

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 guilda 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 guilda dont il devrait dépendre, mais sa situation est vite intenable, car il est seul.

Chaque guilda a un protecteur, un madhi. Il s'agit toujours d'un noble à qui la guilda 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 guilda, 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 guilda regroupant plusieurs villages.

Quelques guildes

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

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

Alors La guilda du vent qu'est-ce ? C'est une guilda 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 a été l'occasion d'officialiser cette guilda 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 !**

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

Permanent link:
https://chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:groupe_d_influence:les_guildes_de_llarkno?rev=1682264913

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

