

# MÉTIERS ET STATUTS IMPÉRIAUX

## Fonctions de gouvernance et hiérarchie nobiliaire

- **L'Empereur** : Il est à la tête de l'Empire. Il est élu à vie par et parmi les Comtes Electeurs. Il est entouré de conseillers, qu'il choisit parmi les membres des familles les plus éminentes. Il a le pouvoir de promulguer des édits s'appliquant à l'Empire tout entier. Toutefois, ce pouvoir s'est affaibli : en effet, l'Empereur doit auparavant soumettre la loi à une assemblée, la Chambre des Primats. Cette Chambre est formée d'un membre de la famille de chaque Comte Electeur, que ce dernier envoie. La Chambre examine et évalue l'édit, puis se proclame favorable ou défavorable. En fonction de l'avis de cette assemblée, les Comtes Electeurs appliqueront ou non la loi.
- **Les Comtes Electeurs** : Ils sont chacun à la tête d'une province de l'Empire. Ils ont toute autorité sur leur province (un ensemble de duchés, de comtés et de baronnies) et peuvent promulguer des lois (qui ne s'appliquent qu'à leur province). Ce titre est héréditaire, et les Comtes Electeurs sont également des Ducs.
- **Les Ducs** : Ils exercent au nom du Comte Electeur des pouvoirs militaires et judiciaires sur un duché, c'est-à-dire un ensemble de comtés et de baronnies. Le titre de Duc ne peut être attribué que par le Comte Electeur lui-même. Le Duc est également un chef militaire. Leur titre est héréditaire.
- **Les Marquis/Margraves (Markgraf)** : Ils ont autorité sur un comté bordant une frontière, c'est-à-dire une Marche. Leurs pouvoirs sont les mêmes que ceux des Comtes, mais ils ont aussi la possibilité de lever une armée sans en avoir reçu l'ordre. Cela permet une réponse rapide de l'armée en cas d'attaque. Leur titre est héréditaire également.
- **Les Comtes/Graves (Graf)** : Ils ont autorité sur un comté, c'est-à-dire un ensemble de baronnies. Ils détiennent un pouvoir judiciaire, et peuvent être chargés de missions militaires.
- **Les Vicomtes (Burggraf)** : C'est l'assistant d'un Comte ou d'un Duc : il peut administrer pour lui une ville ou un fief secondaire, ou prendre en charge une tâche particulière, comme rendre la justice.
- **Les Barons (Reichsfreiherr/Freiherr)** : Ils ont autorité sur une baronnie, c'est-à-dire un ensemble de paroisses (villages). La baronnie leur appartient, ce sont des hommes libres. Un baron qui possède également un titre supérieur dans la hiérarchie administrera des terres correspondant à son titre, et possèdera sa baronnie. Par exemple, un Duc qui exerce son pouvoir sur un duché entier peut posséder de nombreuses baronnies, qui lui appartiennent. Les baronnies qu'il détient ne sont pas forcément sur son duché, il peut les posséder n'importe où.
- **Le Banneret** : Le titre de Banneret n'est pas un titre de noblesse, mais une particularité. On désigne par Banneret un noble arborant une bannière, c'est-à-dire détenant un pouvoir militaire et pouvant mobiliser des troupes. On dira d'un suzerain qu'il convoque ses bannerets, c'est-à-dire tous ceux qui peuvent lui fournir des troupes.

La classe dirigeante est composée uniquement de nobles. Un noble possède toujours un titre, même s'il est symbolique : le fils cadet d'un Duc est en quelque sorte Duc également, mais il n'exerce pas de pouvoir. Même si c'est le fils aîné qui héritera des possessions et du pouvoir, les autres membres de la famille vivront de ses revenus : le patriarche doit faire vivre sa famille. Tous les titres sont héréditaires, sauf celui d'Empereur puisque celui-ci est élu. Les suzerains ont la liberté d'accorder des terres et des titres à qui bon leur semble, par exemple à quelqu'un qui les a aidés, ou à un guerrier ayant bravement combattu, et donc de l'anoblir.

Un noble peut donc détenir plusieurs titres et possessions. Mais il ne possède pas forcément les terres qu'il administre. Par exemple, un Duc ne possède pas son duché : il le gouverne. En revanche, il peut très bien être également baron, et posséder une ou plusieurs baronnies.

Un noble est exonéré d'impôts, et a presque tous les droits : il peut par exemple réclamer un cheval à un paysan, qui n'aura pas le droit de refuser, et ne jamais lui rendre ni le dédommager. S'il commet un crime grave, tel que le meurtre, les gardes municipaux n'auront pas le droit d'intervenir et ne pourront que rapporter les faits. Pour condamner un noble, il faut que la garde personnelle de son suzerain se mobilise (par exemple, la garde d'un Duc si un Comte commet un crime). Mais une foule de roturiers en colère peut très bien lyncher le noble fautif...

Les nobles gouvernent et possèdent la terre, mais ils ne sont pas les seuls propriétaires. Les bourgeois prennent de l'importance, et ce sont eux qui dirigent réellement les villes (en tant que politiciens, élus au suffrage censitaire par et parmi les plus riches : ils deviennent *Bürgermeister* ou font partie de Conseils municipaux). Grâce à leur fortune, ils peuvent prêter de l'argent à des nobles sans le sou et ainsi faire pression sur eux (à cause des dettes contractées). Ainsi, le pouvoir des nobles commence à s'affaiblir, mais cela reste peu visible dans l'Empire pour le moment.

## Fonctions religieuses et hiérarchie cléricale

---

Les nombreux cultes impériaux sont organisés indépendamment les uns des autres, et leurs membres exercent différentes fonctions selon la nature du culte. Pour commencer, on peut distinguer les clercs et les laïcs : les clercs sont les membres officiels du culte (initiés, prêtres, moines, templiers...), tandis que les laïcs sont les membres du culte qui n'ont pas subi l'ordination, et qui sont employés pour la maintenance, la cuisine, etc... Un temple n'en emploie pas forcément, en particulier s'il est petit : ce sont les clercs qui s'occuperont alors des tâches habituellement réservées aux laïcs. En revanche, plus le temple est grand, plus il emploiera ces derniers, qui seront alors essentiels à sa bonne gestion.

Les temples ne sont d'ailleurs pas que des lieux de culte. Ils peuvent également faire office de forteresses, de casernes, d'hospices (bâtiment regroupant les services sociaux et qui reçoit des enfants, des infirmes et des vieillards, parfois des voyageurs et des pèlerins pour quelques jours, soit gratuitement, soit pour une rétribution peu élevée), et même d'école.

Voici les différents postes pouvant être occupés par les clercs :

- **Initié** – Initié : C'est un prêtre en cours de formation, le statut le plus bas.
- **Prêtre** – Prêtre, Exorciste : Il conduit les offices, dirige les initiés, et s'occupe des affaires religieuses en général.
- **Grand prêtre** – Prêtre Consacré, Grand Prêtre : C'est le dirigeant d'un temple. Les prêtres sont sous ses ordres.
- **Templier** – Chevalier, Chevalier du Cercle Intérieur, Grand Maître : C'est un chevalier au service d'une Eglise.
- **Moine** – Moine, Moine Mendiant : C'est un prêtre itinérant ou faisant partie d'un monastère, c'est-à-dire un temple isolé du monde extérieur.
- **Abbé** – Abbé : C'est le dirigeant d'un monastère. Les moines du monastère sont sous ses ordres.

Il reste ensuite les postes les plus hauts dans la hiérarchie, qui diffèrent trop selon le culte pour être énoncés ici.

Selon le culte, les clercs peuvent remplir d'autres rôles que ceux de simples prêtres :

- **Culte de Sigmar – Dieu de l'Empire** : Ce culte est dirigé par le Grand Théogoniste. Les clercs peuvent soit être de simples prêtres dans l'Ordre de la Torche, soit faire partie des ordres guerriers, sillonnant l'Empire pour dénicher les agents du Chaos, ou le protéger des menaces.
- **Culte d'Ulric – Dieu des loups, de l'hiver et de la bataille** : Ce culte est dirigé par l'Ar-Ulric. A l'instar du culte de Sigmar, ses clercs sont soit des prêtres, soit des guerriers.
- **Culte de Shallya – Déesse de la Guérison et de la Compassion** : Ce culte est dirigé par une Matriarche. Les clercs du culte de Shallya sont toujours des guérisseurs, ou s'occupent d'hospices, etc...
- **Culte de Taal et Rhya – Dieux de la Terre, de la Nature et de la fertilité** : Ce culte est dirigé par deux Hiérarques. Ses clercs peuvent être de simples prêtres ou faire office de guérisseurs dans les communautés rurales
- **Culte de Verena – Déesse de la justice et du savoir** : Ce culte ne possède pas de pouvoir central : les temples sont plutôt indépendants. Les clercs de Verena occupent souvent des postes d'érudits, d'universitaires et d'hommes de loi. et accomplissent également pour certains un travail de copiste. De plus, ils peuvent être employés comme enquêteurs, pour élucider des crimes.
- **Culte de Morr – Dieu des rêves et des défunts** – Oracle : Ce culte ne possède pas non plus de pouvoir central, et les temples sont complètement indépendants. Les clercs ont pour principale fonction de s'occuper des défunts et de leur sépulture, ou de prédire l'avenir. Les initiés ou les domestiques creusent, et les prêtres s'occupent des rites funéraires.
- **Culte de Myrmidia – Déesse de la guerre** : Le commandement de ce culte ne se trouve pas au sein de l'Empire. Toutefois, l'officier de plus haut rang se trouvant dans l'Empire est nommé l'Aigle du Nord, et il y dirige le régiment Nord de l'Ordre de l'Aigle, une branche du culte. Les clercs sont bien souvent des soldats des forces armées du culte.
- **Culte de Manann – Dieu des mers et des océans** : Pour ce culte, les temples sont relativement autonomes. Il existe tout de même un chef du culte, le patriarche (ou matriarche). Les clercs de Manann passent beaucoup de temps au large des côtes, et occupent alors parfois des postes de navigateurs sur les navires.
- **Culte de Ranald – Dieu de la chance et des voleurs** : Ce culte n'est absolument pas structuré. Il ne possède en conséquence par de figure d'autorité. Ce sont les prêtres qui jugent si un initié est prêt et qui l'ordonnent prêtre à son tour. Les temples ne sont pas officiels, et sont en fait des tavernes, des maisons de jeu... c'est-à-dire un lieu dans lequel on peut trouver un autel de Ranald. Ses prêtres ne sont en réalité que des voleurs, des escrocs et des joueurs faisant honneur à leur dieu et espérant également s'attirer la chance.

Les laïcs sont affectés à d'autres postes que les clercs :

- **Gardien** – Gardien du Temple : Il surveille le temple et ses richesses.
- **Bedeau** – Bedeau : Il assiste les prêtres dans la préparation des services religieux et des rituels, et organise les autres membres laïques.
- **Intendant** – Bedeau, Prêtre, Prêtre Consacré : Il s'occupe de la gestion administrative du temple et de l'ensemble des membres laïques, organisant les domestiques et les ouvriers qui l'entretiennent. Ce poste peut être soit confié à un bedeau, soit à un prêtre.
- **Domestique** – Initié, Serviteur, Fossoyeur : Il s'occupe de toutes les besognes peu attrayantes (transporter des objets, nettoyer, cuisiner, creuser des tombes,...). Ces tâches sont souvent confiées aux initiés dans les temples les plus petits.
- **Valet** – Valet : Il s'occupe en particulier d'un grand prêtre, de la même manière qu'un valet travaillant pour un noble.
- **Chantre** – Chantre : Il sert au sein de la chorale d'un temple. Il dirige le chœur durant l'office, psalmodie pendant les rituels et instruit les autres choristes. Il écrit également des hymnes pour son dieu.
- **Enseignant** – Catéchiste, Scribe, Erudit, Etudiant, Prêtre : Ce poste peut être occupé par un érudit, un étudiant, ou un catéchiste. Ces professeurs peuvent enseigner la théologie et la religion exclusivement (dans le cas d'un catéchiste), ou bien être simplement des Hommes dévots enseignant toutes sortes de sujets (les érudits). Si le temple n'abrite pas de laïc, ce poste peut être rempli par les prêtres, qui enseigneront alors en fonction du temps libre qu'ils possèdent.

## Métiers d'artisanat

---

Les artisans sont ceux qui transforment des matières premières en objets utiles. Tous appartiennent à la guilde de leur corps de métier (par exemple la Guilde des Tisserands), mais tous les métiers ne possèdent pas leur guilde (en particulier si ce métier n'a pas grande importance dans la localité). Les guildes secourent leurs membres en cas de maladie ou d'accident, et viennent en aide aux familles, s'il le faut. Elles réglementent le travail pour en assurer la qualité, fixent les prix, les salaires, la durée du travail. Mais en contrepartie, les artisans travaillent pour elles, et versent un droit pour y appartenir (ce qui est d'ailleurs obligatoire). Les artisans travaillent dans un atelier (appartenant à un maître) qui ouvre sur la rue, au rez-de-chaussée, afin qu'on puisse contrôler leur ouvrage à n'importe quel moment.

Dans chacun de ces ateliers, on trouve le maître (l'artisan) ses compagnons (qui travaillent pour lui, comme employés), et ses apprentis (qui apprennent le métier). Un apprenti vit chez son maître : il est nourri, logé, et reçoit une petite rémunération. En revanche, le fruit de son travail appartient à l'artisan qui le forme. Les apprentis sont des enfants, ils ont 12 ou 13 ans au début de leur formation, parfois moins. Un contrat d'apprentissage est conclu entre la famille de l'enfant et l'artisan. L'apprentissage dure plusieurs années. Pour devenir compagnon à son tour, l'apprenti doit réaliser une œuvre (un travail difficile). Si l'artisan la juge satisfaisante, l'apprenti est admis par la guilde et devient compagnon.

Dans les communautés rurales, il n'existe pas de guildes, et les artisans travaillent seuls ou avec leurs apprentis. Ils vendent eux-mêmes leurs produits, qui sont toujours des biens de première nécessité (chaussures, vêtements, outils,...). Pour se procurer des objets plus inhabituels, les ruraux doivent attendre le passage d'un marchand ou envoyer l'un des leurs en ville pour acheter les biens nécessaires.

Quand un artisan compagnon est très expérimenté, il peut devenir maître dans son corps de métier. Il doit pour cela faire ses preuves auprès d'autres maîtres de la guilde, en leur présentant un chef-d'œuvre, un travail difficile. Les maîtres choisissent eux-mêmes ceux qu'ils jugent dignes de tenter cette épreuve. Ceux-ci ne se gênent d'ailleurs pas pour employer leurs propres enfants et les proclamer maîtres ! En effet, un maître gagne en moyenne 5 fois plus qu'un compagnon...

Pour exercer son métier, un artisan doit détenir une licence, qu'il achète auprès du gouvernant local. Cette licence a une durée variable et doit donc être renouvelée après un certain nombre d'années.

Pour faire le commerce de ses objets, un artisan a deux possibilités en fonction de la nature de son travail. S'il fabrique des objets destinés à être vendus à des particuliers, il peut les vendre directement devant son atelier, et en vendre également une partie à des revendeurs (épiciers, marchands,...). S'il fabrique des objets en gros, destinés à être vendus à d'autres artisans ou professionnels, il devra passer des contrats avec ces derniers pour la vente de nombreux articles.

Les artisans font soit l'acquisition de leur matière première eux-mêmes en allant la chercher (cas assez rare), soit auprès des producteurs (par exemple, un éleveur se fournira chez un boucher), ou bien auprès d'autres artisans (un boucher se fournira auprès d'un tanneur).

- **Apothicaire** – Apothicaire : Il réalise des décoctions et divers produits pharmaceutiques à partir de plantes, ainsi que des parfums.
- **Boucher** : Il tue l'animal, puis prépare la viande et la découpe.
- **Boulangier** : Il produit du pain et des pâtisseries.
- **Bourellier** : Il fabrique et répare toute sorte d'objets en cuir ou assimilé : selles, harnais, besace, matelas, tabliers,...
- **Brasseur** : Il produit la bière, l'ale et l'hydromel (il est souvent spécialisé dans une seule boisson).
- **Camelot** : Il confectionne divers bibelots qu'il vend dans la rue : pendentifs, talismans, icônes religieuses... Il n'est pas soumis à une guilde, mais n'est pas non plus exempté de payer des taxes.
- **Cartier** : Il confectionne des cartes à jouer.
- **Cartographe** – Erudit, Navigateur : Il confectionne des cartes géographiques.
- **Chapelier** : Il confectionne des chapeaux.
- **Charron** : Il fabrique des charrettes, leurs roues, et des charrues.
- **Cordier** : Il fabrique des cordes.
- **Cordonnier** : Il confectionne des chaussures.
- **Décier** : Il confectionne des dés avec divers matériaux (bois, os, métal).
- **Distillateur** : Il produit des alcools forts : vodka, whisky, cognac, tord-boyaux...
- **Fabricant d'armes** : Il confectionne des armes de corps à corps, ce qui inclut les couteaux, ainsi que les fourreaux.
- **Fabricant d'armes à feu** – Ingénieur : Il confectionne des armes à feu.
- **Fabricant d'armures** : Il confectionne des armures.
- **Fabricant de bougies** : Il fabrique des bougies à partir de suif ou de cire.
- **Fabricant de colle** : Il fabrique de la colle à partir de peau et d'os.
- **Facteur d'arcs** : Il fabrique des arcs et des flèches.
- **Forgeron** : Il travaille le fer et fabrique divers objets : ferronnerie (décorations en fer forgé), ustensiles (lames de couteaux et d'armes, lanternes,...etc).
- **Fourreur** : Il fabrique des vêtements à partir de peaux et de fourrures.
- **Fromager** : Il produit du beurre, de la crème et du fromage.
- **Joailleur** : Il taille des pierres précieuses et confectionne de coûteux bijoux à partir de celles-ci et de métaux rares.
- **Luthier** : Il confectionne des instruments de musique à corde : harpe, luth, vielle,...
- **Maître des runes** – Apprenti Maître des Runes Nain, Compagnon Maître des Runes Nain, Maître des Runes Nain, Seigneur des Runes Nain: C'est un nain utilisant l'art des runes magiques, les apposant sur des équipements.
- **Menuisier** : Il fabrique du mobilier en bois : chaises, tables, coffres,... S'il confectionne des objets en bois plus finement (coffrets, etc...), on le nomme ébéniste. S'il s'est spécialisé dans la fabrication de tonneaux, c'est un tonnelier, et un boisselier s'il s'est spécialisé dans les récipients et les pièces mécaniques en bois.
- **Orfèvre** : Il fabrique des objets en or et en argent (couverts, chandeliers,...).
- **Papetier** : Il fabrique le papier à partir de chiffons et de vieux vêtements.
- **Peintre** : Il réalise des toiles de peinture artistiques, sur toile ou panneaux de bois. Les peintres ne possèdent pas de guilde associée à leur profession, et ils ne travaillent pas forcément dans leurs ateliers. De plus, ils n'ont pas besoin de licence pour exercer. Ils restent tout de même soumis à des taxes sur la vente de leurs produits.
- **Poissonnier** : Il prépare le poisson, le découpe et le sale pour la conservation.
- **Potier** : Il fabrique des poteries et des objets en terre cuite (pipes, lampes,...).
- **Sculpteur** : Il façonne des statues ou des statuettes dans du bois, de la pierre, ou en fondant des métaux.
- **Serrurier** : Il fabrique les serrures.
- **Souffleur de verre** : Il fabrique des bouteilles et des objets soufflés en verre, ainsi que des vitres.

- **Tailleur-Couturier** : Il réalise des vêtements en tissu (lin, laine, jute).
- **Tanneur** : Il fabrique du cuir et des parchemins à partir de peaux.
- **Teinturier** : Il colore les tissus en les plongeant dans des mélanges d'eau et de pigments.
- **Tisserand** : Il produit des tissus à partir de fil, en utilisant un métier à tisser.
- **Vannier** : Il fabrique des vanneries (corbeilles, paniers,...).
- **Viticulteur – Paysan** : Il produit le vin et le vinaigre, et cultive souvent ses propres vignes.

## Salariat et services rémunérés

---

Les salariés sont rémunérés par un employeur, qui les engage. Ceux qui fournissent des services travaillent sans employeurs, et sont payés par les clients. Des guildes peuvent exister pour certaines de ces professions.

- **Arpenteur – Scribe** : Il est chargé de prendre des mesures, sur les chantiers par exemple.
- **Arrimeur – Arrimeur** : Il charge ou décharge les marchandises des bateaux sur les ports des villes avec d'autres arrimeurs. Ils sont plus qualifiés que les dockers. Une guildes d'arrimeur est très puissante, pouvant paralyser tout le commerce.
- **Astrologue – Astrologue** : Il essaie de prédire l'avenir en calculant les positions des étoiles et des planètes.
- **Aubergiste – Aubergiste** : Il tient une auberge ou un relais, et propose le gîte et le couvert aux voyageurs. Il peut parfois fournir divers autres services, par exemple un bain d'eau bien chaude.
- **Balayeur de rue – Ramasseur de fumier** : Il nettoie les rues en collectant les ordures.
- **Banquier – Bourgeois** : Il dirige une banque, prête de l'argent contre des intérêts, et accepte de stocker l'argent de particuliers. Il change également les monnaies de différentes nations, moyennant de prendre une marge.
- **Barbier-Chirurgien – Chirurgien-barbier** : Il s'occupe de la pilosité (barbe, moustache, cheveux), fait aussi office de médecin généraliste, et s'occupe de la petite chirurgie.
- **Bateleur – Bateleur, Ménestrel** : Il produit des spectacles, seul ou avec une troupe (musique, arts du cirque,...).
- **Batelier – Batelier** : Il manœuvre les petites embarcations sur les fleuves, avec d'autres bateliers.
- **Blanchisseur – Bourgeois** : Il s'occupe de nettoyer les vêtements.
- **Cafetier – Aubergiste** : Il dirige une taverne destinée à servir des nobles.
- **Cocher – Cocher** : Il conduit des carriages et diligences de ville en ville et de village en village. Il est employé par une compagnie de transport.
- **Colporteur** : Il est au service d'un artisan et vend ses produits dans la rue, à la criée.
- **Comptable – Scribe** : Il s'occupe de la comptabilité d'un commerce. Les artisans s'en occupent souvent eux-mêmes.
- **Contremaître – Contremaître** : Il dirige un groupe de dockers ou d'arrimeurs.
- **Copiste – Scribe** : Il recopie des manuscrits pour les conserver et multiplier leur nombre.
- **Docker – Paysan** : Il charge ou décharge les marchandises des bateaux sur les ports des villages ou petits bourgs avec d'autres dockers. Dans les grandes villes, il se contente de transporter les marchandises du quai jusqu'aux entrepôts, ce qui est bien moins dangereux et ne demande aucune qualification. Ils ne sont pas organisés en guildes.
- **Étuvier – Bourgeois** : Il dirige un établissement de bains publics.
- **Garde du corps – Garde du Corps** : Il protège la personne qui le paie contre les agressions.
- **Guide pisteur – Pisteur** : Il guide ses clients à travers des territoires sauvages.
- **Imprimeur – Bourgeois, Scribe** : Il utilise une imprimerie pour produire rapidement et en masse des livres, des journaux et des textes divers.
- **Intendant – Intendant** : Il administre les affaires d'un noble ou d'un riche marchand.
- **Juriste – Plaideur** : Il est acteur au tribunal en tant qu'avocat, et défend le client qui s'offre ses services.
- **Marin – Marin, Officier en second, Capitaine de navire** : Il manœuvre les grandes embarcations en mer, avec d'autres marins.

- **Matelot** – Matelot : Il protège les embarcations, à la manière des mercenaires.
- **Médecin** – Médecin : Il applique des traitements médicaux plus poussés que le barbier et s'occupe également de la chirurgie poussée, mais ses services sont coûteux.
- **Mercenaire** – Mercenaire, Vétéran, Champion : Il loue des services de soldat à la demande : il peut être engagé temporairement par une armée permanente, former une armée privée avec d'autres mercenaires pour un riche marchand ou un noble,...
- **Messager** – Messenger : Il porte des messages jusqu'à la destination désignée.
- **Navigateur** – Navigateur : Il s'occupe de l'orientation pour mener une embarcation au bon endroit.
- **Passeur** – Passeur : Il fait franchir les étendues d'eau à ceux qui le paie, au moyen d'un bac ou d'une barque.
- **Précepteur** – Scribe, Erudit : Il joue le rôle d'un enseignant, mais ses services sont payants, ce qui les réserve aux bourgeois.
- **Prêteur sur gages** – Bourgeois : Il échange des objets contre une somme d'argent, qu'on doit lui rendre avec des intérêts pour récupérer l'objet. Après une certaine durée, il peut revendre l'objet.
- **Professeur d'université** – Erudit, Prêtre : Il enseigne dans les universités. Ce poste est assuré en partie par des prêtres de Verena, mais également par des spécialistes dans leur domaine, comme des ingénieurs pour l'école impériale d'artillerie de Nuln.
- **Ramoneur** – Ramoneur : Il nettoie les conduits de cheminée.
- **Ratier** – Ratier : Il tue les rats dans les rues, les caves et les égouts.
- **Régisseur** – Régisseur : Il est employé par un noble : il collecte les impôts dans les villages au nom de celui-ci et s'assure que les paysans et les travailleurs s'acquittent de leurs devoirs.
- **Scribe** – Scribe : Au service de gouvernements et d'institutions, il est employé pour le traitement des documents et des archives. S'il est public, il lit et écrit des lettres pour ceux qui ne savent pas lire et écrire.
- **Serviteur** – Serviteur : Il sert son employeur et accomplit tous les services nécessaires : nettoyage, service des clients,...
- **Tavernier** – Bourgeois, Aubergiste : Il tient une taverne ou un bar, et propose des boissons aux clients. Parfois, des prostituées y travaillent.
- **Valet** – Valet : Il sert un noble, à la manière d'un homme à tout faire (toilette, garde-robe, présentation,...).
- **Vendeur de journaux** – Vendeur de journaux : Exerçant uniquement dans les grandes villes, il vend des journaux.

## Producteurs primaires

---

Les producteurs primaires sont ceux qui produisent des matières premières et qui ne travaillent pas dans des ateliers.

- **Paysan** – Paysan, Berger : Il travaille dans une ferme. Il peut cultiver le sol (céréales, vergers, vigne, légumes) ou faire de l'élevage. Il peut se spécialiser en élevage (de chevaux par exemple). Les terres sur lesquelles il travaille ne lui appartiennent pas : il les loue à des nobles pour pouvoir travailler dessus et produire ses denrées, et paye en conséquence de nombreux impôts.
- **Meunier** – Paysan : Il mout le grain pour produire de la farine. Il travaille dans un moulin, à vent ou à eau.
- **Chasseur** – Chasseur : Il chasse le gibier. La chasse est interdite dans les zones de chasse gardée.
- **Pêcheur** – Pêcheur : Il pêche, en mer ou en eaux douces, ou récolte des crustacés.
- **Bûcheron** – Bûcheron : Il coupe les arbres et les conditionne en billes de bois.
- **Scieur** – Artisan : Il découpe les billes de bois qui lui sont fournies en planches ou en poutres.
- **Mineur** – Mineur : Il travaille dans une mine, pour extraire des minerais, de la roche, du gravier ou de la terre.
- **Cristallier** – Artisan : Il recherche des cristaux en haute-montagne.
- **Charbonnier** – Charbonnier : Il produit du charbon de bois par combustion incomplète (sans oxygène) du bois.
- **Briquetier** – Artisan : Il fabrique les briques, le carrelage en terre cuite, les tuiles...
- **Fondeur** – Artisan : Il fond les minerais et les métaux, et frappe des pièces de monnaie sous contrôle de l'Empire.

## Travailleurs ouvriers

---

Les ouvriers sont soit des artisans qui n'exercent pas dans un atelier, mais en extérieur, soit des travailleurs qui ne fournissent pas de services, mais une main-d'œuvre. Ils disposent de leurs guildes.

- **Tailleur de pierre** : Il taille des pierres en briques ou en cube pour leur donner une forme apte à la construction.
- **Chaufournier** : Il produit la chaux à partir de calcaire dans un four à chaux.
- **Fondeur de cloches** : Il fabrique des cloches.
- **Terrassier** : Il creuse les fondations d'une maison.
- **Charpentier** : Il construit la charpente d'un bâtiment, en bois.
- **Maçon** : Il construit les murs d'un bâtiment et réalise l'enduit à la chaux, et s'occupe des petites démolitions.
- **Couvreur** : Il pose la couverture du toit (chaume, tuiles,...).
- **Carreleur** : Il pose le carrelage dans les bâtiments.
- **Charpentier naval** : Il fabrique les bateaux.
- **Paveur** : Il s'occupe de l'entretien et du pavage des voies et des routes.

## Fonctionnaires impériaux

---

Ils travaillent uniquement pour l'Empire, et sont payés exclusivement par celui-ci, c'est-à-dire avec l'argent des impôts. Ils peuvent être directement au service de l'Empire ou représenter l'autorité à travers les nobles qui les emploient.

- **Aide de camp** : Ecuyer : Il aide un chevalier à s'équiper avant la bataille, et lui sert de valet lorsqu'il ne combat pas.
- **Soldat d'infanterie** – Homme d'arme, Soldat : Il fait partie des troupes de base, à pied, avec des armes de corps à corps.
- **Archer** – Homme d'arme, Soldat: Il fait partie des troupes de base, à pied, avec un arc.
- **Arbalétrier** – Soldat: Il fait partie des troupes de base, à pied, avec une arbalète.
- **Arquebusier** – Soldat: Il fait partie des troupes de base, à pied, avec une arquebuse.
- **Cavalier léger** – Pistolier : Il fait partie des troupes plus avancées, avec un arc court ou des pistolets.
- **Cavalier lourd** – Chevalier, Chevalier du Cercle Intérieur, Grand Maître : Il fait partie des troupes plus avancées, avec une armure lourde et des armes de mêlée.
- **Canonnier** – Canonnier : Il fait partie des troupes plus avancées, et doit faire fonctionner les armes de siège : canon, baliste...
- **Eclaireur** – Eclaireur : Il est chargé de voyager devant les troupes dont il fait partie, pour surveiller d'éventuels mouvements de troupes ennemies et prévenir ainsi des attaques surprise. Il peut également être engagé par des employeurs privés.
- **Infirmier** – Chirurgien barbier, Médecin : Il porte secours aux blessés pendant et après la bataille.
- **Matelot** – Matelot : Il fait partie des troupes de base, à pied, sur un bateau.
- **Officier** – Officier en second : C'est le grade supérieur à celui de matelot : il dirige plusieurs matelots.
- **Capitaine de navire** – Capitaine de navire : Il dirige tout l'équipage d'un navire. C'est le seul maître à bord après Manann, mille sabords !
- **Garde** – Garde : Il joue à la fois le rôle d'un soldat et d'un policier moderne, et doit surveiller la ville et ses habitants : patrouiller le long des remparts, défendre la ville en cas d'attaque, patrouiller dans les rues (de jour ou pendant le couvre-feu), garder les entrées le jour, faire payer les taxes à l'entrée de la ville et sur les quais,...
- **Egoutier** – Egoutier : Il joue le rôle d'un garde, mais patrouille dans les égouts d'une grande ville.
- **Milicien** – Milicien : Il joue le rôle d'un garde, mais dans un village rural.

- **Patrouilleur** – Patrouilleur : Il patrouille sur les routes de l'Empire, en petites unités composées de plusieurs patrouilleurs et d'un sergent, pour déjouer les dangers qui pourraient menacer les marchands et les voyageurs.
- **Patrouilleur fluvial** – Patrouilleur fluvial : Il joue le rôle d'un patrouilleur, mais le long des cours d'eau de l'Empire.
- **Sergent** – Sergent : Il dirige de petites unités de gardes, de patrouilleurs, de soldats,...
- **Capitaine** – Capitaine : Il dirige de nombreux sergents et leurs unités. Il est à la tête d'une section entière de soldats, de miliciens, de mercenaires ou de patrouilleurs.
- **Espion** – Espion, Frère à la Cape : Il espionne pour le compte du gouvernement.
- **Répurgateur** – Répurgateur : Il sillonne l'Empire pour traquer et tuer les agents des Puissances de la Corruption.
- **Champion** – Champion de justice : Il combat dans une arène, comme acteur d'un duel judiciaire.
- **Geôlier** – Geôlier : Il surveille les détenus des prisons de l'Empire.
- **Bourreau** – Bourreau : Il est chargé des supplices et de l'exécution des peines corporelles.
- **Allumeur de réverbères** – Allumeur de réverbère : Il allume les réverbères à la tombée de la nuit. On ne trouve de réverbères qu'à Altdorf, à Nuln, à Middenheim et à Talabheim.
- **Douanier** – Collecteur de taxes : Il prélève les taxes aux péages.
- **Percepteur** – Percepteur : Il collecte les impôts en ville, auprès des commerces, des travailleurs,...
- **Politicien** – Politicien : Il compose le gouvernement d'une ville : bürgermeister, conseil municipal...
- **Ambassadeur** – Ambassadeur : Il représente son gouvernement à l'étranger. Il est toujours accompagné d'une suite.
- **Héraut** – Héraut : Il est le porte-parole d'un noble.
- **Homme-lige** – Homme-lige : Il est le garde du corps personnel d'un noble, et passe sa journée avec lui.
- **Gardien** – Mercenaire : Il surveille les propriétés privées d'un propriétaire terrien, pour la garantir en particulier des braconniers. Chaque noble conserve en effet pour lui une zone où lui seul peut chasser, mais toutes les terres du noble ne font pas partie de cette zone.
- **Vendeur de sel** – Percepteur : Il tient le grenier à sel, c'est-à-dire l'endroit où est entreposé le sel. Il est aussi chargé de sa vente. Le commerce du sel est fait au nom du Comte-Electeur, car il en détient le monopole, ce qui favorise évidemment la contrebande...

## Détailants et négociants

---

Les négociants sont ceux qui ne produisent rien par eux-mêmes : la plupart du temps, ils achètent pour revendre. Leur profit se fait uniquement sur la spéculation : ils achètent un bien à un certain prix pour le revendre plus cher à quelqu'un d'autre. Les guildes de marchands sont particulièrement puissantes, car très riches. De plus, les marchands jouent un rôle essentiel et irremplaçable dans l'économie : en effet, ce sont eux qui transportent les denrées entre les villes et villages pour les approvisionner. Les revendeurs se servent du premier étage de leur maison comme boutique.

- **Marchand itinérant** – Marchand, Maître de guildes : Il voyage de localité en localité pour acheter des marchandises et les revendre dans une autre. Ils appartiennent presque toujours à la guilde des marchands, car dans le cas contraire, il subit des pénalités commerciales (voir « Le Companion », qui décrit les mécanismes commerciaux dans l'Empire).
- **Épicier** – Bourgeois : Il possède une épicerie en ville, qui centralise de nombreux produits courants. Il achète ces produits aux artisans qui les fabriquent, puis les revend plus cher dans son épicerie.
- **Revendeur** – Bourgeois, Marchand : Il possède un commerce spécialisé dans une marchandise, et achète celle-ci aux artisans d'une part, et aux marchands itinérants d'autre part.
- **Libraire** – Bourgeois, Erudit : Son commerce centralise des livres, produits par les imprimeurs. Ce commerce peut également servir de bibliothèque, mais les temples de Verena remplissent généralement mieux cette fonction.
- **Chiffonnier** – Chiffonnier : Il récupère des déchets pour en tirer des matières utiles à revendre, notamment les chiffons (pour les papetiers), les os (pour les fabricants de colle) et la ferraille (pour les fondeurs). Il peut également fouiller les ordures des nobles et des bourgeois et en tirer des objets intéressants pour les citoyens plus démunis.



## Revenus non-déclarés, illégaux, ou inclassables

---

Ce secteur concerne tous ceux qui exercent une activité soit illégale, soit non-déclarée et donc non-taxée.

- **Ancien du village** – Ancien du village : Il rend justice aux autres habitants du village, quand les nobles ne le font pas.
- **Artiste de rue** – Bateleur, Ménestrel : Il se donne en spectacle dans la rue, aux yeux de tous, et compte sur les dons pour vivre. Il fait souvent partie de troupes itinérantes.
- **Chasseur de primes** – Chasseur de Primes : Il traque les criminels recherchés sur lesquels pèse une prime pour les livrer à la justice et recevoir la prime.
- **Chercheur d'or** – Mineur : Il prospecte pour trouver de l'or et d'autres matériaux précieux.
- **Criminels de guildes** – Coupe-jarret, Contrebandier, Hors-la-loi, Bandit de grand chemin, Indicateur, Assassin, Receleur, Spadassin, Espion, Voleur, Prince des voleurs, Racketteur, Chef de bande, Baron du crime : Voir la fiche « Organisation des Guildes Criminelles ».
- **Ecrivain** – Scribe, Erudit : Il écrit des livres et des traités, et vit de la vente de ses ouvrages.
- **Ermite** – Anachorète, Mystique : Il n'obtient aucun revenu, et n'en a d'ailleurs pas besoin. Il s'est retiré de la civilisation et vit à l'écart, dans une grotte ou une profonde forêt, et consacre sa vie à la prière.
- **Escroc** – Escroc, Charlatan : Il monte des arnaques pour s'enrichir le plus possible et disparaître.
- **Etudiant** – Etudiant : Il étudie dans une université (les études sont payées par l'Empire), et accomplit toutes sortes de petits boulots pour avoir de quoi manger (ou bien est financé par ses parents, auquel cas il ne travaille pas).
- **Fanatisme religieux** – Fanatique, Flagellant, Pénitent, Fouet de Dieu : Complètement déséquilibré mentalement, il voue une adoration excessive à un dieu. Pour cela, il peut s'engager avec de nombreux autres fanatiques aux côtés d'une armée, et passer sa journée à proclamer les souhaits de son dieu et à se flageller pour se punir de ses fautes.
- **Fausseur** – Fausseur : Il fabrique de faux-documents ou de fausses pièces de monnaie.
- **Gladiateur** – Gladiateur : Il se bat dans une arène contre d'autres gladiateurs pour offrir un spectacle et faire l'objet de paris.
- **Joueur** – Joueur : Il joue à divers jeux d'argent (cartes, dés, roulette...) dans les tavernes ou les salons de jeu, et compte là dessus pour obtenir suffisamment d'argent pour vivre.
- **Mendiant** – Chiffonnier, Paysan : Dénué de toute possession, il compte sur les dons et la compassion pour survivre.
- **Mercanti** – Mercanti : Il suit les armées en mouvement, cherchant à offrir des services à l'armée (cuisine,...) et à détrousser les cadavres pour en tirer des objets à revendre.
- **Profanateur** – Pilleur de tombes : Il se met en quête d'anciens cairns ou de tombeaux de nobles pour les vider de leurs richesses.
- **Pirate** – Naufrageur, Officier en second, Capitaine de navire, Pillard : Il attaque des navires en bande pour s'approprier leurs richesses. Les pillards, eux, attaquent les villages côtiers.
- **Propriétaire** – Bourgeois : Il est propriétaire d'un commerce ou d'un établissement de services, comme un relais de coche, une blanchisserie,...
- **Prostitué** – Serviteur : Il monnaie des rapports avec des clients, ce qui est tout à fait illégal dans l'Empire.
- **Magie** – Apprenti sorcier, Compagnon sorcier, Maître sorcier, Seigneur sorcier, Magister Vigilant : Il verse dans l'étude de la magie et des arcanes. Il étudie aux Collèges de Magie d'Altdorf.
- **Sorcier** – Sorcier de Village, Envoûteur, Thaumaturge : Il pratique la magie sans y avoir été formé.
- **Tenancier de bordel** – Bourgeois, Racketteur : Il s'occupe de l'exploitation d'un bordel, un commerce illégal.
- **Trafiquant de cadavres** – Trafiquant de cadavres : Il déterre des cadavres plus ou moins frais pour les revendre à des médecins faisant des recherches ou à des magiciens.
- **Usurier** – Bourgeois, Escroc, Charlatan : Il profite de la situation désespérée de ceux qui ont besoin d'argent pour leur en prêter en réclamant de gros intérêts.
- **Voyageur** – Pèlerin, Vagabond, Explorateur, Malandrin : Il voyage sur les routes de l'Empire et vit de petits emplois temporaires ou de la fortune accumulée (explorateur). Le malandrin se cache plutôt que de voyager.

## Carrières correspondantes

---

A la création du personnage, il vaut mieux choisir un métier et utiliser la carrière correspondante que de choisir directement une carrière. Premièrement, cela permet d'éviter l'optimisation dans une certaine mesure. Deuxièmement, le panel de choix est bien plus large avec cette méthode, et on comprend au premier coup d'œil le rôle du personnage et de son métier au sein du monde, tandis que cela est parfois flou avec les carrières.

Il ne faut pas oublier que certains titres ne sont pas accessibles directement, et que les personnages commencent toujours vers le bas de l'échelle, et jamais en haut. Ainsi, un personnage cordonnier commencera en tant qu'Artisan, puis passera Maître avec la carrière de Maître-artisan, et pourra enfin accéder au poste le plus haut avec la carrière de Maître de guilde ; il ne commencera pas directement en tant que maître ou chef de guilde ! Il est tout de même possible de commencer une campagne avec des personnages déjà expérimentés, ce qui donne une expérience de jeu différente.

D'autres postes sont tout simplement bien trop élevés dans la hiérarchie pour les utiliser dans une campagne « ordinaire ». Mais intégrer un Comte-Électeur en tant que PJ dans une partie se révélerait sans doute très amusant, bien que très difficile.

Les carrières spécifiques à un pays étranger n'ont pas été incluses dans ce document, de même que les carrières spécifiques à une race. En effet, celles-ci sont trop particulières pour les intégrer au document, mais trouver les fonctions auxquelles correspondent ces carrières est relativement aisé.

Les fonctions de gouvernance correspondent aux carrières de Noble, Courtisan et Aristocrate (sauf les politiciens, qui ont donc la carrière de Politicien).

Les carrières d'Agitateur, de Chasseur de Vampires, de Démagogue, de Duelliste et de Franc-archer, peuvent correspondre pour plusieurs métiers différents. Il convient donc de traiter au cas par cas si un joueur veut choisir l'une d'elle, de manière à définir son métier (ou sa fonction dans la société) correctement. Les carrières de Chasseur de Vampires, Duelliste et Franc-archer correspondent tout de même plutôt à des gens livrés à eux-mêmes, vivant de services rendus et de diverses rémunérations, plutôt que d'un réel métier stable. Les carrières d'Agitateur et de Démagogue représentent des personnes exerçant un métier, mais ayant une activité militante en marge de leur travail.

