

Charte de la Guilde des Guerriers

I. Objectif

La guilde des Guerriers propose des emplois aux mercenaires et des contrats aux citoyens de la région. Les citoyens peuvent demander les services de la guilde pour se débarrasser de créatures et de vermines, livrer des marchandises empruntant des routes dangereuses, capturer des bêtes à destination des arènes, et autres tâches définies par les responsables locaux.

II. Autorité

La guilde des Guerriers a été instituée selon l'article 4 de la Commission des guildes et sa charte a été entérinée pour la première fois par le potentat Versidue-Shaie en l'an 321 de l'ère Deuxième.

III. Règles et procédures

Tout membre de la guilde des Guerriers qui agresse ou vole un autre membre sera renvoyé. Il pourra de nouveau être accepté au sein de la guilde à la discrétion des régisseurs de la guilde.

Les citoyens qui sollicitent les services de la guilde des Guerriers et qui ont une réclamation à adresser doivent présenter leur requête au régisseur de la guilde, ayant accepté le contrat, puis auprès des autorités de la province.

IV. Conditions requises

La guilde choisit des candidats forts et en bonne santé. Les candidats doivent savoir se servir des épées longues, des haches, des armes contondantes et des boucliers. Les membres de la guilde doivent savoir utiliser et entretenir des armures lourdes.

V. Faire acte de candidature

Les candidats doivent se présenter au responsable local de la guilde pour être mis à l'épreuve et pour être acceptés ou non.

APPENDICE A : Délégations de la guilde des Guerriers, région de Vvardenfell, province de Morrowind

Les délégations sont établies dans des bâtiments appartenant à la guilde dans les villes d'Ald'ruhn et de Balmora. La délégation de Sadrith Mora se situe dans le Complexe du Serval sous contrat avec la Maison Telvanni. La délégation de Vivec se situe dans le quartier étranger, sous contrat avec le Temple des Tribuns.