

Culte de Lilit

Lilit est une déesse ou un démon sur lequel les gens ont des opinions partagées. Bien que parfois considérée comme une déesse protectrice des femmes, elle est largement considérée par les Royaumes du Nord comme destructrice de monde. Il y a des décennies, plusieurs tribus semblaient croire en son existence, certaines vénérant Lilit comme la déesse de la guerre, d'autres l'avaient vue comme un démon satanique. Le sorcier Eltibald, étant lui-même assez controversé, aurait déchiffré dans la mythologie nordique d'ancienne de ces tribus le retour de Lilit via la malédiction du soleil noir. Même si elle n'a probablement rien à voir avec cela, cet événement à lui seul a conduit à la mort de dizaines de filles et à l'emprisonnement de dizaines d'autres.

En Zerrikania et Hakland cependant, Lilit est connue sous le nom de Niya. Elle offre protection et sécurité aux femmes et aux enfants contre les hommes violents. Même si elle est considérée comme une patronne de l'érotisme par les hommes, Niya invoque également la peur car elle a toujours soif de sang.

Svalblod

Svalblod est un dieu qui faisait autrefois partie du panthéon de Skellige. La divinité a été expulsée à cause de la nature extrêmement violente et des rituels extrêmement cruels qu'il demandait. Au fil des ans, Svalblod a été presque oublié, mais dans les bois et les grottes de Skellige et peut-être même sur le continent, il est toujours vénéré par le culte des Vildkaarls, mieux connus sous le nom de Berserkers.

Svalblod est la personnification de la cruauté impitoyable et inhumaine sur le champ de bataille. On dit qu'il est un hybride terrifiant d'homme et d'ours, ainsi ses adeptes effectueraient des rituels dans lesquels les cultistes laisseraient les ours les dévorer vivants, devenant des Vildkaarls qui peuvent changer de forme entre l'ours et l'homme.

Culte du Dragon

Zerrikania est connue pour avoir des temples géants et des statues dédiées à leurs dieux. En ce qui concerne les dieux mentionnés, les Zerrikaniens adorent les dragons, en particulier les dragons dorés incroyablement rares qui sont étiquetés comme des légendes par la plupart des gens. Mais les Zerrikaniens croient qu'un dragon d'or appelé Zerrikantermen a autrefois brûlé des forêts géantes dans et autour de Zerrikania, créant ainsi l'environnement désertique qui entoure Zerrikania et nommant la terre elle-même.

Les Zerrikaniens croient que les dragons ont créé le monde. Leurs chefs religieux sont les prêtresses qui sont parmi les seules personnes en Zerrikania à être correctement éduquées et à rechercher toujours plus de connaissances. De plus, ils utilisent la magie qu'ils tirent de leurs divinités choisies, les dragons.

Panthéon d'Ofiri

Les habitants d'Ofir sont polythéistes. Ils adorent différents dieux dans différentes régions, tout comme les royaumes du Nord. Le point commun entre les croyances régionales est toujours le fait que la religion ne contredit jamais la science. En fait, une grande partie des habitants d'Ofir sont des érudits instruits et sages.

Cependant, il existe un groupe notable d'érudits qui croient qu'il n'y a qu'un seul dieu qui est simplement appelé «Dieu». Les adeptes de cette religion sont appelés *Forgerune* et ils croient que les runes, les glyphes et autres signes dans le monde sont un moyen pour Dieu de leur parler. Dieu est également censé être la source de toute magie, le créateur du monde et de l'univers lui-même, ce qui en fait une religion panthéiste.

ƆxqecvƆpu'f Ɔtej kr t' vtg

O ct² gu'ej cpi gcpvƆu

EqÁv'gp'GPF < 16

Effet: Gp "wƆkucpv'ngu" r qwxqtu" f qpp² u" r ct "UƆcndqf. " xqwu" xqwu" vcpuhqto gl "gp" qwtu. " vcpuhqto cpv' vqwu" xqu" x' vgo gpwu. "qdlgw'gv'qww'eg's wg'xqwu" go r qtvg. "cxge" xqwu. " i ci pcpv'cƆpu'k'rc "xcrƆwt "tqwf'g" gp" vcpv's wg'RU'vgo r qtckg. " - 7'cw'T² hƆzg'gv'cw'Eqtr u" *ppq' r rƆhƆpp² u. "ngu'vƆvƆkƆs vƆu" f² tk² gu" pg" uqpv' RCU" pƆwƆnggo gpv' ecrewƆ +. " 37" RC" f Ɔcto wtg'pcwtgng'Ɔpf gvtwvƆdng'gv't² ukvƆpeg'cwz'f² i -w" VtƆpej cƆw'Ń Ngu" cwtgu" cto vtgu" qw" t² ukvƆpegu" pg" uƆr r rƆs vƆpv' r cu'Ń UƆpp. " xqwu" cxgl " vqwlqwtu" gzceƆgo gpv' ngu" o' o' gu" vƆvƆkƆs vƆu. " eqo r² vƆpegu" gv' dnguuw'gu'Ń Uqwu" hqto g" f' hqwtu. " xqwu" pg" r qwxgl " gthƆewgt" cweƆp" vƆu" f g" eqo r² vƆpeg'cwz'g" s wg' nƆp'ko Ɔf cƆvƆp" pƆp" xgt dƆrg " *c" - 7+ " cweƆp" vƆu" f g" eqo r² vƆpeg" eqtr qtgng" gv' cweƆp" vƆu" f g" eqo r² vƆpeg" f g" eqo dƆv'Ń Ngu" uƆwrgu" cto gu" s wg' xqwu" r qtu' f gl " gv' r qwxgl " wƆkucgt" uqwu" hqto g" f' hqwtu" uqpv' xqu" i tƆhƆu" *V{r g" V=O' r f g. " 5f 8" F O I . " UƆkƆ pgo gpv' 97' + " gv' xqwtg" o' qtuwtg" *V{r g" R=O' r f g. " 6f 8" F O I . " RgthƆvƆvƆp'Ń UƆ' xqwu" vqo dgl " « 2" RU' qw' gp" f' guuqwu" uqwu" hqto g" f' hqwtu. " xqwu" tƆxƆpggl " gp" cttƆk'g" gv' vqo dgl " ko o' 2 f' Ɔvgo gpv' f' cƆpu' nƆ' vƆv' g' o' qtŃ

Portée: Rgtuqppgng

Durée: 4d10 vqws

Défense: CweƆpg

EqppcƆucpeg'f g'hƆpeƆp

EqÁv'gp'GPF < 16

Effet: En faisant appel à la sagesse elle-même, vous obtenez un meilleur aperçu des connaissances les plus sacrées du monde, vous donnant un bonus égal au montant obtenu au-dessus du SD:20 (max.8) pour la Déduction, Education, la Connaissance des monstres, la Survie, l'Alchimie, l'Artisanat, le Crochetage et la Fabrication de pièges pendant 1d10 heures.

Portée: Rgtuqppgng

Durée: 1d12 HƆwtgu

Défense: CweƆpg

TƆg'f g'vƆpi 'r qwtr tg

EqÁv'gp'GPF < 16

Effet: Un disciple de Lilit cherche toujours à gagner sa reconnaissance. Vous choisissez un ennemi pour commencer à le saigner avec dégâts triples. Cet effet de saignement ne peut être arrêté qu'en lançant un sort de guérison à un SD:18 deux fois d'affilé ou en effectuant un test de Premiers soins réussi à un SD: 18 deux fois d'affilé. Après avoir lancé cette invocation, vous vous soignez du total des dégâts infligés par chaque effet de saignement à portée pendant 2d10 tours.

Portée: 8m

Durée: -

Défense: Résistance à la magie

Ecf gcw'f g'Zerrikanterment

EqÁv'gp'GPF < 16

Effet: Avec l'aide spirituelle d'un dragon doré, vous soufflez du feu dans un cône de 45 degrés, infligeant 5d6 dégâts au torse de toute personne en contact avec les flammes avec 80% de chances (par cible) de les enflammer. Vous pouvez choisir ceux qui ne seront pas affecté par cette invocation.

Portée: 6m

Durée: ƆvƆpƆp²

Défense: T² ukvƆpeg" «'r' o' ci Ɔg

ƆxqecvƆpu' f Ɔtej kr t' vtg

D ² it ²	Invocation
Svalblod	O ct ² gu'ej cpi gcpvƆu
The Ofiri	EqppcƆucpeg' f g'hƆpeƆp
The Cult	TƆg'f g'vƆpi " r qwtr tg
The Dragon	Ecf gcw'f g' \ gttƆvƆpvtgto gpv