

ORDRE DES GUILDES DE TAERTICÂULLE

Ordre de régulation, de coordination et de représentation des Guildes

> « Nous ne produisons pas.

Nous coordonnons ce qui permet au monde de fonctionner. »

Devise de l'Ordre des Guildes

Identité générale

Nom officiel

Ordre des Guildes de Taerticâulle

Statut

Ordre civil et économique de régulation

Reconnu par le Pacte Éthérée (95 AP)

Ancrage

Continental - présent dans les trois royaumes

Rôle fondamental

Réguler l'ensemble des Guildes reconnues

Assurer le lien entre Guildes et autres Ordres

Garantir la stabilité économique du quotidien

Origine et histoire

À mesure que Taerticâulle se structurait, les Guildes se multiplièrent :

marchandes, artisanales, navales, bâtisseuses, techniques et de services spécialisés.

Cette diversité nourrissait le continent, mais engendrait aussi conflits de juridiction, rivalités économiques et déséquilibres locaux.

L'Ordre des Guildes fut créé pour éviter que l'économie vivante du continent ne devienne anarchique.

Il ne fut jamais conçu comme un organe de production, mais comme une instance de régulation et de dialogue.

Mission officielle

L'Ordre des Guildes a pour mission de :

reconnaître et enregistrer les Guildes légitimes

arbitrer les conflits inter-guildes

représenter les Guildes auprès des autres Ordres

coordonner les besoins continentaux majeurs

assurer la circulation des savoir-faire

📌 Il agit comme interface, jamais comme souverain.

Structure interne

L'Ordre est structuré en trois Cercles complémentaires, garants de l'équilibre institutionnel.

I. Cercle des Membres

Représentation du terrain

120 membres issus des Guildes

Sélection par tournus régulier

Mandats temporaires et non cumulables

Rôle

participation aux débats

votes consultatifs

remontée des besoins réels du terrain

📌 Ce Cercle empêche toute confiscation durable du pouvoir et garantit une représentation vivante.

II. Cercle des Maîtres

Expertise et légitimité professionnelle

Composé des Grands-Maîtres de chaque Guilde reconnue


Accès conditionné par reconnaissance officielle

Rôle

expertise technique

validation des normes

avis obligatoires sur les décisions majeures

 Ce Cercle incarne la compétence métier.

III. Cercle du Conseil

Direction et arbitrage

Composé de 12 Grands-Conseillers


Direction générale de l'Ordre

Rôle

arbitrage final

négociation avec les autres Ordres

application des décisions

 Le Conseil décide,
mais sous la pression constante des deux autres Cercles.

Relations institutionnelles

Avec la Banque Éthérée

Relation contractuelle permanente.

Éthérée assure la mémoire des contrats et la stabilité financière.

Avec l'Académie de Brage

Coordination technique des commandes continentales et diffusion encadrée des innovations.

Avec les Cavaliers-Griffons

Organisation logistique, transport sensible et sécurisation des routes aériennes.

Avec l'Ordre des Mages

Régulation des usages magiques civils et arbitrage des pratiques autorisées.

Limites de pouvoir (explicites)

L'Ordre des Guildes :

ne produit rien

ne possède aucune armée

n'impose aucune innovation

ne gouverne aucun royaume

Il coordonne, régule et représente -
rien de plus, rien de moins.

Posture officielle

> Nous ne gouvernons pas.

Nous permettons aux autres de travailler ensemble
sans que le monde se fragmente.