

Les guildes de Llarkno

Les guildes sont le cœur de la vie et de l'organisation du royaume de Llarkno. Toutes les professions ont une guilde qui les représente, les protège, leur fournit un local pour exercer et défend ses membres dans les affaires et les controverses internes ou envers d'autres guildes.

Un professionnel peut choisir de ne pas adhérer à la guilde dont il devrait dépendre, mais sa situation est vite intenable, car il est seul.

Chaque guilde a un protecteur, un madhi. Il s'agit toujours d'un noble à qui la guilde a proposé l'office et que l'Archiduc a validé. Les guildes les plus prestigieuses sont les plus convoitées, mais l'office n'a rien d'héréditaire. Dans chaque cité il y a un ou plusieurs Vae-zir, chacun étant le représentant officiel de sa guilde, lui-même étant un professionnel reconnu. Dans les villages c'est un peu plus rare et souvent ceux-ci se regroupent autour d'une ville plus importante ou d'un village plus gros. Un vae-zir peut donc être le représentant officiel de sa guilde regroupant plusieurs villages.

Quelques guildes

- La guilde des marins (pêcheurs)
- La guilde des armateurs (construction navale) Cette guilde est maître d'œuvre et fait appel à de nombreuses autres guildes sur les chantiers navals.
- La guilde des mariniers (flotte de guerre)
- La guilde des bateliers (marine fluviale)
- La guilde des nefs (nefs volantes)
- La guilde des spadassins (armée)
- La guilde des archéologues
- La guilde des voleurs (non reconnue officiellement)
- La guilde des assassins (non reconnue officiellement)
- La guilde des marchands d'art
- La guilde des bijoutiers
- La guilde des musiciens
- La guilde des ombres (officielle et secrète) les espions
- La guilde des télépathes
- La guilde de l'Ars magica
- La guilde des guetteurs (police comme à Panshaw, avec quelques Jidaï-atah comme officiers)
- La guilde des clercs (notaires et huissiers)
- La guilde des magistrats (avocats et juges des affaires pénales*)
- La guilde des métalliers (forgerons et fontes du fer)
- La guilde des argentiers (banques, usuriers, prêteurs sur gages)
- La guilde des hospices (médecin, personnel soignant)
- La guilde hostelière (Hôtel, auberge, relais...) on y dort. À ne pas confondre avec
- La guilde des taverniers (bars, taverne...) on y boit seulement.
- Tous les artisanats ont une guilde.
- La guilde du vent (Le Morganat, transport sécurisé et renseignements)

* La guilde des magistrats n'est pas celle qui siège dans les tribunaux des affaires de guilde.

Alors La guilde du vent qu'est-ce ? C'est une guilde qui n'avait pas de reconnaissance officielle avant le Fléau. À la suite du funeste Fléau, le Morganat a dû s'enfoncer un peu plus dans les ombres. Ça été

l'occasion d'officialiser cette guilde qui couvait depuis plusieurs années. Elle bénéficie désormais d'un Madhi. Elle a donc été créée par le Morganat. Toutes les filles de Morgane de Llarkno connaissent son existence et en sont membres.

La guilde tient un registre secret où tous ses membres sont recensés, et ce, comme toutes les guildes. Mais cette guild ne se contente pas des filles de Morgane. Elle n'hésite pas à recruter parmi toutes les couches de populations pour réseauter et créer un maillage d'informateurs. Ce ne sont pas des espions mais ils en font et en savent autant. Les membres autres que les filles de Morgane sont toujours recrutés de la même manière. Ils contractent « une dette d'information », un service qu'on leur rend et qui en échange les lie. **C'est une guild qui vend de l'information !**

From:
<https://mail.chroniques-annwfn.fr/> - **wikinouven**

Permanent link:
https://mail.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:groupe_d_influence:les_guildes_de_llarkno?rev=1682264935

Last update: **2023/04/23 17:48**

