

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 guildes qui les représente, les protège, leur fournit un local pour exercer et défend ses membres dans les affaires et les controverse internes ou envers d'autres guildes.

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

Chaque guildes a un protecteur, un madhi. Il s'agit toujours d'un noble à qui la guildes 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'héritaire. Dans chaque cité il y a un ou plusieurs Vae-zir, chacun étant le représentant officiel de sa guildes, 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 guildes regroupant plusieurs villages.

Quelques guildes

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

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

Alors La guildes du vent qu'est-ce ? C'est une guildes 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. Ç'a 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 guilde 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 guilde qui vend de l'information et sécurise le transport de message ou de colis de valeur !**

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

Permanent link: http://chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:groupes_d_influence:les_guildes_de_llarkno?rev=1682265013

Last update: **2023/04/23 17:50**

