



Herscham

lundi 20 juin 2005, par [Mon Bon](#)

Description :

Herscham est le fruit de l'union interdite de Ranald et de Shallya. Il a été rejete de la communaute divine et, depuis ce jour, il est devenu le patron des mendiants et des exclus em general. Il est represente comme un homme assez grand, de faible corpulence, il a les cheveux noir et une barbe naissante. Il porte des vetements en lambeaux ainsi qu'une lourde seille.

Alignement : Neutre.

Symboles : Les symboles de Herscham sont la seille ainsi qu'un coeur brise. Les prêtres sont vêtus de la même manière que les mendiants et sont indissociables de ces derniers.

Zone d'influence et temples : Il n'y a pas de temple a proprement parlé mais plutôt de nombreux oratoires répartis dans les grandes villes du Vieux Monde. Cependant, il est connu que plusieurs pèlerinages au nom d'Herscham ont pour but la ville bretonnienne de Brionne.

Amis et Ennemis : Le culte de Herscham n'a que peu de contacts avec les autres divinites du Vieux Monde. Il n'apprécie guère le culte de Shallya qui a jadis renié Herscham. Cependant, il est en très bon termes avec le culte de Ranald. Bien sûr, il est l'ennemi des cultes chaotiques et surtout de Nurgle et craint le culte de Solkan. En effet, ce dernier considère la plupart des mendiants comme de

potentiels adeptes de Nurgle et les persécute.

Jours Sacrés : Il n'y a pas de jours sacrés...

Commandements : Les inities et prêtres de Herscham doivent respecter les commandements suivants :

Ne jamais faire usage de la violence, sauf pour se défendre.

Les armures et armes autres que les armes contandantes et armes de poing sont prohibées.

Mendier de l'argent, nourriture pour survivre et donner le reste (s'il y en a) en fin de journée. Ainsi, les prêtres sont éternellement pauvres.

Mendier est la seule manière d'obtenir argent et nourriture...

Utilisation de Sorts : Les prêtres de Herscham peuvent utiliser tous les sorts de soins, les sorts d'aura bénéfiques, de magie mineure, et d'illusion.

Compétences : Les initiés reçoivent la compétence Mendicité sans dépenser de points d'expérience. Les prêtres ont également accès aux compétences suivantes :

Camouflage urbain

Mouvement silencieux urbain

Langage secret : Jargon des voleurs

Pictographie : Voleurs

Acuite Auditive

Esquive

Immunité aux maladies