

# GOLTHAIH

## OU LE MARTYRE DU SANS VISAGE

Une aide de jeu pour D&D 3.5 dans les Terres Balafrees

« Si pour vous la fin d'un être – peu importe sa nature – n'est le fait de devenir qu'une simple histoire dans les mémoires d'autrui, alors oui notre Protecteur à tous, Golthaihn le Sans Visage est mort. »

*Behn Sacreglace,  
Arpenteur des Glaces de Fenrilik*

### LA VIE EST UN SOMMEIL DONT ON NE SE REVEILLE QU'A LA MORT

Golthaihn est un oublié, à peine une souvenance, sans corrélation aucune pour le commun des mortels avec un passé troublé. Golthaihn est un souvenir indolore, vieux et absent de la plupart des mémoires des survivants de la Guerre Divine qui secoua Scarn il y a un siècle et demi. Qui est capable de se souvenir des nombreux noms attribués aux titans oublie souvent celui du Sans Visage, et pour cause : il ne laissa qu'une empreinte délébile creusée par la culpabilité, la souffrance et la tristesse. Autant de sentiments que la plupart des habitants de Ghelspad essaient tant bien que mal de refouler afin de mener une vie meilleure... Pourtant, des groupuscules religieux arpentent aujourd'hui les rues des plus grandes cités des continents, cherchant la rédemption, implorant le pardon pour des actes ingrats commis par le passé en demandant de signer leur Liste des Gracieux. D'autres s'affichent au faite d'une confession mortifiante en s'infiltrant dans chacun des cultes divins existants. Les *Rédempteurs de Golthaihn* sont ceux par lesquels aujourd'hui



l'ancien culte du Sans Visage reste le plus abordable, les *Flagellants* rentrant dans une catégorie de religieux beaucoup plus véhéments et surtout craints des grands chefs religieux de tout culte.

Mais Golthaihn est-il réellement mort ? Repose-t-il entre les bras de Denev, attendant un regain d'intérêt pour ses actions passées afin de renaître ? Certains sages n'hésitent pas à affirmer que le titan pourrait être le premier à marcher sur Scarn, amorçant à nouveau le Cycle. Un anachorète de Golthaihn dont le nom s'est perdu dans les méandres de l'histoire dit un jour à propos de l'acte de la Terre Mère<sup>1</sup> que « *le ventre des vivants est une bien meilleure sépulture que la terre* ». Comment faut-il interpréter cela ? Golthaihn est-il en sommeil ? Denev et Golthaihn ne font-ils plus qu'un, ce qui expliquerait le rapprochement de la Terre Mère avec les protecteurs des êtres vivants ? Ou bien voulait-il simplement dire que Golthaihn fait partie intégrante de chaque être vivant foulant les sols dévastés de Scarn ? Il semblerait que chacun ait à porter sa part de rédemption...

### LE CULTE DU SANS VISAGE

Il existe aujourd'hui différentes confessions assez répandues suivant les préceptes du Sans Visage, même si par le passé de nombreux groupuscules religieux fidèles au titan répandaient sa parole aux quatre coins de Scarn. Des druides, des sages et des guérisseurs ont de tout temps vénéré Golthaihn, son empathie profonde et son altruisme prononcé. Bien avant l'Ere de Golthaihn, des druides dictaient déjà ses paroles, au détriment d'autres confessions qui se voulaient plus impitoyables, plus égotistes et parfois beaucoup plus destructrices. Certains écrits

<sup>1</sup> Devant les atrocités commises par les autres Titans et pour ne pas qu'ils le tuent, Denev accepta d'accueillir le corps meurtri de Golthaihn en son sein. Depuis, le Sans Visage repose entre les bras de la Terre Mère, laissant planer le doute sur son état... Voir *Le Divin* et *Le Déchu* pour plus de détails.

retrouvés dans plusieurs Livres des Ages<sup>2</sup> en témoignent. Mais il convient de préciser que sans les adorateurs de Golthaihn, l'histoire antique de nombreux peuples et races serait inconnue des savants d'aujourd'hui car tout en favorisant l'écoute et l'intérêt des ces peuplades, Golthaihn et ses suivants engendrèrent par bien des aspects les fondements de l'Histoire de Scarn !

Ainsi, les préceptes de Golthaihn sont peut-être les plus suivis sur Ghelspad, grâce à sa nature primale empathique et soucieuse, sans pour autant verser dans l'adoration outrancière comme les adorateurs de ses nombreux frères. Chaque village possède un ancien capable de divulguer savoirs et conseils, hérités d'antiques traditions orales provenant à coup sûr des premiers protégés de Golthaihn ; de nombreux historiens, issus des grandes académies de Hotwelle en Calastie ou encore de la grande Bibliothèque de Lokil, retiennent de leurs aînés cette connaissance basée sur les souvenirs qui servira aux générations futures ; certains grands archiatres avancent la thèse selon laquelle Golthaihn le Sans Visage aurait été le premier à élaborer les prémices de la médecine actuelle ; de grandes guildes de voleurs comme les Ecailleux d'Hedrada tirent même certains de leurs enseignements de secrets issus des premiers espions ayant servi Golthaihn, et il en est de même parfois pour certaines Courtisanes d'Idra. Golthaihn fut le père spirituel de nombreux peuples et de nombreuses races qui tentaient de survivre aux ravages des autres Titans. Et aujourd'hui, seuls quelques fidèles zélés semblent en garder trace dans leur mémoire...

En 150 A. V., il existe plusieurs factions majeures bien distinctes, toutes adoratrices de Golthaihn : les lanceurs de magie profane et divine qui restent les plus discrets, les *Mille Peines du Sans Visage*, un groupe de bardes albadieus, les *flagellants* qui ont tendance à s'infiltrer dans chacun des cultes religieux ou titanides et les *rédempteurs de Golthaihn*, qui parcourent le monde pour faire signer leur fameuse Liste des Gracieux. Bien entendu, il doit exister de par le monde d'autres groupes religieux mais trop inconséquents pour en faire état ici.

**Les lanceurs de magie profane et divine** : les possesseurs de la Marque de Sang sont peut-être parmi les premiers à partager les mystères du Sans Visage, bien avant les druides. Ces ensorceleurs ou Masqués



comme on les appelait il y a un temps, maîtrisaient parfaitement l'art de manipuler les esprits et de contrôler les sentiments. Même si de nos jours la plupart des ensorceleurs ont laissé tomber le masque pour éviter de se voir pourchassés, ils n'en restent pas moins proches des premières victimes qu'ils ont pu aider par le passé. Les elfes sont les plus nombreux à embrasser la classe d'ensorceleur, du fait de leur altruisme naturel et de leur passé de persécutés. La Marque de Sang la plus répandue ? Ces cinq tâches de naissance qui apparaissent sur le visage : certains n'hésitent pas à les cacher avec du fond de teint afin de les dissimuler au plus grand nombre. En général, ils possèdent des sens plus développés à la naissance que d'autres, ce qui accentue le choix de leur future vocation magique...

Quant aux druides du Sans Visage, mis à part les *rédempteurs de Golthaihn* et les *anachorètes*, ils restent assez discrets sur leurs agissements auprès de la société ghelspadienne. L'Albadie semble être la terre d'accueil de ces druides, sur les traces de leur maître déchu, recherchant de quelconques vestiges qu'il aurait pu laisser derrière lui, témoignages des souffrances perpétrées par les autres titans et qui apporteraient à leurs yeux de nombreuses réponses à leurs questions... On avance que nombres de druides golthaihnites recherchent la fusion avec des déryths<sup>3</sup> démembrés, ce qui rejette davantage le discrédit sur eux quand on sait ce que peut faire ce genre de créatures. Les plus puissants druides de Golthaihn seraient même des déryths reconstitués et leur retraite se situerait dans les Hautes Neiges en Albadie. On leur connaît également quelques accointances avec les Arpenteurs des Glaces<sup>4</sup> de Fenrilik...

**Les Mille Peines du Sans Visage** : ce groupe de bardes albadieus, parfois aux origines mystérieuses<sup>5</sup>, figure parmi les plus légendaires traditions bardiques

<sup>2</sup> Alliki Nebega, Maître du Savoir de Lokil en garde jalousement plusieurs dans sa gigantesque bibliothèque : une copie du Codex d'O-rème, les Tablettes Ophidiennes de Jal-Rie ou encore les Peaux Gravées de Fenrilik en sont quelques exemples.

<sup>3</sup> Voir l'Encyclopédie Monstrueuse II, p. 56-57.

<sup>4</sup> Cette classe de prestige se trouve dans le supplément Stange Lands : Lost Tribes.

<sup>5</sup> Certains seraient originaires du continent glacé de Fenrilik, au nord de Ghelspad.

de Ghelspad. A l'instar des autres traditions bardiques albadiennes, les *Peines* - comme ils se nomment eux-mêmes - restent peu accessibles car rejetés de tous, incompris et surtout estimés dangereux à cause de leurs soi-disant chants capables de contrôler les esprits. On ne connaît pas leur nombre exact, leurs détracteurs avancent qu'ils ne seraient qu'une petite vingtaine - des individus assez jeunes - à vivre à proximité du Mont des Crocs Orageux. Ce qui préoccupe néanmoins les rares personnes qui les surveillent : comment font-ils pour se renouveler ? De rares témoins affirment que leur âge apparent n'excède pas la trentaine d'années. Faut-il voir là un rapport direct avec la mort prématurée de Golthaihn ? Ont-ils trouvé le moyen de vivre éternellement ? Souvent, les *Peines* ont été aperçus en compagnie de corbeaux d'ombre<sup>6</sup>, ce qui laisse penser que ces créatures créées par Golthaihn peuvent être en fait leurs familiers. Quoi qu'il en soit, les *Mille Peines du Sans Visage* ne sont plus très actifs aujourd'hui, leur dernière apparition remonte au début du Dixième Age du Gel, en Alba-die... Les *Peines* utilisent comme instrument de musique le kantele, cette harpe chère aux bardes albadiens.

**Dons favoris :** « Familier bardique », « Mémoire ancestrale », « Talent (musique) », « Tatouage focaliseur », « Vigueur surhumaine ».

**Compétences favorites :** « Art de la magie », « Concentration », « Connaissances (religion) », « Représentation », « Robustesse », « Utilisation d'objets magiques ».

**Sorts favoris :** les *Peines* favorisent les sorts d'enchantement qui contrôlent l'esprit, une tradition qui leur vient directement des pleurs de leur Maître Sans Visage alors que ses frères les torturaient... Quelques uns de leurs sorts favoris sont : 0 - Hébètement ; 1<sup>er</sup> - Charme-personne, Confusion mineure, Hypnose ; 2<sup>ème</sup> - Apaisement des émotions, Détection de pensées, Suggestion ; 3<sup>ème</sup> - Détection des rêves<sup>#</sup>, Mission, Scrutation ; 4<sup>ème</sup> - Domination, Empathie du Sans Visage<sup>7</sup>, Modification de mémoire ; 5<sup>ème</sup> - Crédulité<sup>#</sup>, Manteau d'effroi<sup>#</sup>, Songe ; 6<sup>ème</sup> - Mauvais œil.

**Les *flagellants* :** ces fidèles de Golthaihn sont les plus vicieux, les plus corrompus et les plus fréquents car ils s'insinuent dans chaque culte divin de Scarn, et même parmi les cultes dédiés aux titans. Qui sont les *flagellants* ? Des hommes et des femmes, conscients depuis peu de la souffrance endurée par le Sans Visage, réceptifs du message rédempteur de ses plus fidèles adorateurs et qui n'hésitent pas à introduire ses préceptes dans leurs propres cultes. Les églises de Chardoun, d'Ehnkili et de Vahngal font partie des plus tolérantes vis-à-vis de ces individus, acceptant la mortification comme « ajout » aux rites sacrés déjà ordonnés par leur divinité. Mais les autres confessions sont beaucoup plus farouches par rapport à cette profanation et n'hésitent pas à disgracier les pro-

fanateurs. On rencontre des *flagellants* principalement dans des lieux reculés, des monastères et des abbayes aux confins des royaumes, dans les régions frontalières ou encore dans les campagnes. Tout en glorifiant davantage la divinité à laquelle ils ont pu jurer allégeance, ils s'automutilent, se flagellent, tout comme les *rédempteurs de Golthaihn* desquels ils ont tiré leurs préceptes mortifères, mais d'une manière nettement assimilée à leur propre culte. Ainsi, il n'est pas rare de voir quelques fidèles se mutiler discrètement lors de services religieux ou des moines voire des prêtres se fouetter dans le silence de leur cellule... Ce qui provoque l'ire des plus grands chefs religieux des Huit Splendeurs ! Emili Derigesh du Conseil Lumineux de Mithril, Jaram Kalay le Grand Législateur d'Hedrada, Olithtagard de l'Aile Ardente de Vera-Tre ou encore certains nécromanciens du Conseil Souverain de Val-Faust ont été les premiers à tirer la sonnette d'alarme, érigeant des règles strictes à cet effet. Mais certaines armes de dissuasion ne sont efficaces que si l'on ne s'en sert pas...

Pour devenir un *flagellant*, il faut remplir les conditions suivantes : faculté de lancer un sort divin de niveau 1, partager durant plusieurs mois la vie d'un groupe de *rédempteurs de Golthaihn* et posséder le don de Robustesse. Une fois ces conditions remplies, le futur *flagellant* se voit accorder une cérémonie particulière orchestrée par un coryphée de Golthaihn qui durera quatre jours durant lesquels il perdra 1d3 points de vie par jour. Après quoi, le *flagellant* acquiert les capacités suivantes : un bonus permanent de +1 en Bluff, en Connaissance (religion), et en Psychologie. Il acquiert également l'accès aux rites de Golthaihn (voir plus bas).

**Les *rédempteurs de Golthaihn* :** ces adorateurs du Sans Visage sont parmi les plus sensés et les plus accessibles du culte, même si souvent leurs actes de pénitence apportent le dégoût et la peur. Par le choix d'une vie d'ascèse, ils ont choisi le pèlerinage pour expier leurs fautes et prouver aux incultes que leur Maître ne fut qu'une victime. D'ordinaire, les *rédempteurs* ne se déplacent jamais sans une escorte de mendiants béquillards, souffreteux, moignons sanglants, chancieux, maudits par les dieux ou les titans qui annoncent souvent avec agitation leur arrivée. Toutes ces « hideurs divines », comme les nomment certains de leurs dépréciateurs, vivent principalement de ce que récoltent les *rédempteurs* sur leur chemin. Mais les âmes qui composent la plus grande partie de cette branche du culte ne s'en réfèrent pas moins au même genre d'individus : la plupart sont d'anciens criminels cherchant à expier leurs fautes passées, des déments cherchant la lumière, des malades la guérison, des druides la rédemption de leur Maître au visage arraché. Les *rédempteurs* sont de loin les plus dangereux du culte, car tout en quémandant auprès de la population et des cultes divins pour l'expiation des fautes de Golthaihn et son retour, ils utilisent des pro-

<sup>6</sup> Voir l'Encyclopédie Monstrueuse II, p. 40.

<sup>7</sup> Ce sort est issu du supplément *Strange Lands : Lost Tribes* et est reproduit ici par souci de commodité. Voir Nouveau sort dans ce même article.

<sup>#</sup> Sort issu du Guide des Joueurs pour les Magiciens, Bardes et Ensorceleurs.

cédés dérangeants : mortification, automutilation, flagellation, pénitence, « incubation »<sup>8</sup>, macération. Les adorateurs du Sans Visage se flagellent, se meurtrissent au plus profond de leurs chairs afin de se rappeler les atrocités commises par ses bourreaux, s'arrachent le visage, se brûlent la peau ou les oreilles pour ne plus rien sentir et s'arrachent même les yeux. Ce qui a pour but secondaire de favoriser l'émergence des *flagellants* dans certaines églises, au grand dam des grands chefs religieux.

Les *rédempteurs de Golthaihn* accomplissent leur pèlerinage mortifère sur tous les continents de Scarn, même si le grand nord albadien ou les plaines gelées du Toit du Monde<sup>9</sup> semblent les voir proliférer à une vitesse croissante, sur les traces de leur Maître déchu. Chaque nation comporte son lot de *rédempteurs*, suivis par endroits de grotesques<sup>10</sup> cherchant la reconnaissance, ou encore de *gardiens de la vie*, ces ensorceleurs qui vénèrent Cheurn<sup>11</sup> apportant ainsi leur savoir aux plus souffrants. Ainsi, Sifihn, capitale d'Albadie, se voit depuis quelques années le point d'orgue de cette complainte mortifiante qui gagne chaque jour davantage d'adorateurs. De longs voyages sont ainsi entrepris sur les immenses étendues stériles de la Mer Gelée jusqu'en Fenrilik, offrant par la même occasion des apports en numéraire aux plus aventureux. Kovokimrou est l'étape principale de ces pèlerins en Fenrilik, avant de partir plus au nord vers les fameuses sources d'eaux chaudes souterraines dans lesquelles se serait reposé un temps le Sans Visage. Port Dragon et les provinces de l'est en Termana sont les seuls endroits où des témoins affirment avoir rencontré des *rédempteurs de Golthaihn*, même si ces derniers ne sont que très minoritaires comparés aux cultes des autres déchus. Quand aux autres continents, les Iles Dragoniques et Asherak, Berceau des Dieux, l'avenir devrait combler les lacunes de l'Histoire...

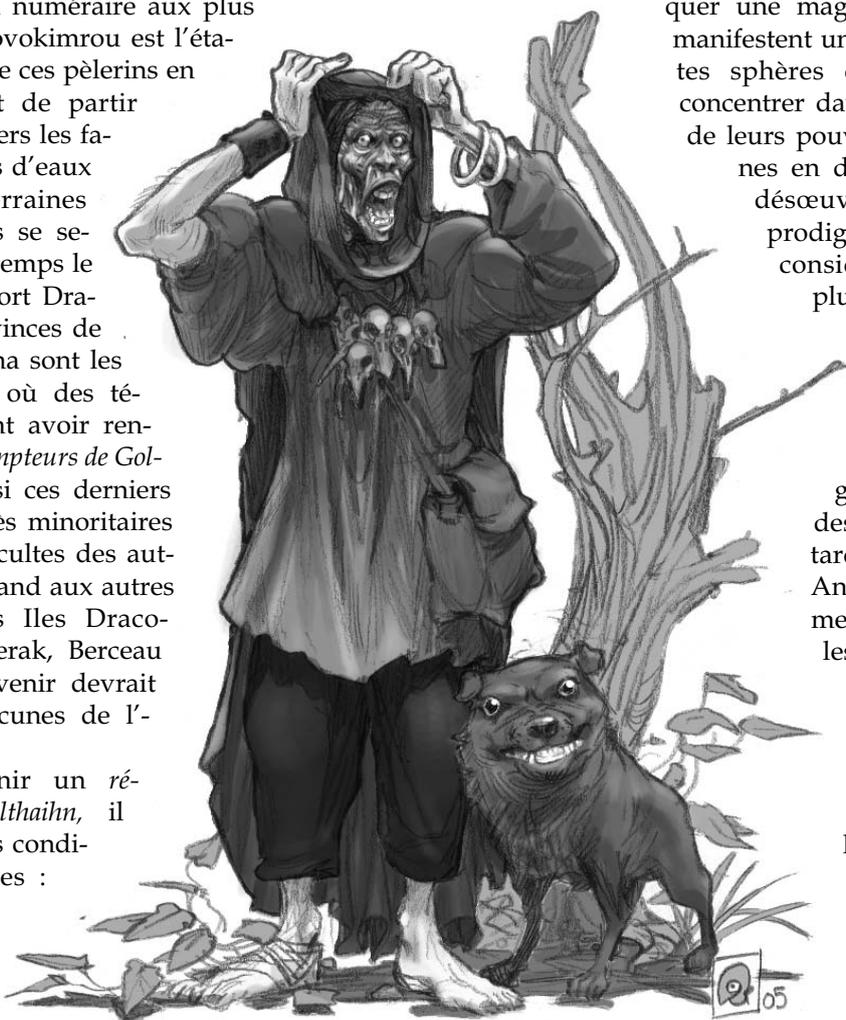
Pour devenir un *rédempteur de Golthaihn*, il faut remplir les conditions suivantes : être passé *flagellant* (voir plus haut), faculté de

lancer un sort divin de niveau 3, et posséder les dons Combat en aveugle, Fourberie et Prestige. Une fois ces conditions remplies, le futur *rédempteur de Golthaihn* se voit accorder une cérémonie particulière orchestrée par des pairs qui durera une semaine durant laquelle il perdra 1d3 points de vie par jour. Après quoi, le *rédempteur de Golthaihn* acquiert les capacités suivantes : un bonus permanent de +2 en Bluff, en Connaissance (Histoire, religion), en Psychologie et en Survie et un bonus permanent de +1 en Connaissance (Mysrères), et en Diplomatie. Il peut prendre le don Visage de Golthaihn (voir plus bas) s'il le désire, gagne sa propre Liste des Gracieux et un nombre de fiole de sang de Golthaihn<sup>12</sup> équivalent à son bonus en Charisme (une fiole au minimum).

## GOLTHAIHN ET LA MAGIE DRUIDIQUE

Contrairement aux idées reçues, les druides de Golthaihn pourraient utiliser de puissants sorts de magie druidique. Il semble que nombres de ses fidèles religieux suivent une sorte de « pénitence magique » et s'obligent à ne pas pratiquer une magie puissante. Ainsi, ils manifestent un certain retrait des hautes sphères de la magie pour se concentrer davantage sur l'utilisation de leurs pouvoirs auprès de personnes en difficulté, de population désœuvrées ou encore pour prodiguer des soins. On peut considérer aujourd'hui que plus de 60% des druides de

Golthaihn appliquent cette contrition, ce qui alimente les propos critiques des adversaires, les dépeignant comme des druides faibles, craintifs et atardés. Pourtant, Farrijehn Anglever de Vera-Tre affirment de source sûre que les druides golthaihnites connaissent des vrais rituels efficaces, et que certains d'entre eux pourraient les renseigner davantage sur la localisation de leur Maître déchu et sur les moyens de communiquer avec lui. Mais pourquoi ne les utilisent-ils pas ? Sont-ils



<sup>8</sup> Acte qui consiste à se recueillir dans un lieu saint dédié au déchu, surtout lors du Jour des Sanglots, et de passer quelques temps auprès d'une relique afin de se voir éventuellement guéri de ses maux.

<sup>9</sup> Fenrilik.

<sup>10</sup> Voir l'Encyclopédie Monstrueuse II p. 97.

<sup>11</sup> Qui, rappelons-le, est le seul titan avec Denev à ne pas avoir torturé Golthaihn...

<sup>12</sup> Voir le R & R p.208.

incomplets ? Les quelques pèlerinages à la Montagne Divloulk en Fenrilik y sont-ils pour quelque chose ?

## NOUVEAUX RÎTES

**Rituel des Sens Torturés** : grâce à ce rituel, la personne peut accentuer la sensibilité de certains sens. Elle fait appel aux pratiques appliquées par le titan après les nombreuses tortures perpétrées par ses frères. En réussissant un test de Psychologie ou de Concentration contre un DD de 15, elle gagne un bonus de +1 à ses prochains tests en Détection, en Fouille, en Maîtrise des cordes, et en Perception auditive.

**Eloge de la Douleur** : ce rite fait référence directement aux mille souffrances infligées au titan par ses frères et certains dieux. Ce rite n'est pas très répandu chez les adorateurs de Golthaihn malgré son origine, et par conséquent il est souvent utilisé chez les fidèles de Chardoun, qui accueillent ses paroles avec la plus grande satisfaction. Cette ode consiste à donner au récitant une meilleure résistance à la douleur et aux tortures. Ainsi, il permet d'ajouter un bonus de +5 au DD du test d'Intimidation du tortionnaire lors d'une séance de torture<sup>13</sup>. Encore Faut-il toujours avoir une langue pour entamer l'éloge... Si vous n'appliquez pas les règles de torture, considérez que ce rite ajoute un bonus de +5 au test de niveau du récitant opposé au test d'Intimidation de l'adversaire.

**Perception des Aveugles** : ce rite permet de se concentrer davantage sur les sons qui entourent son bénéficiaire. Il découle de la faculté des démons chauve-souris à utiliser leur sonar pour détecter une proie dans l'obscurité. En réussissant un test de Perception auditive contre un DD de 15, la personne n'a pas besoin d'effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les individus se trouvant dans un rayon de 36 mètres. Elle reste privée de bonus de Dex à la CA contre les attaques des créatures qu'elle ne peut voir.

## NOUVEAU DON

### Visage de Golthaihn [primitif]

De nombreux adorateurs de Golthaihn, au plus fort de leur automutilation, s'arrachent la peau du visage afin de perpétrer les souffrances endurées par leur Maître lors du règne des Titans. Beaucoup n'hésitent pas à montrer les cicatrices et les croûtes qui recouvrent leur visage, provoquant le dégoût et l'effroi. Certains n'hésitent pas à ajouter d'autres scarifications le long du cou ou sur le crâne, ce qui accentue l'aspect effrayant de la personne.

**Conditions** : druide 3+ ; jet de sauvegarde en Vigueur de +6.

**Avantage** : la cérémonie qui conclut l'arrachage

du visage s'inspire d'antiques mutilations suivies par des lanceurs de sorts, comme les Masqués<sup>14</sup>, bien avant la « mort » du Sans Visage. Elle a de tout temps provoqué l'effroi et une douleur intense pour celui qui subit la pratique, même si la totalité du visage n'est pas retirée. Cependant, cela forme un masque horrible à regarder. La personne perd immédiatement 3 points de Charisme et son niveau global en points de vie. Il faudra plusieurs semaines avant que cela ne cicatrise. En dépensant une utilisation journalière de *Forme animale*, le druide peut accomplir certaines grimaces sous le masque blanc, afin de subjuguier ses adversaires. Cette faculté agit comme le sort de *contemplation silencieuse de Salamar* (voir le R & R p.64-65), les composantes n'étant que gestuelles. De plus, ce don permet d'obtenir les mêmes effets que le sort *Frayeur* (niveau de lanceur de sort 2), qui peut s'utiliser un nombre de fois égal à 2 + bonus de Charisme par jour.

## NOUVEAU SORT

### Empathie du Sans Visage

Divination [mental]

**Niveau** : Bard 4, Dru 5

**Composantes** : V, S

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m. + 3 m./niveau)

**Effet** : une créature/niveau, au moins deux d'entre elles ne doivent pas être éloignées de plus de 9 m.

**Durée** : 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté annule

**Résistance à la magie** : oui

### Description

On raconte que Golthaihn le Sans Visage entretenait une relation tellement intime avec la vie qui l'entourait qu'il pouvait sentir la moindre douleur de chaque être vivant traumatisé par les titans. Plus que n'importe quel autre titan, il prenait soin de ses créations et ne supportait pas de les voir souffrir. Les autres titans se moquaient de Golthaihn et de cette sensibilité, la considérant comme une forme de faiblesse. Après que le visage de Golthaihn fut arraché en morceaux, il en vint à développer une dépendance et une compassion encore plus grandes vis-à-vis de ses créations.

Ce sort - que l'on rencontre souvent parmi la petite secte golthaihnite de druides ascètes qui vagabondent sur les étendues gelées de Fenrilik, les pieds nus afin de comprendre l'agonie de leur Maître - a été développé par les druides de Golthaihn pour mieux comprendre leur Maître. Un grand nombre d'entre eux s'en servent comme acte de pénitence, prouvant qu'ils peuvent aussi porter le poids de la douleur de chaque être vivant. Cependant, son utilisation s'est également répandue parmi les druides d'autres titans, qui utilisent la magie de manière plus offensive et qui démontre la faiblesse apparente de Golthaihn.

<sup>13</sup> Voir *Les Chapitres Interdits*, p.37.

<sup>14</sup> Voir *Le Guide des Joueurs pour les Magiciens, Bardes et Enorceleurs*

### **Effet du sort**

Les cibles de ce sort ressentent les dommages qu'elles infligent aux autres comme si ces derniers les affectaient elles-mêmes. Le moindre dégât physique infligé à une autre créature par une cible affectée est aussi infligé à la cible mais sous forme de dégâts non létaux. Cela ne prend pas en compte les dégâts infligés par les sorts à moins que ces sorts ne possèdent pas de zone d'effet et endommagent un adversaire à moins de 9 m.

Chaque fois qu'une créature meurt dans une zone de 9 mètres autour de la cible affectée, cette dernière doit réussir un JS de Volonté ou être étourdie

pour 1 round. Cet effet est cumulatif si plusieurs adversaires sont tués.

Lorsque le sort est en cours, la cible affectée gagne un bonus primal de +4 aux tests de Bluff, Diplomatie, Dressage, Psychologie et Renseignements.

### ***Illustrations :***

*Benoît Girier et Vincent Dutrait*

### ***Texte et maquette :***

*Christophe Swal*

*Merci à Chris et Gulix...*