

# 100 GUILDES

## Lancez 1d100

- 1** Les Chiens Salés : Une guilde de mercenaires spécialisée dans les activités maritimes. Location d'équipage, protection des navires marchands, sécurité des quais, etc... Vous pouvez trouver une agence des Chiens Salés dans n'importe quelle ville avec un port. Ils recrutent tous le monde, mais leur composition première est les personnes physiquement costaudes. Tout le monde doit assurer sa part de travail sur un bateau.
- 2** Les Disciples de Trastor : Presque plus un culte qu'une guilde, les Disciples de Trastor suivent les enseignements d'un ancien nécromancien, qui aurait été la première Liche. Leurs pratiques sont, bien sûr, voilées de secret, car la nécromancie est généralement mal vue, mais chaque taverne a généralement un ivrogne qui prétend tout savoir sur leurs rituels secrets... entendu par une succession d'informateurs totalement fiables et pas du tout suspects.
- 3** Les Lames Nocturnes : Une guilde pour les voleurs portés sur la violence. Petite, mais répandue. De l'intimidation à l'assassinat, les Lames Nocturnes sont là pour vous.
- 4** Les Paragons de l'Arrière-Pays : Un ordre religieux qui suit la divinité patronne des voyageurs et des pèlerins, les Paragons de l'Arrière-Pays se consacrent à la sécurité des routes pour les voyageurs de toutes confessions.
- 5** Ordre du Heaume Brisé : une guilde qui a juré de suivre l'héritage d'un ancien héros tué au combat. L'Ordre abrite de nombreux paladins, clercs, clerics de guerre et combattants. Ils n'assument que des causes justes et réclament leur récompense aux ennemis tombés au combat. Ils recherchent constamment les reliques du héros déchu.
- 6** Culte du Dragon Éternel : Un groupe de magiciens et de sorciers consacrés à la recherche de la prochaine venue du dragon éternel, une divinité qui s'ils prétendent être piégée sous une forme mortelle, condamnée à se réincarner en tant qu'étre moldain encore et encore jusqu'à ce que ses disciples puissent le trouver et briser sa maldiction. La plupart considèrent le culte comme une collection de cinglés, mais que se passera-t-il s'ils ont raison ?
- 7** Les Fils de l'Épée : Une guilde de chevaliers dédiée à la maîtrise de l'épée. Ils prennent pour la plupart des fils nobles, mais ceux qui ont suffisamment de réputation peuvent être en mesure d'obtenir leur adhésion. Les Fils acceptent les quêtes basées sur le gain politique et manoeuvrent constamment pour toujours plus de pouvoir parmi l'élite. Et ils ne sont pas bon marché non plus.
- 8** Les Panses Pourpres : L'une des guildes les plus anciennes, les Panses sont très respectées et assez fières de leur héritage, qui est très sérieux et pas du tout idiot. L'histoire semble cependant légèrement différente à chaque fois qu'elle est racontée. Les Panses sont presque toujours vus dans leur uniforme formel ostentatoire, parés de rubans aux couleurs vives et de médailles polies. Sérieusement, cependant, le fondateur a largement participé à une résistance contre une armée d'occupation. Ce n'était tout simplement pas très bien archivé.
- 9** L'Académie Éternelle : Un groupe de sorciers dédiés à l'étude élevée et aux idéaux de la connaissance pour le savoir. Maîtres de la théorie magique, pas toujours excellents avec une application pratique.
- 10** Les Plongeurs des Profondeurs : Une guilde d'aventuriers spécialisée dans la spéléologie et la plongée dans les donjons. Pas pour les claustrophobes.
- 11** Les Fils Sans Pères : une guilde d'anciens écuyers dont les chevaliers sont tombés au combat, qui ont dû faire leur propre chemin dans le monde.
- 12** Les Bergers : Une guilde dédiée à la protection des gens du commun contre le danger. Prends une dime sur le butin de leurs membres pour compenser les coûts pour ceux qui demandent leur aide.
- 13** La Cabale du Poulailler qui Glousse : Bien sûr, vous pouvez garder jusqu'à cinq poules dans votre jardin pour la production d'œufs au petit-déjeuner, mais si vous obtenez un sixième poulet et ne donnez pas la dime à la cabale, vous allez être vraiment embêté. Ils ont la mainmise sur la production de poulets/œufs en ville : ils ont des oiseaux et des œufs de bonne qualité, mais chers. Ils vivent comme des rois.
- 14** Les Gourmes Gorgets : Une société de professionnels de la cuisine. Dans un monde d'aventuriers et de monstres affamés, quelqu'un doit préparer les plats pour soutenir et animer un groupe. Et qui sait, les ingrédients rares dans des endroits dangereux ne se ramassent pas tous seuls !
- 15** La Société des Anciens Soigneurs : Ce groupe de guérisseurs privés de leurs droits, abusés par des aventuriers, se sont regroupés. Ils ont appris l'art sacré de la guérison pour la destruction des morts-vivants ou pour des calculs précis de la mort, et non pour guérir le premier idiot qui pensait que sauter d'une falaise de 15 mètres pour «chevaucher le corbeau géant» était une bonne idée.
- 16** Expérience X : une guilde dédiée à l'avancement de la science, pour et uniquement pour la science. Il n'y a aucune limite à ce que les membres de cette guilde feront juste pour voir ce qui pourrait arriver. La guilde accepte les membres de n'importe quelle race/classe car toute bonne expérience nécessite un large échantillon. Les membres de l'expérience X peuvent être connus par le grand patch X vert qu'ils portent sur leur tenue personnelle, bien que souvent vous saurez qu'ils sont membre de la guilde avant de voir le patch, que ce soit par les appendices supplémentaires, de copies furoncles rougeoyants , ou une odeur de brûlé toujours présente.
- 17** Syndicat du marteau/Camaraderie de la faucille : des guildes secrètes de citadins et de travailleurs agricoles (respectivement) se trouvent généralement dans les grandes villes, travaillant à améliorer un peu la vie des travailleurs, y compris en payant des guerriers pour protéger les gens pendant les grèves et même des assassins pour essayer tuer des patrons/ chefs/royaute s'ils sont connus pour exploiter leurs sujets.
- 18** Les Dragons Volants : Autrefois une puissante force de combat indépendante pour une guerre civile dépeçée longtempes. Cette guilde comprend des pilotes qualifiés des cieux. De nombreux membres sont des capitaines de dirigeables et de ballons, en fait, il est difficile de trouver un pilote ou un capitaine qualifié qui ne fasse pas partie de ce groupe prestigieux. Dédiés à la liberté et à la clarté du ciel, les Dragons Volants n'ont aucun problème à exprimer leur opinion, et nombreux sont ceux qui se disent très engagés à lutter contre la tyrannie si le besoin se fait sentir à nouveau. La plupart considèrent simplement cela comme un discours inutile, car pour les aventuriers qui se déplacent dans les cieux, cela peut souvent être une tâche longue et solitaire.
- 19** La Camaraderie du Clinquant : Un groupe de bijoutiers, variant en race et en classe, s'est concentré sur la création des bijoux les plus extravagants connus dans le monde. Leur fondateur, Sir Laurence Tureaut, est connu pour garder ses cheveux avec un mohawk, avoir eu une carrière de membre de la B-Team, et porter tant de pendentifs et d'amulettes en or lourds et ostentatoires, qu'il marche maintenant penché.
- 20** Les Harlequins : Une guilde d'assassins, faisant chaque travail comme si elle montait sur scène, un sourire ou un grognement sur le visage pour correspondre à son rôle. Chaque Harlequin est mortel, mais ils travaillent ensemble dans des troupes, dirigées par des Solitaires qui sont parmi les individus les plus dangereux au monde.
- 21** Les Gardiens : Le seul membre est Gerry, le sans-abri fou du coin, mais il vous dira, à vous et à tous ceux qui écoutent qu'ils se comptent par milliers et sont la société secrète la plus puissante. Un hommage qui lui sera rendu vous assurera une bonne faveur et que les Gardiens veilleront sur vos arrières.
- 22** Les Corbeaux Chargordans : les éboueurs des grandes villes, des armées itinérantes et des régions extérieures. Ils collectent, brûlent et enlèvent les déchets sous toutes leurs formes. Ils travaillent en étroite collaboration avec la guilde des assassins pour se débarrasser des corps et les guildes de voleurs pour trouver des maisons avec des résidents riches (qui en sait plus que le crétin qui fouille vos ordures). Refusez de payer leurs cotisations à vos propres risques. Vous pouvez trouver des ordures, des cadavres et des matières fécales à votre porte.
- 23** Les Augures : Parce que même votre décor fantastique a besoin de météorologues.
- 24** Le Syndicat du Renard : Une guilde bien organisée d'escortes hautement qualifiées et de confidentes à embaucher qui se spécialisent dans la découverte de secrets sur leurs clients. Utilisé comme espions et collecte d'informations. Ils peuvent également être utilisés pour diffuser des informations, des points ou des messages à ceux avec qui ils travaillent pour les transmettre à leurs clients. Ils n'ont aucune affiliation gouvernementale et ont souvent un membre dans tous les endroits où les gens au pouvoir vont pour le confort. Il est conseillé de payer rapidement et souvent un pourboire pour leurs services, car tout défaut de paiement des services rendus entrainera la ruine, la disgrâce du recruteur ou le fait de lui faire la même mission gratuitement.
- 25** Les Lions d'Argent : Une guilde de mercenaires à trois branches dirigée par des jumeaux fraternels Tielings et leur demi-frère humain, qui acceptent de nombreux contrats différents pour leurs services, offrant souvent des prix réduits pour les quêtes qui leur permettent de rechercher de puissants artefacts. Les jumeaux travaillent ensemble pour le moment, mais ils semblent toujours avoir les contrats les plus difficiles à remplir, contre leur meilleur jugement.

- 26** Les Sabots de Foudre : Guilde de tous types de transporteurs, cavaliers et pilotes de toutes sortes. Accent mis sur la vitesse, ce sont eux à appeler si vous avez besoin d'un message livré rapidement, d'un colis transporté en toute sécurité, d'une balade en territoire dangereux, ou simplement de quelqu'un qui peut piloter/conduire un véhicule ou monter avec un talent d'expert.
- 27** Tree-buchets : une guilde d'artisans de siège dédiée à la meilleure arme de siège jamais fabriquée : le trébuchet. Pour une raison étrange, la guilde a pour thème les arbres... Rivalise des Cat-apultes.
- 28** Cat-apultes : une guilde d'artisans de siège dédiée à la meilleure arme de siège jamais conçue : la catapulte. Pour une raison étrange, la guilde est également fortement sur le thème des chats... Rivalise des Tree-buchets.
- 29** Le Compas Doré : Une organisation d'aventuriers spécialisée dans la chasse aux créatures magiques ou extraplanaires. Ils sont nommés d'après les boussolles dorées remises à des membres éprouvés qui pointent toujours vers la guilde au lieu de pointer vers le nord. Actuellement toujours dirigée par le gnome qui faisait partie des membres fondateurs, mais il s'est retiré de la chasse en raison de son âge.
- 30** Les Justichars : une chaîne d'abattoirs spécialisés dans les produits à base de viande bovine. Leur produit phare ? La galette de boeuf haché carbonisé servie sur un petit pain avec un feuillage vert pour démarer. Les membres de la guilde sont appelés «hamburgers»... Quoi que cela signifie.
- 31** Les Normeurs : Une guilde de scribes, tailleurs et artistes. Vous voulez créer votre propre guilde, mais vous ne trouvez pas de nom cool pour vous démarquer parmi les Dragons Volants ou les Lames Nocturnes ? Venez nous voir, donnez-nous quelques détails sur votre guilde et les membres fondateurs, et nous trouverons un nom pour vous ! Nous faisons aussi des écussons et des tabards.
- 32** Les Sirènes : Un groupe d'élite de bardes qui se réunissent une fois par an pour compléter et partager de nouvelles compétences. Chaque année, les 3 Hauts Parleurs - ceux qui sont en charge - reçoivent une Note d'Argent, une épingle en argent en forme de note de musique, à décerner à un barde. Cela leur permet de se joindre à la prochaine réunion annuelle, de les faire passer par les salles avancées et se produire chaque année autour du site.
- 33** La Horde : Un groupe de différentes races qui travaillent pour un spectateur connu sous le nom de Le Collecteur, échangeant des artefacts ou des connaissances contre des secrets et des informations. Personnellement, j'appellerai les membres des «thésauriseurs».
- 34** La Floraison incessante : Un groupe de fermes et de coopératives dirigées par des druides et des rangers qui manipulent les temps de croissance pour produire de grandes quantités de cultures toute l'année.
- 35** La Guilde du Griffon Doré : Autrefois une grande et prospère guilde couvrant son travail à travers de nombreuses nations, soutenant et entraînant de nombreux aventuriers, leur château a été détruit par la magie de la peste et maintenant, les quelques membres restants, vivent dans une taverne délabrée dans une ville rurale. La maîtresse de guilde, Svetlana Trigg, une elfe des bois d'âge moyen, reçoit toujours des demandes de la population locale, mais incapable de les remplir, elle transmettra les quêtes à l'un des clients de la taverne intéressés par de l'argent facile. Des personnes proches d'elle disent également qu'elle a des cartes des donjons et des forteresses abandonnées locales, y compris l'un des vieux châteaux du Griffon Doré, maintenant en proie aux incendies, entouré de tourbières venimeuses et abritant toutes sortes de mal et de peste, mais toujours rempli des trésors des aventuriers qui y passaient l'hiver.
- 36** Les Héritiers de Xor-Kumbukquan : Cette guilde est une bande de réfugiés qui ont survécu à une bataille souterraine autour de la ville naine déjà dangereusement conflictuelle de Xor-Kumbukquan dans laquelle les drows ont vaincu l'armée magique de nains et osé s'aventurer dans le monde de la surface afin de planifier la reconquête de leur ville natale. Ils sont, pour les normes naines, couverts à de nouvelles choses et ont même permis à d'autres races de rejoindre leur guilde, qu'ils avaient initialement enregistrée pour avoir du poids dans la politique de la ville. Maintenant, certains nains se surprennent à penser à rester à la surface pour toujours. Les nains sont apparemment sur le point de se diviser à nouveau en différents groupes, recréant le destin de Xor-Kumbukquan. Certains ne sont pas d'accord pour laisser d'autres races se joindre, certains veulent devenir des nains des montagnes et aller encore plus haut dans les montagnes. Ce sont des mineurs experts et ils vendent du charbon et de petites quantités de matériaux précieux trouvés sous la terre. Leurs aînés savent également que les drows projettent de s'étendre et éventuellement de lancer des raids contre les implantations humaines nautes.
- 37** Les Navigateurs : une guilde semi-secrète qui propose des services de voyage planaire à un prix très élevé. Vous devrez probablement les payer en épices rares.
- 38** L'Autre Main : Une guilde de gamins de la rue qui se sont consacrés à se déplacer dans et hors des situations sociales urbaines. Leur spécialité est de créer de grandes distractions/diversions dans toute la ville... pour le juste prix.
- 39** L'Impeccable : Cette guilde a commencé comme de simples membres de l'équipe de nettoyage des rues d'une ville. Cependant, au fil du temps, ils ont commencé à accepter des pièces pour nettoyer les mésaventures de certains aventuriers. Quand une équipe d'aventuriers a une rencontre qui tourne mal et a besoin de disposer de preuves, de corps ou de nettoyer une scène de crime, c'est aux Impeccables qu'ils s'adressent.
- 40** Les Arboristes : Considérée comme une organisation de type «guilde de la lumière» par quiconque à l'extérieur, cette guilde sert un objectif très différent, connu des nains dont les forteresses ont la chance de soutenir une branche. Ce sont principalement des mages du feu chargés d'empêcher ces arbres bâtards de s'enfouir et de détruire leur artisanat et leurs tunnels, que ce soit pour l'entretien des racines ou la coupe à blanc des forêts autour des colonies en croissance avant ou pendant le développement.
- 41** Les PNJ : une guilde de véridiques méta-connaissances qui reconnaissent qu'il y a quelque chose qui cloche dans le monde. Par exemple, pourquoi tout le monde se tient-il toujours à 1,50 mètre l'un de l'autre ?
- 42** Les Habitants du Vide Sans Fin : les membres de cette organisation se disent «auditeurs». Ils se consacrent à contacter et à découvrir la vie sur d'autres plans. Ne convient pas à tous les contextes, mais peut-être idéal pour avoir des infos dans les contextes où les créatures extra-planaires sont relativement courantes.
- 43** Les Candidats : Vos organisateurs de fantasia locaux, créateurs de règles et parfois inventeurs de sports autres que les sports de combat.
- 44** Les Marchands d'épices : Pas besoin d'être timide ou de mâcher ses mots. Ces marchands paient bien pour les épices, les réactifs et les herbes exotiques.
- 45** L'Ordre du Coffre Secret : dédié à l'art de la sécurité non magique, y compris les plus belles serrures, les pièges les plus innovants et les coffres les plus solides.
- 46** Les Arbitres : puissants, neutres et incontestablement sages. Ils sont invités à résoudre les différends avant que la guerre n'éclate, non seulement pour leur sagesse, mais parce qu'ils ont le pouvoir d'appliquer leurs décrets.
- 47** Les Esprits Chercheurs : Dédié à l'invention, l'innovation et le bricolage de toutes sortes.
- 48** L'Ordre des Infidèles : Dans les mondes où les dieux existent incontestablement, ces humains défendent ceux qui croient qu'une grande puissance n'accorde pas nécessairement l'autorité de se prononcer contre ceux qui abuseraient de la magie divine.
- 49** La Cour des Miracles : Un groupe de métamorphes, de changelings, d'illusionnistes et autres, qui s'infiltrent dans d'autres guildes et à des postes de haut rang pour recueillir des informations privées, que ce soit à des fins personnelles/de guilde ou de chantage. L'anonymat est très apprécié par les membres et en tant que tels, ils communiquent généralement avec des messages codés ou cryptiques. L'entrée se fait uniquement par invitation anonyme et le coût est un secret précieux qui peut profiter aux membres de la guilde. La devise de la guilde est «Nous ne sommes personne... et tout le monde...».
- 50** La Compagnie de la Caravane de la Route de l'Or : travaille avec des artisans indépendants et des guildes pour transporter des marchandises entre les colonies de la province locale. Aussi acheter des produits bon marché et les emmener dans des zones à forte demande pour des bénéfices supplémentaires. Ils dirigent un ensemble de chariots et de caravanes de chariots, avec une équipe de conducteurs, de gardes et d'hommes supplémentaires pour charger et décharger les marchandises, ainsi qu'un représentant de la guilde.
- 51** Les Courtiers : Techniquement une forme de servitude sous contrat, c'est une guilde gérée par le gouvernement qui est considérée comme une forme respectable de remboursement de vos dettes envers les autres citoyens et la société avec des réglementations strictes protégeant le travailleur. A une relation d'amour/haine avec les nombreux autres guildes en raison de la perception de contrats volés . - Les courtiers en services fonctionnent comme domestiques et chefs . - Les courtiers en travail travaillent comme ouvriers agricoles, mineurs, constructeurs, etc . - Les courtiers en protection fournissent des services de mercenaires et de sécurité . - Les courtiers subalternes sont des apprentis commerçants qui aident les artisans et les commerçants . - Les Casseurs Sauvages agissent en tant que chasseurs, pisteurs, gardes et éclaireurs . - Les courtiers en plaisir gèrent des bordels et gèrent des troupes d'acteurs et des bardes .
- 52** L'Ordre du Lotus Blanc : Une guilde mondiale et secrète d'elfes qui travaille pour contrôler le flux d'utilisateurs de magie et la magie en général dans le monde. Vous pouvez les reconnaître grâce à leur amulette de lotus blanc.
- 53** Les Veilleurs : Une guilde de voleurs rats-garous dirigée par un tigre-garou nommé Korrik Sandarian. Basés à Luskan, ils se sont répandus sur la Côte des Épées pour observer et apprendre des secrets, vendant ces secrets au plus offrant. Infiltrant parfois des gouvernements entiers pour vendre des secrets à leurs ennemis.

# 100 GUILDES

## Lancez 1d100

**54** Les Cavaliers ODPM : L'Ordre de la Droiture des Paladins Montés est une guilde de mercenaires qui sont loués par les différents provinces pour surveiller les petites villes et les îles de l'archipel. Ils montent à cheval ou selon la monture qui leur convient et portent des armes longues (lances, etc...). Leurs rangs comprennent principalement des paladins, des clercs, des combattants et des Rangers, mais toute personne de bonne intention est plus que bienvenue à se joindre à eux tant qu'elle est prête à prêter allégeance à Tyr et à faire respecter la justice sur ses propres croyances. Oh, et leurs chevaux sont équipés de fers à cheval pour marcher sur l'eau.

**55** Les Yeux de Verre : Un petit groupe de sorciers d'élite spécialisés dans la scrutiny. Besoin de trouver une personne ou un objet ? Payez assez de pièces et ils vous le chercheront. Très avares avec leurs services et ce qu'ils considèrent que vaut leur temps.

**56** L'Honorable Profession des Drapiers : Bien que cela ne les dérange pas que les gens raccommode leurs propres vêtements ou que les enfants portent des vêtements, ils sont remarquablement proactifs pour s'assurer que personne d'autre ne fabrique de vêtements. Ces tailleurs et couturiers exigent d'inspecter tous les tissus et vêtements vendus sur leur territoire. Quiconque est surpris en train de fabriquer des vêtements ou pire, de contrefaire des étiquettes HPD, découvre à la dure que les gens qui courent ont tendance à connaître plusieurs variantes d'utilisation des ciseaux.

**57** Les Gardiens du Portail : Un groupe de prestidigitateurs qui entretiennent des estrades en pierre qui permettent une téléportation économique. Voyager dans des villes à l'autre bout du monde sans avoir à faire face à des bandits, des monstres et autres désagréments de la route. Le tout pour un prix raisonnable bien sûr.

**58** Les Lames de Bahamut : Un ordre dévoué de moines au service du Dieu draconique de la justice. Ils sont connus pour établir des monastères et des orphelinats et pour fournir protection et aide aux communautés dans le besoin. Leur redoutable réputation et leur manière impitoyable de traiter les méchants ont tendance à éloigner d'eux les éléments criminels et les guildes alignées sur le mal.

**59** Le Feu de Bataille : Une guilde de mercenaires qui gagne sa vie en menant des expéditions dans des climats glaciaux. Les membres sont principalement des rangers, des druides et des mages spécialisés dans la magie du feu.

**60** Les Chasseurs de Sphinx : Un petit groupe de chercheurs de trésors et de solveurs d'énigmes. Ils ont une base d'opérations, mais personne ne se souvient avoir vu des lumières à l'intérieur parce qu'ils sont toujours sur le terrain, à la poursuite de la prochaine rumeur.

**61** La Guilde de l'Assurance de Sécurité. Moyennant des frais initiaux, ils couvrent les pertes d'une expédition ou d'un voyage commercial échoué. Prêt pour l'exploitation et les déclarations de parcelle.

**62** Les Crieurs de la Ville : partageant des nouvelles, des contes et des traditions, ces bardes et ménestrels exercent leur métier sur les marchés et les bars à travers le royaume. Ils peuvent être incités à pimenter votre histoire particulière pour une somme modique.

**63** La Société Royale Zoologique : dédiée à l'identification, au catalogage et à la description de tous les êtres vivants.

**64** Les Chasseurs de Loups Rouges, chasseurs de primes professionnels semi-légaux. Ces traqueurs de guerriers fonctionnent seuls et sont reconnus dans le monde entier comme ceux à appeler lorsqu'un individu doit être appréhendé vivant.

**65** L'Ordre du Temple Silencieux : une société de moines, clercs et bardes voués au catalogage et à l'étude des religions oubliées. Ils ne prétendent pas chercher à ramener le culte de ces dieux dans le monde, mais leurs archives sont une ressource inestimable pour les aventuriers (et les cultistes...) de toutes sortes.

**66** Les Pies-Grièches : Un groupe d'assassins, disent-ils, ne peut pas être embauché, et personne ne peut dire de manière fiable comment les contacter. Ils ne sont connus que par leurs meurtres, qui sont tous très distincts. Les Pies-Grièches ciblent uniquement les personnes qui abusent de la loi à leurs propres fins. Ceux qui agissent «légalement», mais qui sont totalement contraires à l'éthique. La cible d'une pie-grièche est toujours trouvée empalée à des pointes fixées dans un mur ou sur une autre surface verticale, et marquée de plumes de pie-grièche.

**67** Les Soeurs de Pierre : Une guilde polyvalente principalement composée de femmes naines, les sœurs travaillent dans l'aventure, la fabrication de pierres, le brassage, la forge et plus encore. À l'origine, elles ont été fondées pour aider leurs compatriotes naines et lutter contre la croyance selon laquelle il n'y a pas de femmes naines. Au fur et à mesure que le temps passait et que cette notion était tombée à l'eau, elles ont ouvert leur adhésion aux femmes de toutes races, en particulier à celles qui sont encore régulièrement soumises à des préjugés.

**68** Le Cercle de Fer : Un groupe de mages dédiés à la protection contre les dangers de la magie. Ils comprennent qu'avec le pouvoir vient la tentation, et ils se consacrent à la police de la communauté magique et à la recherche de moyens pour détecter, résister et combattre les menaces spécifiques aux utilisateurs de magie. Leurs intentions sont bonnes, mais on n'apprécie pas leurs efforts, et parfois les méthodes de certains membres tombent en zone "grise"...

**69** La Guilde d'Action des Travailleurs de Rue : un conglomérat libre formé pour organiser et protéger tous ceux qui exercent leur métier dans les rues. Des marchands ambulants aux artistes de rue en passant par les femmes (et les hommes !) de la nuit, à votre vendeur de viande sur un bûton préféré, GATR veille à ce que tout le monde ait accès aux coins les plus courts de la même manière. La guilde enregistre également tous les rapports de harcèlement ou de mauvais traitements par toute autre organisation et fait pression sur eux en conséquence. Assurez-vous simplement de payer votre cotisation... C'est incroyable à quelle vitesse vos ventes peuvent se tarir.

**70** Les Briseurs de Vagues : Une collection libre d'humains, de sirènes et de puissantes entités marines qui protègent les ports d'importantes villes commerciales des nombreuses menaces des profondeurs.

**71** Le Coeur Mécanique : Alors que les villes s'appuient de plus en plus sur de grands travaux de technologie et de magie, les systèmes de réparation du gouvernement faisaient défaut. Le Coeur Mécanique fait fonctionner les systèmes vitaux du monde, des citadelles flottantes aux petits ponts éleveurs de campagne.

**72** Les Archets : Une guilde de musiciens détendue qui offre des emplois et des avantages aux membres, comme des frais de déplacement et d'hébergement réduits en coopérant avec d'autres établissements.

**73** Les Larmes de Corvin : les corps ont tendance à s'entasser autour des villes et ne sont souvent pas éliminés correctement. Cette guilde recueille les corps dans les rues et les terrains d'exécution, puis leur donne les rites funéraires d'une poignée de dieux communs avant de les éliminer. La méthode la plus courante est la crémation. Pendant les épidémies ou autres crises, des fosses communes sont utilisées et couvertes de seaux sacrés pour protéger les corps des forces de la mort. La guilde garde également de grands troupeaux de corbeaux charognards enchantés qui patrouillent dans la campagne environnante à la recherche de corps oubliés ou, dans les cas extrêmes, déchirent la chair animée impie en morceaux.

**74** La Route Express : Parfois, vous devez envoyer un message, mais ces magiciens embêtants sont simplement... coûteux ! La Route Express est le moyen économique de faire passer votre message de A à B. Bien que parfois moins fiable que d'autres méthodes, ils sont toujours un nom familier dans la plupart des pays du monde.

**75** La Société Royale d'Observation des Oiseaux : si vous rêvez de vous asseoir le long de rivières tranquilles en regardant la danse gracieuse des oiseaux migrateurs, cette guilde n'est pas faite pour vous, car seuls les ornithologues amateurs les plus acharnés et les plus aventureux choisissent de rejoindre la SROO. Peut-être l'une de ses guildes les plus impitoyables et assoiffées de sang du pays, la compétition annuelle d'observation des oiseaux de la SROO voit les ornithologues aventureux s'affronter pour trouver certains oiseaux les plus éloignés, exotiques et dangereux du monde. Mais ce ne sont pas les nombreux démons à plumes qui apparaissent sur la liste annuelle qui rendent cette guilde si dangereuse, mais plutôt les efforts extrêmes et souvent meurtriers que vos collègues membres de la guilde feront pour s'assurer qu'ils remportent le prix.

**76** Le Bureau pour la Conservation et la Gestion de la Faune Magique et Mondaine : Avec tant d'enfants différents de gibier magique et de méthodes de chasse variées, le travail de gestion de la faune est sans fin. De la réglementation des pavillons de chasse aux amendes aux nécromanciens locaux pour avoir laissé leurs créations se régaler d'animaux, ces druides, rangers et même clercs étonnamment bureaucratiques, maintiennent les forêts bien approvisionnées et en bonne santé.

**77** Les Amis des Fées : druides et autres amoureux de la nature qui préservent et protègent les sources les plus anciennes de magie du premier monde.

**78** Les Chercheurs d'Horizons : Guides, généralement des rangers non magiques, des voleurs et des bardes qui utilisent leurs connaissances locales pour percer l'inconnu et l'inexploré.

**79** Les Gentlemen de la Haute Ville : Une guilde secrète d'artistes de confiance qui s'attaquent aux riches nains.

**80** Les Adeptes de la Lame Cassée : idéaux : cette guilde se consacre à l'utilisation et à la fabrication de pièces d'équipement cassées car ils pensent qu'elles sont meilleures que toute autre chose, les membres normaux ne craignent normalement que de petits objets cassés tels que des anneaux, des poignards et d'autres petits bibelots roulés ou cassés. On sait que les membres plus élevés et plus dévoués portent des pièces d'armure brisées et ne s'arment qu'avec des armes rouillées, cassées et ébréchées. Entrée : pour montrer son dévouement à la guilde, il faut apporter un objet de valeur personnelle et le casser d'une manière ou d'une autre, mais il doit être brisé d'une manière et non détruit car la destruction d'un objet est considérée comme un symbole d'une incapacité à la retenue comme le groupe ne valorise que les éléments cassés non détruits. Après la rupture, l'acte sera jugé par les membres les plus dévoués et les plus hauts gradés de la guilde si l'acte était considéré comme suffisant et montrait une bonne volonté à la cause, alors si son secret accepté, mais si la personne croit que la personne a hésité ou est allée trop loin, ils leur refuseront l'entrée, pas à vie cependant, mais une personne ne peut postuler à suivre le rituel qu'une fois par an.

**81** Les Torches : Autrefois un groupe vil de maraudeurs nocturnes, mais maintenant un groupe respectable d'escortes et de guides touristiques qui utilisent des mesures préventives et des tactiques d'évasion pour garder leurs clients en vie contre les bandits et les peurs du monde.

**82** Les Emprunteurs : Un groupe de personnes qui cherchent à enseigner aux sans-abri, aux pauvres ou à quiconque est curieux, comment trouver de la nourriture partout où ils vont : quels champignons tâchés sont bons à manger et lesquels feront pourrir votre peau. Combien de temps une banane peut-elle rester à la poubelle avant qu'elle ne soit considérée comme non comestible ? Quelles racines doivent être bouillies, lesquelles doivent être broyées et lesquelles doivent être laissées à sécher pour attirer les coléoptères verts : ce qui en fait une excellente pâte sur de vieux toasts. Idéal pour les aventuriers en herbe, ceux qui ont du mal à fabriquer ou à garder des pièces, et ceux qui sont économes et curieux !

**83** Le Quartier de Pêche du «nom de la ville» : des orques qui semblent être des pêcheurs réformés et civilisés, mais quand ils naviguent, c'est 10 % de pêche réelle, 90 % de lutte contre les bêtes marines pour protéger le royaume et soulager les tensions agressives orques. Version malféique : ils attaquent les villages de Trétons.

**84** Les Hommes Savants : Entretien des archives, financement des collèges de magie et regard direct au cœur de la magie. Ce groupe d'archimage surnamé tend à la préservation et à la poursuite du savoir. Assurez-vous simplement de remettre votre livre à temps.

**85** L'Invisible : un groupe de druides halfelins, de rangers et d'autres gardiens une forêt qui garde un monstre piégé par la magie.

**86** La Coalition de l'Etreinte des Treants : Une société internationale de recherche et de préservation intergouvernementale fondée sur l'objectif commun de protéger les sites historiques des Treants, de préserver les zones boisées magiques et de maintenir les parcs forestiers sacrés. Les membres de la coalition et la plupart de leurs membres honoraires bénéficient d'un passage en toute sécurité dans la plupart des forêts de Treants. Par conséquent, la plupart des avant-postes de la coalition versent leurs contributions à leur guilde régionale en vendant leurs services en tant que guides à travers les forêts de treants et éducateurs de la culture tréante. En raison de leurs liens profonds avec la nature, la magie naturelle et la nature sauvage, la plupart des membres de la coalition sont issus de milieux druidiques et de chasseurs - le premier constituant la main-d'œuvre des éducateurs et le second constituant la majeure partie de la main-d'œuvre du «Rôdeur du Parc».

**87** La Vieille Gendarmerie : Lorsqu'un nouveau seigneur emménage, il veut parfois mettre en place de nouvelles lois. Les gardes/policiers qui refusent d'aller à l'encontre de leurs principes de longue date pour des choses insignifiantes comme un nouveau patron temporaire, seront généralement exclus sans cérémonie de la force. C'est là que viennent les recrues de la Vieille Gendarmerie. Leurs motivations sont de faire respecter la loi (précédemment établie) et d'assurer la sécurité des personnes harcelées par des accusations portées. Souvent, ils auront un âge supérieur à la moyenne pour leur race et auront le don de se fondre/rester discrets. Quiconque tire une sonnette peut s'attendre à ce qu'un gardem l'aide, s'il est à portée de voix.

**88** La Cour Chatoyante : ils parcourent le pays pour recruter de jeunes beautés prometteuses et les forment à la noblesse, les vendant comme épouses/mari à des chevaliers et seigneurs sans conjoint.

**89** La Guilde de la Pierre Angulaire : Une organisation composée principalement de halfelins, dédiée à la collecte, au catalogage et à l'étude des différents champignons à travers le monde. Ils savent lesquels sont comestibles, lesquels sont toxiques et lesquels ont des propriétés spéciales ou magiques. Un membre a tendance à toujours avoir sous la main un type de champignon spécial ou magique, en cas d'urgence.

**90** La Guilde du Cuir Brut : Une guilde de maroquiniers, ils sont experts dans la création de vêtements, d'armures et de tout type d'ornementation en cuir. L'uniforme d'un membre se compose d'un justaucorps en cuir teint en bleu, d'un pantalon en cuir, de bottes en cuir, de gants en cuir, le tout surmonté d'un élégant bonnet en cuir bleu.

**91** Les Acrobates de Kensington : Cette guilde est ostensiblement connue comme une organisation d'acrobates et de showmen, experts dans l'organisation de spectacles de type cirque pour les citadins. Pour ceux qui sont au courant, cependant, ils ont la réputation d'être les meilleurs cambrioleurs du district et peuvent être prêts à voler certains objets pour un client, si le prix est correct.

**92** L'Union des Marchands d'Esclaves : Ils ne vendraient jamais d'esclaves dans une zone où c'est interdit, mais cette guilde de marchands fera tout et n'importe quoi dans le cadre de la loi pour gagner le plus d'argent possible. Il existe même une division spéciale d'avocats dédiée à la recherche de failles pour les flux commerciaux lucratifs. Il y a certains avantages à être membre tant que vos honoraires sont à jour, par exemple si un membre est accusé de quelque chose d'illégal, la guilde paiera pour son avocat de la défense. Cependant, si un membre est reconnu coupable d'un crime, il sera exclu, condamné à une amende et ne pourra plus jamais demander à devenir membre. Leur chef est un halfelin avec une langue argentine qui a de la chance au jeu à chaque match/partie, et une pension pour mettre d'autres personnes en difficulté à l'abri.

**93** Les Falotiers : Un syndicat composé d'hommes qui sont engagés pour allumer les torches et les lampes dans la ville chaque nuit. Ils ont réussi à intimider les fabricants de flambeaux et les vendeurs d'huile de lampe au point où ils détiennent le monopole de la lumière après le coucher du soleil et s'efforcent de faire continuer le sort de flambeaux continus. Mais au moins, il ne s'agit pas d'une conspiration sombre qui fonctionne dans l'obscurité.

**94** La Main de Smdauro : Enfants auto-proclamés du dieu forgeron, ce groupe de nains est connu pour son talent à fabriquer des objets. Leurs articles comprennent la fabrication de bébés en métal, la fabrication de membres mécaniques capables de briser les montages, des épées qui chantent la paix et des navires qui restent stables pendant les tempêtes. Leur chef actuel est Haddrin Connor, un homme de 350 ans connu pour son armure, le Dwegennaer, une armure qui hurlerait sur les attaques, les étourdissant.

**95** La Guilde des Traceurs de Pistes : Qui entretient les sentiers en bon état ? Car un chemin non entretenu devient un chemin non parcouru. Un sentier pédestre est invitant, même s'il n'est là travers des étendues sauvages dangereuses. Ces gens recherchent l'aventure et la souhaitent aux autres, mais ils voient le niveau d'accès difficile et ils jurent donc d'entretenir les chemins afin que les jeunes randonneurs, voyageurs, marchands et aventuriers puissent partir sans crainte et avec un certain niveau de décence. Beaucoup sont des retraités, et beaucoup sont simplement des gens qui se soucient de leur santé. «Suivez le chemin, mais ayez, pour que les autres puissent le suivre». Edit : certains sont des cartographes et contribuent en prospectant de nouveaux chemins. Chaque année, ils organisent une cérémonie pour annoncer la formation d'un nouveau chemin unique. Chaque membre marche dessus. Ce faisant, un tout nouveau chemin est né. La guilde valorise l'efficacité de la distance, la qualité du terrain, la beauté du décor, le niveau d'oxygène en fonction de l'altitude et de nombreux autres facteurs. Notez qu'ils accordent moins d'importance à l'origine et à la destination car ils pensent que ce n'est le voyage qui compte le plus.

**96** L'Orchestre Silencieux : Une guilde étonnamment grande composée de bardes et de voyous. Ils sont utilisés pour transmettre des messages à d'autres, parfois en secret, parfois en public. Les bardes ont développé leur propre version de l'argot des voleurs et l'utilisent en chanson. Ceci est particulièrement utile lorsqu'il s'agit de diffuser rapidement un message. Certains bardes voyagent seuls tandis que d'autres se cachent dans un groupe de voyageurs, ignorant la présence d'un membre de l'Orchestre Silencieux parmi eux.

**97** Le Serment de l'Orphelin : un culte monastique isolé de sorciers qui maudissent leur don de magie, s'abstiennent de la pratiquer sous une sévère peine et prient toute leur vie pour qu'elle disparaisse.

**98** Les Frères d'Ylem : Guilde de construction nommée pour la première création réussie du grand sorcier Isemar. Ylem ressemblait à un mortel, mais n'avait pas besoin de sommeil, pouvait écraser la pierre à mains nues et lancer des sorts comme un sorcier; malgré des années de travail acharné pour améliorer le royaume, Ylem a finalement été tué par une population effrayée qui croyait que les constructions allaient les remplacer. Cette guilde accueille tous les parias mais surtout les forgeliers de guerre et autres honnucul ou ceux des métiers - les tiellings sont une grande minorité, et beaucoup de membres de la guilde sont des sorciers. Ils gagnent leur or grâce à un travail de mercenaire typique, mais prêtent une aide magique aux chercheurs et à ceux qui souhaitent étudier les formes de vie artificielles. Un investissement judicieux de la richesse leur permet d'interceder au nom des êtres artificiels et des bâtards partout où ils sont maltraités. Leur symbole est un champ brun divisé par des bandes noires, un cœur en son centre - le cœur est mi-chaïr, mi-métal.

**99** L'Ordre des Militants Modérés : Cette cabale d'ascètes croit fermement que l'humanité n'est pas digne d'une réputation excessive. Ils portent des robes grossièrement filées de laine non teintée et des masques en bois simples pour masquer leurs traits. Chaque section se réunit une fois par mois pour désigner des personnes opérant dans leur juridiction qui ont été trop applaudies. Un vote a lieu et une cible est sélectionnée. C'est alors le devoir de chaque membre de provoquer la disgrâce et l'humiliation de cette personne, par des moyens secrets. Détails supplémentaires : L'Ordre utilise des méthodes pour maintenir l'anonymat même pendant les procédures internes. Cela leur permet de promulguer et de discuter de complot élaborés d'humiliation contre des citoyens vanteux sans acquérir aucune renommée, même au sein de leurs propres cercles. Les chapitres plus grands peuvent désigner plus d'une cible, mais une fois nommée, la cible n'est jamais retirée du tableau des primes du chapitre tant qu'elle n'a pas été convenablement humiliée. Des cibles particulièrement importantes ont parfois été ajoutées à la liste «à vie». Ils se réfèrent les uns aux autres en tant que «modérateurs» et croient qu'ils accomplissent un travail vital pour garder l'ego de l'humanité sous contrôle. Les étrangers les appellent souvent par le mot «Piquets», car on dit qu'ils sont saisis par la jalousie et obédés par le fait de faire tomber leurs cibles, et sont raides dans leurs décisions. Tout membre infligent plus que des lésions corporelles superficielles à une cible est sujet à l'expulsion de l'Ordre : les ecchymoses et les éraflures sont acceptables, les fractures et les coupures ne le sont pas.

**100** La Guilde des Vaincus Mercantiles : une guilde de marchands réputée pour ses prouesses et son comportement d'acquisition agressif. Initialement chargés de protéger les routes commerciales, ils ont depuis commencé à acquérir tous les magasins, banques et caravanes, et à imposer divers «frais d'entretien» à leurs membres, tandis que les bureaucrates en robe grise sont devenus la norme dans la plupart des villes.