Llarkno

Données politiques

C'est le pays des guildes. Les **Ilikéens** vivent dans un pays riche et boisé. Plus qu'important, il est vital d'être enregistré (adulte) dans le cahier d'une guilde, d'être affilié. La guilde défend les intérêts de ses membres, les intérêts de la profession, les intérêts économiques et sociaux. C'est elle qui négocie les marchés extérieurs. Elle prélève une rente annuelle (dîme) égale pour tous ses membres (sauf les plus pauvres qui bénéficient de la Dîme du pauvre un sou symbolique remplace la dîme officielle). Ainsi, chaque professionnel est obligé de tenir à jour des cahiers de comptes très précis en cas de contrôle de la guilde sur ses profits. Une infraction à cette rigueur peut aller jusqu'à l'exclusion de la guilde (autant dire la faillite!). En échange, la guilde doit fournir un local dont la superficie est proportionnelle au chiffre d'affaire à chacun de ses membres.

Toutes les professions ont une guilde. Ceux qui refusent le système sont voués à la faillite, car ils n'ont aucune protection et ne peuvent exiger aucune garantie. Dans chaque ville, ou chaque quartier pour les grandes cités, les guildes ont un des leurs élus par ses pairs qui les représente : **le Vae-zyr.** Pour qu'un tribunal traite un litige, il faut que le plaignant et l'accusé est chacun deux défenseurs. L'un de la guilde des magistrats et l'autre de sa propre guilde. Ce dernier est chargé alors d'engager et de payer un avocat de la guilde des magistrats pour défendre son confrère. Ce défenseur de la guilde est nommé par la guilde sur des critères connus et définis par elle seule.

On le voit, pas de survie sans guilde. La noblesse elle-même est rassemblée en guilde. C'est la seule guilde non travailleuse ou plutôt, non productive. La noblesse vit de rentes foncières et de charges honorifiques. La noblesse acquière via la guilde des promoteurs des concessions (zones territoriales). La noblesse n'est pas propriétaire des terres, elle est propriétaire de zones géographiques urbaines et/ou rurales qui ne prend en compte que les officiants des guildes. Les guildes payent une taxe au prorata du nombre de leurs officiants sur telle ou telle concession à son propriétaire. Enfin, les nobles se battent pour obtenir des charges. Celles-ci sont uniquement le titre de protecteur d'une guilde.

Chaque guilde qui le peut se paie un protecteur ou Madhi qui peut intervenir dans tout procès ou litige et user de son influence (par le biais des concessions notamment). Il est de bon ton d'être protégé. Ainsi, la charge est-elle source de prestige et de revenus importants pour la noblesse. Bien entendu l'archiduc est le protecteur de toutes les guildes appelé alors le Samraad . Il n'en retire aucun revenu, il est cependant le seul à pouvoir à “casser” les concessions, c'est à dire à la remettre sur le marché contre l'avis et l'intérêt de son actuel propriétaire. Il ne fait pas bon se mettre à dos l'Archiduc pour un noble.

La noblesse paye la guilde des spadassins, des mariniers (par opposition aux marins civiles) et elle doit se battre. C'est à elle qu'échoit la charge d'entretenir les armées, la flotte et les structures militaires. C'est en son sein qu'est élu le commandant en chef des armées (rarement l'Archiduc). L'Archiduc héréditaire est le seul à prélever un impôt. Cet impôt sert principalement au train et au faste de la cour ducale. Mais également à entretenir les guildes des diplomates et celle des espions pour tout ce qui touche à l'état.

Données géographiques

Capitale : Far-T'Ulha

Superficie approximative : 2 millions de Km²

populations :

- 270 millions de terra-mercuriens
- 3 millions krilliens

Climats

- Tempéré humide sur la côte nord.
- Tropical chaud et humide au centre et à l'est.
- Océanique froid sur la côte ouest.



From:
https://www.chroniques-annwfn.fr/ - **wikinouven**

Permanent link:
https://www.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:royaumes:llarkno?rev=1682251054

Last update: **2023/04/23 11:57**