TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

NORTHERN SHIELD · DOMAINE DES MILLE ARTS

Codex des Guildes, des Métiers et des Ordres du Northern Shield

Codex doctrinal — Référence continentale des institutions professionnelles

Consigné par les Archivistes du Grand Archivum d'Aen Doravel — An 821 AP

SOUS LE SCEAU DU HAUT-EXÉGÈTE

« Trois Voies, un seul Souffle. Voilà la loi qui a bâti le Nord. Mais derrière chaque loi, il y a des mains. Et derrière chaque main, il y a une guilde. »

— Chant ancien des Exégètes

PRÉAMBULE

Northern est un continent de métiers. Derrière chaque forteresse érigée, chaque route tracée, chaque lame forgée et chaque parchemin rédigé, il y a une main formée, une transmission accomplie, une guilde reconnue. Le travail à Northern n'est pas une activité économique parmi d'autres — c'est une vocation inscrite dans la structure même du Pacte des Hommes depuis l'An 0.

Ce Codex consigne l'organisation complète des guildes, des métiers et des ordres du Northern Shield — leur structure, leur fonctionnement, leurs lieux, leurs hiérarchies et leurs relations avec les six royaumes. Il est destiné à servir de référence continentale pour tout Exégète, Scribe ou représentant royal appelé à traiter avec les institutions professionnelles de Northern.

I — LES TROIS PILIERS DU SYSTÈME

L'organisation des métiers de Northern repose sur trois piliers indissociables.

La Loi des Trois Voies détermine dès la naissance le chemin de formation de chaque enfant. Le Domaine des Mille Arts abrite les académies et certifie les compétences. La Table des Guildes représente l'autorité suprême de toutes les professions reconnues du continent.

Ces trois piliers ne fonctionnent pas l'un sans les autres. La Loi sans le Domaine n'est qu'un idéal sans institution. Le Domaine sans la Table n'est qu'une école sans autorité. La Table sans la Loi n'est qu'un conseil sans vivier.

II — LA LOI DES TROIS VOIES

La Loi des Trois Voies est le fondement de toute formation professionnelle à Northern depuis l'An 0 du Pacte. Elle dispose que chaque enfant, selon son ordre de naissance, est orienté vers l'une des trois voies à l'âge de treize ans.

Le premier enfant rejoint la Voie de la Force — les académies militaires de son royaume. Le deuxième enfant rejoint la Voie des Arts — le Domaine des Mille Arts. Le troisième enfant rejoint la Voie du Souffle — Aen Doravel et l'Ordre Exégète.

Les Enfants Libres du Pacte — quatrième enfant et au-delà — ne sont soumis à aucune obligation institutionnelle. Ils peuvent rejoindre le Domaine s'ils le souhaitent, apprendre un métier en famille, rejoindre une guilde locale ou rester au foyer. Ce sont eux qui alimentent principalement les métiers locaux non certifiés et le petit commerce de Northern. Leur liberté est considérée comme la respiration nécessaire du système.

Le Pacte bâtit le Nord. Les Libres le font vivre.

— Proverbe des marchands de Caer-Norwyn

La Loi des Trois Voies repose sur un registre de naissance certifié, un ordre de naissance connu, et un Scribe du Pacte qui vérifie l'ensemble à treize ans dans la capitale du royaume. Ce système fonctionne pleinement dans les villes et les bourgs. Dans les villages éloignés, son application dépend de la présence d'un Exégète local. Dans les hameaux

reculés, elle est souvent absente de fait — non par désobéissance, mais par inaccessibilité.

Les Archivistes d'Aen Doravel reconnaissent cette réalité sans la condamner. La Loi est un idéal continental. Sa portée est proportionnelle à la proximité du pouvoir institutionnel. Nul n'a jamais prétendu le contraire.

Pour les orphelins et les enfants sans registre certifié, l'Exégète local de la ville ou du village le plus proche évalue le profil de l'enfant et lui attribue une Voie selon ses aptitudes et les besoins du moment. Cette attribution est consignée dans les Registres de Miséricorde d'Aen Doravel.

Nul enfant de Northern ne naît sans Voie. Certains la reçoivent de leurs parents, d'autres du Souffle lui-même.

— Inscription du Temple des Orphelins, Caer-Norwyn

III — LE DOMAINE DES MILLE ARTS

Le Domaine des Mille Arts est un territoire neutre, inviolable, reconnu par les six royaumes comme sacré depuis l'An 0 du Pacte. Il n'appartient à aucun royaume, ne perçoit aucune taxe, n'abrite aucune famille civile permanente. Sa localisation exacte n'est pas consignée dans les archives publiques — le Domaine se protège par le silence autant que par le droit.

Il fut fondé en 37 AP — une génération après les fondateurs originels du Pacte — par leurs successeurs qui comprirent qu'une civilisation ne tient pas seulement par ses institutions sacrées. Elle tient par ses forgerons, ses constructeurs, ses herboristes, ses scribes. Ces hommes et ces femmes avaient besoin d'un espace commun, neutre et protégé, où leurs savoirs pourraient se transmettre et s'améliorer de génération en génération.

Il convient ici de préciser que la Loi des Trois Voies existait dès l'An 0 du Pacte — mais que la Voie des Arts, durant ces trente-sept premières années, était assurée par des ateliers royaux et des guildes locales embryonnaires propres à chaque royaume. La construction du Domaine exigea en effet un temps considérable. Ériger sur une île l'ensemble des académies, des bâtiments institutionnels et des infrastructures nécessaires à plusieurs millénaires de formation continentale représentait une entreprise sans précédent. Plus encore, rendre cette île inaccessible par voie maritime — franchissable uniquement par portail runique — nécessita des travaux de runisme et d'ingénierie d'une complexité que peu d'hommes de l'époque pouvaient concevoir. Ce n'est qu'en 37 AP que le Domaine put ouvrir ses portes et centraliser définitivement la Voie des Arts à l'échelle du continent.

Le cycle de formation standard du Domaine suit quatre étapes progressives. L'Académie constitue l'initiation théorique, d'une durée de deux à cinq ans selon le métier. Le Passage en Guilde est l'apprentissage pratique aux côtés d'un Maître reconnu, d'un à quatre ans. Le Grade de Compagnon est la certification continentale accordée après validation des compétences — un Compagnon peut exercer officiellement dans les six royaumes, signer des contrats officiels et accéder aux protections légales de la Table des Guildes. Le Grade

de Maître est l'épreuve, l'œuvre ou l'exploit reconnu par le Conseil de Guilde — un Maître peut siéger au Conseil, former des apprentis et certifier des contrats majeurs.

IV — STRUCTURE POLITIQUE DU DOMAINE

Le Domaine est gouverné par trois instances aux rôles clairement séparés.

Le Grand-Maître Gardien est une figure rituelle et non politique. Il incarne la continuité du Domaine, préside les cérémonies et reçoit les délégations royales. Il ne prend aucune décision politique ou académique.

Les Conseils Suprêmes — un par guilde, pour tout le Northern Shield — siègent en permanence au Domaine. Ils valident les grades de Compagnon et de Maître, arbitrent les conflits entre praticiens et font remonter les décisions importantes à la Table des Guildes.

Les Conseils Royaux — un par royaume, un par corps de métier — représentent les intérêts spécifiques de chaque royaume dans chaque discipline. Leur siège varie selon la structure politique du royaume concerné. Dans la majorité des royaumes actifs, les Conseils Royaux siègent dans la capitale. Virelya, dont la structure politique est distribuée entre plusieurs grandes villes, répartit certains de ses Conseils Royaux selon la nature du métier et la ville la plus concernée. Tharaggorn, signataire du Pacte mais dépourvu de structure politique centralisée, ne possède aucun Conseil Royal. Darnholm dispose théoriquement de Conseils Royaux, mais leur activité réelle dépend du régime en place et de sa volonté d'honorer les vocations du Pacte.

La Table des Guildes est l'autorité suprême de toutes les professions reconnues de Northern. Elle ne gouverne pas les royaumes — elle gouverne les métiers. Elle ne se réunit que lors des Sessions du Pacte, convoquées tous les vingt ans en temps ordinaire, ou en cas de crise majeure affectant plusieurs guildes simultanément. Son bâtiment est le plus sacré du Domaine, interdit aux non-initiés.

V — LES GUILDES LOCALES

Une guilde locale est la présence concrète d'un corps de métier sur le territoire d'une ville ou d'une région. Elle est le lieu où le savoir certifié rencontre la réalité quotidienne du travail.

La structure interne d'une guilde locale reflète directement la hiérarchie du Domaine — Apprenti, Compagnon, Maître — que ses membres soient passés par le Domaine ou qu'ils aient rejoint la guilde par la voie locale.

Deux profils de membres coexistent au sein d'une même guilde locale. Le membre certifié par le Domaine dispose d'une reconnaissance continentale — il peut exercer et signer des contrats officiels dans les six royaumes. Le membre intégré localement, sans certification du Domaine, est reconnu au sein de sa guilde et de son territoire, mais ne dispose pas des mêmes droits contractuels à l'échelle continentale. Ces deux profils partagent la même hiérarchie interne, les mêmes tâches quotidiennes, et la même appartenance à leur guilde

— mais leurs horizons professionnels diffèrent.

La voie locale d'intégration n'est pas une voie de second rang. Elle est la réponse pratique du système à ceux qui tombent entre les mailles de la Loi des Trois Voies — orphelins, enfants sans registre, déclassés. Un homme sans parchemin d'identité qui possède les compétences peut rejoindre une guilde locale si celle-ci reconnaît sa valeur. Sans cette possibilité, Northern se priverait de bras capables au profit d'une pureté administrative.

En dehors des guildes locales, trois profils de praticiens coexistent sur le territoire. Le certifié en guilde exerce pour le compte de sa guilde locale. Le certifié indépendant — qu'il ait quitté sa guilde, en ait été déchu, ou n'en ait jamais rejoint — exerce pour son propre compte, sans les protections institutionnelles de la Table des Guildes. L'artisan local non certifié n'est jamais passé par le Domaine et transmet son savoir par tradition familiale ou locale. Ces trois profils sont reconnus et coexistent sans que le système cherche à les effacer.

VI — GUILDES FIXES ET ITINÉRANTES

Les guildes de Northern se divisent en deux grandes catégories selon la nature de leur métier.

Les guildes fixes exercent un métier ancré dans un lieu par nature. Un atelier ne se déplace pas. Une forge a besoin d'infrastructure. Appartiennent à cette catégorie les guildes des Arts Techniques, du Fer Runé, de l'Institut des Herbes, des Scribes, des Forgerons, des Tisserands et Tailleurs, et des Charpentiers et Menuisiers.

Les guildes mixtes ont une structure locale fixe mais des praticiens naturellement itinérants. Un marchand a un comptoir mais voyage pour ses affaires. Un artiste a un atelier mais se déplace pour ses commandes. Appartiennent à cette catégorie les guildes des Arts Mystiques, des Marchands et des Arts.

Les guildes itinérantes exercent un métier dont le déplacement est la condition même de l'exercice. Un chasseur qui reste en ville cesse d'être utile. Un caravanier immobile n'est plus un caravanier. Appartiennent à cette catégorie les guildes des Routes, des Premiers Sceaux et des Marins.

Les Points d'Ancrage Continentaux

Certaines guildes possèdent un bâtiment ou un lieu historique majeur sur le continent — non pas un siège administratif, mais un ancrage fondateur qui concentre les meilleures archives, les maîtres les plus expérimentés et la mémoire institutionnelle de la guilde. Ce lieu n'est pas une obligation systématique. Il existe là où l'histoire et la nature du métier l'ont rendu nécessaire.

La guilde du Fer Runé est indissociable de la Fosse d'Argile à Virelya — première forge runique du continent, construite autour de la Pierre de Naff. C'est leur lieu fondateur, antérieur au Domaine lui-même.

La guilde des Arts Mystiques tire son origine de Selvaris — royaume où la magie sous toutes ses formes a toujours été la plus dense et la plus ancienne. Son bâtiment historique y est établi, dont le nom et les détails sont consignés dans les archives séparées du Grand Conseil des Mages.

L'Institut des Herbes reconnaît comme référence continentale la Salle du Savoir de la Faune et de la Flore du Grand Archivum d'Aen Doravel. Ce lieu n'appartient pas à la guilde — il appartient aux Exégètes — mais il constitue la mémoire botanique la plus complète du continent et les Herboristes y ont un droit d'accès permanent consacré par le Pacte.

Les autres guildes fixes et mixtes n'ont pas de lieu historique continental particulier. Leur légitimité vient de leur pratique locale et de leurs archives distribuées entre leurs guildes territoriales.

Les Forts des Guildes Itinérantes

Les guildes itinérantes ont besoin de points de repli permanents sur le continent. Leurs membres voyagent sans cesse et doivent pouvoir trouver à tout moment un lieu sûr où se reposer, consulter des archives, attendre la fin d'un hiver ou se remettre d'une mission difficile.

Chaque guilde itinérante dispose d'un fort par royaume actif — soit un fort pour Valdara, Selvaris, Averna et Virelya. Darnholm dispose théoriquement de ces forts mais leur accessibilité dépend du régime en place. Tharaggorn n'en possède aucun.

Ces forts sont des lieux de service, non des sièges politiques. Tout membre certifié de la guilde concernée peut s'y présenter à tout moment, sur présentation de son parchemin d'identité et de son grade. Aucune guilde itinérante ne siège politiquement dans ses forts — les Conseils Royaux correspondants siègent dans les capitales des royaumes.

Le cas des Premiers Sceaux est particulier et fait l'objet d'un article séparé.

VII — LE CAS DES PREMIERS SCEAUX

La guilde des chasseurs de monstres obéit à une logique différente de toutes les autres guildes itinérantes.

Un chasseur certifié est un praticien fondamentalement autonome. Il porte sur lui son parchemin d'identité et son grade de chasseur — ce qui lui suffit pour prendre un contrat dans n'importe quelle ville ou village de Northern, loger dans n'importe quelle auberge et exercer sur n'importe quel territoire. Il ne dépend d'aucune structure fixe pour exercer.

Les bastions des Premiers Sceaux ne sont donc pas des points de service ordinaires. Ce sont des refuges — des lieux où un chasseur épuisé, blessé ou pris par un hiver soudain peut frapper à la porte et trouver abri, repos et fraternité. Il existe un bastion par royaume actif.

Ces bastions ne figurent sur aucune carte officielle. Leur emplacement exact n'est connu que des membres certifiés des guildes de chasseurs. Cette discrétion géographique est

leur première protection — pas de murs renforcés, pas de gardes supplémentaires, mais une obscurité cartographique délibérée.

Aucun bastion n'appartient à une guilde locale particulière. Ils sont placés sous la responsabilité collective de l'ensemble des guildes de chasseurs de Northern. Un chasseur de Valdara et un chasseur de Selvaris partagent le même bastion — leur fraternité transcende les frontières royales. C'est un lien de survie plus ancien et plus profond que tout accord politique.

VIII — LE DOUBLE STATUT DES RUNISTES

L'Académie du Fer Runé est la seule institution du Domaine à fonctionner selon un double statut — celui d'une guilde reconnue par la Table des Guildes, et celui d'un Ordre ancien dont l'existence précède le Domaine lui-même.

L'Ordre des Runistes fut fondé à Virelya autour de la Pierre de Naff, bien avant son intégration au Domaine en 37 AP. Il possède ses propres textes sacrés — les Tables de Naff —, sa propre hiérarchie interne en sept castes, sa propre philosophie et ses propres lieux saints. L'Académie du Fer Runé au Domaine est l'antenne institutionnelle de cet Ordre — non l'inverse.

Un Runiste certifié porte donc deux hiérarchies simultanées. Celle du Domaine — Compagnon, Maître — qui lui confère ses droits contractuels continentaux. Et celle de l'Ordre — du Jeune Runiste au Grand Runiste — qui régit sa progression spirituelle et technique au sein de la communauté runiste.

En cas de conflit entre les deux autorités, l'Ordre répond en dernier lieu à la Fosse d'Argile et au Grand Runiste — non à la Table des Guildes. Cette réalité est connue et acceptée par la Table depuis 37 AP. Elle constitue la seule exception formelle au principe d'autorité suprême de la Table sur toutes les professions de Northern.

Les Runistes gravent la langue des dieux dans le fer. On ne leur demande pas de rendre des comptes à des marchands.

— Maxime non officielle, attribuée aux archives de la Table des Guildes

IX — LES TREIZE ACADÉMIES

Académie des Arts Mystiques — Mixte. Origine : Selvaris. Bâtiment historique à Selvaris. Intégrée au Domaine en 186 AP. Seule académie dont les décisions majeures nécessitent une validation conjointe du Grand Conseil des Mages et des Exégètes d'Aen Doravel. Durée minimale : cinq ans.

Académie des Arts Techniques — Fixe. Fondatrice, 37 AP. Aucun bâtiment historique continental particulier. Durée minimale : quatre ans.

Académie des Routes — Itinérante. Fondatrice, 37 AP. Fort par royaume actif. Durée minimale : trois ans dont un voyage de certification en conditions réelles.

Académie du Fer Runé — Fixe. Fondatrice, 37 AP. Double statut Ordre-Guilde. Bâtiment historique : Fosse d'Argile, Virelya. Durée minimale : cinq ans.

Fort des Premiers Sceaux — Itinérante. Fondé en 296 AP. Bastions secrets par royaume, emplacement non cartographié, responsabilité collective de toutes les guildes de chasseurs. Durée minimale : deux ans dont une première chasse réussie.

Institut des Herbes — Fixe. Fondateur, 37 AP. Référence continentale : Salle du Savoir de la Faune et de la Flore, Grand Archivum d'Aen Doravel. Durée minimale : quatre ans.

École des Scribes — Fixe. Fondatrice, 37 AP. Aucun bâtiment historique continental particulier. Durée minimale : trois ans.

École des Marins — Itinérante. Fort par royaume actif, ancré dans les ports principaux. Durée minimale : trois ans dont une année obligatoire en mer.

École des Arts — Mixte. Aucun bâtiment historique continental particulier. Durée minimale : deux à quatre ans selon la spécialité.

École des Marchands — Mixte. Aucun bâtiment historique continental particulier. Durée minimale : deux ans.

École des Forgerons — Fixe. Aucun bâtiment historique continental particulier. Durée minimale : trois ans.

École des Tisserands et Tailleurs — Fixe. Aucun bâtiment historique continental particulier. Durée minimale : deux ans.

École des Charpentiers et Menuisiers — Fixe. Aucun bâtiment historique continental particulier. Durée minimale : deux ans.

X — LES MÉTIERS LOCAUX

Ces métiers ne passent pas par le Domaine des Mille Arts. Ils se transmettent par apprentissage familial ou local, selon des traditions propres à chaque région et à chaque royaume. Ils constituent la colonne vertébrale silencieuse de la vie quotidienne de Northern — l'agriculture, l'élevage, la pêche côtière, la boulangerie, la meunerie, la brasserie, la poterie simple et le petit artisanat de village.

Un artisan local non certifié exerce dans sa région et sert sa communauté. Il n'a pas accès aux grandes commandes continentales ni aux protections légales de la Table des Guildes. Ce n'est pas une infériorité morale — c'est une réalité pratique. La plupart n'ont aucun besoin de certification pour mener une vie accomplie.

La passerelle existe pour ceux qui la souhaitent. Un artisan local qui développe une compétence remarquable peut, à tout âge, se présenter au Domaine pour ses tests d'orientation. Ses années de pratique y seront reconnues. Certains des Maîtres les plus respectés du Domaine ont commencé comme artisans locaux.

Le Domaine n'appartient pas aux deuxièmes enfants. Il appartient à ceux qui ont quelque chose à transmettre.

— *Maxime du Cercle des Herbes*

« Trois Voies, un seul Souffle. Voilà la loi qui a bâti le Nord.
Et derrière chaque Voie, des mains qui travaillent.
Sans elles, le Souffle ne serait qu'un murmure dans le vent. »

Consigné et scellé par les Archivistes du Grand Archivum d'Aen Doravel, sous le Sceau du Haut-Exégète — an 821 AP.