

La guilde des Cartographes

Par Solaris

Cette aide de jeu pour Guildes présente la guilde des Cartographes, qui peut servir comme guilde pour les joueurs ou comme simple source de scénarios ou de contrats.

HISTOIRE

La guilde des Cartographes est née en l'an 107. Deux personnages sont à l'origine de sa création : Angelo KAVARDI, docte venn'dys et Askiel, cartographe gehemdal.

Leur but était alors de collecter toutes les données scientifiques du Continent, la majorité de leur découverte étant réservé au domaine géographique. Ils ont fondé leur propre guilde et engagé du personnel. Mais, malgré la fortune privée du docte venn'dys et le sérieux du gehemdal, l'argent vint à manquer. Et surtout, la mort des deux hommes en l'an 132 lors d'une expédition faillit apporter le coup de grâce à la guilde.

C'est alors qu'un vieil ami d'Angelo, du nom de Giovanni VERACRUZ, lui aussi docte venn'dys, repris les affaires. Il entreposa tous les documents de la guilde dans un bâtiment à Astienne, en République Venn'dysse. Ce bâtiment, appelé le "Géodôme", permit à la guilde de constituer des départements d'études et une bibliothèque publique offrant une partie des découvertes de la guilde aux autres guildes, moyennant un droit d'accès qui finance les travaux de la guilde. Depuis, tous les grands maîtres suivent la voie tracée par Giovanni.

ORGANISATION

La guilde compte actuellement pas loin de six cent employés. Une centaine sert le "Géodôme". Trois cents personnes naviguent sur les navires de la guilde. Le reste des employés parcourent le Continent.

Même si elle est reconnue par le Sénat de la Constellation pour son savoir, la guilde est très discrète.

Elle est dirigée par le Conseil qui regroupe cinq membres. Ils mènent une politique de fer. Leur mots d'ordre sont la discrétion et la rigueur.

GÉNÉRALITÉS

Siège : Astienne

Grand Maître : Conseil de 5 membres

Date de création : 107

SYNDICS

- **Charte** : 3 (Comète)
- **Troupes** : 3 (Etablie)
- **Ancienneté** : 3 (Routière)
- **Comptes** : 4 (Gestionnaire)

CHAPITRES & ACQUIS

- **Trésor** : 24
- **Influence** : 5
- **Loom** : 2
- **Guerre** : 2
- **Politique** : 4
- **Savoir** : 6

Dans un premier temps, chaque contrat qui lie la guilde à une personne ou une autre guilde ne porte pas le sceau de la guilde des Cartographe mais celui de l'employé. Ce procédé assure une totale discrétion. Ainsi, chaque membre dispose de son propre sceau personnel (répertorié malgré tout par la guilde). Même les bateaux ne portent pas le blason de la guilde, mais celui d'une guilde écran (guilde de transport de marchandises connue sous le nom de Guilde des Flots).

Il arrive de temps à autre que la guilde embauche des Aventuriers pour des missions de recensement. Cette opération lui permet parfois de recruter du personnel pour son propre compte.

LE "GÉODÔME"

Le bâtiment est situé à Astienne en République venn'dysse. Son style architectural est très baroque, utilisant le marbre blanc et le verre.

L'intérieur est richement décoré de bois bruns et éclairé par des dômes de verres et de grandes fenêtres. Le bâtiment est agencé comme les monastères : il dispose de plusieurs cours intérieures et de jardins d'hiver sous dômes. Une seule pièce est libre d'accès pour le public. Elle est appelée La Bibliothèque. De lourdes étagères et de grandes tables de travail, le tout en bois précieux, meublent la grande pièce. Des statuts d'explorateurs, des reproductions de navires en miniatures et des instruments de cartographie servent à la décoration. Des scribes sont chargés d'accueillir le public toujours peu nombreux, qui doit d'ailleurs disposer d'un ordre de mission de sa propre guilde. Le droit d'entrée est de 200 guilders d'écume et comprend juste la consultation de documents courants.

Le reste du bâtiment est composé de salles de travail thématiques, d'une grande salle d'archives et de bureaux. Les employés logent sur place.

Enfin, il existe une hiérarchie très précise. Pour la recherche et l'archivage, le scribe devient archiviste (compagnon) puis conservateur (maître de chapitre) dans son domaine de prédilection (zoologie, géologie, anthropologie, etc.). Pour la partie des employés de terrain, un apprenti cartographe devient compagnon cartographe puis maître cartographe. Dans les deux cas, un membre de guilde pourra terminer sa carrière en enseignant son art ou en devenant un savant à part entière.

ACTIVITÉS

La guilde des cartographes recense le Continent sous toutes ses formes races animales, peuples, climats... En revanche, même si la guilde recense toutes manifestations loomiques, elle ne les exploite pas (et ne les révèle pas).

Elle assure également du transport de marchandises par l'intermédiaire de sa guilde écran (la Guilde des Flots), ce qui lui assure une autre source de revenu.

MACHINATIONS

Pour ce qui connaissent la guilde des Cartographes, elle est mystérieuse. En effet, beaucoup se demande quelles sont ses intentions véritables, surtout qu'elle entretient de bons rapports avec le Sénat de la Constellation. Ce dernier ne semble pas s'interférer dans les activités de la guilde. Et puis certains pensent même qu'elle peut devenir dangereuse pour

l'équilibre déjà précaire dans les relations entre les guildes et les Maisons.

L'objectif prioritaire du conseil de la guilde est de transférer son siège sur le Continent. D'ailleurs, cela fait plusieurs années qu'elle économise pour ce transfert qui devrait être pour très bientôt. Elle détient déjà un comptoir à port MacKaer.

Enfin, la guilde des Cartographes détient deux auberges relais sur le continent. Une proche de Port MacKaer, et l'autre dans la contrée de la Couronne Stellaire à Honfjord connues sous le nom de Relais de l'Aventure. Elle compte également tenir une chaîne de ce genre d'établissement dont les revenus sont très lucratifs.

ALANIS KHRIDD

Membre de la Guilde des Cartographes, il parcourt le Continent afin de le recenser pour le compte de sa guilde. Récemment promu Maître Cartographe, il reste malgré tout un homme de terrain alors que sa fonction pourrait lui permettre de rentrer sur les Rivages et de bénéficier d'une vie plus aisée.

Même si c'est un solitaire, Alanis reste très attaché à sa guilde.

CARACTERISTIQUES

Agile 6, Fort 5, Observateur 6

Résistant 4, Charmeur 4, Rusé 5

Savant 5, Talentueux 4

Art Guerrier : (Agile, Fort, Rusé) 5

Art Etrange : (Observateur, Résistant, Savant) 5

Art Guildien : (Charmeur, Talentueux) 4

Vie : 16

Compétences : Contacts 3, Astronomie 2, Bricolage 2, Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 2, Rapière 4, Cartographie 7, Histoires et légendes 4, Patois (l'Alphabet) 3, Chercher 3, Orientation 4, Pister 3, Survie 4

Alanis est Ashragor. Longs cheveux noirs attachés par un catogan, peau pâle, corps solide, pantalon de cuir vieilli, grosses bottes de cavalier, grande cape de peau avec capuche. Grand.

Rapière à la ceinture, une besace de chaque côté, un grand sac de voyage.

Le jouer : sûr de lui sans arrogance, très observateur, va à l'essentiel, mais toujours courtois. Voix posée et réfléchie.