



PAORN et RMSS

Précisions techniques

mardi 1er juin 1999, par [Sigfrid](#)

Le but de cette aide de jeu est de vous fournir une base pour l'adaptation des différentes races présentées dans le Rolemaster Standard Rules. Ce n'est en rien limitatif, vous pouvez tout à fait modifier ce qui ne vous plaît pas. Il s'agit simplement d'un support servant à débroussailler le terrain !

Cette aide se limite essentiellement aux quatre empires et n'aborde pas les îles du Tarot, Majistra ou les terres au nord des Sinistérias. De même, le descriptif technique des peuples ne traitera que des minorités culturelles. Pour le reste, vous pouvez consulter le Hors Série n°23 de Casus Belli dont s'inspire le texte que vous lisez.

Cultures et Races

Les **Urban Men** et **Rural Men** se trouvent bien entendu dans les quatre Empires de Paorn. Villes et campagnes regroupent d'ailleurs la majeure partie de la population.

Les **Woodman** ont cantonnés dans des régions un peu plus isolées géographiquement comme le cas des communautés de chasseurs de Sordolia (Burgonnie). Mais d'autres, comme les Libres Forestiers de Baomwalth, ont préférés garder leurs coutumes sylvestres en échange d'un accord avec le Salthar.

Les peuples de **Nomads** sont surtout basés en Tsovrannie avec les Wathgars et en Althusia. En fait, en Althusia, les nomades sont de deux types. Il y a les Valatans, qui vivent sur les hauts plateaux de K'osiph (une aide de jeu leur est déjà consacrée), mais également les nomades du désert des Mille

couleurs, en pays Yinhanthis.

L'Althusia, qui est un véritable creuset de peuplades, héberge une race de **Hillmen** dans le nord du pays, à la limite de l'Océan Vert. Ces hommes, les K'tang, sont en fait des tribus troglodytes composées de chasseurs qui arpentent un territoire aride. Attention aux clichés, les K'tangs ont néanmoins plus de points communs avec les tribus africaines qu'avec les highlanders d'Ecosse !

Abordons maintenant le chapitre des communautés non-humaines. Les **Dwarves** se retrouvent en presque toutes les régions montagneuses de Paorn, même s'ils sont plus localisés dans le nord du continent. A part l'Althusia, ils sont donc partout, avec une préférence pour la Tsovrannie où leur caractère colle bien avec la mentalité locale. Dans chacun des pays, les nains sont relativement fidèles au roi qui les accueille, en allant même jusqu'à faire parti de l'armée royale au Salthar ! Bien entendu, cela peut provoquer des tensions entre peuples nains des différents pays, mais les guerres entre tribus naines existent déjà, la preuve dans les Comtés Francs au nord de la Burgonnie.

Les **Wood Elves** sont le seul peuple elfique existant sur Paorn. A part dans quelques grandes forêts de Paorn, comme la forêt de Baomwalth, on les trouve surtout dans l'Océan Vert sous le nom de Sylmarins. Port Ebène est leur capitale, mais d'autres cités existent au faîte des gigantesques arbres de cet océan d'arbres.

Parfois, une union se crée entre humains et elfes, bien que cela reste rare. Les Half Elves sont par contre plus enclins à sortir des forêts que les elfes des bois, certainement à cause de leurs origines



humaines... On peut donc en trouver dispersés un peu partout sur Paorn, mais ils ne sont pas très nombreux !

Considérés par certains comme une aberration, le seul lieu connu où vit une solide communauté de Half Orcs est au Salthar, à Skurmatwak plus précisément. Elle est d'ailleurs plus ou moins bien acceptée par le reste de la population, mais fait partie de l'empire Saltharite. Le résultat des guerres est parfois surprenant ! Les Orcs quant à eux, ne font parti d'aucun empire, ils sont souvent considérés comme des ennemis ou des parasites. De vulgaires barbares qu'il faudrait éliminer. En fait, on en voit de temps à autres à Skurmatwak où c'est bien la seule ville de Paorn où ils sont acceptés !

Professions

Le descriptif qui suit va décrire les différentes professions pour chaque empire. Ces descriptifs ne tiennent pas compte de chaque minorité, qui possèdent elles-mêmes une revue un peu plus détaillée.

Les professions dont on ne parlera pas ici seront valables pour tous les empires avec quelques petites différenciations d'interprétation d'ordre culturelle. Seules seront donc abordées les professions spécifiques.

Certaines professions sont tirées des " Companions ", comme l'Astrologue ou le Prêtre, il en sera fait mention entre parenthèses ;

- (Men) pour le Mentalism Companion,
- (Chan) pour le Channeling Companion,
- (Ess) pour l'Essence Companion,
- (Arc) pour l'Arcane Companion.

Magent : Le sicaire est une professions strictement réservée aux espions/assassins du Salthar. Pour un personnage qui n'est pas saltharite ou qui n'appartient pas à cette caste très fermée et dévouée au roi, il faut prendre une autre profession (ex. Thief, Rogue ou Dabblor) avec les Training Packages (TP) " Assassins " ou " Spy ".

Animist : Pour des personnages venant de sociétés tribales ou petites communautés comme en Sordolia (dans le nord de la Burgonie), sur les plateaux de K'osiph avec les Valatans (Althusia), les K'tang (Althusia), ou les nomades des plaines de Tsorvanie.

Lay Healer : Ces médecins combinant un peu de magie et des moyens plus mécaniques sont plus communs en Tsorvanie, le pays qui est le plus tourné vers les sciences de la médecine. Dans tous les cas, seuls des personnages tsorvaniens ou qui auront fait leur apprentissage en Tsorvanie pourront avoir accès à toutes les connaissances des médecins (Niveau de listes de sorts, compétences...).

Astrologer (Men) : L'Althusia est le pays le plus propice pour tout ce qui implique l'astrologie, les tarots et la divination. Qu'ils soient Yinhanthis ou K'neth, la culture althusienne est imbibée des croyances en astrologie, numérologie ou en divination.

Seer (Men) : Pour les mêmes raisons que l'astrologue, les " Seer " est réservé à l'Althusia. Attention, les femmes adeptes de la Dame Grise (culte au Salthar) tirent leurs pouvoirs de leur déesse ! Ce sont donc des prêtresses qui tirent leur pouvoir du " Channeling " et non pas du " Mentalism ".

Abordons maintenant le cas des professions plus tournées vers la magie : Magicien, Illusionist, Mentalist, Mystic, Runemage (Ess), Warrior Mage (Ess), Summoner (Chan), Mythic (Chan), Enchanter (Men).

Que se soient les utilisateurs " purs " ou " hybride ", ces professions sont à utiliser avec parcimonie vu la méfiance naturelle des peuples de Paorn envers la magie. Cependant, le Salthar est un pays naturellement plus tourné vers la magie " libre ". En Burgonie, les magiciens seront en général soumis au pouvoir et sont membres de l'Arcania (la police magique). Les autres sont catalogués comme renégats ! Quant à la Tsorvanie et à l'Althusia, les magiciens " purs " devraient être plus rares mais

pas forcément inexistantes. Pensez simplement à leur donner une touche typique en fonction des caractéristiques de leur culture. Un mot en ce qui concerne le " Mystic " qui est une profession que l'on ne peut trouver qu'en Althusia, surtout chez les Yinhanthis d'ailleurs.

Les cas exceptionnels du " Sorcerer ", " Warlock " (Chan) et du " Chaotic " (Arc) sont à examiner de près avant de les autoriser. En effet, la magie étant très surveillée, les activités perverses (ou non contrôlées) liées à la magie sont carrément interdites. Même si un " Chaotic " n'est pas forcément mauvais par définition, le fait qu'il ait appris sa magie de lui-même et qu'il refuse toute prise en main de sa personne par l'Arcania, en fait de lui un indésirable. En général, ce sont les parias qui adoptent ces professions et la vie d'homme traqué n'est pas toujours facile partout.

Il existe trois autres professions tournées vers la magie d'arcane qui est quant à elle exclusive à l'Arcania. L'apprentissage et l'endoctrinement se fait depuis tout jeune dans les écoles de l'Arcania et tout mage qui renie ou qui trahit l'Arcania se voit impitoyablement éliminé par les autres. Les professions " Arcanist " (Arc), " Wizard " (Arc) et " Mage Hunter " (Arc) sont donc réservées aux membres de cet ordre. Bien que le pouvoir central de l'Arcania soit situé en Burgonnie, les écoles de l'Arcania sont situées dans tous les pays comme la tristement célèbre Tour Noire de Krönberg, la capitale du Salthar.

J'ai délibérément écarté les professions du " Mana Molder " (Ess) ainsi que toutes les professions tournées vers les arts martiaux comme le " Monk " et le " Warrior Monk ".

Langues parlées

Le Salthar, la Burgonie, la Tsorvanie possèdent chacun leurs langues officielles. Le cas de l'Althusia est plus compliqué... Si le k'neth et le yinhantis sont les deux langues officielles, il existe néanmoins d'autres langages réservés à certaines castes ou propres à certaines tribus. Le Shaïran est la langue administrative, le Shaï la langue employée par les marchands, les K'Tang et les Valatans ont leur propre langue.

Il existe des dialectes locaux également en dehors de l'Althusia, comme dans le Haut Melkiar où est parlé un langage dérivé du burgon. Également vrai pour les peuples des plaines de Tsorvanie.

Bien entendu, elfes, nains et orques possèdent leurs propres langages, mais pourquoi pas également leurs dialectes ? Après tout, les nains de Tsorvanie et ceux des comtés francs sont si éloignés les uns des autres que des différences de langage ont pu apparaître.

Lors de la création des personnages, remplacez donc les langues génériques indiquées dans les règles par celles-ci. N'autorisez les connaissances de plusieurs langues que sur les zones frontalières ou pour les personnages qui ont eu la chance de pouvoir étudier. Diminuez un peu le degré de développement d'adolescence pour les langues écrites. Là encore, les érudits, les marchands ou les religieux ont principalement accès à l'écriture, même si certains cultes instruisent les populations (culte de la Dame Grise par exemple).