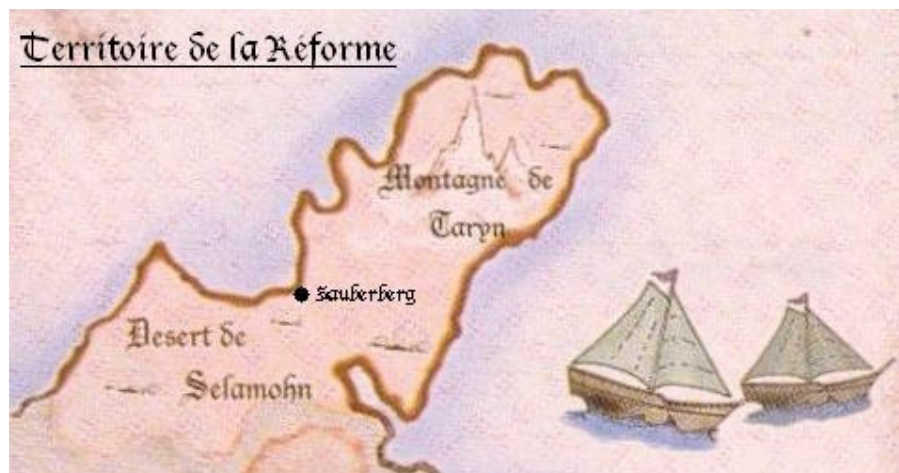


La Réforme



Sur la pointe nord-est d'Aséan, narguant la puissance de l'Eglise au-delà des mers, se tient Sauberberg, capitale du territoire de la Réforme.

Tenant tête à la redoutable Inquisition, les croyants de la Réforme continuent à prêcher une voie radicalement différente de l'Eglise de Lumière, tout en affirmant tenir leur connaissances de la Lumière elle-même.

Nombre de seigneurs locaux sont déjà passés Réformistes et les préceptes de cette fois étrange et nouvelle semblent beaucoup plaire aux peuplades de la région...

Malgré les récentes incursions des armées de l'Inquisition, les territoires de la Réforme restent un pied de nez à la puissance millénaire, un territoire indépendant, pur, et dont la religion est un danger pour l'Eglise.

Vous qui traversez le Désert de Selamohn, bienvenu dans la société la plus haïe de l'Eglise, bienvenu dans les territoires de la Réforme...

*Des idées de scénarios ou de rebondissements
sont dispersées dans le supplément. Elles sont
encadrées après le passage auquel elles se
rapportent.*

LE PAYS

Géographie

Le territoire de la Réforme est situé sur la pointe nord-est du continent d'Aséan, au niveau de la presqu'île de Taryn. Il est délimité au Sud par le Désert de Selamohn et au Nord par l'Océan d'Entre Terre.

C'est, pour la majorité du territoire, une terre aride et sèche, peu favorable à l'implantation de populations sédentaires. Les côtes cependant sont irriguées par un système complexe de canaux menant l'eau souterraine jusqu'aux champs.

Tout ce réseau de canaux passe sous la ville de Sauberberg, créant un système particulièrement complexe d'entrées et de sorties. Et même aujourd'hui, nul ne sait exactement ce qui peut vivre sous la ville... Peut-être des mendiants, peut-être des brigands, peut-être pire...

La capitale, Sauberberg, est le point névralgique de tout ce système de canaux. C'est l'endroit où se retrouvent jusqu'à près de 50000 âmes au plus fort de la saison des marchés. Sauberberg est bâtie sur une colline d'une centaine de mètres de haut. C'est le seul point de la région à pouvoir avoir vue sur toute la plaine s'étendant entre le Désert de Selamohn et les montagnes de Taryn.

Le Nord du territoire de la Réforme, au-delà des montagnes de Taryn, est une terre de cauchemar, crevassée et fumante. Cette région-là, appelée la Tanière, est une terre volcanique très active et particulièrement affreuse. D'après de récente expédition, cette terre serait aussi les ruines d'une ancienne société. Mais les recherches menées par la Réforme dans ce sens n'ont rien donné, peu d'équipes étant revenues vivantes.

Population

Les premiers habitants de cette région sont des nomades : des tribus appartenant à l'ethnie des Kalshites, proche morphologiquement de celle des Sularites. Parce que la région est particulièrement peu accueillante, aucune de ces tribus ne se sont jamais sédentarisées.

Des légendes Kalshites font référence à un peuple mythique ayant existé il y a des siècles au Nord de la presqu'île. Ce peuple, élu des dieux, aurait reçu d'eux le droit de vivre dans un Eden spécialement conçu pour eux. Tout d'abord considéré comme un mythe ridicule par les colons Réformistes, les récentes expéditions au nord des montagnes de Taryn ont démontré qu'elles avaient un fond de vérité, puisque des ruines ont effectivement été découvertes là-bas. Mais le nord du territoire ne ressemble en rien à l'Eden dont parlent les Kalshites.

Et si les personnages étaient engagés dans une expédition vers les ruines du nord ? Que pourraient-ils rendre de cette expédition ? Et seront-ils ceux qui découvriront les secrets de la Tanière ?

Les colons sont quant à eux arrivés de Tersainte il y a environ deux siècles et demi. Ils sont pour la plupart Ethites ou Sularites mais ont retrouvé aussi de temps en temps quelques Aruns venus du Sud. Ces colons forment la population la plus civilisée du territoire. Dès leur arrivée, ils ont tenu à avoir de bons termes avec les nomades présents et ont développé un maximum de relations commerciales.

Pour ce qui est des parts, on peut dire que les colons forment 30% de la population du territoire, les nomades Kalshites 55%, et les différents marchands présents en permanence ou par intermittence sur le territoire 15%. Donc, si l'on considère l'ensemble, près de 75% de la population du territoire de la Réforme serait près à mourir pour défendre leur pays.

Histoire

Le territoire de la presqu'île de Taryn a presque toujours été une terre méprisée et ignorée du reste du continent. Le seul fait remarquable qu'il s'y est passé remonte au XVI^e siècle après la fondation. A l'époque, un seigneur du nord d'Aséan avait perdu une bataille contre un de ses rivaux, et celui-ci l'avait forcé à se replier jusqu'au Désert de Selamohn. Incapables de survivre dans cet environnement qu'ils ne connaissaient pas, le seigneur et ses hommes moururent tous de faim et de soif. On peut encore aujourd'hui retrouver des endroits couverts sur une large surface d'ossements humains.

Avant d'arriver sur les terres de la Réforme, il y a beaucoup de chance que les personnages passent par le Désert de Selamohn. Et qui vous dit que l'armée de ce seigneur est vraiment morte ? Et pourquoi serait-ce uniquement la faim et la soif qui les aurait tué ???

LA RÉFORME

Origine

La Réforme est née en 1741 quand un prêtre du nom de Stephanus prit conscience de son état. Après un voyage en Aséan, il prit conscience des atrocités commises au nom de la Lumière par l'Inquisition. Il se rendit compte combien les prélats de la Lumière gardaient la connaissance sans jamais vouloir la transmettre au peuple de Tersainte.

Stephanus alla voir le Pape lui-même pour lui faire part de ses peurs mais Simon VII daigna à peine le recevoir. Il eut par contre affaire à l'Archevêque Baptiste de Gamorée, membre du Conseil de l'Inquisition. Celui-ci lui fit comprendre que ses idées pourraient bien lui valoir un jour où l'autre certains désagréments, dont un en particulier : la mort. Stephanus fut nommé Archiprêtre dans la province du Kaldion, proche de la Frange, et fut contraint de rester éloigné des affaires de l'Eglise.

En Kaldion, Stephanus rencontra une population éprouvée par une terre de cauchemar et une Eglise indifférente. Les gens de cette région furent particulièrement réceptifs au message de cet Archiprêtre prêchant l'amour et le pardon. Mais cela ne convint pas à tous et l'Inquisition fut alertée.

Alors même que le Conseil décidait du sort de l'homme qui avait refusé de les écouter, Stephanus reçut en songe une grande lumière. Cette puissance se présenta comme étant Jéhovah, la Parole de Dieu. Elle le prévint des plans de l'Inquisition et lui commanda de partir au plus vite en Aséan, sur la presqu'île de Taryn. Stephanus, prit avec lui les hommes lui étant restés fidèles et, grâce à l'aide du seigneur local, fidèle lui aussi au prêcheur, il prit la mer pour la région de Taryn.

Arrivé en Aséan après un long périple, Stephanus déclara la création de l'organisation issue de la réforme des règles de l'Eglise : la Réforme. Guidé encore une fois par un songe, il traversa la région aride vers la petite cité abandonnée de Silmanion et la rebâtit, lui donnant le nom de Sauberberg. Avant de mourir, il forma 12 prêcheurs et ceux-ci en formèrent aussi, et ainsi de suite. Il existe aujourd'hui 89 prêcheurs.

Jéhovah

Stephanus inclut une nouvelle divinité au panthéon de la Lumière : Jéhovah. En fait, pour les Réformistes, Dieu est l'Unique et Jéhovah est sa Parole. S'il existe une différence entre la Lumière et Jéhovah, c'est que les Réformistes n'adorent pas les Archanges comme les adeptes de la Lumière. Mais ils sont persuadés d'adorer le même Dieu ; c'est juste que l'Eglise a, selon les Réformistes, corrompu les préceptes de Dieu.

Dans le « panthéon » réformiste, Dieu tient la première place. Comme pour ceux de l'Eglise, Dieu n'agit que très peu en personne sur la Terre. Il préfère envoyer Jéhovah, sa Parole et son Verbe. Juste en dessous de Jéhovah, on trouve quatre Dominions, qui sont les exécuteurs de la volonté de Jéhovah, donc de Dieu, sur Terre.

Parmi ces Dominions, on trouve :

► **Ismaël, Dominion à la Lance**

Ismaël est le responsable des armées divines. C'est le tranchant de la Parole de Dieu. Il est le patron des guerriers, des mercenaires, des soldats et de tous les métiers d'arme. Il est souvent représenté comme un ange de grande taille arborant 3 paires d'ailes, armé d'une lance en ivoire. C'est l'un des Dominions les moins adorés par les Réformistes puisque nombre d'entre eux sont pacifistes.

► **Uriel, Dominion à la Coupe**

Uriel est le responsable de la richesse et de l'abondance pour les réformistes. C'est la richesse de la Parole de Dieu. Il est le patron des marchands, des vendeurs et des fournisseurs. Il est représenté comme un ange de belle allure, portant entre ses mains une coupe en or dont les bords débordent de richesses pour les fidèles. Il porte 3 paires d'ailes, comme tous les autres Dominions. Uriel est le plus adoré des Dominions, le commerce étant la principale activité des Réformistes.

► **Gaëlle, Dominion au Livre**

Gaëlle est la responsable de la connaissance et de l'enseignement. C'est la science de la Parole de Dieu. Elle est la patronne des lettrés, des savants, des professeurs et de tous les métiers savants. Ses signes distinctifs sont le livre qu'elle porte en permanence, la plume dont elle se sert pour consigner les nouvelles du monde, et le pendentif, un verre bombé, dont elle se sert pour lire.

► **Kaleph, Dominion au Cierge**

Kaleph est le responsable de la foi et de la religion. Il est la ferveur de la Parole de Dieu. Il est le patron des prêcheurs, des croyants, et des laïcs servant dans la Réforme. Son signe distinctif est le cierge de grande taille qu'il porte entre ses mains. La légende dit que quand le cierge s'éteindra, cela signifiera la fin des temps.

Préceptes

Les préceptes de la Réforme sont assez simples : il faut vivre en paix avec son voisin, ne jamais chercher à écraser l'autre, être conscient que sa place dans la société a été décidée par Jéhovah et que, qui que l'on soit, on a toujours une utilité. Le suicide est l'un des pires crimes que puisse accomplir un homme, au même rang que le meurtre.

Ces préceptes d'entente ont beaucoup plu aux gens de Kaldion et beaucoup de seigneurs au Sud de Taryn sont devenus réformistes, le précepte plaçant le commerce comme activité sacrée leur plaisant aussi beaucoup.

Les préceptes réformistes sont définis comme suit dans le Livre de Gaëlle, la Bible des Réformistes :

Première règle :

Les Hommes ont tous été créés par Dieu. En tant que tel, la vie de chacun a la même valeur. Nul n'a le droit de disposer de la vie d'autrui, sauf si sa propre vie est menacée, où si l'âme sainte de l'adversaire a été perdue par les Ténèbres. Les combattants d'Ismaël ne doivent se battre que pour des causes justes.

Deuxième règle :

Jéhovah, Parole de Dieu, a donné à chacun une place dans la société et nul ne doit chercher à prendre la place d'un autre. Nous naissons tous plus ou moins aptes à certaines activités et nous devons tous considérer nos dons comme une bénédiction divine.

Troisième règle :

Dieu a doté ce monde de richesse et Uriel, Richesse de Dieu, a charge de les transmettre aux hommes. Nous devons exploiter cette terre puisque c'est la volonté de Dieu de la mettre ainsi à notre portée. Plus riches seront les fidèles, plus heureux sera Dieu de sa réalisation.

Quatrième règle :

La foi aveugle et stupide ne réjouit pas Dieu. Seule la connaissance portée par Gaëlle peut faire de la foi un chant digne d'être porté par Kaleph jusqu'à Dieu. Les fidèles doivent chercher la connaissance pour la plus grande gloire du Créateur.

Cinquième Règle :

L'Eglise de la Lumière n'est pas la solution. Ils adorent comme nous le seul Dieu mais leur foi est corrompue par la peur et la haine. Nous devons nous en protéger mais ne pas chercher leur fin. Cela tient de la seule volonté de Dieu.

D

A Sixième règle :

L'Homme est le fils de Dieu. Les créatures non humaines ne sont pas bénies par Jéhovah mais elles ne méritent pas la mort pour autant.

Septième règle :

Les Dominions sont les actes de Jéhovah sur Terre mais ne doivent pas être adorés comme les égaux de Dieu. Ils sont ses humbles serviteurs, malgré leur puissance, comme nous devons l'être nous aussi.

d

Adeptes

Les adeptes de la foi réformiste sont pour l'essentiel des Sularites et des Ethites issus des premiers colons arrivés en Aséan en 1743. Il existe aussi quelques Kalshites convertis et sédentarisés dans les villages autour de Sauberberg. Les créatures non humaines ne sont pas acceptées dans la religion mais leur présence est parfaitement tolérée dans le territoire.

Les adeptes ont recréé une religion avec une hiérarchie très simplifiée

► Le Conciliateur

C'est lui qui est le responsable de la Réforme. Il est élu par le Concile et garde son poste tant qu'il est élu. En général, un bon Conciliateur peut rester en place jusqu'à 20 ans de suite.

► Le Concile

Le Concile est composé de la totalité des prêcheurs. C'est un conseil qui se réunit tous les 5 ans pour discuter des affaires et de la politique religieuse à suivre. Pendant les Conciles, ce sont les servants qui sont chargés du culte, les prêcheurs étant tous à Sauberberg. C'est le véritable pouvoir religieux, et donc politique, de la Réforme. Le Conciliateur peut réunir d'urgence un Concile mais la procédure est rare.

► Les prêcheurs

Les prêcheurs sont l'équivalent des prêtres de l'Eglise. Ce sont eux qui prêchent la bonne parole dans les villes et les campagnes. Ils sont aussi souvent professeur ou sage. Ils sont la base de la Réforme et doivent suivre une formation très rude avant de devenir prêcheurs.

► Les Hauts servants

Ce sont les responsables des servants. Ce sont tous des laïcs de grande puissance, nobles souvent, qui sont responsables des préparatifs matériels des cérémonies. Ils s'occupent aussi de gérer les servants. Le Duc de Sauberberg, le plus haut noble de la région, est le Haut servant de Sauberberg.

► Les servants

Eux aussi sont des laïcs. Ils sont le plus souvent issus du peuple. Leur tâche est juste d'assister les Hauts servants dans leur travail en aidant le culte à vivre correctement.

Secrets

Toute société a ses secrets et la Réforme n'échappe pas à la règle.

► L'origine de Jéhovah

Stephanus a cru voir Dieu au travers de sa Parole, Jéhovah. Il n'a en fait vu qu'un être : Daniel, Archange de la Foi. Comme beaucoup d'autres Archanges et Séraphins, Daniel est entré en sommeil après la première guerre, par ordre de Dieu. Mais il s'est réveillé de façon inexplicable aux alentours du début du XVIII^e siècle. Choqué par les méthodes de son frère Michel et par l'Inquisition, il lui demanda des comptes. Insatisfait de la réponse de Michel (« Qu'importe les moyens... »), il quitta le Paradis et découvrit Stephanus, humain semblant avoir les mêmes cas de conscience de lui. Il se prépara alors à créer une nouvelle Eglise, plus proche de la Lumière à ses yeux. Il se présenta à l'humain comme étant Jéhovah, Parole de Dieu en langage angélique, traduit aussi par Daniel dans la langue des premiers hommes. Grâce à ses pouvoirs immenses, il lui permit de survivre à l'Eglise. Michel, de toute façon, ne voulait pas entrer en guerre contre son frère et lui recommanda plusieurs fois de revenir à la raison. Quand les premiers colons arrivèrent en Aséan et que la Réforme fut déclarée, Michel et les Archanges renièrent Daniel et le condamnèrent à errer dans les limbes. Mais grâce à la foi de ses fidèles, Daniel s'était préparé un royaume paradisiaque dans les limbes et parvint à rester au contact de Dieu. Quatre Séraphins suivirent Daniel dans sa « chute » et prirent le nom de Dominion : Ismaël, Uriel, Gaëlle et Kaleph

► L'œuvre de Satan

Une troupe d'Ange Destructeurs fut envoyée sur les premiers colons par Michel. Mais ils ne parvinrent jamais au but : des anges des enfers les arrêtaient en chemin et Satan bloqua toute tentative angélique de détruire le nouvelle religion. Celui-ci semble porter un intérêt certain à la petite nouvelle.

► Les ruines de la Tanière

Les ruines au nord des montagnes de Taryn sont les restes d'une ancienne tentative des Archanges de recréer un Eden sur Terre. Au II^e siècle, sous l'impulsion de Raphaël, les Archanges choisissent une communauté de Tersainte et la placent ici, avec tout ce qu'il faut pour vivre. Après trois siècles de paix, les Ténèbres corrompent le projet et les Archanges décident d'anéantir leur œuvre. En une nuit, les humains corrompus et les démons sont anéantis par le pouvoir de Michel incarné. Ce fut la dernière tentative des Archanges de recréer un Eden sur Terre.

► La folie du Conciliateur

Le Conciliateur actuel, Jean IV de Cylmarie, a été élu il y a 2 ans. Il semble souffrir de dérangements mentaux, pas encore assez graves pour nécessiter une démission. Mais de temps en temps, la schizophrénie du Conciliateur prend le pas et il semble beaucoup plus violent dans ces moments. En fait, il semblerait que Jean IV soit mort et ait subis une tentative de possession par un esprit vengeur. Mais cette tentative a réveillé l'âme de Jean IV et elle a réintégré son corps, sans éliminer l'esprit vengeur. Deux âmes cohabitent dans un même corps actuellement, et même si Jean a plus souvent le dessus, on se demande ce qui se passera quand son esprit cèdera...

CREER UN PERSONNAGE ORIGINAIRE DU TERRITOIRE DE LA RÉFORME

Limitation

Les gens issus du territoire de la Réforme voyagent peu. La chasse permanente que leur impose l'Inquisition les a rendu pour la plupart méfiants, et les nomades ont peu l'habitude de traverser entièrement le Désert de Selamohn. Les personnages issus de cette communauté sont donc en général assez rares au-delà des limites du territoire de la Réforme.

Réformistes

Attributs :

Force :	3D4+6	Charisme :	3D4+6
Taille :	3D4+6	Intelligence :	4D4+7
Constitution :	3D4+8	Présence :	4D4+6
Dextérité :	3D4+8		
Beauté :	3D4+4		

Points de compétence : 320

Inclinaisons spirituelles : 2 points en Lumière, 4 en Jéhovah, 4 points libres

Presque tous les Réformistes était à la base des croyants en la Lumière. Il leur est resté un restant de foi en la Lumière. Sans adorer les Archanges ni la Lumière, ils les respectent néanmoins grandement. Leur haine ne concerne que l'Eglise, qu'ils accusent d'avoir corrompu le message des Archanges.

Du fait de l'éducation sociale et religieuse de très grande qualité qui est dispensée à tous sur le territoire de la Réforme, les Réformistes sont des gens en général assez intelligent et avec une foi très solide.

Nomades Kalshites

Attributs :

Force :	3D4+8	Charisme :	3D4+5
Taille :	3D4+4	Intelligence :	3D4+5
Constitution :	3D4+8	Présence :	3D4+6
Dextérité :	3D4+8		
Beauté :	3D4+6		

Points de compétence : 300

Inclinaisons spirituelles : 3 points en Chaos, 2 points en Jéhovah, 5 points libres

Les Nomades, au contact des colons, ont peu à peu adoptés Jéhovah dans leur innombrable panthéon et c'est pourquoi ils ont aussi accès à cette foi unique.

Les Kalshites sont des gens robustes, de relativement petite taille, à la peau sombre, fruit évident d'un métissage régulier entre les Sularites et les Ekashites de la région. Leur culture tribale est assez proche de celle des Ethites et ces deux ethnies se ressemblent assez, vues de loin.

Prêcheurs de Jéhovah

Les prêcheurs de Jéhovah sont considérés comme des prêtres de la Lumière. L'origine de leur pouvoir est la même puisque, quand bien même les Archanges ont renié la foi Réformistes et l'ont mise au rang d'hérésie, Dieu n'a, quant à lui, jamais donné son avis. Et il semblerait bien que les prêcheurs disposent de la même bénédiction que les prêtres. On se demande bien ce que le Vieux Barbu a dans la tête quand il agit comme ça !