TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ARCHIVES CENTRALES DE SOL-DARASS · SCEAU DU HAUT-EXÉGÈTE

CODEX DES MÉTIERS ET DES GUILDES

Aedoera

Consigné dans les Archives Centrales de Sol-Darass
Sous le Sceau du Haut-Exégète — 1316 AP

« *Les mains qui travaillent sont les mains du Cœur.* » — *Traités du Cœur*, XI.3

PRÉAMBULE

Aedoera est un continent de conscience. Mais la conscience, sans les mains qui la servent, reste une idée abstraite.
Les Grandes Guildes sont ces mains. Elles ne font pas partie de la décoration institutionnelle d'Aedoera — elles en sont une composante fondamentale, reconnue comme telle dès la fondation de l'Assemblée du Cœur en 100 AP. Leurs trente sièges à l'Assemblée en témoignent : sur cent six voix continentales, trente appartiennent aux artisans, aux marchands, aux soignants, aux bâtisseurs et aux conteurs. C'est plus que les six royaumes réunis.

Ce poids institutionnel n'est pas accidentel. Il reflète la conviction exégète fondamentale qu'un continent ne tient pas par ses princes ni même par ses Ordres sacrés — il tient par ceux qui nourrissent, soignent, construisent, échangent et transmettent au quotidien.

La différence avec Northern est structurelle. Là où Northern concentre la formation dans un territoire unique — le Domaine des Mille Arts —, Aedoera distribue ses formations selon les réalités géographiques et économiques de chaque royaume. Chaque Grande Guilde a son siège là où son activité est la plus naturelle, et ses antennes là où ses membres vivent et travaillent.

I — LES GRANDES GUILDES ET L'ASSEMBLÉE DU CŒUR

Les Grandes Guildes d'Aedoera sont des institutions continentales reconnues par le Pacte des Mille. Chaque Guilde majeure dispose de trois sièges à l'Assemblée du Cœur, représentant trois voix distinctes.
La Voix du Travail — celle des praticiens, des artisans et des techniciens. Elle représente ceux qui exercent le métier au quotidien.

La Voix de la Connaissance — celle des maîtres et des formateurs. Elle représente ceux qui transmettent et font évoluer les pratiques.

La Voix du Peuple — celle des bénéficiaires. Elle représente ceux qui ont besoin des services de la guilde — les communautés locales, les marchands, les familles.

Cette tripartition garantit qu'aucune guilde ne peut représenter uniquement ses intérêts internes. La Voix du Peuple rappelle en permanence que les Guildes existent pour servir le continent, pas l'inverse.

Les dix Grandes Guildes reconnues totalisent ainsi trente sièges à l'Assemblée — trois voix pour chacune.

II — LES DIX GRANDES GUILDES

1. Guilde des Bâtisseurs du Cœur

Architecture, génie civil, ponts, ports, fortifications

Siège : Mae Chalorea

La Guilde des Bâtisseurs est l'une des plus anciennes et des plus respectées d'Aedoera. Elle forme ceux qui élèvent les structures durables du continent — ponts, ports, fortifications, bâtiments publics, canaux.

Sa philosophie de formation repose sur le compagnonnage — sept ans aux côtés d'un Maître-Bâtisseur avant toute autonomie. L'apprenti suit son maître sur le terrain, apprend à lire les matériaux, à calculer les contraintes, à dialoguer avec les Technomanciens sur les aspects runiques des grandes constructions.

Le chef-d'œuvre de fin de formation est la condition sine qua non du grade de Maître : une structure conçue et réalisée par l'apprenti, devant tenir debout sans renfort runique. Cette exigence dit l'essentiel de la philosophie de la Guilde — un bâtisseur doit d'abord maîtriser la matière avant de solliciter la magie.

La Guilde des Bâtisseurs entretient une collaboration permanente avec les Technomanciens de Mae Chalorea — les grandes constructions de Chalorea mêlent presque toujours génie civil et éléments runiques. Cette collaboration est productive et structurellement tendue : les Bâtisseurs considèrent parfois que les Technomanciens compensent par la magie ce qu'ils ne savent pas construire. Les Technomanciens considèrent que les Bâtisseurs s'obstinent dans des méthodes laborieuses là où une solution flux-forgée serait plus élégante.

2. Guilde des Scribes et des Mémoires

Transcription, archives, cartographie, enluminure

Siège : Sol-Darass

La Guilde des Scribes est la seule dont le siège est implanté dans la ville des Exégètes. Cette proximité n'est pas anodine — et elle génère des tensions structurelles permanentes sur la question de l'indépendance du savoir.

Les Exégètes considèrent que certains textes leur appartiennent par nature — doctrine, pactes sacrés, chroniques continentales. La Guilde des Scribes considère que la mémoire écrite appartient à ceux qui la transcrivent, pas à ceux qui la dictent. Ce débat n'a jamais été tranché. Il est entretenu consciencieusement par les deux parties comme une tension saine.

La formation est rigoureuse et longue. Cinq ans de copie pure avant d'être autorisé à rédiger — les candidats commencent toujours par recopier les mêmes textes fondamentaux jusqu'à ce que leur écriture soit indiscernable de l'original. Ce n'est pas une discipline arbitraire : c'est la conviction que seul celui qui a parfaitement compris un texte peut le reproduire sans erreur, et que seul celui qui peut le reproduire sans erreur mérite de créer le suivant.

Le grade de Maître exige la cartographie d'une région non encore documentée ou la rédaction d'un texte institutionnel reconnu par les Exégètes — preuve que le Scribe sait non seulement transmettre, mais contribuer.

3. Guilde des Forges Libres

Métallurgie, armurerie, orfèvrerie, outils

Siège : Mae Chalorea

La Guilde des Forges Libres est distincte de l'Ordre des Technomanciens par une différence fondamentale et revendiquée : elle travaille le métal sans magie. Pas de Flux, pas de runes, pas d'intervention extérieure à la matière. Le feu, le marteau, l'eau froide, la main du forgeron — rien d'autre.

Cette position est philosophique autant que technique. Les Forges Libres estiment que le métal forgé sans magie est un métal honnête — ses qualités viennent entièrement de la compétence de celui qui l'a travaillé. Aucune rune ne masque un défaut. Aucun Flux ne compense une mauvaise technique.

La formation est un compagnonnage pur. Pas d'école, pas de manuel officiel. Un apprenti suit son maître jusqu'à ce que le maître juge qu'il peut partir. Cette transmission directe, de main à main, est considérée comme la seule façon de transmettre véritablement le geste juste.

La rivalité douce avec les Technomanciens est structurelle et productive. Les deux institutions se respectent mutuellement tout en considérant chacune que l'autre est incomplète. En pratique, les artefacts les plus solides d'Aedoera naissent souvent de leur collaboration contrainte — une base forgée par les Forges Libres, enrichie par un Technomancien.

4. Guilde des Voiles et des Routes

Commerce maritime, négoce, transport de marchandises

Siège : Port-Serment

Implantée au cœur des Territoires Corsaires, la Guilde des Voiles et des Routes opère en coordination permanente avec l'Ordre des Corsaires du Cœur. Cette proximité est naturelle — le commerce maritime d'Aedoera ne peut pas fonctionner sans les routes sécurisées par les Corsaires, et les Corsaires ont besoin des flux commerciaux pour justifier leur autorité maritime.

La formation exige deux ans de mer obligatoires avant toute activité commerciale reconnue. Cette règle est la seule en son genre parmi les Guildes — elle n'exige pas que le marchand sache naviguer, mais qu'il comprenne ce qu'il fait transporter. Un négociant qui ne sait pas ce que représente une tempête en haute mer, une avarie de cargaison, ou un mouillage d'urgence est un négociant qui prend des risques qu'il ne mesure pas.

Le grade de Maître exige la gestion documentée d'une route commerciale inter-royaumes sur au moins deux cycles — preuve d'une capacité à naviguer les

complexités politiques et logistiques du continent, pas seulement ses mers.

5. *Guilde des Herboristes et des Soignants*

Médecine, herboristerie, soin des blessés, pharmacopée

Siège : Ormyn

Implantée dans le royaume le plus fertile d'Aedoera, la Guilde des Herboristes bénéficie d'un accès direct aux ressources du Delta de l'Aurore et des vallées sacrées d'Ormyn. Elle est la Guilde la plus exigeante en durée de formation — huit ans minimum — parce qu'elle considère qu'un soignant incompétent est plus dangereux qu'un soignant absent.

Sa philosophie est simple et sans compromis : on ne soigne pas avec de bonnes intentions. On soigne avec du savoir, de la précision et de l'humilité face à la complexité du corps vivant.

La formation combine l'étude théorique des plantes, des toxines et des remèdes avec une pratique clinique progressive — les apprentis soignent d'abord sous supervision totale, puis partiellement, puis seuls pour les cas simples, avant d'obtenir l'autonomie complète.

Le grade de Maître exige la rédaction d'un traité original sur une plante, un remède ou une pathologie — contribution documentée au savoir collectif de la Guilde. Ce traité est évalué par le Cercle des Soignants et, pour les remèdes liés aux Flux, soumis à validation par les Mages du Cercle des Veines.

6. *Guilde des Artisans du Flux*

Runisme appliqué, gravure de runes légères, enchantements mineurs, instruments magiques

Siège : Mae Chalorea

La Guilde des Artisans du Flux occupe un espace intermédiaire entre l'artisanat ordinaire et la pratique magique spécialisée des Ordres. Elle forme des praticiens capables d'appliquer des runes légères et des enchantements mineurs sur des objets courants — sans atteindre la complexité des machines technomanciennes ni la profondeur des interventions des Mages.

Le concours d'entrée est similaire à celui des Technomanciens mais à une échelle moins exigeante — démonstration pratique d'une sensibilité aux Flux et d'une aptitude à la gravure. Trois ans de formation supervisée avant le grade de Compagnon.

La Guilde travaille en coordination avec les Technomanciens et les Mages mais n'est subordonnée à aucun des deux Ordres. Cette indépendance est parfois contestée — les Technomanciens considèrent que certaines pratiques de la Guilde empiètent sur leur domaine. La Guilde répond que les Technomanciens ne savent pas construire un simple pendentif runique sans y mettre trois machines et quatre ingénieurs.

7. *Guilde des Marchands du Cœur*

Commerce terrestre, négoce inter-royaumes, gestion des prix

Siège : Ormyn

La Guilde des Marchands du Cœur est la contrepartie terrestre de la Guilde des Voiles et des Routes. Elle forme ceux qui font circuler la richesse d'Aedoera par les routes, les caravanes et les places de marché continentales.

Sa formation est la plus juridique de toutes les Guildes — cinq ans d'apprentissage comptable et juridique, avec une maîtrise obligatoire des Lois de la Mesure qui encadrent les pratiques commerciales d'Aedoera. Ces lois, édictées par l'Assemblée du Cœur, interdisent l'accumulation mortifère, la spéculation destructrice et la manipulation des prix. Un Maître-Marchand qui les ignore n'est pas seulement incompétent — il est en infraction avec le Pacte.

La Guilde entretient des relations étroites avec les Exégètes sur les questions de prix et de juste valeur — les Exégètes considèrent que l'économie est une forme d'intention collective, et que les marchands en sont les traducteurs quotidiens. Un marchand juste est un Exégète en acte. La plupart des marchands trouvent cette formulation flatteuse et légèrement condescendante.

8. *Guilde des Pêcheurs et des Gens de Mer*

Pêche, élevage maritime, connaissance des courants côtiers

Siège : Territoires Corsaires

La seule Guilde dont le siège est dans les archipels corsaires — et la seule qui reconnaisse officiellement la transmission familiale comme voie d'admission valide. Un fils de pêcheur qui a grandi sur un bateau peut être admis sans formation formelle, sur présentation de deux Corsaires du Cœur témoignant de sa compétence.

Cette règle dit l'essentiel de la philosophie de la Guilde — la mer s'apprend sur la mer, pas dans une salle de cours. Le savoir des courants, des marées et des comportements du poisson est un savoir vivant, transmis dans le geste quotidien, que nul manuel ne peut remplacer.

La Guilde travaille en coordination étroite avec les Corsaires pour la surveillance des zones de pêche et la protection des pêcheurs dans les zones instables. Elle est également l'une des sources d'information les plus fiables du continent sur l'état des mers — les pêcheurs voient des choses que les Corsaires ne voient pas.

9. *Guilde des Constructeurs de Machines*

Mécanique légère, automates civils, instruments de mesure

Siège : Mae Chalorea

La Guilde des Constructeurs de Machines est distincte des Technomanciens par un principe fondamental et symétrique à celui des Forges Libres : elle construit sans Flux. Pas de magie, pas de runes vivantes, pas d'interaction avec les courants invisibles du monde. Des engrenages, des leviers, des ressorts, des mesures précises — rien d'autre.

Quatre ans de formation théorique suivis de trois ans de pratique supervisée. La formation est la plus mathématique de toutes les Guildes — les Constructeurs de Machines sont les seuls praticiens d'Aedoera dont le travail repose entièrement sur le calcul et la mesure géométrique.

La rivalité avec les Technomanciens est douce mais persistante. Les Technomanciens construisent avec le Flux. Les Constructeurs sans. Chaque camp considère l'autre incomplet — et chaque camp a raison, à sa manière. Les horloges titanesques de Chalorea, qui font la fierté du continent, ont été conçues par des Constructeurs de Machines et stabilisées par des Technomanciens. Aucun des deux ne l'admet volontiers.

10. *Guilde des Chroniqueurs et des Conteurs*

Histoire orale, chroniques, récits officiels, mémoire vivante

Siège : itinérant

La seule Guilde sans siège fixe — par principe doctrinal. Les Chroniqueurs et les Conteurs estiment qu'une mémoire vivante ne peut pas être attachée à un lieu. Elle doit se déplacer, se confronter au monde réel, collecter et transmettre sans jamais se figer.

La formation est la plus libre de toutes les Guildes. Un candidat est admis quand deux membres confirmés témoignent que sa mémoire et son honnêteté sont dignes de confiance. Pas d'école, pas de durée fixe. Certains membres ont été admis à quinze ans. D'autres à soixante.

Ce qui distingue un Chroniqueur d'un simple conteur c'est l'honnêteté — la capacité à distinguer ce qui s'est passé de ce qu'on aurait voulu qu'il se passe, et à le dire même quand cela dérange. La Guilde exige cette honnêteté comme condition d'adhésion et comme condition de maintien. Un Chroniqueur pris à falsifier une chronique est exclu — définitivement, sans appel.

La Guilde entretient une relation complexe avec les Scribes de Sol-Darass — les Scribes écrivent, les Chroniqueurs parlent, et chacun considère que l'autre laisse passer des choses importantes.

III — LES MÉTIERS LOCAUX NON CERTIFIÉS

Aedoera est plus institutionnalisé que Northern dans sa gestion des métiers — la philosophie du Pacte tend à intégrer les savoirs dans des cadres reconnus. Mais des métiers locaux existent dans chaque royaume, transmis en dehors des Grandes Guildes.
Agriculture d'Ormyn — les cycles agricoles d'Ormyn sont si spécifiques au terroir local que la transmission familiale reste la norme pour la majorité des exploitants. Les Guildes des Soignants et des Marchands sont leurs interlocuteurs naturels pour la commercialisation et la médecine des plantes.

Artisanat de DoshVaka — dans les terres brûlées, les métiers se transmettent dans les clans. Forgerie de survie, travail du cuir, fabrication d'armes rudimentaires. Ces savoirs

ne cherchent pas la certification continentale — ils cherchent l'efficacité immédiate.

Pêche artisanale des archipels corsaires — distincte de la Guilde des Pêcheurs, cette pêche côtière de subsistance se transmet de famille en famille dans les îles les plus reculées. Les Corsaires la tolèrent et la protègent sans chercher à l'institutionnaliser.

Artisanat des Nobles Couronnes — chaque Couronne a ses traditions artisanales propres, souvent protégées jalousement et transmises en interne. La broderie de Lyr-Venn, la joaillerie de Saphyrel, la tonnellerie de Valdor — autant de savoir-faire locaux qui n'ont pas besoin de certification continentale pour exister et prospérer.

IV — LE RÔLE DES ORDRES DANS L'ÉCONOMIE DES MÉTIERS

Les Cinq Grands Ordres ne sont pas des Guildes — mais ils encadrent et supervisent certains aspects de l'économie des métiers d'Aedoera.
Les Exégètes du Cœur contrôlent les grandes transactions, vérifient les serments attachés aux pactes commerciaux et surveillent la stabilité des monnaies. Toute grande transaction doit être scellée en Haut-Vyrelien devant un Exégète-Lien.

Les Chevaliers du Cœur assurent la protection des routes et des flux commerciaux et empêchent les monopoles et les abus. Leur présence sur les grandes routes est autant économique que militaire.

Les Corsaires du Cœur régulent les taxes maritimes, protègent les archipels marchands et supervisent la circulation des Mounchères dans les ports.

Les Technomanciens frappent les Frappés Runiques, surveillent la circulation des artefacts mécaniques et régulent la valeur des machines dans l'économie continentale.

Les Mages évaluent les risques liés aux transactions runiques et stabilisent les Flux économiques entre Chalorea et Vairgris.

V — LA MONNAIE D'AEDOERA

L'économie d'Aedoera repose sur six formes officielles de valeur, chacune porteuse d'une intention propre.
L'Écu de Cuivre — monnaie du quotidien. Alimentation, outils simples, services modestes.

L'Écu d'Argent — monnaie des artisans qualifiés et des guildes mineures. Valeur : cent écus de cuivre.

L'Écu d'Or — monnaie de haute valeur pour les transactions majeures. Valeur : cinquante écus d'argent.

L'Écu Royale — monnaie des pactes et des grandes décisions. Frappée du sceau royal, bénie par un Exégète-Lien, enregistrée dans les registres continentaux. Valeur : hors-échelle — instrument d'engagement. Elle n'achète pas — elle engage.

La Frappé Runique — non convertible en écus. Ce n'est pas une monnaie mais une autorisation — activer un automate, ouvrir un seuil magique, accéder à une zone scellée. Elle se confie, se rend, s'accorde.

La Mounchère — monnaie des ports et des marchés. Rapide, légère, universelle. Valeur : dix à quinze écus de cuivre. Partagée avec Taerticâulle.

« Le cuivre vit. L'argent ordonne. L'or décide. Le sceau engage. La rune guide. La Mounchère relie. Ainsi respire l'économie du Cœur. »