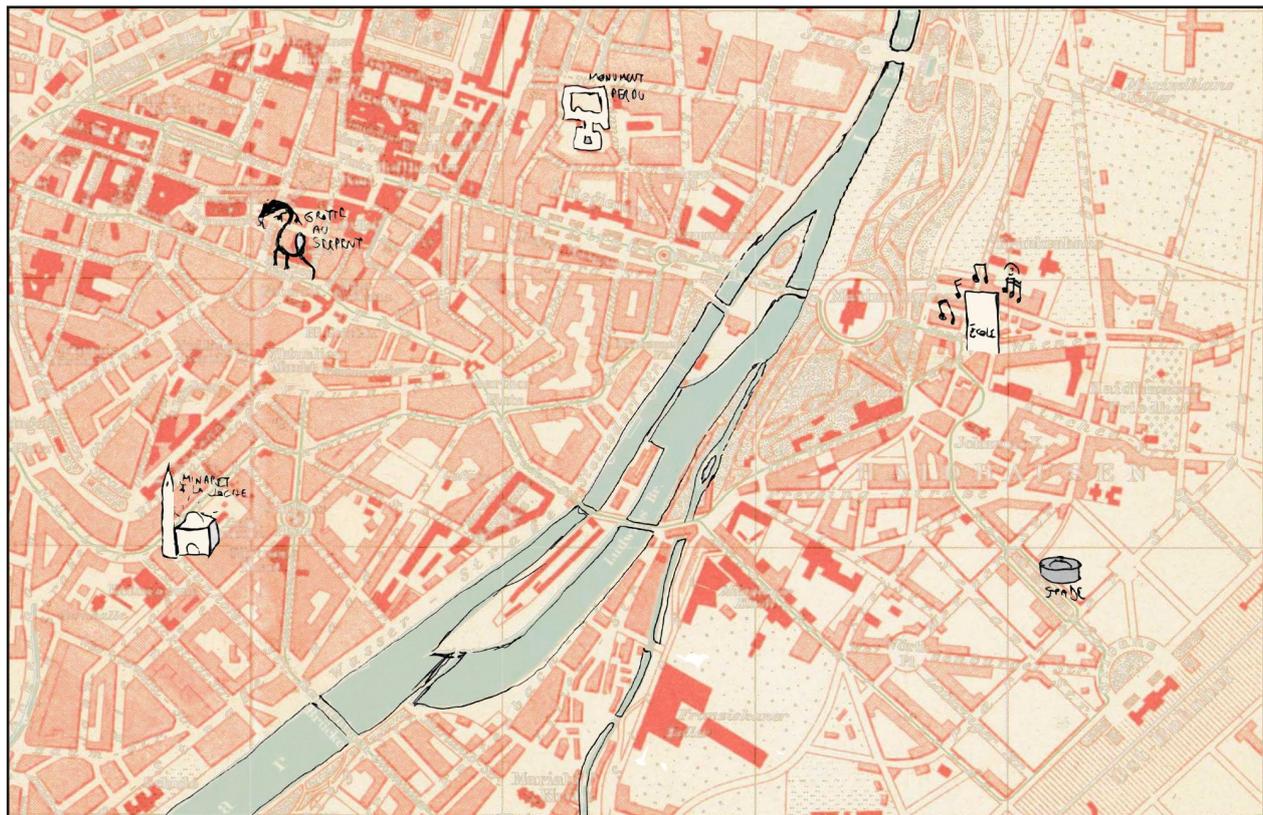
À l'est avec :

Au nord avec :

Au sud avec :



<p>Date : Invocat. : Pop. 1 : Pop. 2 :</p>			
<p>Date : Invocat. : Pop. 1 : Pop. 2 :</p>			



Esprits de la Ville est un classique qui a maintes fois fait ses preuves lors du dernier quart de siècle.

Pratique, il sera adapté à tout conseil municipal un tant soit peu sérieux qui désire invoquer les Esprits protecteurs pour préserver la vie de Quartier sur son territoire.

